



Coöperatief memory

1 tot 8 spelers • vanaf 5 jaar • speelduur circa 15 minuten

Spelidee

Vandaag gaan de jonge dieren op avontuur in de dierentuin. Maar als ze terug willen naar hun eigen plek weten ze niet goed meer waar ze zijn en bovendien zijn ze hun broertjes en zusjes kwijt.

Wij helpen de broertjes en zusjes om elkaar te vinden en samen naar hun eigen vertrouwde plek te gaan. Maar soms brult de leeuw. Dan schrikken de jonge dieren die nog niet op hun plek zijn en ze rennen weer door elkaar!

Ondertussen is de directeur onderweg naar de dierentuin. Hij zal deze warboel niet leuk vinden! Lukt het om alle dieren weer naar hun plek te brengen voordat de directeur er is?

Inhoud

- tweezijdig bord van de dierentuin met 12 plekken voor de jonge dieren
- spelbord met het pad van het directeurshuis naar de dierentuin
- 1 directeur (klem deze voor het eerste spel in de bijgeleverde plastic standaard)
- 24 dierkaarten: 12 paren van de jonge dieren
- 4 directeur-kaarten
- 2 brullende-leeuw-kaarten
- 5 blanco reservekaarten

Voorbereiding

Leg het spel als volgt klaar (zie voorbeeld op de achterkant van dit boekje):

- Leg eerst het grootste spelbord neer. Gebruik voor het eerste spel de kant zonder dieren.
- Leg het smalle spelbord ertegenaan zodat de tekening aansluit.
- Zet de directeur op zijn beginplek, bij het huis.
- Bekijk de broertjes en zusjes op de 24 dierkaarten.
- Doe de 4 directeur-kaarten en de 2 brullende-leeuw-kaarten erbij en draai dan alle kaarten om.
- Hussel deze 30 kaarten goed door elkaar. Leg ze vervolgens zo neer dat iedereen er goed bij kan.
- Bedenk samen wie er mag beginnen, bijvoorbeeld degene die het kortst geleden naar de dierentuin is geweest.

Spelen

1. Draai een kaart om. Is het een dierkaart, draai dan nog een kaart om.
2. Zie je op de tweede kaart zijn broertje of zusje, dan leg je ze samen op één van de 12 plekken van het spelbord.
3. Heb je twee verschillende dierkaarten omgedraaid, dan zorg je ervoor dat iedereen ze goed kan zien. Daarna draai je ze weer terug.
4. Heb je een **directeur-kaart** omgedraaid? Zet de directeur één stap vooruit. Daarna draai je de directeur-kaart weer dicht. Leg hem op de plek waar hij lag en precies hetzelfde zoals hij lag!



5. Draai je een **brullende-leeuw-kaart** om, dan schrikken de dieren die nog niet op hun eigen plek zijn en ze lopen weer door elkaar! Leg de leeuw-kaart in de speldoos. Daarna husselen we alle kaarten die nog niet op het spelbord liggen en leggen ze opnieuw neer.



Einde van het spel

- Als we alle dieren naar hun plek gebracht hebben, komt de directeur de dierentuin binnen. Hij is blij dat alle dieren op hun eigen plek zijn!
- Soms komt de directeur voordat we alle dieren hebben gevonden. Hoeveel dieren hebben we gevonden? Hoe kan het een volgende keer wel lukken om alle dieren op tijd naar hun plek te brengen?

Tips

- Speel ook eens met de andere kant van het bord, waar de ouders van de jonge dieren op staan. Zorg er samen voor dat de jonge dieren bij hun ouders terugkomen!
- Om het spel spannender te maken laat je de directeur vertrekken vanaf het vakje met de steen.
- Is het spel te moeilijk, speel dan met maar één brullende-leeuw-kaart.
- Is een kaart aan de achterkant herkenbaar geworden, vervang deze dan door een reservekaart waarop je zelf een tekening maakt. Je kunt ze natuurlijk ook gebruiken om je eigen favoriete dieren toe te voegen!