



3+



5min



2 - 4



De eieren staan op het punt uit te komen en de moeder vogels zijn druk bezig om een gezellig nest te versieren. Ei, veer, blad, bloem of een kleine worm – de spelers moeten de opstellingen van de opdrachtkaarten namaken en snel een vogel pakken om een kuiken aan hun nest toe te voegen.

Een eerste spel om observatie- en ruimtelijk inzicht bij jonge kinderen te stimuleren.

Doel van het spel: Verzamel 5 Kuikenfiches.

Vorbereiding:

1. Elke speler neemt 1 nest en de bijbehorende 4 Decoratie tegels (de randen van de tegels hebben dezelfde kleur als het nestbord).

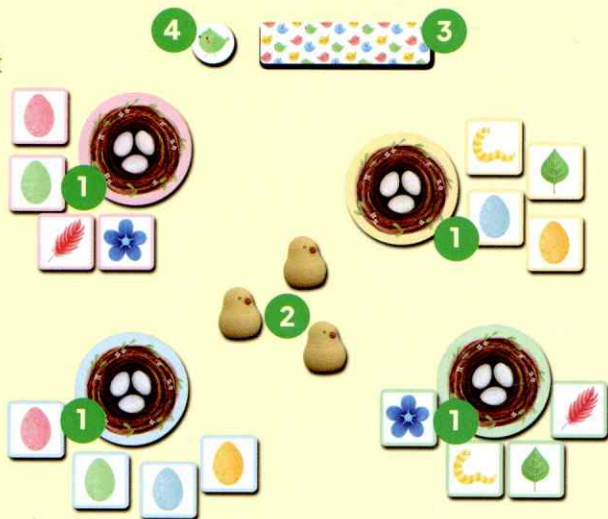
2. Leg in het midden van de tafel, binnen ieders bereik, 1 vogel minder dan het aantal spelers.

3. Kies de moeilijkheidsgraad van het spel en neem de bijbehorende opdrachtkaarten.

NB: Begin bij voorkeur met niveau 1. Zodra dit niveau goed beheerst wordt, kan niveau 2 worden geprobeerd.

Schud de opdrachtkaarten en maak een gedekte stapel in het midden van de spelers.

4. Leg de kuikenfiches ernaast.



Voor de start:

De spelers bekijken samen de twee kanten van hun vier decoratietegels en benoemen de tekeningen en kleuren.



Vervolgens plaatsen ze hun nest voor zich en leggen de vier decoratietegels met de eikant naar boven in een rij.



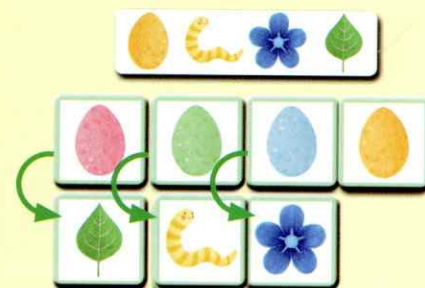
Het spel zelf:

Alle spelers spelen tegelijkertijd.

Het spel eindigt zodra één of meerdere spelers 5 kuikenfiches hebben verzameld.

Een speelronde:

De oudste speler draait de eerste opdrachtkaart om en benoemt de vier afbeeldingen. Op het startsignaal zoeken alle spelers op hun decoratietegels naar de vier afbeeldingen die overeenkomen met de opdrachtkaart.



Zodra een speler denkt dat hij de juiste vier tegels in een rij heeft gelegd, pakt hij een vogel uit het midden van de tafel en plaatst deze op zijn nest. **Let op!** Er zijn niet genoeg vogels voor iedereen!

Belangrijk: De volgorde van de tegels hoeft niet hetzelfde te zijn als op de opdrachtkaart.



Controle:

Wanneer er geen vogels meer in het midden liggen, worden de tegels van de spelers met een vogel gecontroleerd:

- Correcte combinatie? **De speler wint een kuikenfiche.**



- Foutieve combinatie? **De speler wint niets deze ronde.**



- Spelers die geen vogel hebben gepakt, krijgen ook niets.



Daarna worden de vogels terug in het midden geplaatst, de gespeelde opdrachtkaart wordt uit het spel gehaald en de spelers draaien hun decoratietegels terug naar de eikant. Een nieuwe ronde begint.



Einde van het spel:

Het spel eindigt zodra één of meerdere spelers 5 Kuikenfiches hebben verzameld. **Gefeliciteerd!**

Variant: Niveau 2

Zodra niveau 1 goed onder de knie is, kan niveau 2 worden gespeeld. De spelregels blijven hetzelfde, maar niveau 2-opdrachtkaarten vervangen die van niveau 1.

Verschil:

De niveau 2-opdrachtkaarten tonen 4 decoraties in een 2x2 raster. De spelers moeten deze decoraties niet alleen vinden, maar ze ook in de juiste opstelling leggen zoals op de opdrachtkaart.



Credits

Schrijvers: Émilie & Jérôme Soleil
Illustrator: Caroline McPherson

Bedankingen:

Kiwizou bedankt de jonge testers: Sofia en haar familie, Émile en Juju, en de klassen van de school Saint-Exupéry.