

Spelidee Krokodil Hop

Bedankt voor de aanschaf van de activiteitsset Krokodil Hop. Op deze pagina vind je een vertaling van de activiteiten die beschreven staan in de Engelstalige handleiding bij dit spel. Met deze set kun je zelf allerlei activiteiten bedenken.

Het spel bestaat uit:

- 1 vinyl mat
- 2 opblaasbare dobbelstenen
- 40 spelschijven (4 dieren, 10 van elk)

Markeer jouw gebied

Leg de mat op de vloer. De spelbegeleider rolt de gekleurde dobbelsteen en de leerlingen probeert alle stenen en balken met die kleur te vinden. De leerlingen hebben elke hun eigen setje ronde kaartjes en leggen zo snel als ze de juiste kleur gevonden hebben hun kaartje op de steen of balk. Gooi nog een keer met de dobbelsteen en herhaal dezelfde activiteit. Gooi je de krokodil? Dan halen de kinderen alle ronde schijfjes weer van de mat. Wie heeft er de meeste?

Herken de vorm

Leg de mat op de vloer. De spelbegeleider rolt beide dobbelstenen en noemt de kleur en de vorm combinatie, bijvoorbeeld 'gele cirkel'. De leerlingen steken hun hand op zodra ze de 'gele cirkel' gevonden hebben. Degene die als eerste is mag op de betreffende balk of steen gaan staan. Herhaal dit totdat alle leerlingen een plekje hebben. Rol je een krokodil? Bedenk dan zelf een combinatie.

Oversteken met kleuren

Speel met 2-4 spelers of 2-4 teams. Speel met 1 spelschijf per speler en gebruik de kleurendobbelsteen. Leg de mat zo neer dat alle spelers het goed kunnen zien. Elke speler of elk team kiest en plaatst zijn spelschijf op START.

Speler 1 rolt de kleuren dobbelsteen en verplaatst de spelschijf naar de dichtstbijzijnde steen of balk met die kleur. Speler 2 rolt de dobbelsteen de kubus en doet hetzelfde. Altijd kies je de dichtstbijzijnde steen of balk met de gegooide kleur. Als je met teams werkt laat je de kinderen om en om gooien. Gooi je een krokodil dan ben je 'gepakt' en verlies je de beurt. Als een speler op een steen of balk met een cijfer terecht komt, dan mag hij nog een keer gooien als het cijfer herkent wordt. Het team dat als eerste aan de overkant komt is de winnaar.

Oversteken met vormen

Speel op dezelfde manier als de voorgaande activiteit, maar speel dit keer met vormen.

Tip

Naast de genoemde activiteiten kun je ook zelf activiteiten bedenken, zoals sprongen maken naast of op de mat. Laat de kinderen ook zelf spelletjes en spelregels bedenken.

Mochten er nog vragen zijn? We horen het graag.
Team Credu.nl