

Dierentuin- lotto

Voor 1 – 4 spelers vanaf drie jaar

Inhoud:

4 legborden
24 dierenkaartjes

Dieren-Lotto

Vorbereiding:

De spelers kiezen elk een legbord en leggen het open voor zich neer. Als er drie spelers zijn, wordt het overtollige legbord en de bijbehorende dierenkaartjes weggelegd. Als er twee spelers zijn, krijgt elke speler twee legborden. De dierenkaartjes worden geschud en verdekt op de tafel uitgespreid.

Het spel:

De jongste speler begint door een dierenkaartje om te draaien en hardop te zeggen welk dier op het kaartje te zien is. De speler, die het dier op zijn bord vindt, meldt zich en krijgt het kaartje. Hij plaatst het op het bijpassende vak van zijn legbord. Nu is de volgende speler aan de beurt. Er wordt kloksgewijs gespeeld.

Einde van het spel:

Winnaar is wie het eerst alle vakken van zijn legbord heeft afgedekt.

Variatie:

Dit spel kun je ook goed alleen spelen. Draai daarvoor de dierenkaartjes één voor één om en plaats ze op de passende legborden. Straks zitten alle dieren op hun plaats.

Memo-Lotto 1

Vorbereiding:

Ook hier kiezen de spelers elk een legbord en leggen het open voor zich neer. Als er drie spelers zijn, wordt het overtollige legbord en de bijbehorende dierenkaartjes opzij gelegd. Als er twee spelers zijn, krijgt iedereen twee legborden. De dierenkaartjes worden geschud en verdekt op de tafel uitgespreid.

Het spel:

Wie er aan de beurt is, mag nu óf een al open liggend dierenkaartje nemen, als het op zijn legbord past, óf hij draait een nieuw kaartje om. Als hij een passend plaatje vindt, mag de speler het meteen op zijn legbord plaatsen. Nu is de volgende speler aan de beurt. Er wordt kloksgewijs gespeeld.

Einde van het spel:

Winnaar is wie het eerst alle vakken van zijn legbord heeft afgedekt.

Variatie:

Wie het iets moeilijker wil, kan de dierenkaartjes die niet overeenstemmen weer verdekt in het midden van de tafel leggen.

A grey oval shape containing the letters 'NL' in a bold, black, sans-serif font.

Memo-Lotto 2

Vorbereiding:

Ook hier kiezen de spelers elk een legbord en leggen het voor zich neer. De resterende legborden en de bijbehorende dierenkaartjes worden weer opzij gelegd. De dierenkaartjes worden geschud en verdekt op de tafel uitgespreid.

Het spel:

Nu bekijkt iedere speler zijn legbord goed en probeert de dieren te onthouden. Dan draait elke speler zijn legbord om, zodat het met de plaatjes naar beneden ligt. Wie er aan de beurt is, draait een dierenkaartje om en zegt hardop welk dier erop te zien is. De speler, die gelooft dat het dier op zijn legbord is te zien, meldt zich en krijgt het kaartje; hij plaatst het naast zijn bord. Nu is de volgende speler aan de beurt. Er wordt kloksgewijs gespeeld.

Einde van het spel:

Zodra een speler zes dierenkaartjes heeft verzameld, mag hij zijn legbord omdraaien. Hij heeft gewonnen als alle dieren op zijn bord overeenstemmen. Als ze niet passen, wordt zo lang doorgespeeld tot een andere speler zes dieren bij elkaar heeft, enz.

Variatie:

Het spel wordt iets drukker als alle spelers tegelijk spelen. Alle spelers draaien eerst hun legborden om, en bekijken dan tegelijk snel en wild door elkaar de kaartjes in het midden van de tafel. Wie een dier voor zijn eigen legbord vindt, neemt het kaartje snel op. Zodra een speler alle zes dieren denkt te hebben gevonden, roept hij snel "Stop!".

Dan wordt gekeken, of de speler inderdaad de passende dieren heeft gevonden. Als een plaatje niet past, gaat het weer terug in het midden.

Winnaar is wie de meeste overeenstemmende plaatjes heeft.

Bliksem-Lotto

Vorbereiding:

Eerst worden de dierenkaartjes geschud en verdekt op de tafel uitgespreid. Er wordt één legbord open op tafel gelegd. Alle spelers bekijken dit legbord goed en proberen de dieren te onthouden. Nu wordt het bord omgedraaid.

Het spel:

Als het legbord is omgedraaid, bekijken alle spelers tegelijk snel en wild door elkaar de kaartjes, die in het midden van de tafel liggen. Wie een dier vindt, dat bij het verdekte legbord past, neemt het snel op. Zodra zes dierenplaatjes zijn opgenomen, wordt het legbord omgedraaid en gekeken, of de spelers inderdaad de passende dieren hebben gevonden. Voor elk fout dier moet de speler ook een passend dier teruggeven, dat hij al had verzameld. Het legbord wordt weggelegd. Nu wordt het volgende bord open gelegd, onthouden en weer omgedraaid. De spelers zoeken opnieuw tegelijk naar passende dierenkaarten, enz.

Einde van het spel:

Als alle vier legborden zijn gespeeld, is het spel afgelopen. Winnaar is wie de meeste plaatjes over heeft.