

Weihnachten auf dem Bauernhof

Eine weihnachtliche Spielesammlung.

Spielidee: Markus Nikisch

Illustration: Anja Dreier-Brückner

Spielinhalt

24 Holzfiguren, 1 Puzzle-Spielplan, 1 Säckchen, 1 Würfel,
1 Spielanleitung

Liebe Eltern,

einige Spiele können die Kinder auch spielen, bevor sie alle Türchen des Adventskalenders geöffnet haben. Welche Holzfiguren benötigt werden, steht immer am Anfang einer Spielidee.

Spiel 1: Weihnachtsmann, wir kommen!

Ein kooperatives Würfellaufspiel für beliebig viele Kinder.

O je, das Schwein und das Ferkel haben den Weihnachtsabend verschlafen. Jetzt müssen sie sich beeilen. Ob sie den Weihnachtsmann noch treffen, bevor er sich auf den Weg nach Hause macht?

Benötigtes Material:

Spielplan, Würfel, Weihnachtsmann, Mama-Schwein Gunda und Ferkel Grunz

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan aus den 24 Puzzleteilen in der Tischmitte zusammen.

Der Spielplan zeigt vier Mütter mit ihren Kindern (Startfelder) und den Weihnachtsmann mit Geschenken (Zielfeld).

Außerdem haben die kleinen Engel vier Sternbahnen mit jeweils sieben Sternchen gelegt. Diese reichen von den vier Startfeldern mit Müttern und Kindern direkt zum Weihnachtsmann.

Stellt das Mama-Schwein Gunda und ihr Ferkel Grunz auf die passende Abbildung. Der Weihnachtsmann kommt auf die Abbildung von Huhn Henriette und Küken Pieps.

Tipp: Ihr könnt anstelle von Schwein Gunda und Ferkel Grunz auch mit Kuh Emma und Kalb Muh oder Mama Anita und ihrem Kind spielen.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das kleinste Kind beginnt und würfelt.

Was ist auf dem Würfel zu sehen?

- **Ein kleiner Stern?**
Du darfst Ferkel Grunz einen Stern auf der Sternenbahn vorwärts ziehen.

- **Ein großer Stern?**

Ziehe Schwein Gunda einen Stern auf der Sternenbahn vorwärts.

- **Der Weihnachtsmann?**

Der Weihnachtsmann macht sich auf den Weg nach Hause. Ziehe ihn auf seiner Sternenbahn einen Stern vorwärts.

Wichtig: Auf einem Stern dürfen Schwein Gunda und ihr Ferkel Grunz gemeinsam stehen.

Danach ist das im Uhrzeigersinn nächste Kind an der Reihe.

Weitere Weihnachtsregeln:

- **Hast du einen Stern gewürfelt und das passende Tier steht bereits auf dem letzten Sternfeld?**
Es fühlt sich einsam und läuft auf der Sternenbahn zurück zu dem Stern, auf dem sein Familienmitglied steht.
- **Steht der Weihnachtsmann auf dem letzten Sternfeld?**
O je, der Weihnachtsmann fährt mit seinem Wolkenschlitten nach Hause und wird sofort auf den Geschenksack gestellt.
- **Stehen Schwein Gunda und Ferkel Grunz gemeinsam auf dem letzten Sternfeld?**
Prima! Du darfst sie beide sofort auf den Geschenksack stellen und musst kein weiteres Mal würfeln.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn ...

- **der Weihnachtsmann den Geschenksack erreicht.**
Leider haben Mama-Schwein Gunda und ihr Ferkel Grunz zu lange gebummelt - deshalb ist der Weihnachtsmann schon nach Hause gereist. Versucht es gleich noch einmal, vielleicht habt ihr jetzt mehr Glück;

oder ...

- **Mama-Schwein Gunda und Ferkel Grunz auf dem Geschenksack ankommen.**
Super! Nehmt den Weihnachtsmann und stellt ihn ebenfalls auf den Geschenksack. Gemeinsam feiert ihr ein tolles Weihnachtsfest.

Wettbewerbs-Variante

In dieser Variante können zwei bis vier Kinder gegeneinander spielen. Dabei gelten zusätzlich folgende Regeln:

- Jedes Kind sucht sich eine Mutter und ihr Kind aus und stellt es auf das passende Startfeld des Spielplans.
- Der Weihnachtsmann wird nicht benötigt und kommt aus dem Spiel.
- Wird der Weihnachtsmann gewürfelt, darf sich das Kind aussuchen, mit welcher seiner beiden Figuren es ziehen möchte.
- Das Kind, dessen Figuren zuerst auf dem Geschenksack ankommen, gewinnt das Spiel.

Spiel 2:

Was steckt im Sack vom Weihnachtsmann?

Ein Fühl- und Merkspiel für 2 bis 4 Kinder.

Benötigtes Material:

10 Tiere (Pferd, Schaf, Schwein, Kuh und Huhn - jeweils Mutter und Kind), das Säckchen

Spielvorbereitung

Legt die zehn Tiere in das Säckchen.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das größte Kind beginnt. Es gibt an, welches Tier aus dem Säckchen geholt werden soll und ob es die Tiermama oder das Tierkind meint.

Jetzt nimmt sich das nächste Kind das Säckchen und versucht, das genannte Tier zu erfühlen und aus dem Säckchen herauszuziehen.

Hast du die richtige Figur aus dem Säckchen gezogen?

- **Nein?**
Schade. Stecke das Tier wieder in das Säckchen zurück. Anschließend gibst du das Säckchen an das nächste Kind weiter. Es darf jetzt versuchen, das richtige Tier aus dem Säckchen zu ziehen.
- **Ja?**
Prima! Du darfst das Tier nehmen und hinter deinem Rücken verstecken oder dich darauf setzen. Anschließend nennst du ein weiteres Tier und eine neue Runde beginnt.

Wird ein Tier genannt, das nicht mehr im Säckchen liegt?

Das Kind, das dieses Tier hat, ruft laut: „Das Tier habe ich schon!“. Zum Beweis zeigt es das genannte Tier.

Anschließend darf es ein beliebiges Tier aus dem Säckchen ziehen und ein neues Tier nennen.

Spielende

Sobald kein Tier mehr im Säckchen liegt, ist das Spiel zu Ende. Das Kind mit den meisten Tieren gewinnt.

Tipp:

Den Schwierigkeitsgrad könnt ihr beliebig variieren, indem ihr zu Beginn mehr oder weniger Holzfiguren in das Säckchen legt.

Spiel 3: Der Weihnachtsengel

Ein Gedächtnisspiel für 3 bis beliebig viele Kinder.

Benötigtes Material:

16 beliebige Holzfiguren, das Säckchen

Spielvorbereitung

Sucht euch acht der sechzehn Holzfiguren aus und legt sie mit etwas Abstand in die Tischmitte. Die restlichen acht Holzfiguren legt ihr vorerst zur Seite. Das leere Säckchen wird bereitgelegt.

Spielablauf

Alle Kinder sehen sich die acht Holzfiguren in der Tischmitte genau an. Das älteste Kind beginnt und nimmt sich das Säckchen. Es ist der Weihnachtsengel. Alle anderen Kinder halten sich die Augen zu.

Jetzt nimmt der Weihnachtsengel ganz leise und vorsichtig eine der Holzfiguren aus der Tischmitte und legt sie in das Säckchen. Dann ruft er: „Versteckt!“ und alle anderen Kinder dürfen ihre Augen öffnen.

Wer jetzt zuerst erkennt, welche Holzfigur der Weihnachtsengel im Säckchen versteckt hat, nennt diese laut.

- Ist die genannte Figur richtig, darf das Kind die Holzfigur aus dem Säckchen nehmen und vor sich legen.

- Ist die genannte Figur falsch, dürfen die anderen Kinder weiterraten.

Wurde die richtige Holzfigur erraten, endet diese Runde. Das Kind, das richtig geraten hat, ist jetzt neuer Weihnachtsengel. Legt eine neue Holzfigur in die Mitte und die nächste Runde beginnt.

Spielende

Sobald keine Holzfigur mehr nachgelegt werden kann, ist das Spiel zu Ende. Das Kind mit den meisten Holzfiguren hat gewonnen.

Tipp: Den Schwierigkeitsgrad könnt ihr beliebig variieren, indem ihr zu Beginn mehr oder weniger Holzteile in die Mitte legt.

Christmas on the Farm

A Merry Christmas game collection.

Author: Markus Nikisch

Illustrations: Anja Dreier-Brückner

Contents

24 wooden figures, 1 jigsaw game board, 1 little bag, 1 die,
set of game instructions

Dear Parents,

Some of the games can be played before all the windows of the Christmas calendar have been opened. At the beginning of each game idea, it is indicated which wooden figures are necessary to play the game.

Game 1: Santa Claus, we are on our way!

A die game of cooperation and competition for any number of players.

Oh dear, pig and piglet have overslept on Christmas Eve and now they have to rush. Will they still meet Santa Claus before he returns to his home? The goal is to have the pig mom and child beat Santa Claus to the sack of presents at the end of the trail.

Material needed:

Game board, die, Santa Claus, Grace pig and piglet Grunt

Preparation of the game

Make up the game board in the center of the table, by piecing together the 24 jigsaw parts.

The game board shows four mothers with their children (starting squares) and Santa Claus with the presents (target square). The little angels have also laid out four tracks of stars, each with seven little stars. These tracks lead from the starting squares with mothers and children directly to Santa Claus.

Place Grace pig and piglet Grunt on their corresponding pictures. Santa Claus is placed on the picture of Henrietta hen and chick Cheep.

Hint: Instead of playing with Grace pig and piglet Grunt, you can play with Emma cow and calf Moo or Anita and her child.

How to play

Play in a clockwise direction. The smallest player starts by rolling the die.

What appears on the die?

- **A little star?**
Move piglet Grunt one square on the track of stars.

- **A big star?**

Move Grace pig one square on the track of stars.

- **Santa Claus?**

Santa Claus sets off for home. Move him one square on his track of stars.

Important: Grace pig and piglet Grunt can be on one star at the same time.

Then it's the turn of the next player.

More Christmas rules:

- **Did you roll a star and the corresponding animal already stands on the last square of the star track?**
The animal feels lonely and moves back to the star where their relative stands.
- **Does Santa Claus stand on the last square of the star track?**
Oh dear! Santa Claus immediately arrives home on his cloud sled and is placed on the sack of presents.
- **Have Grace pig and piglet Grunt arrived at the last square of the track?**
Well done! Place both of them immediately on the sack of presents. You don't have to roll the die again.

End of the game

The game ends when ...

- **Santa Claus arrives at the sack of presents.**
Unfortunately Grace pig and piglet Grunt were frittering away their time - so Santa Claus has left and returned home. Try it again, may be you are luckier next time;

or ...

- **Grace pig and piglet Grunt arrive on the sack of presents.**
Magnificent! Take Santa Claus and put him on the sack of presents as well. Together you celebrate a wonderful Christmas feast.

Competition Variation

In this variation two to four players can compete. The following additional rules apply:

- Each player chooses a mother and her child and places it on the corresponding starting square of the game board.
- Santa Claus is not needed and is kept off the game.
- If Santa Claus appears on the die, the player can choose which of both figures they want to move.
- The player whose figures reach the sack of presents first, wins the game.

Game 2:

What is hidden in the sack of Santa Claus?

A game of touch and memory for 2 to 4 players.

Material needed:

10 animals (horse, sheep, pig, cow and hen - mother and child of each) & the little bag

Preparation of the Game

Put the 10 animals in the bag.

How to Play

Play in a clockwise direction.

The tallest player starts and announces which animal should be

pulled out of the bag and whether it is the mother or the kid. The next player takes the bag and without looking, tries by feeling with his/her fingers to find the animal and pull it out of the bag.

Did you pull out the right figure?

- **No?**
Pity! Put the animal back and pass the bag to the next player who may now try to pull out the right animal.
- **Yes?**
Well done! You take the animal and hide it behind your back or sit on it. Then you announce another animal and a new round starts.

Is a given animal no longer inside the bag?

The player who has this animal yells: "I have already got this animal!". They show the animal as proof and may pull any animal out of the bag. Then they announce a new animal.

End of the game

As soon as there is no animal left inside the bag, the game ends. The player with the most animals wins the game.

Hint:

At the beginning, you can decide on the degree of difficulty by placing more or fewer animals inside the bag.

Game 3: The Christmas angel

A memory game for 3 to any number of players.

Material needed:

Any 16 wooden figures, the little bag

Preparation of the Game

Choose eight of the sixteen figures and place them in the center of the table with a little space between each one. The remaining eight are kept apart. Get the little bag ready.

How to Play

All the players take a good look at the eight wooden figures

in the center. The oldest player starts and takes the bag. They play the Christmas angel. The other players close their eyes. Now the Christmas angel quietly and carefully takes one of the figures from the center and puts it in the bag. Then they shout "Hidden!". The other players may now open their eyes.

Whoever is the first to recognize which figure has been hidden by the Christmas angel, says it out loud.

- If they are right, they take the figure out of the bag and place it in front of them.
- If they are wrong, the other players can go on guessing.

If it was the right figure, the current round ends. The player who guessed right becomes the new Christmas angel, places a new figure in the center and a new round begins.

End of the Game

As soon as no more figures are left to add to the center, the game is over. The player with the most figures is the winner.

Hints:

The degree of difficulty can be varied by putting more or less figures in the center at the beginning of the game.

Noël à la ferme

Une collection de jeux sur le thème de Noël.

Idée : Markus Nikisch

Illustration : Anja Dreier-Brückner

Contenu :

24 figurines en bois, 1 plateau de jeu puzzle, 1 sac, 1 dé,
1 règle du jeu

Chers parents,

Certains jeux pourront être joués avant que les petits n'aient ouvert toutes les portes du calendrier de l'Avent. Les figurines en bois nécessaires pour chaque jeu sont indiquées au début du jeu correspondant.

Jeu n° 1 : Père Noël, on arrive !

Une course coopérative, pour n'importe quel nombre de joueurs.

C'est la veillée de Noël et la truie et son porcelet se sont endormis. Il faut faire vite : Rattraperont-ils le Père Noël avant qu'il ne rentre à la maison ?

Accessoires nécessaires :

Plateau de jeu, dé, Père Noël, la truie Taillefine et le porcelet
Dodu

Préparatifs

Assembler le plateau de jeu en posant les 24 pièces du puzzle et le poser au milieu de la table.

Le motif illustré montre quatre mamans animaux avec leur petit (cases de départ) et le Père Noël avec des cadeaux (case d'arrivée).

On voit aussi que les petits anges ont préparé quatre parcours de sept étoiles. Ceux-ci mènent des quatre cases de départ directement au Père Noël.

Poser la truie Taillefine et son porcelet Dodu sur l'illustration correspondante. Le Père Noël est posé sur la poule accompagnée de son poussin.

Conseil : au lieu de jouer avec la truie et son porcelet, on peut aussi prendre la vache et son veau ou une autre maman avec son petit.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le joueur le plus jeune commence en lançant le dé.

Sur quoi le dé est-il tombé ?

- **Une petite étoile ?**
Avance le porcelet d'une étoile sur le parcours.

- **Une grosse étoile ?**

Avance la truie d'une étoile sur le parcours.

- **Le Père Noël ?**

Le Père Noël rentre chez lui : avance-le d'une étoile sur son parcours.

N.B. : la truie et son porcelet ont le droit de se retrouver tous les deux sur une étoile.

C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Règles supplémentaires pour la course de Noël :

- **Le dé est tombé sur une étoile et que l'animal correspondant est déjà sur la dernière case-étoile ?**
Comme il ne veut pas être tout seul, il revient en arrière jusqu'à l'étoile sur laquelle il y a sa maman ou son petit.
- **Le Père Noël est sur la dernière case-étoile ?**
Oh! Le Père Noël a fini la distribution des cadeaux et rentre en luge à la maison : il est posé sur le sac de cadeaux.
- **La truie et le porcelet sont tous les deux sur la dernière case-étoile ?**
Super ! Tu les poses tout de suite sur le sac de cadeaux et tu ne relances plus le dé.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsque ...

- **le Père Noël arrive sur le sac de cadeaux.**

La truie et son porcelet n'ont pas été assez rapides : le Père Noël a fini la distribution des cadeaux et est rentré chez lui.

Vous serez peut-être plus chanceux à la partie suivante;

ou ...

- **la truie et le porcelet arrivent sur le sac de cadeaux.**

Super ! Prenez le Père Noël et posez-le aussi sur le sac de cadeaux. Vous allez fêter Noël tous ensemble.

Variante avec compétition

Dans cette variante, deux à quatre joueurs peuvent jouer les uns contre les autres en suivant les règles ci-dessous :

- Chaque joueur choisit une maman et son petit et les pose sur la case-départ correspondante.
- Le Père Noël est retiré du jeu car on ne s'en servira pas.
- Lorsque le dé tombe sur le Père Noël, le joueur avance la figurine de son choix : la maman ou le petit.
- Le joueur, dont les deux figurines arrivent en premier sur le sac de cadeaux, gagne la partie.

Jeu n° 2 : Que contient le sac du Père Noël ?

Un jeu où il faut toucher et observer, pour 2 à 4 joueurs.

Accessoires nécessaires :

Le sac et 5 paires d'animaux (maman et son petit) : jument, brebis, truie, vache et poule.

Préparatifs

Mettre les dix animaux dans le sac.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus grand commence. Il dit quel animal doit être retiré du sac et si ce doit être la maman ou le petit.

Le joueur suivant prend le sac et essaye de trouver l'animal demandé en le touchant dans le sac et en le sortant.

Est-ce que tu as retiré le bon animal ?

- **Non ?**

Domage. Remets l'animal dans le sac et passe le sac au joueur suivant. Il essaye à son tour de trouver le bon animal.

- **Oui ?**

Bravo ! Tu prends l'animal : tu peux le cacher derrière toi ou t'asseoir dessus. Tu annonces alors un autre animal et un nouveau tour commence.

L'animal demandé par le joueur n'est plus dans le sac ?
Le joueur qui a cet animal dit bien haut : « C'est moi qui l'ai ! ».
Pour le prouver, il montre l'animal demandé. Il tire ensuite
n'importe quel animal du sac et annonce un nouvel animal.

Fin de la partie

Dès qu'il n'y a plus d'animaux dans le sac, la partie est terminée. Le joueur qui a le plus d'animaux gagne la partie.

Conseil :

On peut varier le degré de difficulté en mettant plus ou moins d'animaux dans le sac.

Jeu n° 3 : L'ange de Noël

Un jeu de mémoire pour 3 joueurs ou plus.

Accessoires nécessaires :

16 figurines au choix, le petit sac

Préparatifs

Choisir huit figurines parmi les seize et les poser au milieu de la table en laissant un peu d'espace entre elles. Mettre les huit figurines restantes de côté. Préparer le petit sac qui doit être vide.

Déroulement de la partie

Les joueurs regardent tous attentivement les huit figurines posées au milieu de la table. Le joueur le plus âgé commence et prend le sac. C'est lui l'ange de Noël. Les autres joueurs ferment les yeux.

Sans faire de bruit, l'ange de Noël prend alors l'une des figurines posées au milieu de la table et la met dans le sac. Il dit alors : « C'est dans le sac ! » et les autres joueurs ont le droit de rouvrir les yeux.

Celui qui trouve en premier quelle figurine a été cachée dans le sac par l'ange de Noël le dit tout haut.

- Si c'est la bonne figurine, le joueur a le droit de retirer la figurine du sac et de la poser devant lui.

- Si ce n'est pas la bonne figurine, les autres joueurs continuent de deviner.

Si la bonne figurine a été devinée, ce tour est fini.

Le joueur qui a bien deviné est alors l'ange de Noël. Posez une nouvelle figurine au milieu de la table. Le tour suivant commence.

Fin de la partie

Dès qu'il n'est plus possible de piocher de figurine, la partie est terminée. Le joueur qui aura le plus de figurines est le gagnant.

Conseils :

Vous pourrez varier le degré de difficulté comme voudrez en posant plus ou moins de figurines en bois au milieu de table.

Kerstmis op de boerderij

Een kerstachtige verzameling spellen.

Spelidee: Markus Nikisch

Illustraties: Anja Dreier-Brückner

Spelinhoud:

24 houten stukken, 1 puzzel/speelbord, 1 zakje, 1 dobbelsteen, spelregels

Lieve ouders,

sommige spellen kunnen de kinderen ook spelen voor ze alle deurtjes van de adventskalender hebben opengemaakt.

Welke houten stukken hiervoor nodig zijn, staat telkens aan het begin van elk spelidee.

Spel 1: Kerstman, we komen eraan!

Een coöperatief dobbelspel voor een onbeperkt aantal kinderen.

Oh jee, het varken en het biggetje hebben zich op kerstavond verslapen. Nu moeten ze opschieten. Lukt het ze om de kerstman te ontmoeten voordat hij op weg naar huis gaat?

Benodigd materiaal:

Speelbord, dobbelsteen, kerstman, het moedervarken Adelheid en het biggetje Knor

Spelvoorbereiding

Leg in het midden van de tafel het speelbord, bestaande uit de 24 puzzelstukken, neer.

Op het speelbord staan vier moeders met hun kinderen (startvelden) en de kerstman met cadeaus (finish).

Bovendien hebben de engeltjes vier sterrenbanen van elk zeven sterren uitgezet. Deze lopen van de vier startvelden met moeders en kinderen, direct naar de kerstman.

Zet het moedervarken Adelheid en haar biggetje Knor op de bijbehorende afbeelding. De kerstman komt op de afbeelding van Katrien, de kip, en het kuikentje Pieps.

Tip: In plaats van het varken Adelheid en het biggetje Knor kunnen jullie ook met Klaartje, de koe, en het kalfje Boe of met moeder Anita en haar kind spelen.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld.

Het kleinste kind begint en gooit met de dobbelsteen.

Wat is er op de dobbelsteen te zien?

- **Een kleine ster?**

Je mag het biggetje Knor een ster op de sterrenbaan vooruit zetten.

- **Een grote ster?**

Zet het varken Adelheid een ster op de sterrenbaan vooruit.

- **De kerstman?**

De kerstman gaat op weg naar huis. Zet hem op zijn sterrenbaan een ster vooruit.

Belangrijk: Het varken Adelheid en het biggetje Knor mogen samen op dezelfde ster staan.

Daarna is kloksgewijs het volgende kind aan de beurt.

Aanvullende kerstregels:

- **Heb je een ster gegooid en staat het bijbehorende dier al op het laatste sterrenveld?**
Het voelt zich eenzaam en gaat langs de sterrenbaan terug naar de ster waarop zijn familielid staat.
- **Staat de kerstman op het laatste sterrenveld?**
Oh jee, de kerstman stapt in z'n wolkenlee en gaat naar huis. Zet de kerstman op de zak met cadeaus.
- **Staan het varken Adelheid en het biggetje Knor op het laatste sterrenveld?**
Goed zo! Je mag ze allebei op de zak met cadeaus zetten en hoeft niet meer te gooien.

Einde van het spel

Het spel is voorbij als ...

- **de kerstman op de zak met cadeaus komt.**
Helaas hebben het moedervarken Adelheid en haar biggetje Knor te veel getreuzeld. Daarom is de kerstman al op weg naar huis gegaan. Als je wilt, kun je het nog 'ns proberen. Misschien heb je dit keer meer geluk;

of ...

- **het moedervarken Adelheid en het biggetje Knor op de zak met cadeautjes komen.**
Fantastisch! Pak de kerstman en zet hem ook op de zak met cadeaus. Gezamenlijk vieren jullie een geweldig kerstfeest.

Wedstrijdvariant

In deze variant kunnen twee tot vier kinderen tegen elkaar spelen. Hierbij gelden de volgende aanvullende regels:

- Ieder kind kiest een moeder met haar kind en zet ze op het bijbehorende startveld van het speelbord.
- De kerstman wordt niet gebruikt en uit het spel genomen.
- Als de kerstman wordt gegooid, mag het kind kiezen welk stuk hij vooruit wil zetten.
- Het kind wiens stukken als eerste op de zak met cadeaus terechtkomen, wint het spel.

Spel 2:

Wat zit er in de zak van de kerstman?

Een tast- en waarnemingsspel voor 2 tot 4 kinderen.

Benodigd materiaal:

10 dieren (zowel moeder als kind van: paard, schaap, varken, koe en kip), het zakje

Spelvoorbereiding

Doe de tien dieren in het zakje.

Spelverloop

Er wordt klokgewijs om de beurt gespeeld. Het oudste kind begint. Het noemt een dier dat uit het zakje gehaald moet worden en of het een moederdier of een dierenkind moet zijn.

Nu neemt het volgende kind het zakje en probeert om het genoemde dier op de tast te herkennen en uit het zakje te halen.

Heb je de juiste figuur uit het zakje gehaald?

- **Nee?**

Helaas. Doe het dier in het zakje terug. Daarna geef je het dier aan het volgende kind. Hij of zij mag proberen het juiste dier tevoorschijn te halen.

- **Ja?**

Goed zo! Je mag het dier houden en achter je rug verstoppen of erop gaan zitten. Vervolgens noem je een nieuw dier en begint er een nieuwe ronde.

Wordt een dier genoemd dat niet meer in het zakje zit?

Het kind dat het dier heeft, roept luid: „Dat dier heb ik al!“

Als bewijs laat hij of zij het genoemde dier zien. Vervolgens mag het een willekeurig dier uit het zakje halen en een nieuw dier noemen.

Einde van het spel

Zodra alle dieren uit het zakje zijn gehaald, is het spel afgelopen. Het kind met de meeste dieren wint.

Tip:

De moeilijkheidsgraad kan worden gevarieerd door aan het begin meer of minder dieren in het zakje te doen.

Spel 3: De kerstengel

Een geheugenspel voor 3 tot een onbeperkt aantal kinderen.

Benodigd spelmateriaal:

16 willekeurige houten stukken, het zakje

Spelvoorbereiding

Kies acht van de zestien houten stukken uit en zet ze met enige onderlinge afstand in het midden van de tafel. De overige acht houten stukken voorlopig aan de kant leggen. Het lege zakje klaarleggen.

Spelverloop

Alle kinderen bekijken aandachtig de acht houten stukken

die in het midden staan. Het oudste kind begint en neemt het zakje. Dit kind is de kerstengel. Alle andere kinderen doen hun ogen dicht.

Nu pakt de kerstengel heel zachtjes en voorzichtig een van de houten stukken die op tafel staan en doet dit in het zakje. Dan roept het: „Verstopt!” en mogen alle andere kinderen hun ogen open doen.

Wie nu als eerste herkent welk houten stuk de kerstengel in het zakje heeft verstopt, noemt dit hardop.

- Is het genoemde stuk het juiste dan mag het kind het houten stuk uit het zakje halen en voor zich neerleggen.
- Is het genoemde stuk niet het juiste dan mogen de andere kinderen verder raden.

Als het juiste stuk geraden wordt, is deze ronde afgelopen. Het kind dat goed geraden heeft, wordt nu de volgende kerstengel. Leg een nieuw houten stuk in het midden en begin een nieuwe ronde.

Einde van het spel

Zodra men geen houten stuk meer kan leggen, is het spel afgelopen. Het kind met de meeste houten stukken heeft gewonnen.

Tips:

De moeilijkheidsgraad kan naar believen worden veranderd door aan het begin meer of minder houten dieren in het midden te leggen.

