

Habermaß Spiel Nr. 4424

Kikeriki

Meine ersten vier Spiele

Für 2 - 5 Kinder von 3 - 10 Jahren in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden.

Spielidee: Heinz Meister

Illustration: Anja Rieger

Spieldauer: je ca. 5 - 10 Minuten

Die Kinder besuchen einen Freund auf dem Bauernhof. Dort gibt es viel zu tun: Die Tiere müssen geweckt und gefüttert werden, und manchmal verstecken sie sich auch.

Spielinhalt:

5 Spielfiguren

18 Tierkarten (je 2 x Hahn, Hund, Kaninchen, Katze,
Kuh, Pferd, Schaf, Schwein und Ziege)

1 Farbwürfel mit Sondersymbol

Spielidee 1:

Kikeriki!

Für 2 - 5 Kinder ab 3 Jahren.

Spielziel:

Wer hat etwas Würfelglück und kann die meisten Tiere aufwecken?

Spielvorbereitung:

Die Spielfiguren und der Würfel werden in der Mitte der Spielfläche bereitgestellt.

Sechs beliebige Tierkarten kommen als verdeckter Stapel in die Tischmitte.

Alle übrigen Karten werden nicht benötigt.

Spielablauf:

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Das schläfrigste Kind beginnt. Es nimmt die oberste Tierkarte vom

Stapel und legt sie offen auf den Tisch. Danach würfelt es einmal.



Was zeigt der Würfel?

- Eine Farbe. Ist sie auf der Karte abgebildet?
 - Ja: Das Kind stellt die farblich passende Spielfigur auf das entsprechende Farbfeld der Karte und darf erneut würfeln. Ist später im Spiel die Farbe zwar vorhanden, jedoch bereits von einer Spielfigur besetzt? Die Figur bleibt auf der Karte stehen. Der Würfel wird weitergegeben.
 - Nein: Der Würfel wird weitergegeben.
- Das lachende Gesicht: Das Kind stellt eine Spielfigur seiner Wahl auf das passende Farbfeld der Karte. Anschließend darf es ein weiteres Mal würfeln.

Das Kind, welches eine Spielfigur auf das letzte freie Farbfeld einer Karte setzen kann, stellt anschließend alle drei Spielfiguren zurück in die Mitte der Spielfläche. Die Karte darf es nehmen und vor sich ablegen. Nun hebt das im Uhrzeigersinn folgende Kind die oberste Karte vom Stapel ab, legt sie offen in die Tischmitte und würfelt.

Spielende:

Sind alle sechs Tierkarten verteilt, so endet das Spiel. Es gewinnt das Kind, das die meisten Karten sammeln konnte. Bei Gleichstand gewinnen die Kinder gemeinsam.

Tipp: Je nach Alter und Anzahl der Kinder kann auch mit weniger oder mehr als sechs Karten gespielt werden.

Spielidee 2:

Mampf

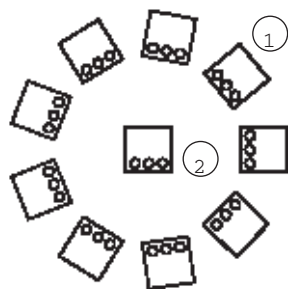
Für 2 - 5 Kinder ab 3 Jahren.

Spielziel:

Wer hat etwas Würfelglück und kann die meisten Tiere füttern?

Spielvorbereitung:

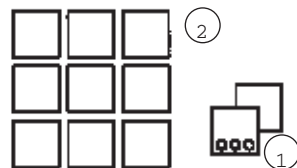
Je eine Karte pro Tier wird herausgesucht. Diese neun Karten werden als Rundkurs (1) neben-einander ausgelegt. Die Farbfelder müssen dabei zur Mitte zeigen.



Die restlichen neun Karten werden als verdeckter Stapel neben den Rundkurs gelegt.

Dann wird eine Spielfigur auf ein beliebiges Farbfeld einer Tierkarte gestellt.

Die übrigen vier Spielfiguren werden für dieses Spiel nicht benötigt.



Spielablauf:

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Das hungrigste Kind beginnt. Es nimmt eine Karte vom Stapel und legt sie offen in die Mitte (2) des Rundkurses. Danach würfelt es.

Was zeigt der Würfel?

- Ein lachendes Gesicht. Das Kind nimmt die Karte aus der Kreismitte zu sich. Danach deckt es eine neue Tierkarte vom verdeckten Stapel auf und legt diese in die Kreismitte. Das nächste Kind ist an der Reihe und würfelt.
- Eine Farbe. Die Spielfigur wird auf das Feld der gewürfelten Farbe gesetzt. Die Spielfigur läuft immer in dieselbe Richtung wie die abgebildeten Tiere. Nun werden die Tiere verglichen:
 - Zeigt die Karte in der Kreismitte dasselbe Tier wie die Karte, auf der die Spielfigur gerade steht? Das Kind darf sich die Karte aus der Mitte nehmen. Dann deckt es eine neue Tierkarte auf. Das nächste Kind ist an der Reihe und würfelt.
 - Zeigt die Karte in der Kreismitte nicht dasselbe Tier wie die Karte, auf der die Spielfigur steht? Das nächste Kind ist an der Reihe und würfelt.

Spielende:

Sind alle Tierkarten vom Stapel aufgedeckt und eingesammelt, so endet das Spiel. Jedes Kind stapelt seine ergatterten Karten. Es gewinnt, wer den höchsten Kartenstapel hat.

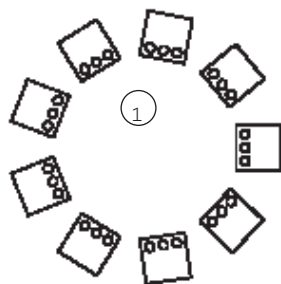
Bei Gleichstand gewinnen die Kinder gemeinsam.

Spielidee 3:

Kleine Ausreißer

Für 2 - 5 Kinder ab 4 Jahren.

Spielziel:



Die Tiere haben sich auf dem Bauernhof versteckt. Wer findet sie mit etwas Glück und einem guten Gedächtnis?

Spielvorbereitung:

Je eine Karte pro Tier wird herausgesucht.

Diese neun Karten werden als verdeckter Stapel (1) in die Mitte des Tisches gelegt. Die restlichen neun Karten werden verdeckt, gemischt und nebeneinander gelegt (2).

Der Würfel und die Spielfiguren werden nicht benötigt.

Spielablauf:

Das neugierigste Kind beginnt.

Es dreht die oberste Karte des verdeckten Stapels um und legt sie offen auf dem Stapel ab. Nun deckt es eine der in der Tischmitte liegenden Karten auf.

Die beiden aufgedeckten Tierkarten werden miteinander verglichen:

- Ist auf beiden Karten dasselbe Tier zu sehen? Das Kind nimmt sich die oben auf dem Stapel liegende Karte. Die andere Karte wird wieder verdeckt. Das Kind darf gleich eine weitere Karte des Stapels aufdecken, sie offen darauf ablegen und sofort eine Karte aus der Tischmitte aufdecken.
- Sind auf den Karten unterschiedliche Tiere zu sehen? Die Karte aus der Tischmitte wird wieder verdeckt. Die Karte vom Stapel wird umgedreht und unter den Stapel geschoben. Das nächste Kind ist an der Reihe.

Spielende:

Sind alle Tierkarten eingesammelt worden, so endet das Spiel. Jedes Kind stapelt seine ergatterten Karten. Es gewinnt, wer den höchsten



Kartenstapel hat.
Bei Gleichstand gewinnen die Kinder gemeinsam.

Spielidee 4:

Gute Nacht

Für 2 - 5 Kinder ab 4 Jahren.

Spielziel:

Die Tiere sind müde. Wer hat etwas Würfelglück und bringt sein Tier zuerst in den Stall?

Spielvorbereitung:

Je eine Karte pro Tier wird herausgesucht.

Diese neun Karten werden als Rundkurs (1) neben-einander ausgelegt.

Die Farbfelder müssen dabei zur Mitte zeigen.

Die übrigen neun Karten werden verdeckt und gemischt. Jedes Kind zieht eine Karte, dreht sie um, und sieht sich das abgebildete Tier an. Die Karte wird vor sich gelegt und bestimmt Start und Ziel der eigenen Spielfigur.

Die Kinder setzen ihre Spielfigur nun jeweils auf das mittlere Farbfeld ihrer Start-/Zielkarte.

Übrige Karten werden nicht mehr benötigt und beiseite gelegt.

Der Würfel liegt bereit.

Spielablauf:

Das müdeste Kind beginnt und würfelt einmal.

Was zeigt der Würfel?

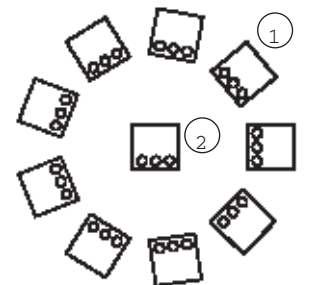
- Eine Farbe: Die eigene Spielfigur wird bis zum nächsten freien Feld der pas-senden Farbe gezogen. Das nächste Kind ist an der Reihe und würfelt.
- Das lachende Gesicht: Die eigene Spielfigur wird bis zum nächsten freien Feld einer beliebigen Farbe gezogen. Das nächste Kind ist an der Reihe und würfelt.

Grundsätzlich gilt:

- Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen: Besetzte Felder werden über-sprungen.
- Die Figuren laufen immer in dieselbe Richtung wie die Tiere.

Spielende:

Wer als Erste/r wieder auf das mittlere Feld der eigenen Start-/Zielkarte kommt oder darüber hinwegläuft, gewinnt.



Habermaab game no. 4424

Cock-a-doodle-doo

My first four games

For 2 - 5 players aged 3 to 10 with different degrees of difficulty.

Author: Heinz Meister
Illustrations: Anja Rieger
Length of the game: each 5 to 10 minutes approx.

The children are visiting a friend on the farm. There are a lot of things to do: the animals have to be woken up and fed. Sometimes they even hide away.

Contents:
5 game counters
18 animal cards (2 of each: cock, dog, rabbit, cat, cow, horse, sheep, pig, goat)
1 colour dice with special symbols

1st game idea:

Cock-a-doodle-doo

For 2 - 5 players aged 3 +.

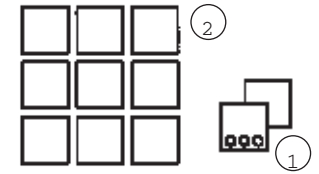
Aim of the game:
Who will be lucky with the dice and be able to wake up the most animals?

Preparation of the game:
Get the game counters and the dice ready.
Put any six animal cards face down on a pile in the centre of the table.
The remaining cards are not needed.

How to play:
Play one by one, in a clockwise direction.
The sleepest player starts, by taking one card from the top of the pile and putting it face up on the table. Then they throw the dice once.

On the dice appears:

- a colour. Is there a dot of this colour on the card?
- Yes: the player puts the game counter of the corresponding colour on the colour square in question on the card and throws the dice again.
If later on during the game, the colour on the dice is on the card but is already occupied by a game counter, then the counter stays there and the dice is passed on.
- No: the dice is passed on.



- The smiling face: The player can put a counter of their choice on a square of the corresponding colour. Then they may throw the dice again.

As soon as a player places a counter on the last free square of a card, they take all three counters and put them back into the centre. Then they may take the empty card and keep it in front of them.
Then it's the turn of the next player in a clockwise direction to take a card from the top of the pile, to place it face up in the middle of the table and to throw the dice.

End of the game:
The game ends as soon as all six animal cards have been taken. Whoever has the most cards wins the game. If several players have the same amount of cards, they are joint winners.

Hint: Depending on the age and the number of players you can play with more or less than six cards.

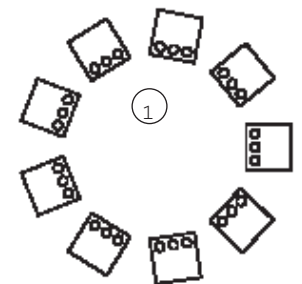
2nd game idea:

Chomp

For 2 - 5 players aged 3 +.

Aim of the game:
Who will be lucky with the dice and be able to feed the most animals?

Preparation of the game:
Select one card per animal.



Place these 9 cards in a circle (1) one next to the other with the colour squares towards the inside.

Place the remaining nine cards face down in a pile next to the circle. Then put a game counter on any of the colour squares of an animal card. The other four game counters are not needed for this game.

How to play:

Play in a clockwise direction.

The hungriest player starts, by taking a card from the pile and putting it face up in the middle (2) of the circle.

Then they throw the dice.

On the dice appears:

- a smiling face. The player takes the card from the middle, and then takes a new animal card from the pile and puts it face up in the middle of the circle. Then it's the next player's turn to throw the dice.
- a colour. Put the game counter on the next free square of the colour shown on the dice. The counter always moves in the same direction as the animals shown. Now compare the animals:
 - Does the card in the middle of the circle show the same animal as the card on which the game counter is standing? In this case the player can take the card from the middle. Then they uncover a new animal card and it's the turn of the next player to throw the dice.
 - The card in the middle does not show the same animal as the card on which the counter is standing? It's the next player's turn to throw the dice.

End of the game:

As soon as the players have taken all the animal cards from the pile, the game ends. Each player makes a pile of the cards they have won. Whoever has the highest pile of cards wins the game.



If several players have the same amount of cards, they are joint winners.

3rd game idea:

Little runaway

For 2 - 5 players aged 4 +.

Aim of the game:

The animals have hidden on the farm. Who, with a bit of luck and a good memory, will find them?

Preparation of the game:

Select one card per animal.

These nine cards are placed face down on a pile (1) in the middle of the table. The remaining nine cards are shuffled face down and put one next to the other (2).

The dice and counters are not needed.

How to play:

The most curious player starts.

They take the card from the top of the pile and place it face up on the pile. Then they turn over one of the cards in the middle of the table.

Compare the two cards:

- If the same animal appears on both cards, the player takes the card from the top of the pile and turns the card in the middle face down again. They then turn over the next card from the top of the pile, and leave it face up and turn over another card in the middle of the table.
- If there are different animals on the cards, turn the card in the middle of the table round again. The card on the pile is turned round and put underneath the bottom of the pile. Then it's the next player's turn.

End of the game:

As soon as all the animal cards have been collected, the game ends. All players pile up their cards. Whoever has the highest pile of cards wins the game.

If several players have the same amount of cards, they are joint winners.

4th game idea:

Good night

For 2 - 5 players aged 4 +.

Aim of the game:

The animals are tired. Who will be lucky with the dice and bring their animals into the stable first?

Preparation of the game:

Take one card per animal.

These nine cards are placed in a circle (1) one next to the other with the colour squares towards the middle.

The remaining nine are placed face down and shuffled.



Each player draws one card, turns it over and looks at the represented animal. Then they place the card in front of them thus determining which card of the circle is the start and finish for their counter.

The players put their counters on the central colour square of their starting and finishing card.

The remaining cards are not needed and are put aside.

Get the dice ready.

How to play:

The most tired player starts and throws the dice once.

On the dice appears:

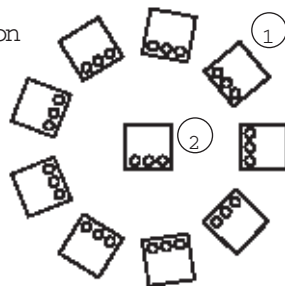
- a colour: move your counter to the next free square of the corresponding colour. It's then the turn of the next player to throw the dice.
- the smiling face: move your counter to the next free square of any colour. It's then the turn of the next player to throw the dice.

As a general rule the following applies:

- There can only be one counter on each colour square: occupied squares are skipped.
- the counters always move in the same direction as the animals.

End of the game:

Whoever passes over the central colour square of their starting and finishing card first wins the game.



Jeu Habermas n°. 4424

Cocorico

Mes quatre premiers jeux

Pour 2 à 5 joueurs de 3 à 10 ans, de différents degrés de difficulté.

Idee : Heinz Meister

Illustration : Anja Rieger

Durée d'une partie : env. 5 à 10 min. par jeu

Les enfants vont rendre visite à un ami qui habite à la ferme. Il y a beaucoup à faire : il faut réveiller les animaux et leur donner à manger, et parfois ce n'est pas facile car ils se cachent.

Contenu :

- 5 pions
- 18 cartes d'animaux (2 x coqs, chiens, lapins, chats, vaches, chevaux, moutons, cochons et chèvres)
- 1 dé multicolore avec symbole

Suggestion 1 :

Cocorico !

Pour 2 à 5 joueurs dès 3 ans.

But du jeu :

Qui a de la chance en lançant le dé et va pouvoir réveiller le plus grand nombre d'animaux ?

Préparatifs :

Poser les pions et le dé au milieu du jeu.

Faire une pile avec six cartes d'animaux prises au hasard, retourner la pile et la poser au milieu de la table.

Les autres cartes ne seront pas utilisées.

Déroulement du jeu :

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre chacun à tour de rôle.

Le joueur le plus endormi commence. Il prend la carte posée au-dessus de la pile et la pose sur la table en la retournant pour que les autres joueurs la voient.

Ensuite, il lance le dé.

Sur quoi est tombé le dé ?

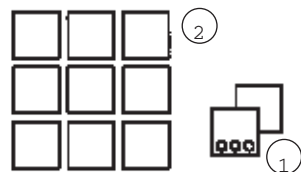
- Un point en couleur : est-ce que cette couleur se trouve aussi sur la carte ?

- Qui : le joueur pose le pion de cette couleur sur la case correspondante de la carte et a le droit de relancer le dé.

Si au cours du jeu, le dé tombe sur une couleur dont la case correspondante est déjà occupée par un pion, le joueur ne peut pas poser de pion et donne le dé au joueur suivant.

- Non : le dé est passé au joueur suivant.

- Le visage souriant : le joueur pose un pion de son choix sur la case de la couleur correspondante. Il a le droit de jouer encore une fois.



Le joueur qui pose un pion sur la dernière case libre d'une carte, remet les trois pions qui s'y trouvent au milieu du plateau. Il doit alors prendre la carte et la poser devant lui.

Ensuite, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre prend la carte posée au-dessus de la pile, la retourne en la posant au milieu de la table et lance le dé.

Fin du jeu :

Le jeu est terminé dès que les six cartes d'animaux ont été toutes distribuées. Le gagnant est celui qui a pu récupérer le plus de cartes.

Si plusieurs joueurs sont ex-æquo, ils gagnent tous ensemble.

Conseil : selon l'âge des enfants et le nombre de joueurs, on peut jouer avec plus de six cartes ou moins.

Suggestion 2 :

Miam Miam

Pour 2 à 5 joueurs dès 3 ans.

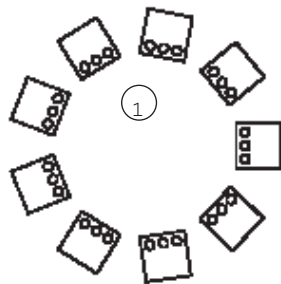
But du jeu :

Qui va avoir de la chance en lançant le dé et pourra donner à manger au plus grand nombre possible d'animaux ?

Préparatifs :

Prendre une carte par animal.

Poser ces neuf cartes les unes à côté des autres pour en faire un cercle



Poser ces neuf cartes les unes à côté des autres pour en faire un cercle (1). Les cases de couleur doivent être dirigées vers le centre du cercle.

Avec les neuf cartes restantes faire une pile, la retourner et la poser à côté du cercle de cartes.

Ensuite poser un pion sur n'importe quelle case de couleur d'une carte. Les quatre autres pions ne sont pas utilisés pour ce jeu.

Déroulement du jeu :

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre chacun à tour de rôle.

Le joueur qui a le plus faim commence. Il prend une carte de la pile et la pose au centre du cercle (2) en la retournant pour voir ce qu'il y a dessus.

Ensuite, il lance le dé.

Sur quoi est tombé le dé ?

- Un visage souriant. Le joueur prend la carte posée au centre du cercle. Ensuite, il prend une nouvelle carte sur la pile et la pose au milieu du jeu. C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé.

- Un point de couleur. Il pose le pion sur la case de la couleur correspondante. Le pion est toujours déplacé dans le même sens que celui dans lequel les animaux sont tournés. Maintenant on compare les animaux :

- La carte posée au milieu du jeu représente le même animal que

celui de la carte où se trouve le pion ? Le joueur a le droit de prendre la carte posée au milieu.

Ensuite il retourne une nouvelle carte qu'il met au milieu. C'est au tour du joueur suivant de lan-



cer le dé.

- La carte posée au milieu du jeu représente un autre animal que celui de la carte où se trouve le pion ? C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

fait une pile avec ses cartes. Celui qui a la plus grande pile est le gagnant. Si des joueurs sont ex-æquo, ils sont tous gagnants.

Suggestion 3 :

Cache-cache

Pour 2 à 5 joueurs dès 4 ans.

But du jeu :

Les animaux se sont cachés dans la ferme. Qui va avoir de la chance et une bonne mémoire pour les retrouver ?

Préparatifs :

Prendre une carte par animal.

Avec ces neuf cartes, faire une pile retournée (1) pour qu'on ne voie pas ce qu'il y dessus. Mélanger les neuf autres cartes en les retournant pour qu'on ne voie pas les motifs et les poser les unes à côté des autres (2).

On ne se servira pas ni du dé ni des pions.

Déroulement du jeu :

Le joueur le plus curieux commence.

Il retourne la carte posée au-dessus de la pile et la pose sur la pile de manière à voir le motif. Maintenant il retourne l'une des cartes posées au milieu de la table.

Les deux cartes sont alors comparées :

- Les animaux sont identiques ? Le joueur prend la carte posée au-dessus de la pile et la garde pour lui. Il retourne à nouveau l'autre carte sur la table. Il a alors le droit de rejouer.
- Les animaux sont différents ? La carte posée au milieu de la table est à nouveau retournée. La carte de la pile est retournée et remise en dessous de la pile. C'est au tour du joueur suivant.

Fin du jeu :

Une fois que toutes les cartes d'animaux ont été récupérées, le jeu est fini. Chaque joueur fait une pile avec ses cartes. Celui qui a la plus grande pile est le gagnant.

Si des joueurs sont ex-æquo, ils gagnent tous.

Suggestion 4 :

Bonne nuit

Pour 2 à 5 joueurs dès 4 ans.

But du jeu :

Les animaux sont fatigués. Qui va avoir de la chance en lançant le dé et pourra amener en premier ses animaux à la ferme ?

Préparatifs :

Prendre une carte par animal.

Poser ces neuf cartes les unes à côté des autres en cercle. Les cases de couleur doivent être tournées vers le centre.

Les neuf autres cartes sont retournées et mélangées.

Chaque joueur prend une carte, la retourne pour voir quel animal y est représenté. Il pose la carte devant lui : elle indique le point de départ et d'arrivée de son pion.

Chaque joueur pose son pion sur la case-couleur du milieu de sa carte de départ/arrivée.

Les autres cartes ne sont pas nécessaires et sont mises de côté.

Préparer le dé.

Déroulement du jeu :

Le joueur le plus fatigué commence en lançant une fois le dé .

Sur quoi est tombé le dé ?

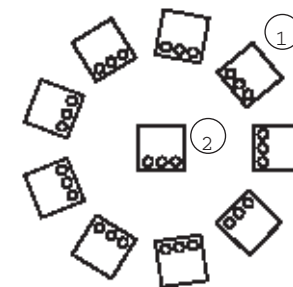
- Un point de couleur. Avancer son pion jusqu'à la prochaine case libre de la couleur correspondante. C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé.
- Le visage souriant. Avancer son pion jusqu'à la prochaine case libre de n'importe quelle couleur. C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Bien noter ce qui suit :

- Sur chaque case il ne doit y avoir qu'un seul pion : passer par dessus les cases occupées.
- Les pions doivent toujours être avancés dans le même sens que les animaux.

Fin du jeu :

Le premier qui atteint ou dépasse la case au

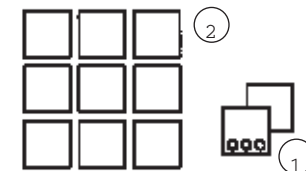


milieu de sa carte départ/arivée a gagné.

Habermass-spiel nr. 4424

Kukeluku

Mijn eerste vier spelletjes



Voor 2 - 5 kinderen van 3 - 10 jaar met verschillende moeilijkheidsgraden.

Spelidee: Heinz Meister

Illustraties: Anja Rieger

Speelduur: elk ca. 5 - 10 minuten.

De kinderen gaan op bezoek bij een vriend op de boerderij. Daar is van alles te doen: de dieren moeten wakker worden gemaakt en te eten krijgen en vaak verstoppen ze zich bovendien.

Spelinhoud:

5 speelstukken

18 dierenkaarten (steeds 2 van elke haan, hond, konijn, kat, koe, paard, schaap, varken en geit)

1 gekleurde dobbelsteen met een speciale afbeelding

1e spelidee:

Kukeleku!

Voor 2 - 5 kinderen vanaf 3 jaar.

Doel van het spel:

Wie kan met een beetje geluk bij het dobbelen de meeste dieren wakker maken?

Spelvoorbereiding:

De speelstukken en de dobbelsteen worden in het midden van het speelveld klaar-gelegd.

Zes willekeurige dierenkaarten worden omgekeerd op een stapel in het midden op tafel gelegd.

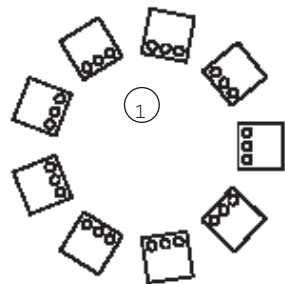
Alle overige kaarten worden niet gebruikt.

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Het slaperigste kind mag beginnen. Het neemt de bovenste dierenkaart van de stapel en legt deze open op tafel. Vervolgens gooit het eenmaal met

de dobbelsteen.



Wat geeft de dobbelsteen aan?

- Een kleur. Staat deze op de kaart afgebeeld?
 - Ja: het kind zet het speelstuk van deze kleur op het overeenkomstig gekleurde veld van de kaart en mag nog eens gooien. Is later in het spel de kleur weliswaar op zijn kaart aanwezig, maar is deze al door een speelstuk bezet? Het stuk blijft op de kaart staan en de dobbelsteen wordt doorgegeven.
 - Nee: de dobbelsteen wordt doorgegeven.
- Het lachende gezichtje: Het kind zet een speelstuk naar keuze op het overeenkomstig gekleurde veld van de kaart. Vervolgens mag het nog eens met de dobbelsteen gooien.

Het kind dat erin slaagt om een speelstuk op het laatste vrije gekleurde veld van een kaart te zetten, zet vervolgens alle drie de speelstukken terug in het midden van het speelveld. Het mag de kaart pakken en voor zich op tafel neerleggen.

Nu neemt kloksgewijs het volgende kind de bovenste kaart van de stapel en legt deze omgekeerd in het midden op tafel en gooit met de dobbelsteen.

Einde van het spel:

Als alle zes dierkaarten zijn verdeeld, dan is het spel afgelopen. Het kind, dat de meeste kaarten bij elkaar heeft weten te verzamelen, heeft gewonnen. Bij een gelijkspel, hebben alle kinderen gezamenlijk gewonnen.

Tip: Al naar gelang de leeftijd en het aantal kinderen kan ook met meer of minder dan zes kaarten worden gespeeld.

2e spelidee:

Smulpartij

Voor 2 - 5 kinderen vanaf 3 jaar.

Doel van het spel:

Wie kan met een beetje geluk bij het dobbelen de meeste dieren voederen?

Spelvoorbereiding:

Er wordt voor elk dier een kaart uitgezocht.

Deze negen kaarten worden naast elkaar in een rondlopend parcours (1) naast elkaar gelegd. De gekleurde velden moeten telkens naar het midden wijzen.

De negen overgebleven kaarten worden omgekeerd naast het parcours gelegd.

Vervolgens wordt een van de speelstukken op een willekeurig kleurenveld van een van de kaarten neergezet.

De overige vier speelstukken worden bij dit spel niet gebruikt.

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Het hongerigste kind mag beginnen. Het pakt een kaart van de stapel en legt deze open in het midden (2) van het parcours. Daarna gooit het met de dobbelsteen.

Wat geeft de dobbelsteen aan?

- Een lachend gezichtje: het kind pakt de kaart uit het midden van de cirkel en legt hem voor zich neer. Vervolgens draait het een nieuwe dierenkaart om van de stapel en legt deze in het midden van de cirkel. Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.
- Een kleur: Het speelstuk wordt op het veld van de gegooide kleur gezet. Het speelstuk loopt altijd in dezelfde richting als de afgebeelde dieren. Nu worden de dieren vergeleken:
 - Staat op de kaart in het midden van de cirkel hetzelfde dier afgebeeld als op de kaart waarop de speelfiguur zich bevindt? Het kind mag de kaart uit het midden pakken. Daarna draait het een nieuwe dierenkaart van de stapel om. Het volgende kind is aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.
 - Staat op de kaart in het midden van de cirkel een ander dier afgebeeld als op de kaart waarop het speelstuk staat? Het volgende kind is aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Einde van het spel:

Zijn alle kaarten van de stapel omgekeerd en verzameld, dan is het spel voorbij. Ieder kind legt zijn gewonnen kaarten op een stapel. Degene die de hoogste stapel heeft, heeft gewonnen.

Bij gelijkspel hebben alle kinderen gezamenlijk gewonnen.

3e spelidee:

Weglopertjes

Voor 2 - 5 kinderen vanaf 4 jaar.

Doel van het spel:

De dieren hebben zich op de boerderij verstopt. Wie slaagt erin om ze