

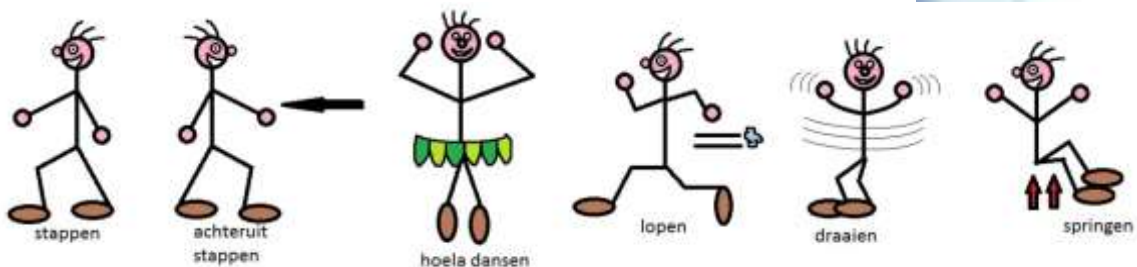
Gezelschapsspel: "Voeder de geit"

Aantal spelers

2 tot 4

Benodigheden

- Voedergeit
- Een houten lepel (of pollepel)
- Kaarten met de afbeelding van een geit
- Een mand of doos met duplo blokken (kleine vierkanten)
- Bewegingskaarten (6 verschillende)



Vorbereiding

- Knip de voedergeit uit en haal er de opening voor de mond uit. Kleef de voedergeit vast op een platte doos. Zorg dat de doos groot genoeg is om alle blokken in te verzamelen.
- Duid de startplaats aan vb. door een reep schildertape op de grond te kleven. Zet samen met de kleuters 7 stappen en plaats daar de voedergeit.
- Leg de geitenkaarten op een stapel aan de start.
- Leg de bewegingskaarten op de startplaats met de tekening naar beneden.
- Leg de duploblokken in een doos of mand en zet deze samen met de houten lepel bij de start.

Tip

Voorzie evenveel blokken als kaarten met de afbeelding van de geit.

Verloop

De kleuters staan klaar op de startplaats. Eén kleuter draait een bewegingskaart om. Een duploblok (= voer voor de geit) wordt op de houten lepel gelegd. Het blok wordt, op de wijze die op de bewegingskaart staat, naar de geit gebracht.

Lukt dit zonder dat het blok van de lepel valt?

Het voer wordt in de mond van de geit gelegd. De kleuter keert terug naar start. Daar ontvangt hij een kaart met de afbeelding van de geit. De volgende kleuter kiest een bewegingskaart en start het voederen. De kleuters voederen om beurt de geit tot de blokken op zijn en alle geitenkaarten zijn verzameld.

Tip

Door de geit op karton te kleven, blijft ze steviger rechtop staan.

Variatie/gradatie

- De houten lepel vervangen door een kleine of grote pollepel.
- Als het blokje van de lepel valt, keert de kleuter terug naar start en probeert opnieuw.
- Je kunt de bewegingskaarten op een dobbelsteen kleven, in de insteekhoezen van een dobbelsteen steken of op een draaischijf bevestigen.



Kaart voor een draaischijf bij dit spel is beschikbaar op www.zuidactie.be.