

# De Dierenwereld

## COMPONENTEN

- \* 1 roulette (pijl + roulette)
- \* 7 grote kaarten (dieren/kleintjes/hol/voedsel)

Probeer eens een leeuw in het hol te krijgen dat de muis met zoveel zorg heeft gegraven in de oude muur, of hem een etensmaal op basis van graankorrels voor te schotelen, waar vogels zo dol op zijn! Heel waarschijnlijk zal de leeuw deze grap niet erg waarderen en geen oor hebben naar onze goede bedoelingen.

Elk dier heeft zijn eigen behoeften, die het onderscheiden van alle andere levende wezens en ertoe aanzetten een geschikte schuilplaats en het meest gegeerde voedsel te zoeken, om de kleintjes te beschermen en groot te laten worden.

Als we met onze grote en kleinere vriendjes willen spelen, moeten we hen dus eerst leren kennen en te weten komen wat ze het liefst eten en waar ze zich schuilhouden.

Alleen op die manier zijn zij bereid om met ons plezier te maken!

## VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Elke grote kaart bestaat uit 4 figuren van een dier, zijn "hol", zijn kleintjes en lievelingsvoedsel.

Om te beginnen spelen, worden alle figuren gescheiden (FIG. 1) en door elkaar geschud.

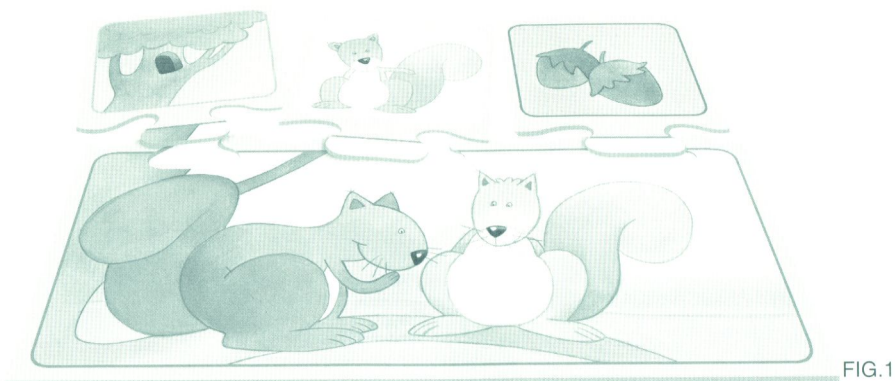


FIG.1

Stel de roulette samen, door de pijl met de pin vast te maken in het midden van de schijf (FIG. 2).

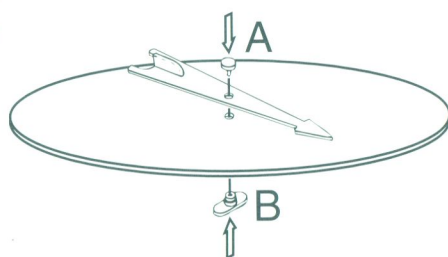


FIG.2

## SPELVERLOOP

### 1° spelniveau

Nadat je alle figuren hebt gescheiden, kan het kind de grote kaart opnieuw samenstellen, te beginnen vanaf het lievelingsdier, en de vier figuren op hun juiste plaats leggen. Het kind wordt hierbij geholpen door de vorm, die voor elke figuur verschillend is. Op die manier kan elke deel van de kaart maar op één juiste plaats worden gelegd.

### 2° spelniveau

Waarom geen wedstrijd onder vrienden! Elk kind kiest een stuk waarop een dier staat afgebeeld (FIG. 3), terwijl alle figuren van "holen", voedsel en kleintjes in het midden van

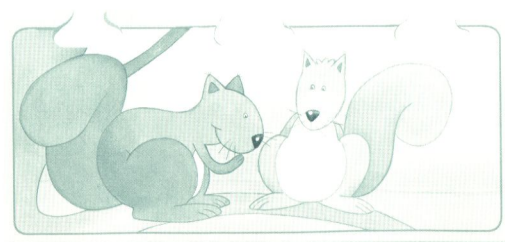


FIG.3

de tafel liggen.

Om de beurt, te beginnen bij de jongste, draait elk kind aan de roulette. De pijl duidt een van de drie gekleurde sectoren aan: geel voor de categorie "kleintjes", blauw voor de categorie "voedsel" en groen voor de categorie "hol". Wie aan de beurt is moet een kaart kiezen uit de kaarten die verwijzen naar zijn dier, en zijn kaart samenstellen.

Als de pijl de kleur aanduidt van een figuur die reeds gekozen werd, is het de beurt aan de volgende speler.

Wie als eerste zijn grote kaart heeft samengesteld door elk stuk op de juiste plaats te leggen, wint het spel.

### 3° spelniveau

Voor dit spelniveau dienen de aanwijzingen van het vorige niveau te worden gevolgd, maar dit keer worden de figuren omgekeerd in het midden van de tafel gelegd (FIG. 4).

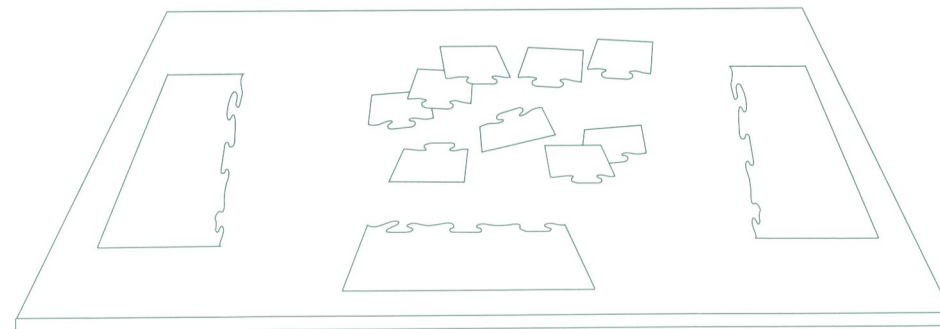


FIG.4

Zoals bij het vorige spel, draait elk kind aan de roulette en kiest de figuur relatief aan zijn dier, op basis van de kleur aangeduid door de pijl. Wie de verkeerde figuur kiest, laat het stuk goed zien aan de andere spelers en legt het terug bij de andere, waarna het de beurt is aan de volgende speler.

Om te weten te komen waar het juiste stuk ligt, is het nuttig naar de vorm

ervan te kijken, die voor elk stuk verschillend is, en vooral in de loop van het spel de plaats te onthouden van de stukken die de tegenspelers hebben omgedraaid en teruggelegd. Wie zijn kaart als eerste samenstelt wint het spel.

Boekje te bewaren.  
Geproduceerd door

***Party Games***

C.da S. Croce,  
62019 Recanati - Italy