

AMY'S FARM

spelinstructies

**XL SOUND
GAME** 



Het spel bevordert:



Somatiek: aandachtig luisteren (auditieve waarneming en auditief geheugen), fijne motoriek tijdens het bewegen van het figuurtje.



Taalontwikkeling: communicatie, herkenning en benoeming van dieren en hun geluiden.



Sociale ontwikkeling: naleving van de regels binnen de groep, sociaal gedrag tijdens het spel.



beleduc

AMY'S FARM

Luister goed en zoek de dieren



10 balen voer



Vlag met dierenmotieven



schuur

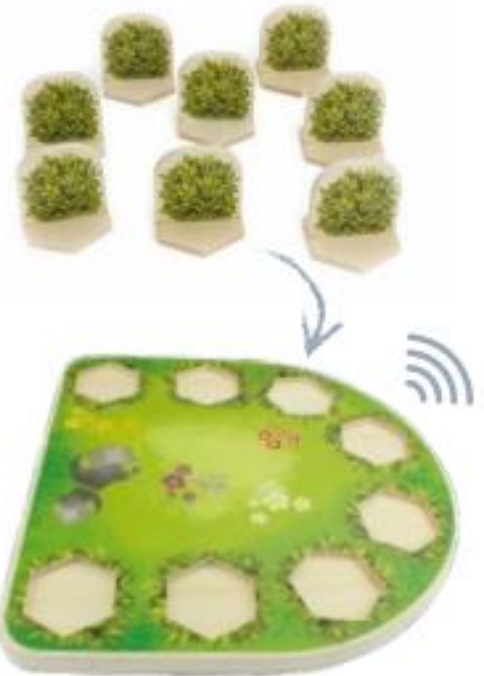


Personage Amy
kubus



speelmat

8 struiken, 2 keer hetzelfde geluid



Houten speelbord met geluidsfunctie

Er zijn 2 AAA-batterijen nodig, die niet bij de verpakking zijn inbegrepen!

Informatie over het spel



25587 AMY'S FARM

Vandaag is er iets grappigs gebeurd op de boerderij van Amy! De dieren hebben een grap uitgehaald en verstopten zich tussen de struiken op de boerderij. Als Amy haar dieren wil voeren, beseft ze dat ze hulp nodig heeft om ze allemaal terug te vinden. Om alle dieren geleidelijk te ontdekken, is het belangrijk om goed te luisteren. De geluiden verraden welk dier zich in welke struik verstopt: de koe loeit, het schaap blaait, het varken knort en het paard hinnikt. Het spel nodigt kinderen uit om heel goed te luisteren. Het stimuleert aandachtig luisteren, het waarnemen van geluiden en is erg leuk.

Vorbereiding van het spel

Plaats voor het eerste spel de batterijen in het scorebord (deurtje aan de onderkant). Schud de kleine struiken en plaats ze in de zeshoekige vakjes op het scorebord. Zet daarna pas de schakelaar aan de achterkant op 'ON'. De schuur bevindt zich links van het scorebord en de dobbelsteen ligt ernaast binnen handbereik. De vlag moet in de gleuf in het midden worden gestoken. Naast het bord moet het hek worden geplaatst, waar het veevoer wordt opgestapeld. Boerin Amy staat bij de schuur en wacht daar tot het spel begint. De dieren van Amy's boerderij hebben zich verstopt en staan ter herinnering afgebeeld op de schuur en de vlag. Bespreek de dieren voordat u het spel begint. Welke geluiden maken ze? Het is erg leuk om de geluiden van de dieren na te doen!

SNELLE START:

Plaats de batterijen (2x AAA)

1) Meng en verdeel de struiken

2) Zet de schakelaar aan (ON) en begin



Elk dier verstopt zich twee keer in de struiken.

Amy's tip: "Schakel het scorebord na elk spel uit en hussel de struiken door elkaar. Zo worden de dieren elke keer op een andere plek verstopt."

Doelstelling



Opmerking: het houten scorebord schakelt na 5 minuten over naar de stand-bymodus.

Verloop van het spel

De oudste speler mag beginnen en gooit de dobbelsteen. De speler verplaatst Amy het aantal stappen dat op de dobbelsteen staat en stopt op een vakje naast een struik. Nu moet de speler raden welk dier zich daar verstoppt.

Hij kan het geluid van het dier nadoen (koe, schaap, varken, paard) of het dier benoemen. Het is beter om voor het begin van het spel te beslissen hoe je wilt spelen. Nu kan hij de struik optillen en goed luisteren.

Als hij het dier goed heeft geraden, legt hij de struik terug op zijn plaats en mag hij opnieuw gooien. Amy loopt verder, raadt het volgende verstopte dier, tilt de struik op en luistert aandachtig. Als Amy alle dieren tot het einde van het bord goed heeft geraden, krijgt de speler een hooibaal als beloning en legt die voor zich neer. Aan het einde kunnen er nog dobbelstenen overblijven. Amy wordt teruggebracht naar het startpunt bij de schuur en het is de beurt aan de volgende speler.

Als de speler het verkeerd heeft geraden, legt hij de struik terug op zijn plaats en is zijn beurt voorbij. Amy wordt teruggebracht naar het startpunt bij de schuur. Daar begint de volgende speler zijn beurt.

Tip

Onthoud welk dier je bij welke struik hebt gehoord! Als je later terugkomt bij dezelfde struik, weet je al wie zich daar verstoppt.



VOORBEELD

1 Gooi de dobbelsteen en verplaats boerin Amy in de richting die de pijl aangeeft

2 Raad wie zich in de struik verstoppt



3 Til de struik op en luister goed

4 Juiste antwoord: blijf de dobbelsteen gooien en raden totdat je een fout maakt of het doel bereikt en een baal krijgt.

Fout antwoord: Amy wordt teruggebracht naar het begin. De volgende speler mag aan de beurt zijn.

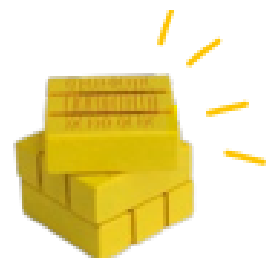
Tip

Onthoud welk dier je bij welke struik hebt gehoord! Als je later terugkomt bij dezelfde struik, weet je al wie zich daar verstoppt

Informatie: elke speler heeft minimaal drie worpen met de dobbelsteen (4-4-1) nodig om bij het diervoeder te komen. Afhankelijk van het geluk met de dobbelsteen is het echter ook mogelijk om met kleinere stapjes en dus langzamer vooruit te komen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een speler drie hooibalen heeft verzameld. Nu zijn alle dieren terug en kan Amy beginnen met het voeren ervan. Tip: voor jongere kinderen kan het aantal hooibalen worden verminderd.



ADVIES VOOR OPVOEDERS



Kunstonderwijs: boerderijdieren maken Maak samen met de kinderen leuke boerderijdieren! Met lege wc-papierrollen of keukenpapierrollen en acrylstiften of andere kleuren kunt u dierenfiguren maken, zoals schapen, varkens, hanen en nog veel meer.



Somatiek: reactievermogen en motorische vaardigheden stimuleren door bingo te spelen Laten we bingo spelen! De bingo van Amy's boerderij toont afbeeldingen van dieren en planten van haar boerderij. Door te spelen worden het reactievermogen en de motorische vaardigheden van kinderen gestimuleerd. Op onze website vindt u een gratis sjabloon voor bingo: scan gewoon de QR-code.

Inhoud:

- Instructies
- Geïllustreerde kaarten en bloemenkaarten om uit te knippen
- 8 bingokaarten



Anleitung

Druckt alle Seiten einmal aus und schneidet die Motivkarten und die Blumenkarten aus. Die 4 Bingo-Spielkarten entsprechen auseinander schneiden. Jeder Spieler erhält eine Bingo-Spielkarte. Die Motivkarten werden verdeckt ausgelegt. Der Spielleiter dreht nacheinander jeweils eines der ausgeschnittenen Motive um. Alle Spieler decken das entsprechende Motivkarte auf ihrer Spielkarte mit einer Blumenkarte ab. Sobald ein Spieler eine vollständige Reihe, Spalte oder Diagonale abgedeckt hat, ruft er „Bingo“ und gewinnt das Spiel.

Viel Spaß!

Motivkarten



beleduc



beleduc Lernspielwaren
GmbH Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
Tel.: 0049 37360 162 0 Fax:
0049 37360 162 29 Mail:
info@beleduc.de
www.beleduc.de

© beleduc 2026



Belangrijke informatie

- Niet-oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen.
- Lege batterijen moeten uit het speelgoed worden verwijderd.
- De aansluitklemmen mogen niet worden kortgesloten.
- Gebruik geen verschillende soorten batterijen of nieuwe en gebruikte batterijen door elkaar.
- Batterijen moeten met de juiste polariteit worden geplaatst.
- Gebruik geen oplaadbare batterijen.



Bewaar dit adres voor het geval u vragen heeft.

NL: Let op! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

