

KONIJNEN EN EITJES

Activiteitenpakket om eventueel met de "Action"-konijntjes en eitjes te spelen (kan ook zonder!)

• STAARTJESRACE! Spelletje voor 4 kinderen

• Benodigdheden:

4 konijntjes, 12 eitjes, 24 looptegels (pag. 6 & 7), 12 bloemtegels (pag. 8) 4 pomponnetjes

- Schilder 4 konijntjes in roze, blauw, groen en geel. Ook de 12 eitjes schilder je in deze kleuren (telkens per 3)

- Knip de 24 looptegels uit en lamineer.

- Print de bloementegels recto/verso (pag. 8 & 9) Zo heb je een mooie achtergrond als je de tegels omgekeerd legt. (is echter geen must) Lamineer ze.

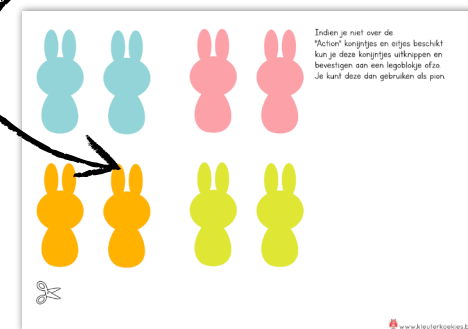
- Bevestig de eitjes met het lijmpistool of met velcro aan de bloemtegels.
Tip! Kleef eerst wat papiertape op de bloem, zo kleeft de lijm van het lijmpistool veel beter.
Indien je velcro gebruikt kun je de eitjes ook nog voor andere activiteiten gebruiken.

- Kleef 4 velcro-rondjes op het konijntje. Hang telkens één pomponnetje als staartje aan een konijn.

- Geen pomponnetjes? Je kan ook een paperclip aan de oortjes van het konijn hangen ;-)



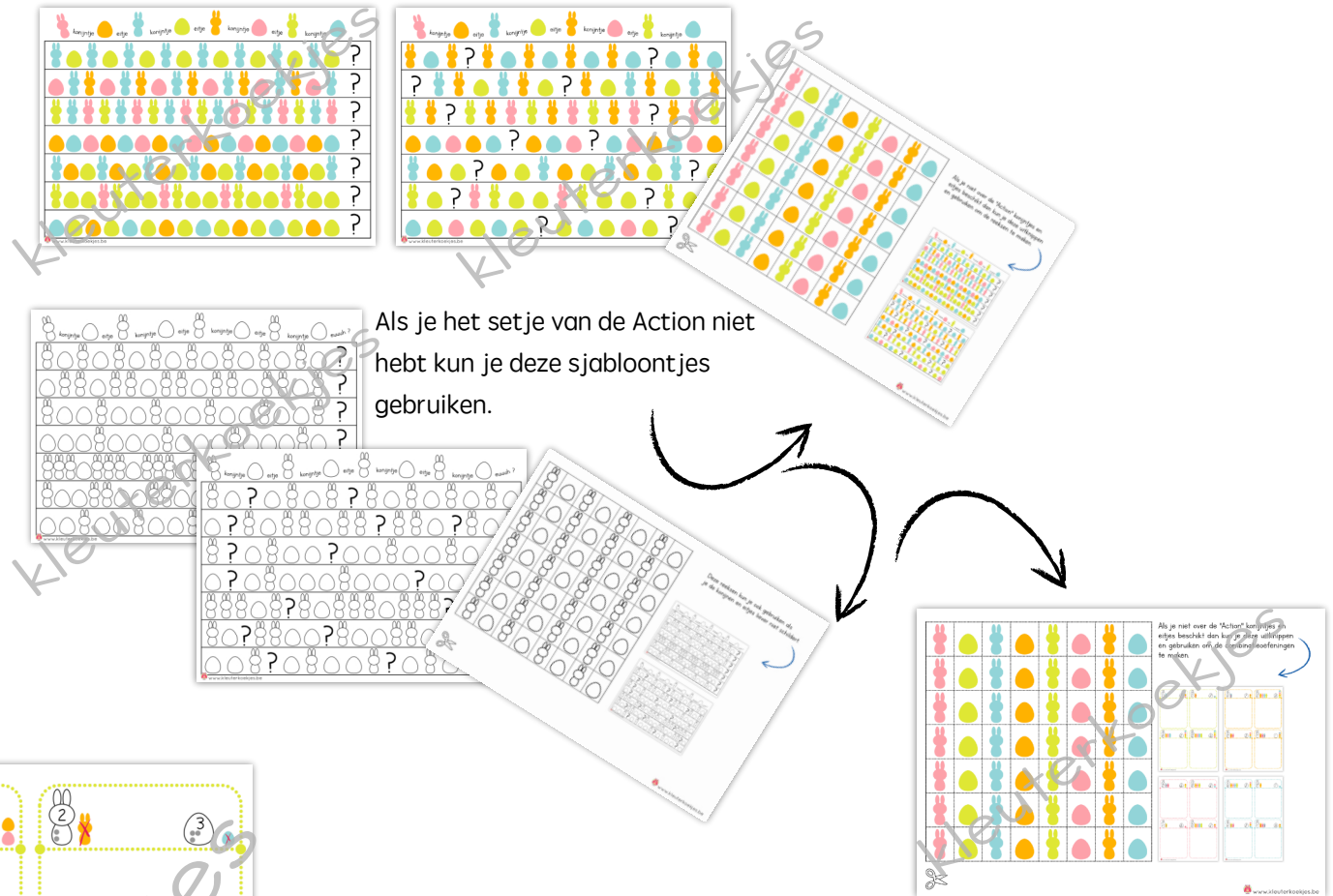
- Als je het setje van de Action niet hebt kun je deze sjabloontjes gebruiken als pion. Knip uit en bevestig ze aan beide zijden van bv. Een lego-blokje.



• KONIJN- & EITJESREEKSEN

Plaats het juiste konijn of ei op de plaats van het vraagteken.

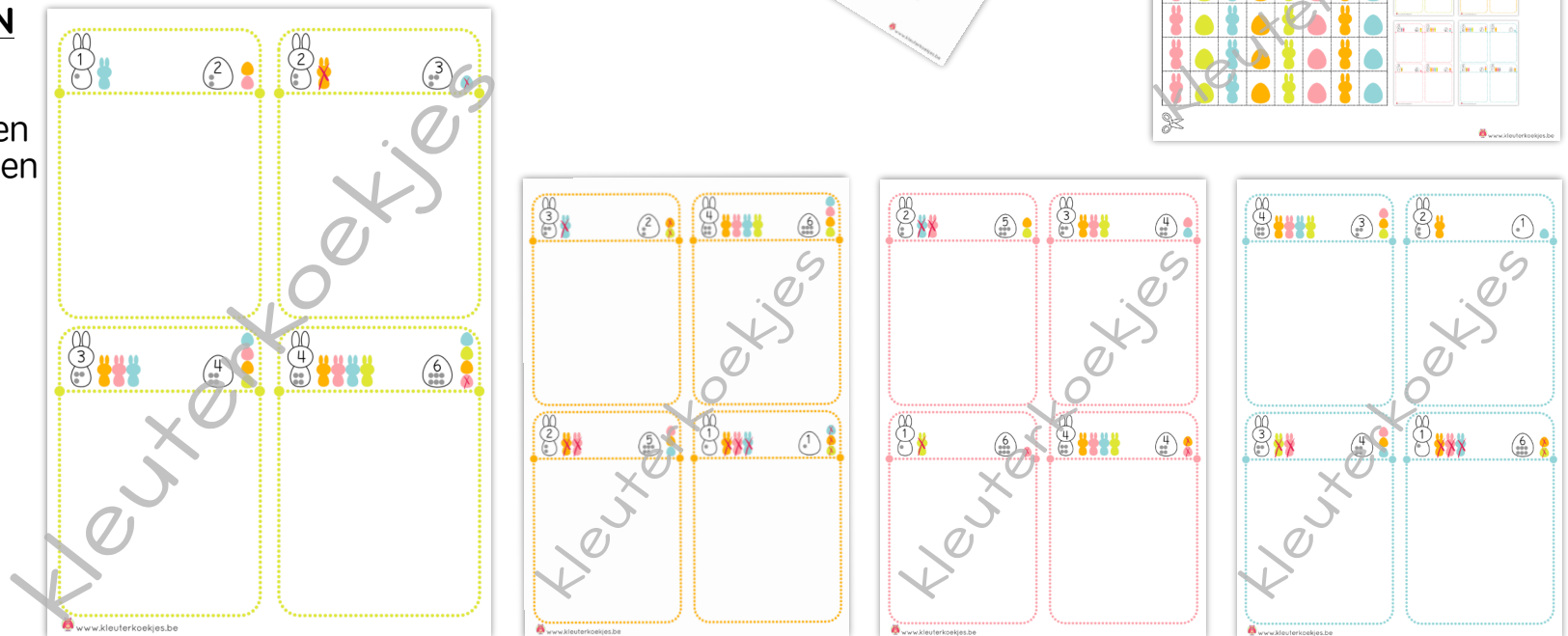
Ook bijgevoegd in zwart/wit. Deze kun je ook gebruiken als je de houten figuren liever niet schildert.



Als je het setje van de Action niet hebt kun je deze sjabloontjes gebruiken.

• COMBINATIE/TELOEFENINGEN

Combineer het gevraagde aantal en de gevraagde kleuren en plaats de juiste konijntjes en eitjes op de kaarten. Je kan ook de sjablonen gebruiken als je het Action-setje niet hebt.



Hoe speel ik de ...

STAARTJESRACE!

BEDOELING VAN HET SPEL:

VERZAMEL 4 STAARTJES!

Plaats de 12 bloementegels omgedraaid in het midden.

Leg er de 24 looptegels rond met de afbeelding zichtbaar.

Geef ieder konijntje één pomponnetje (staartje) en plaats de konijnen op een looptegel.

Laat telkens 5 looptegels tussen.

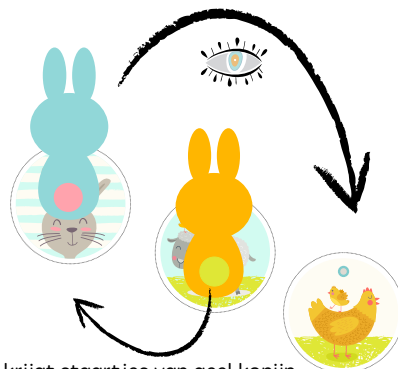
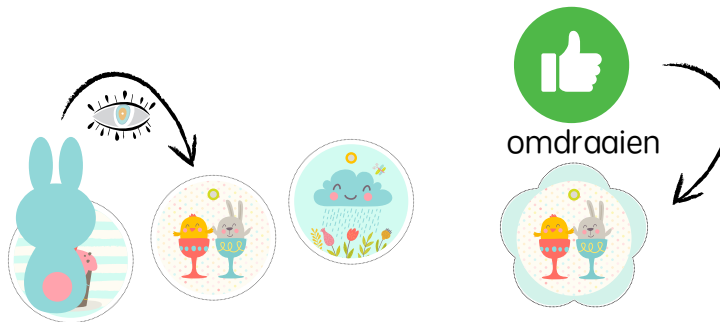
We gaan de konijntjes met de klok mee laten stappen over de looptegels.

Speler/Konijn 1 kijkt welke afbeelding op zijn volgende looptegel staat. Diezelfde bloementegel moet hij omdraaien. (principe memory)

Hij mag dus 1 bloementegel omdraaien. Is het de juiste afbeelding mag hij één tegel verder stappen. Is het fout is het de beurt aan de volgende speler. Zolang de speler geen fouten maken blijft hij aan de beurt.

Komt hij bij een volgend konijn dan mag hij die proberen in te halen. Dat kan door te kijken naar de volgende looptegel (de tegel vóór het in te halen konijn).

Spelprincipe van ...
‘JAKKIEBAK KIPPENKAK!’

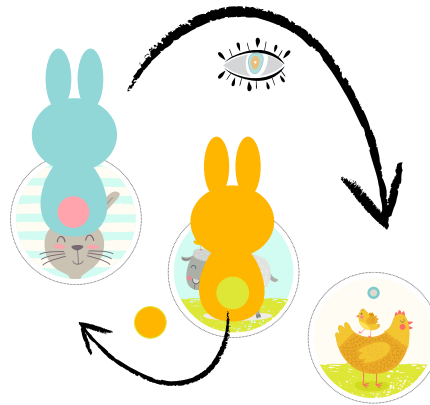


Als **blauw konijn** hier de bloementegel met de kip omdraait mag hij **alle staartjes** van het **gele konijn** bij zichzelf bevestigen!

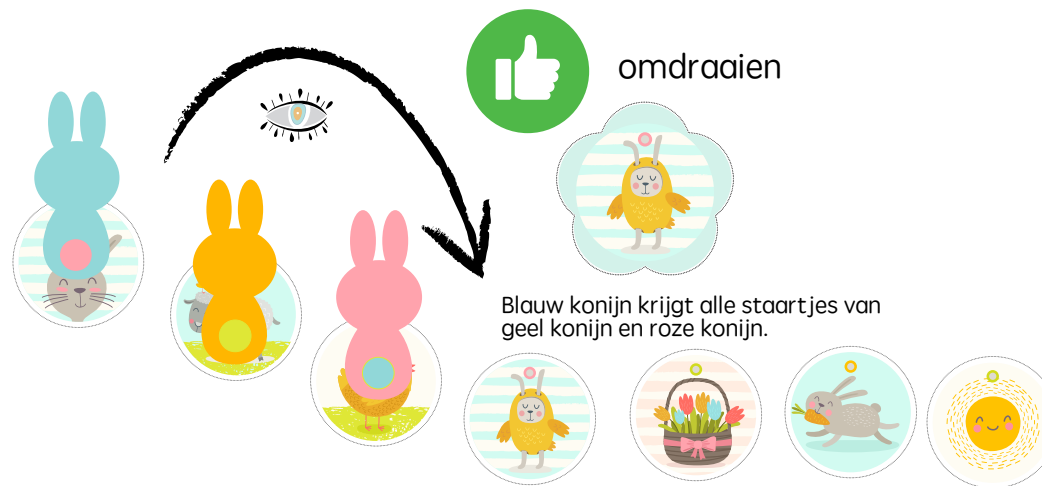
Blauw konijn krijgt staartjes van geel konijn



Als geel konijn al meerdere staartjes heeft moet hij **ALLE staartjes** aan blauw konijn geven.



Een konijn mag met één sprong 2 of zelfs 3 konijnen inhalen als deze direct achter elkaar staan. Als hij de juiste bloementegel omdraait (hier het kuiken) krijgt hij alle staarten van de konijnen die hij voorbijstak.



EINDE VAN HET SPEL:

De speler die het eerst alle 4 de staarten heeft verzameld is de winnaar van het spel!

