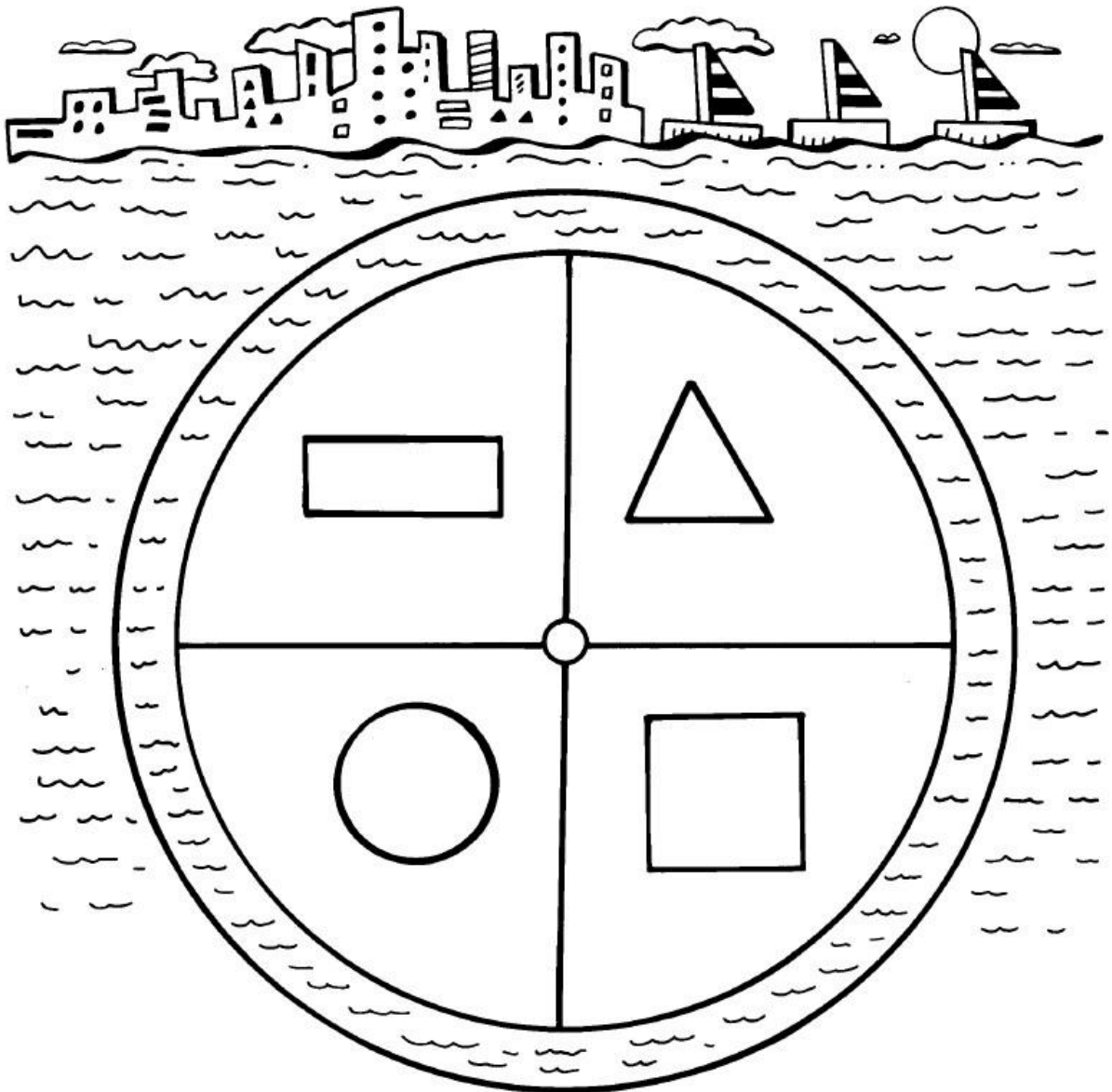
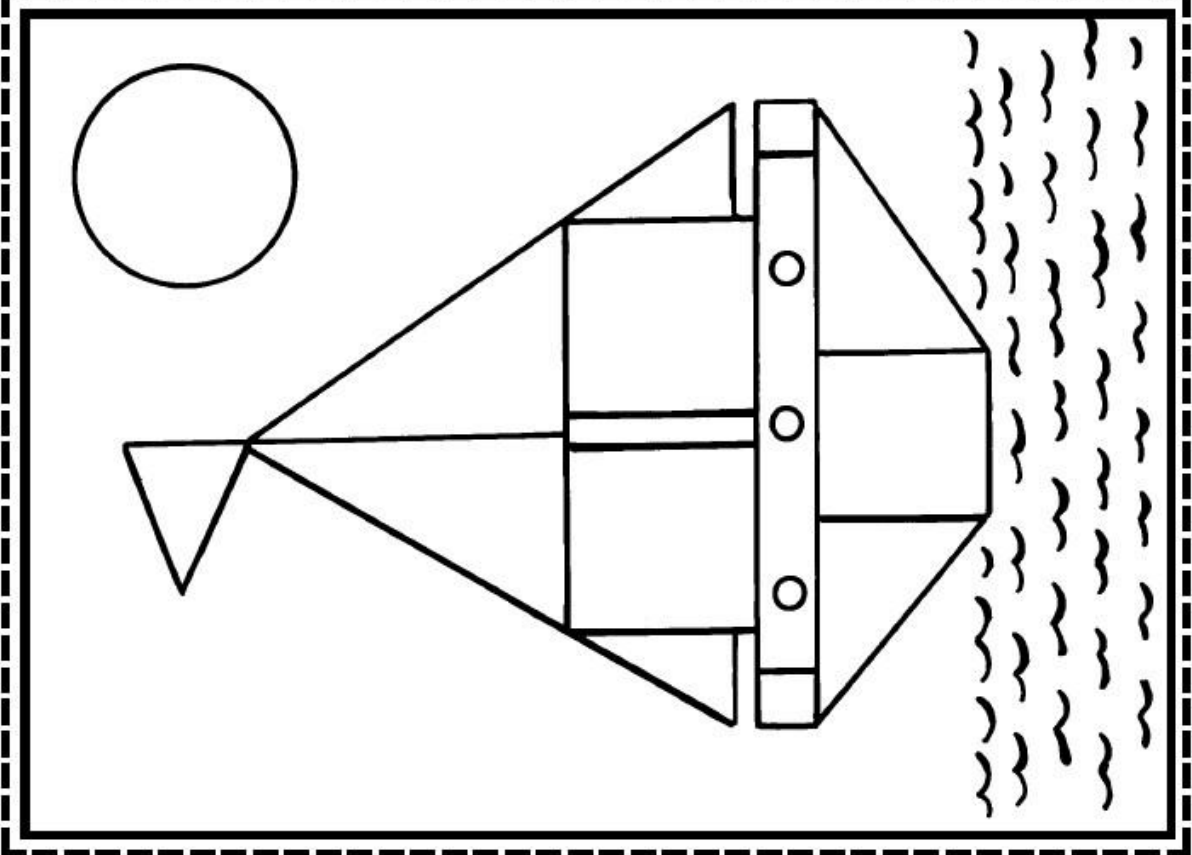
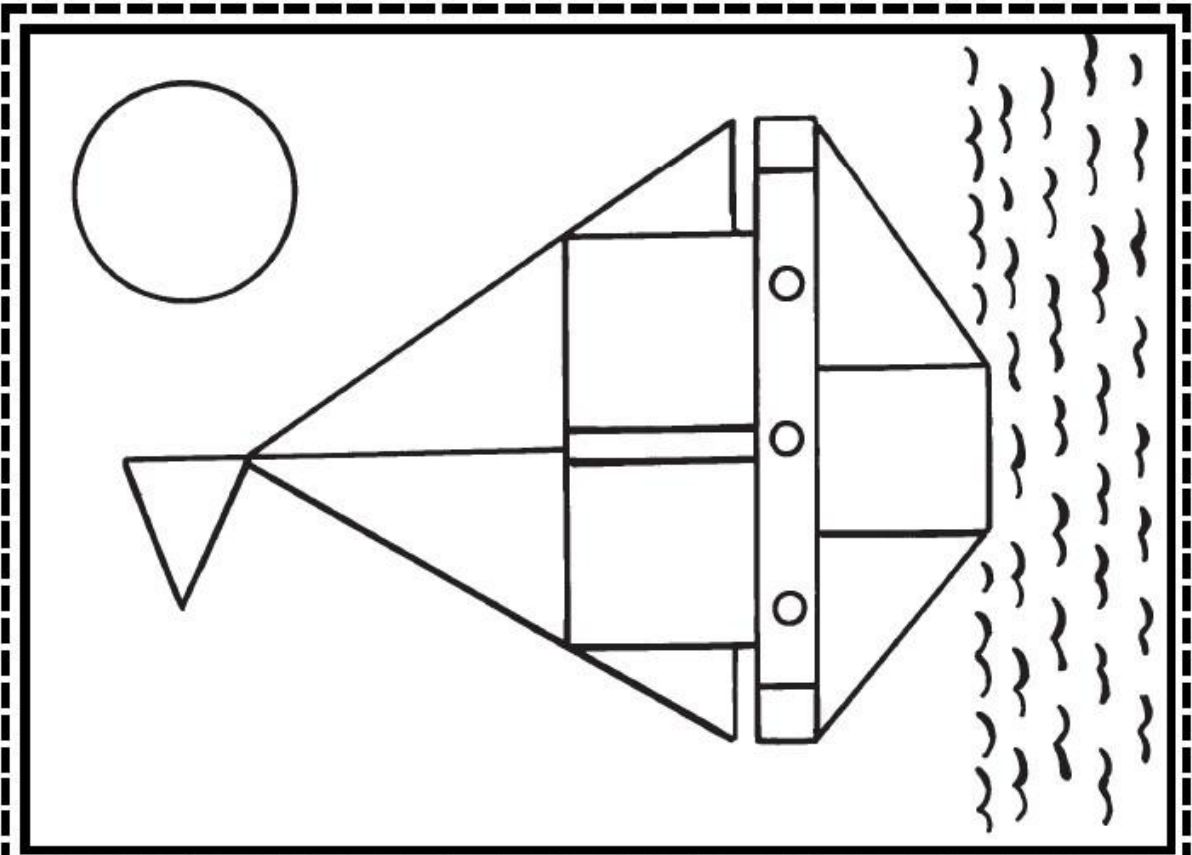


Vormen-Boot

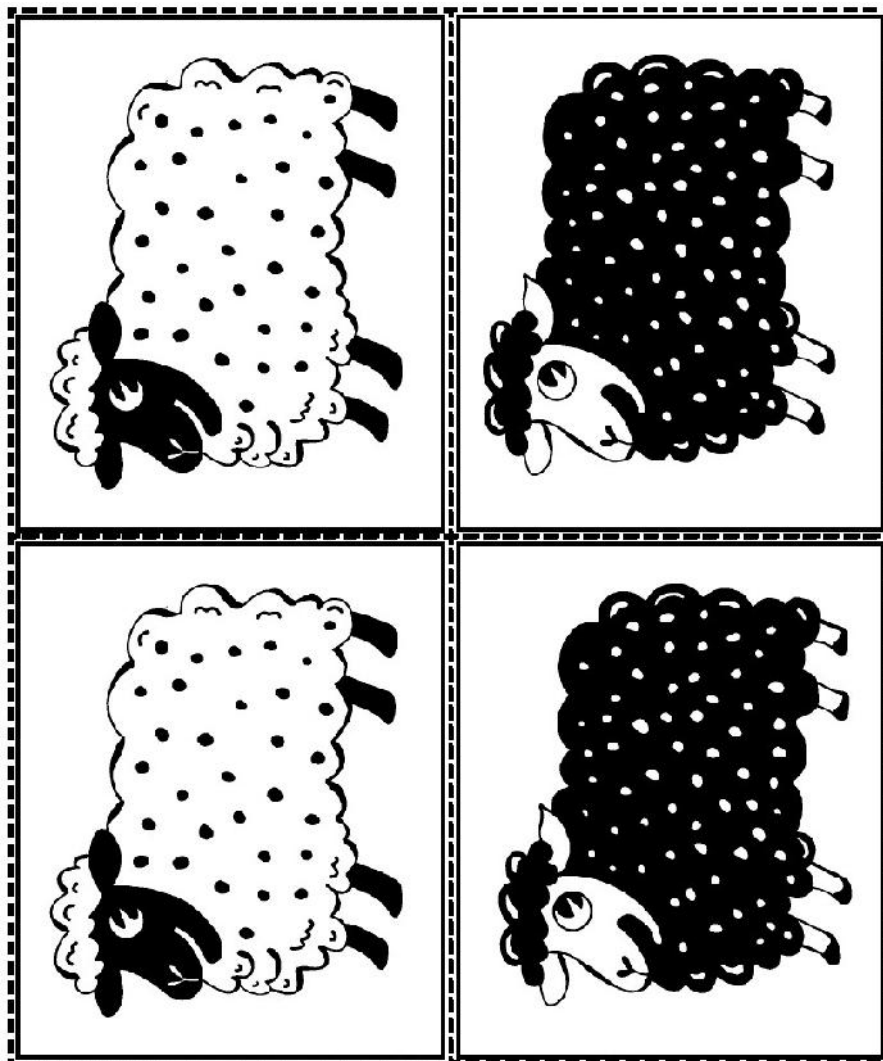
1. Spelers draaien om de beurt aan de draaier. De vorm die wordt gedraaid wordt gekleurd op de kaart. (Telkens maar één vormpje. Wordt er bijvoorbeeld een vierkant gedraaid dan mag er maar 1 vierkant gekleurd worden.)
2. Als een speler een vorm draait die niet meer ongekleurd op de kaart voorkomt dan gaat de beurt over.
3. De eerste die alle vormen heeft gekleurd, wint.





Zwarte schapen, witte schapen

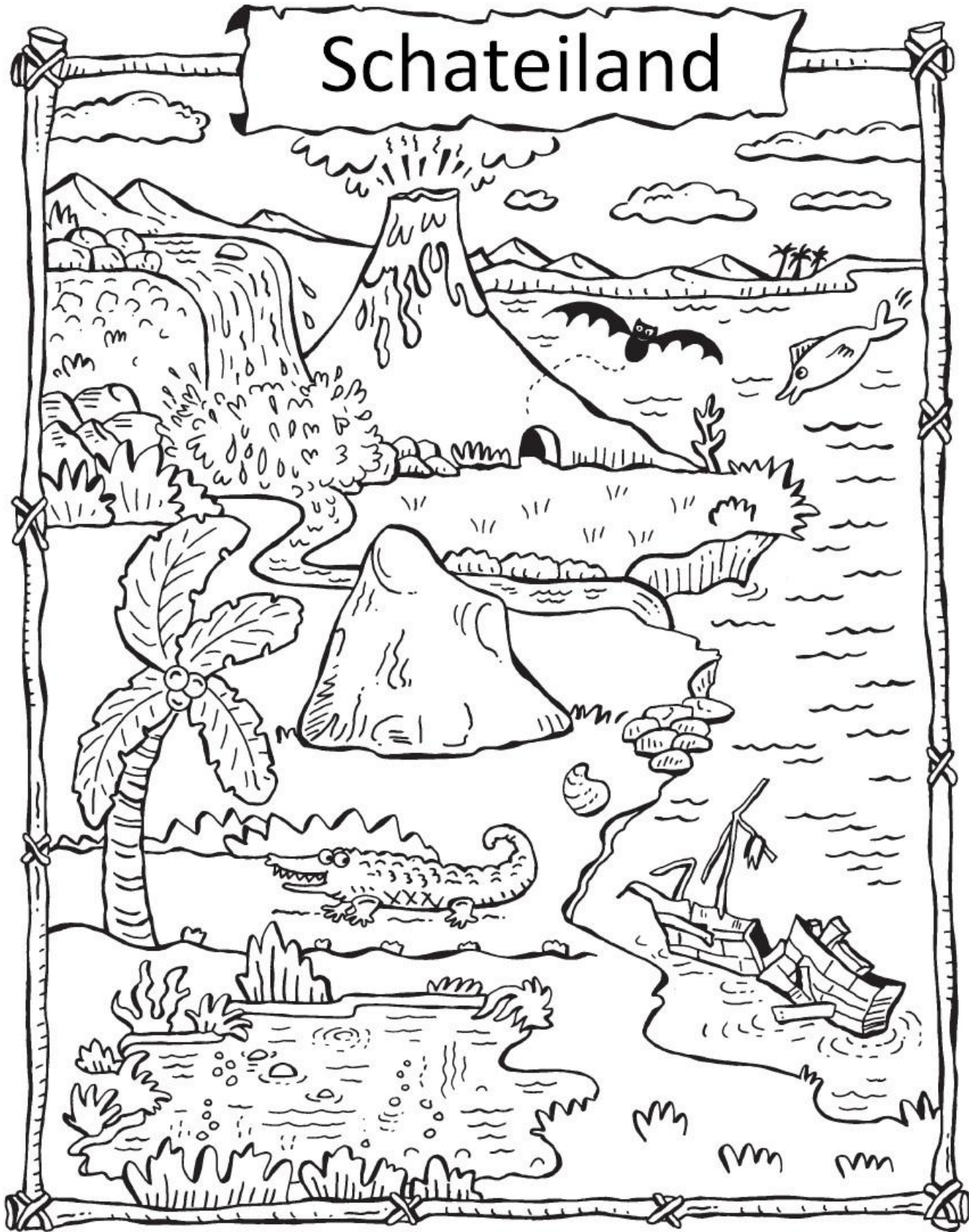
1. Alle spelers krijgen evenveel, dezelfde schapenkaarten.
2. Speler 1 legt een patroon van schapen. (Bijv. zw-zw-wit-zw)
3. Speler 2 bekijkt het patroon en draait zich om en legt met zijn kaarten hetzelfde patroon
4. De twee patronen worden vergeleken. Is het goed dan verdient speler 2 een punt
5. De eerste speler met 10 punten wint.

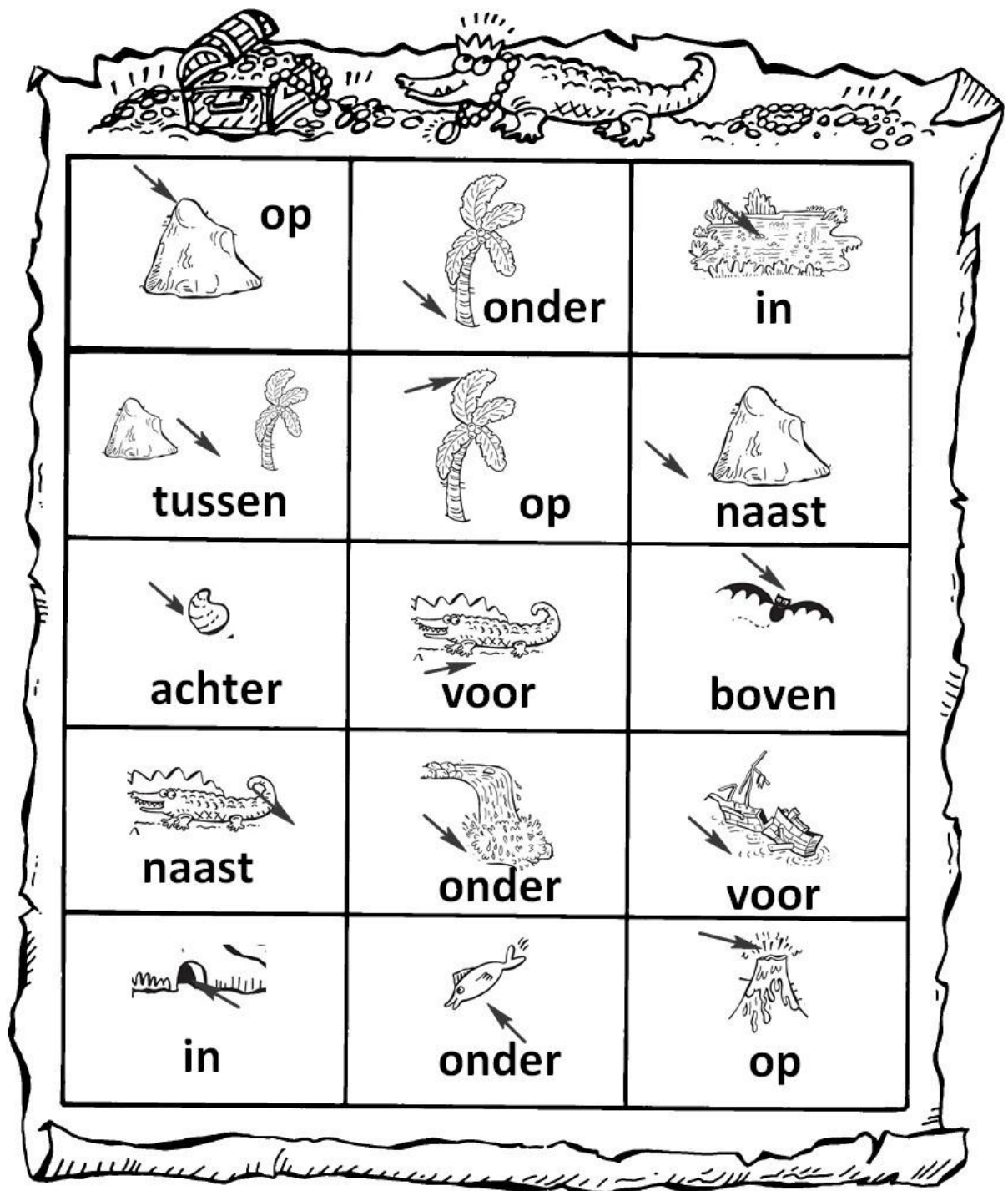


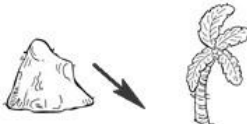
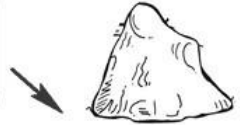
Bij de X ligt de schat

1. Leg de 'schatkaartjes' met de tekening naar beneden op een stapel.
2. Speler 1 pakt een kaartje en beschrijft waar een kruis moet worden gezet op de schatkaart. Speler 2 wijst de plek aan en de overige spelers bekijken de opdrachtenkaart en bepalen of ze het eens zijn met de aangewezen plek.
3. Klopt de plek dan mag speler 1 het kaartje houden, klopt de plek niet dat gaat het kaartje terug onderin de stapel
4. Speler met de meeste kaartjes wint

Schateiland



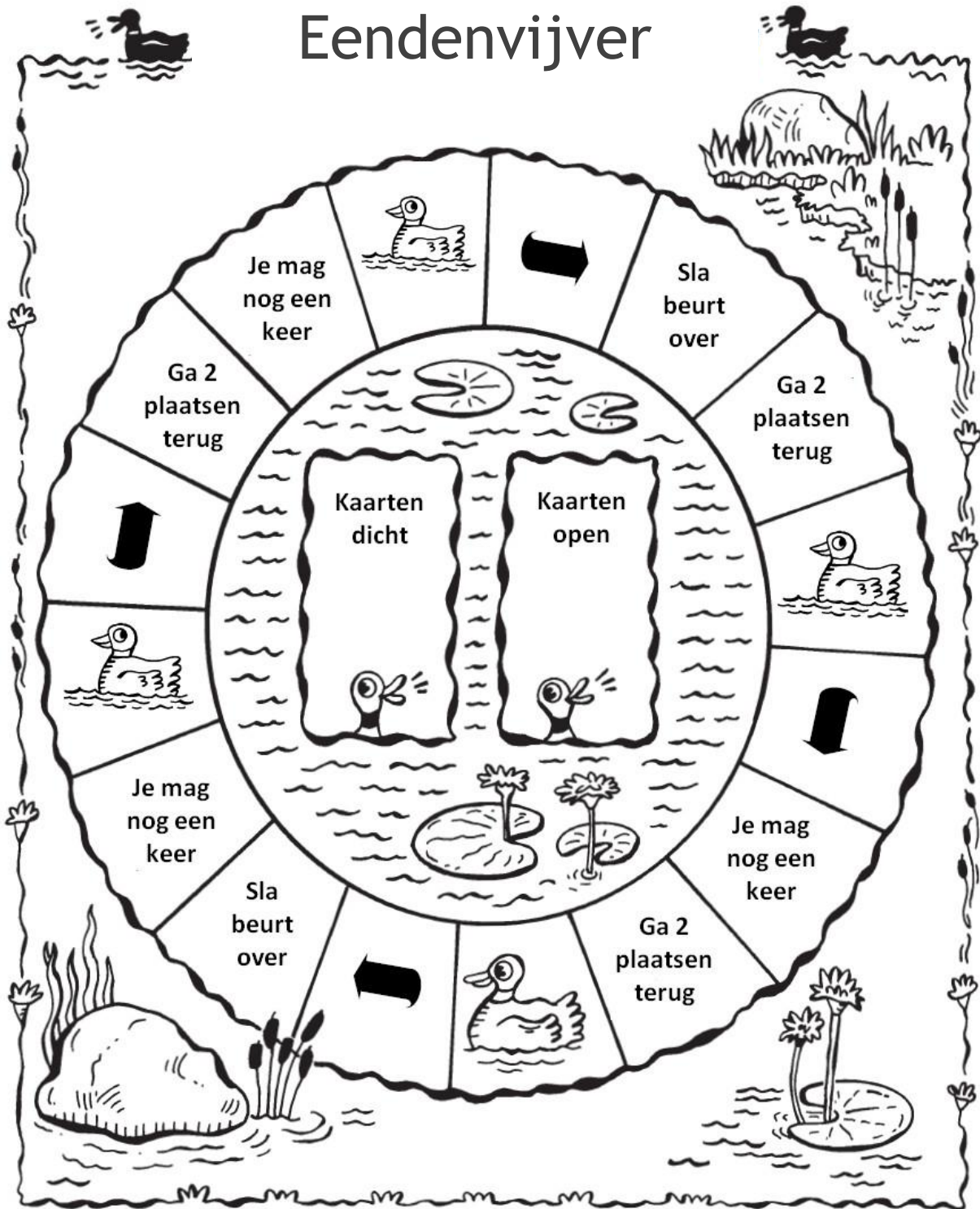


 op	 onder	 in
 tussen	 op	 naast
 achter	 voor	 boven
 naast	 onder	 voor
 in	 onder	 op

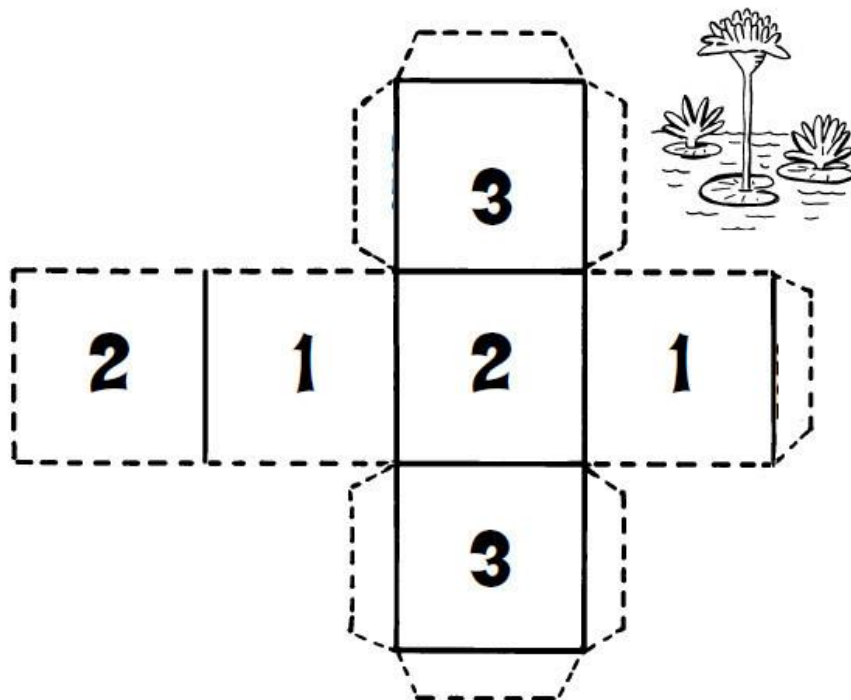
Eendenvijver

1. Schudt de eenden kaartjes en leg ze met de tekening naar beneden op een stapel. De bovenste kaart wordt open in het juiste vak op het speelbord gelegd.
2. Elke speler legt een pion op één van de pijlen, je mag niet op eenzelfde plek beginnen.
3. De spelers gooien om de beurt met de dobbelsteen om te bepalen hoeveel stapjes ze mogen zetten. De spelers volgen de instructie op het vak waar ze terecht komen. Komt een speler op een eend dan mag hij een kaart van de stapel of de bovenste opengelegde kaart pakken.
4. Om de kaart te mogen behouden moet de speler de kaart 'nodig hebben'. De eerste kaart die een speler nodig heeft is 'Eerste', daarna 'tweede' en zo verder. Trekt de speler niet de juiste kaart dan moet die open op de 'kaarten open' stapel worden gelegd.
5. De eerste speler die van eerste naar tiende gaat heeft gewonnen.

Eendenvijver

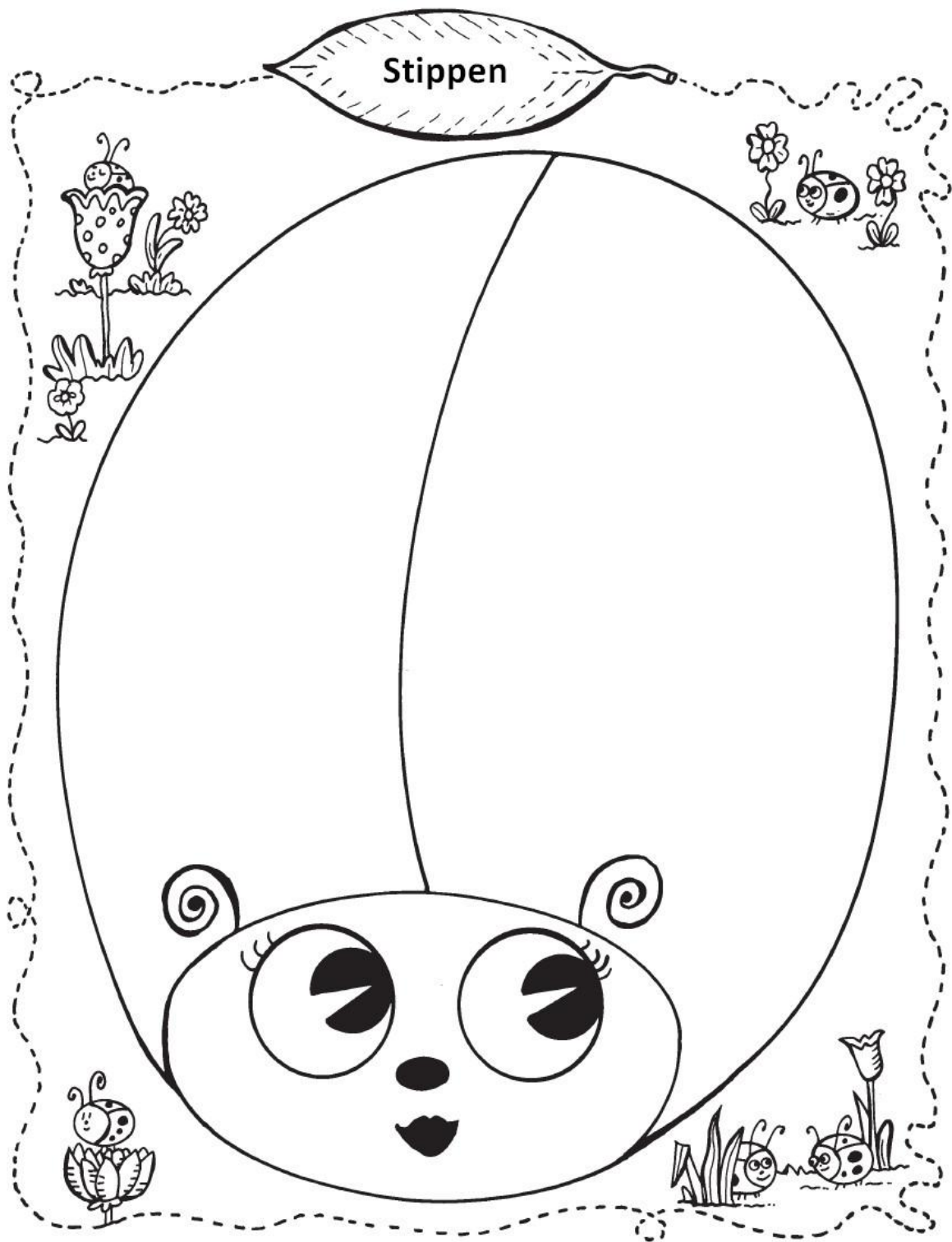


1 ^e  eerste	2 ^e  tweede	3 ^e  derde	4 ^e  vierde	5 ^e  vijfde
6 ^e  zesde	7 ^e  zevende	8 ^e  achtste	9 ^e  negende	10 ^e  tiende



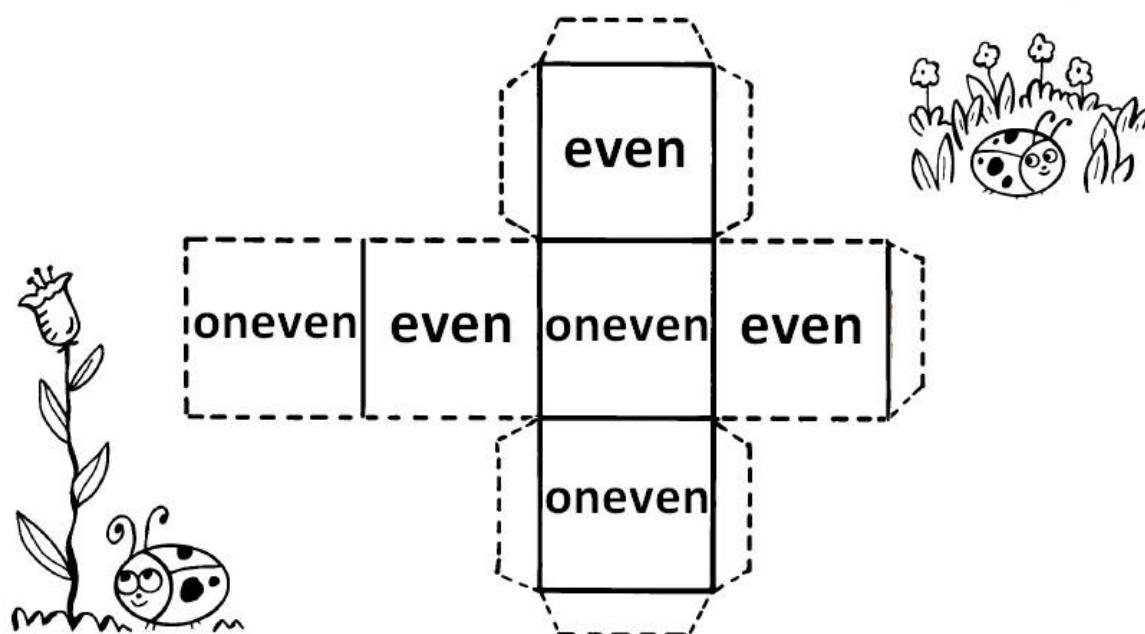
Lieveheersbeestje

1. Geef elke speler een nummerkaart en een potlood. Leg de stippen van het lieveheersbeestje (fiches) naast het speelbord.
2. Spelers gooien om de beurt met de 'even/oneven-dobbelsteen'. De speler mag willekeurig welk aantal stippen op het lieveheersbeestje leggen, mits het voldoet aan het gegooide even of oneven. Vervolgens kruist de speler het getal af op de nummerkaart. De stippen worden weer weggehaald.
3. De eerste speler die alle nummers op de kaart heeft doorgestreept wint



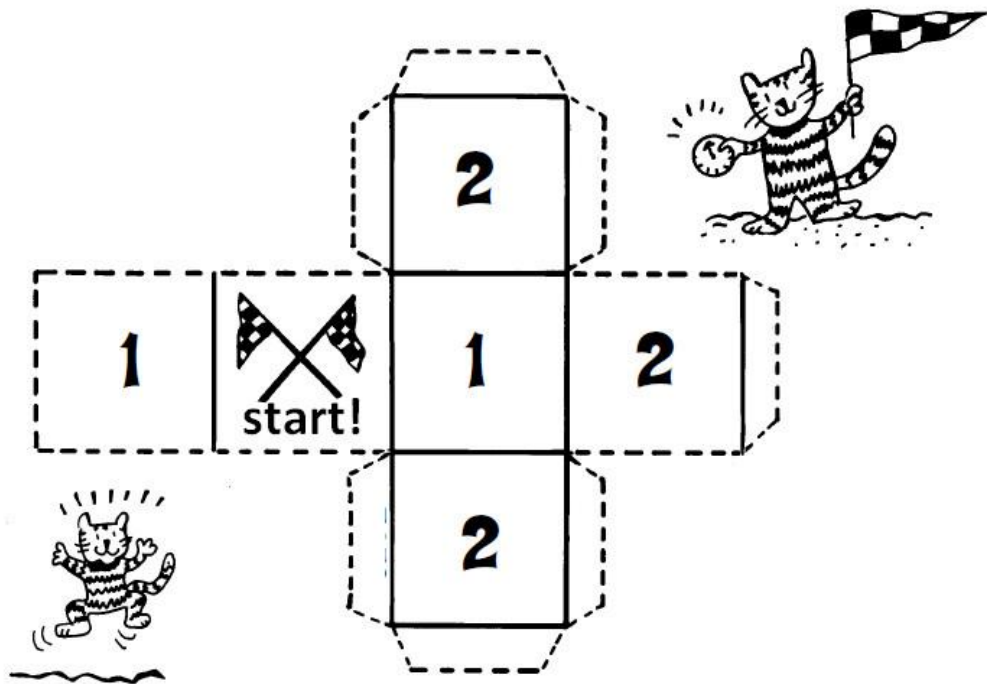


	Lieveheersbeestje Nummerkaart				
1	2	3	4	5	
6	7	8	9	10	



NummerRace

1. Schud de racekaarten en leg ze op een stapel.
2. Spelers gooien om de beurt met de dobbelsteen en pakken het aantal kaarten dat de dobbelsteen aangeeft. De kaarten die van de stapel worden genomen legt de speler dicht voor zich.
3. Landt de dobbelsteen op 'start' dan pakken de spelers hun kaartjes en leggen zo snel mogelijk alle cijfers in de juiste volgorde (van klein naar groot) voor zich.
4. De speler die het eerst klaar is, wint.



 63	 58	 95
 79	 71	 50



 90	 82	 33	 81
 9	 16	 49	 23
 100	 42	 14	 67
 18	 84	 27	 99
 0	 22	 1	 76

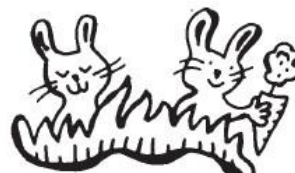


KonijntjeHop

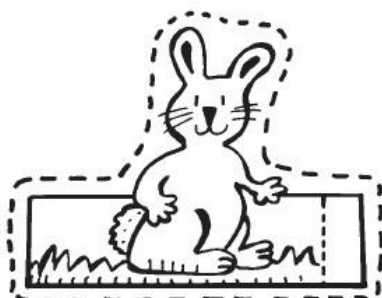


Konijntje-Hop

Honderdveld



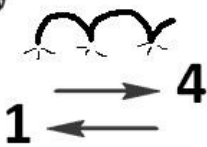
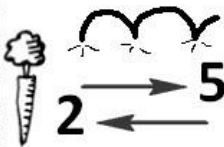
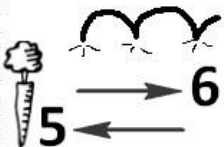
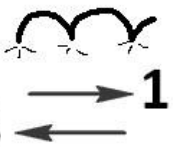
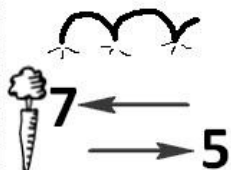
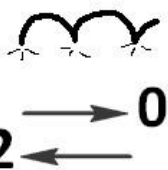
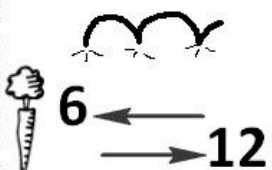
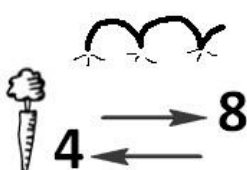
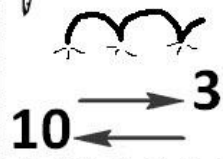
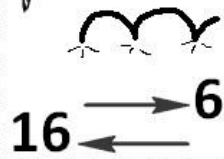
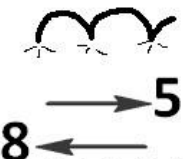
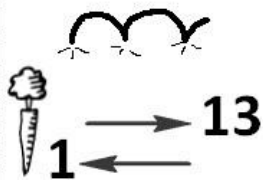
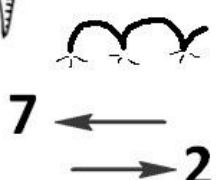
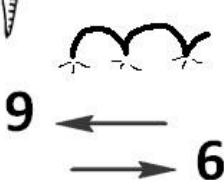
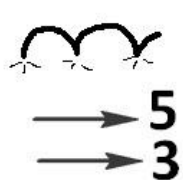
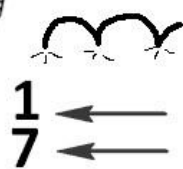
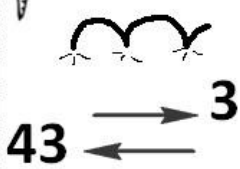
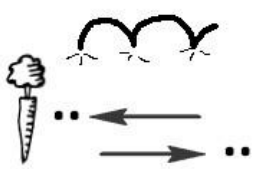
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100



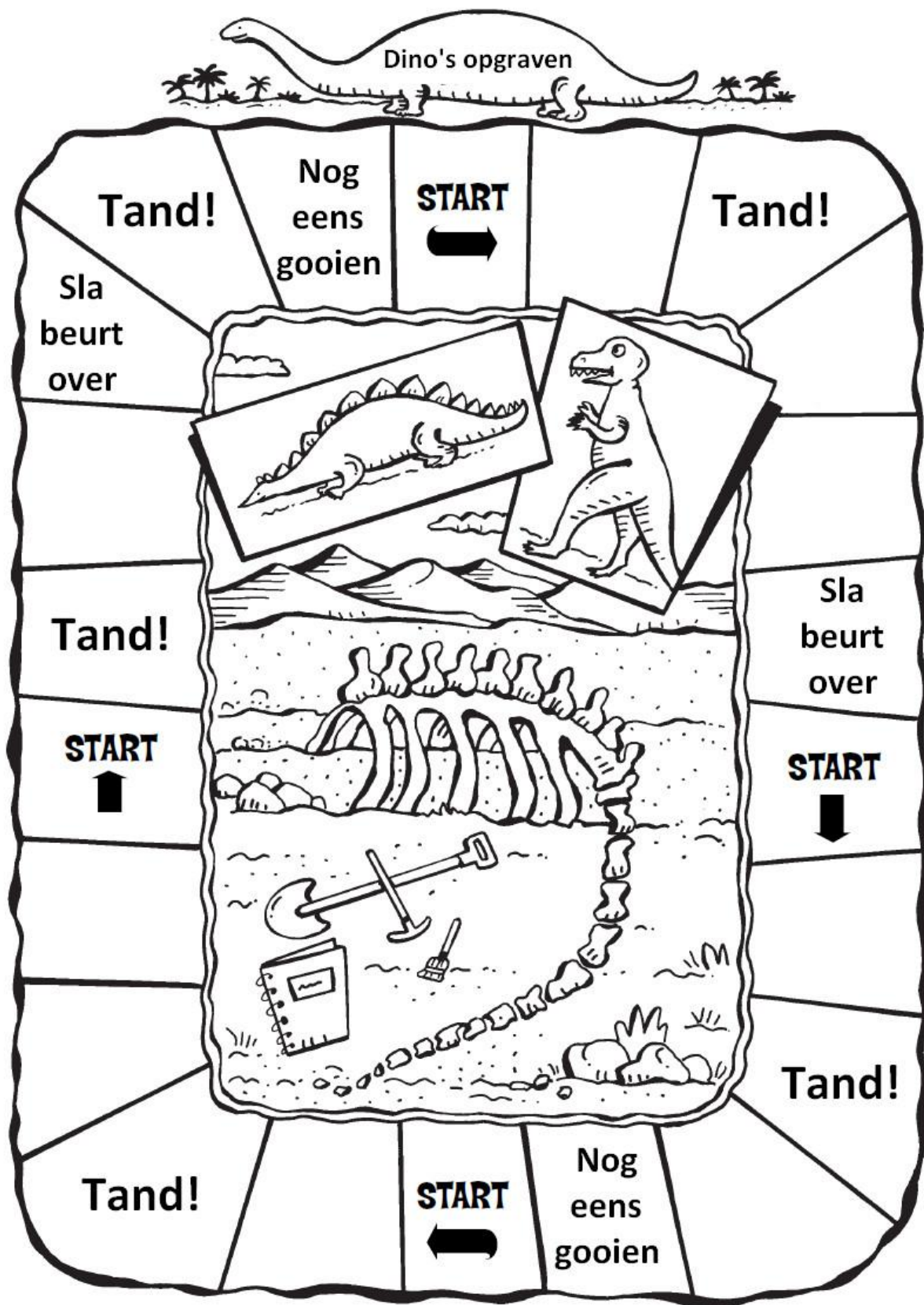


Speelkaarten



 ○ 3 	○ 16 	○ 32 	 ○ 67 
○ 51 	 ○ 28 	○ 93 	○ 7 
 ○ 88 	 ○ 31 	 ○ 33 	 ○ 48 
○ 75 	 ○ 29 	 ○ 92 	 ○ 55 
 ○ 81 	 ○ 40 	○ .. 	○ .. 

DinoTandenMeten





Carcharocle megalodon



Spinosaurus aegyptiacus



Velociraptor



Albertosaurus



Carcharodontosaurus saharis



Allosaurus



Nannotyrannus
lancensis



Spinosaurus



Daspletosaurus



Tyrannosaurus rex



Carcharodontosaurus

tik tak tik tak





Pionnen



		Sla een beurt over	
			Ga terug naar start