

Selecta



picco

Popolino



# picco Popolino

Een regelrechte giller!  
Turbulent dieren raad spel voor 2 en  
meer dierenexperts vanaf 3 jaar, met  
één spelvariant.

**Soort spel:** Meebrengspel  
**Spelers:** 2 tot en met 4 spelers vanaf 3 jaar  
**Inhoud:** 18 dierenkaartjes Ø 6 cm,  
18 taakkaartjes Ø 3 cm,  
1x spelregels  
**Auteur en  
illustratie:** Sofia Carolina Muzio, Jens Hoffmann

## Beste ouders!

Voordat er met het spel wordt begonnen, is het aan te bevelen om samen met de kinderen de losse dierenkaartjes te bekijken en de dieren hierbij aan de kinderen te presenteren. Hierbij is het voor de „kleine beginnelingen“ nuttig om in alle rust de gekozen dierenkaartjes te bekijken en hierbij de naam van het dier, zijn uiterlijk en zijn typische geluid te leren en zelf ook weer te geven.

## Hier dan een korte omschrijving van elk dier:



### Kikker

Ik leef zowel in het water als op het land, ik heb een vochtige huid en ik eet graag vliegen. Dankzij mijn krachtige achterpoten kan ik ver springen, maar ik heb geen staart.



### Muis

Ik ben een klein dier en ik woon op het veld. Daar graaf ik gangen en bouw ik onderaardse nesten. Soms verhuis ik echter naar de huizen van de mensen. Ik knaag graag, ik heb een zacht vel en een lange dunne staart.



### Slang

Ik heb geen poten en armen, maar ik kronkel bliksemsnel en ik pak mijn buit met mijn giftanden. Ik heb een gevorkte tong en ik lig heel graag in de zon. Mijn geschubde staart loopt tot aan mijn kop.



### Uil

Overdag slaap ik in een holle boom. 's Nachts jaag ik en ontdek ik met mijn grote ogen in het donker menige muis. Het is mijn specialiteit mijn kop tot op de rug te draaien. Mijn achterkant is meestal met vrij lange veren getooid.



### Kip

Ik leg elke dag een ei, en soms wel twee. Ik heb een verenkleed, maar ik kan niet zo goed vliegen. Ik praat heel graag met mijn partners en pik menig korreltje weg. Mijn staart is met veren getooid.



### Poes

Ik kan op mijn zachte pootjes stil dichterbij sluipen en 's nachts zie ik heel goed. Als je mijn vel aait, spin ik van genoegen. Mijn staart is mijn belangrijkste hulpmiddel bij het balanceren en klimmen.



### Aap

Ik sta dichterbij je dan je denkt. Ik sta bekend als een uitstekende klimmer.

Ik zwaai van tak naar tak en ik houd van bananen. Ik kan me vasthouden met mijn lange staart.



### Hond

Ik sta bekend als trouwe begeleider van de mens. Ik kan hard blaffen en ik ben zeer moedig. Ik ben niet graag alleen, ik houd heel veel van spelen en ravotten. Als ik in een goed humeur ben, kwispelt mijn staart heel snel heen en weer.



### Schaap

Ik ben een sociaal die en leef op de wei samen met veel soortgenoten. Er past altijd een blaffende viervoeter op ons. Jouw truien zijn misschien wel van mijn zachte haren gemaakt. Mijn staart is net een ragebol.



### Varken

Ik houd ervan me in de modder te wentelen. Niets eetbaars laat ik liggen. Ik heb borstels op mijn huid en een roze krulstaart.



### Ezel

Ik sta bekend als een koppig dier. Als ik iets niet wil, strek ik mijn voorpoten uit en doe ik geen stap verder. Ik ben zeer vasthoudend en ik kan zware lasten dragen. Mijn grijze staart eindigt in een kwast.



### **Beer**

Niemand kan mij iets maken, want ik ben groot en sterk. Ik ben een alleseter en als dessert heb ik graag bijenhoning. Ik kan niet zonder winterslaap en krabbelen op mijn rug. Mijn klein „stompstaartje“ valt nauwelijks te zien.



### **Leeuw**

Ik leef in een familie en sta overal bekend als een sterke koning. Ik bewaak mijn roedel en laat mijn vrouwen graag voor me jagen. Ik ben heel trots op mijn fantasische manen. Mijn staart is tamelijk lang en eindigt in een kwast.



### **Koe**

Ik sta bekend als melkleverancier. Ik heb vaak een zacht vel met zwarte vlekken, maar soms ben ik ook bruin, zwart of grijs. Ik eet het liefst vers gras. Ik verdrijf de lastige vliegen met mijn lange staart.



### **Paard**

Ik ben een groot dier en ik draag jou op mijn rug. Bovendien kan ik snel lopen en zelfs over hindernissen springen. Ik heb een lange staart en mooie manen.



### **Olifant**

Ik sta bekend als dikhuid en ik heb waardevolle ivoren slag tanden. Ik kan douchen met behulp van mijn neus, de slurf. Ik breng het grootste deel van mijn dag door met eten. Mijn lange staart heeft een zwarte kwast aan het uiteinde.



### **Giraf**

Ik bekijk de wereld het liefst van boven. Om te kunnen drinken moet ik door mijn lange benen zakken om aan het water te komen. Mijn gevlekte vel verleent mij bescherming in het struikgewas, met mijn paarse tong trek ik de hoogste bladeren van de bomen af. Mijn staart is tamelijk kort in vergelijking met mijn hals.



### **Walvis**

Ik ben het grootste dier ter wereld en ik leef in het water. Ik heb geen kieuwen, maar ik adem zoals de mensen en ik moet onder water de adem inhouden. Met mijn neus stoot ik grote blaaswolken uit en ik beweeg me voort met mijn machtige staartvin.

## Spel voor kinderen vanaf 3 jaar en een spelleider

### Vorbereiding

Voordat het spel begint, worden de grote dierenkaartjes midden op de tafel verdeeld zodat alle medespelers de kaartjes goed kunnen bereiken. De kant waarop de kop van de dieren staat, ligt naar boven. De kleine taakkaartjes zijn bij deze spelvariant niet nodig en worden opzij gelegd.

### Doel van het spel

Wie bij dit spel een dier aan de hand van de omschrijving heeft kunnen herkennen, krijgt een dierenkaartje. De speler met de meeste dierenkaartjes wint.

### Spelverloop

De spelleider omschrijft in iedere spelronde een dier. Het kind dat als eerste het juiste dierenkaartje bij de omschrijving grijpt, krijgt dit kaartje. Als een kind het verkeerde kaartje pakt, moet het dit weer terugleggen en mag het in deze ronde niet meer meedelen.

### Einde van het spel

Het spel houdt op, als alle dierenkaartjes verdeeld zijn. De speler met de meeste kaartjes wint. Bij een gelijke stand zijn er verschillende winnaars.

## Reactiespel voor kinderen vanaf 4 jaar

### Vorbereiding

Voordat het spel begint, worden de grote dierenkaartjes midden op de tafel verdeeld zodat alle medespelers de kaartjes goed kunnen bereiken. De kant waarop de „achterkant“ van de dieren staat, ligt naar boven. De kleine taakkaartjes worden in een stapel gereedgelegd. De achterkant ligt naar boven, de koppen van de dieren zijn niet te zien.

### Doel van het spel

Het is het doel een dier zo goed te omschrijven dat een medespeler dit dier kan herkennen en het kan vinden temidden van de op de tafel liggende dierenkaartjes.

Zowel de speler die het dier heeft omschreven als de speler die het juiste dier heeft kunnen vinden krijgen een kaartje.

De speler die aan het eind de **meeste** kaartjes heeft kunnen verzamelen, is de winnaar.

### Spelverloop

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee, de speler die het laatst in de diertuin is geweest, begint. Deze speler trekt het bovenste kaartje van de stapel met de kleine taakkaartjes. De speler heeft

nu als taak het op het kaartje afgebeelde dier te omschrijven voor de medespelers.

De medespelers hebben als taak het dier te herkennen en terug te vinden te midden van de over de tafel verdeelde grote dierenkaartjes waarop alleen maar de „achterkanten“ van de dieren staan.

Als een medespeler een dier vindt, kunnen jullie controleren of dat het juiste dier is: het grote dierenkaartje wordt omgedraaid en de kop van het dier wordt vergeleken met de kop van het dier op het taakkaartje.

## Komen de koppen overeen?

Prima! Beide spelers, de speler die het dier heeft omschreven en de speler die het juiste dier heeft kunnen vinden, mogen hun kaartje houden. Op het einde telt ieder kaartje voor één punt, en het maakt niet uit of dat nu een groot kaartje of een klein taakkaartje is.

## Komen de koppen niet overeen?

Pech gehad! Geen van de spelers krijgt een kaartje. Het grote dierenkaartjes gaat weer terug de tafel op, het taakkaartje komt weer op de stapel met de taakkaartjes.

Daarna is de volgende speler met de wijzers van de klok mee aan de beurt. Hij trekt het bovenste

kaartje van de stapel met taakkaartjes en omschrijft het daarop afgebeelde dier.

## Einde van het spel

Het spel houdt op, als alle kaartjes verdeeld zijn. De speler met de meeste kaartjes wint. Bij een gelijke stand zijn er verschillende winnaars.

## Variant

Probeer het spel ook eens uit door het dier niet te omschrijven, maar de typische dierengeluiden te imiteren of door de dieren in pantomime af te beelden. Veel plezier daarmee!

## En nu kan het spel beginnen! Wie kent er de meeste dieren?