

Het kaartspel Animal Race kan gespeeld worden door 1 tot 50 kinderen. Afhankelijk van de leeftijd van de kinderen worden niet alle kaarten gebruikt. Voor de allerkleinsten gebruikt men de kaarten met de vormen, dieren en kleuren die ze kennen. De andere kaarten worden toegevoegd naargelang de evolutie van de kinderen.

## KENNISMAKING MET HET KAARTSPEL EN OPSTELLING

De kinderen krijgen enkele kaarten en bekijken ze aandachtig. Als het de eerste keer is dat deze activiteit wordt gedaan, is het belangrijk om samen met de kinderen in te gaan op wat ze zien op de verschillende kaarten: kleuren, vormen (aantal zijden...), dieren (manier waarop ze zich verplaatsen, aantal poten, leefomgeving...).

Vervolgens vraagt men de kinderen om ergens in de zaal te gaan staan. Zodra ze op hun plaats staan, vraagt men ze om de kaarten in de lucht te gooien. Zo worden de kaarten over de volledige speelruimte verspreid.

## INDIVIDUELE UITDAGINGEN

Alle kinderen spelen tegelijkertijd, elk voor zich. Het spel begint altijd op dezelfde manier, ongeacht de gekozen versie: als het startsignaal wordt gegeven, moeten de kinderen zo snel mogelijk alle kaarten met dezelfde kant naar boven draaien. Ofwel met de afbeelding naar beneden (voor grotere kinderen) ofwel met de afbeelding naar boven (voor kleinere kinderen).

### Spel 1: Zoek en vind

Elk kind moet één kaart vinden die voldoet aan de gegeven instructie, bijvoorbeeld een gele kaart, een leeuw, een driehoek, een dier dat springt ... (de drie onderwerpen van de kaart gebruiken). Vervolgens twee kaarten: één met blauw en één met een driehoek ...

### Spel 2: Minder en minder

De spelers moeten om het snelst een kaart vinden die aan meerdere criteria voldoet. Hoe meer instructies men geeft, hoe minder kaarten er mogelijk zijn. Voorbeelden van instructies: een kaart met een driehoek en geel (6 kaarten), een kaart met een walvis en rood (6 kaarten), een kaart met een slak en een vierkant (6 kaarten), een kaart met een aap, een rechthoek en oranje (1 kaart).

De kinderen die, na de aankondiging van de spelleider, een kaart vinden die voldoet aan de instructie, zetten zich op de aankomstbank, de lijn, de mat ... Zo kan men beter zien of alle kaarten gevonden zijn. De kinderen houden hun kaarten bij en het spel wordt meerdere keren gespeeld. Wie verzamelt de meeste kaarten? Mogelijke opstellingen voor deze versie: de kinderen staan in een cirkel rond de kaarten, ze moeten eerst iets gaan aanraken vooraleer ze een kaart mogen gaan zoeken, of de kaarten liggen aan één kant van de ruimte en de spelers staan aan de andere kant.

## UITDAGINGEN PER TEAMS / DEELGROEPEN

### Spel 1: Rangschikking

De kinderen moeten, allemaal samen, de kaarten zo snel mogelijk rangschikken per kleur, vorm of dier binnen een hoepel of een specifieke plaats.

### Spel 2: Huisjes

De kinderen worden in teams verdeeld en moeten, allemaal samen, een kaart gaan halen die overeenstemt met hun 'huisje'. De spelleider voorziet op voorhand kleuren-, vormen- of dierenhuisjes (ten hoogste 6 huisjes).

*Variant 1:* De kinderen zijn verdeeld over 12 tot 18 huisjes: het kleurenhuisje en het dierenhuisje (12 huisjes - 6 met de kleuren en 6 met de dieren) of het kleurenhuisje, het vormenhuisje en het dierenhuisje (18 huisjes). Als het startsignaal wordt gegeven, moeten de kinderen telkens een of twee kaarten gaan halen die overeenkomen met hun huisje. Wie verzamelt de meeste kaarten? Zodra alle kaarten over de verschillende huisjes verdeeld zijn, kunnen de kinderen kaarten uit andere huisjes gaan 'stelen'. Ze mogen er per keer wel maar eentje nemen. Wie kan de meeste kaarten bemachtigen?

*Variant 2:* Omgekeerd kan men ook telkens één kaart aan een ander huisje geven en zo zijn kaarten kwijtspelen. Wie heeft op het einde van het spel de minste kaarten?

### Spel 3: Zoek en vind

Men kan ook alle kaarten "open" aan één kant van de zaal leggen en aan de andere kant van het speelterrein 6 teams vormen. Via een estafette moeten de spelers telkens een kaart gaan halen die voldoet aan de instructie van de spelleider. Bijvoorbeeld: 6 rode kaarten, 6 vissen, 6 kaarten van verschillende kleuren gaan halen.

*Variant:* Voor dit spel kan men de kinderen vragen om de kaarten op verschillende manieren mee te brengen, bijvoorbeeld plat op de hand, op het hoofd, tussen de knieën, door te bewegen zoals het dier op de kaart die men heeft genomen, door een voorwerp (rijstzakje) te gooien dat op de kaart moet terechtkomen alvorens die mag worden opgeraapt, door een parcours/obstakel te overbruggen (bijvoorbeeld evenwicht op een bank, sprong over hordes, slalom...)

### Spel 4: Domino

De eerste van elk team kiest een kaart en legt die voor de rij die door de andere teamleden wordt gevormd. Als het startsignaal wordt gegeven, moet de eerste van elk team via een estafette een kaart gaan halen waarvan één kant overeenkomt met een van de uiteinden van

de basiskaart (een dier of een vorm/kleur). De volgende speler moet vervolgens een kaart gaan halen die overeenkomt met het andere uiteinde van de kaart die door de eerste speler werd gelegd, enzovoort, om binnen de tijd het langste dominoparcours te maken.

### **Spel 5: Uno**

Als het startsignaal wordt gegeven, gaat de eerste speler van elk team via een estafette een kaart halen en legt hij ze in de hoepel. Hij lost de volgende speler af (bijvoorbeeld door een high five te geven), die een kaart moet gaan halen met ten minste één element dat overeenkomt met de vorige kaart (de kleur, de vorm of het dier); enzovoort. Welk team zal als eerste 10 kaarten verzamelen?

### **Spel 6: Jungle speed**

De kinderen worden in groepjes van 3 verdeeld (elk trio bestaat uit twee spelers en een scheidsrechter). De twee spelers zitten op hun knieën tegenover elkaar, met een sjaal tussen hen in. Ze hebben allebei een stapeltje van 10 kaarten, met de afbeelding naar beneden. De scheidsrechter bevindt zich ter hoogte van de sjaal. De eerste speler draait een kaart van zijn stapeltje om, laat de kant met de afbeelding eerst aan zijn tegenspeler zien, en legt ze voor zich. De tweede speler doet vervolgens hetzelfde. Als er een overeenkomst is (zelfde kleur - zelfde dier - zelfde vorm) tussen de twee omgedraaide kaarten, krijgt de eerste die de sjaal kan vangen 1 punt. Als er geen overeenkomst is, draait de eerste speler opnieuw een kaart om en legt die op zijn vorige kaart. Het spel gaat op dezelfde manier verder. Zodra er een punt wordt behaald, legt men de sjaal terug in het midden. Als een speler de sjaal grijpt hoewel er geen overeenkomst is, verliest hij een punt. De eerste speler met 5 punten wint een set. Hij wordt dan scheidsrechter.

*Variant:* De speler die de sjaal niet grijpt, krijgt alle kaarten van de twee omgedraaide stapels. De eerste speler die al zijn kaarten kwijtraakt, wint de partij.