

- Lukt dit dan mag je met dit kaartje als tussenstuk je krokodil een stukje langer maken.

- Lukt dit niet, leg het kaartje dan weer met de juiste zijde naar boven op tafel



Gooi je **lucht-, land- of waterdier**

(donkerblauw, groen, lichtblauw), dan mag je een kaartje naar keuze van de tafel pakken.



Gooi je de **lachende krokodil** (oranje achtergrondkleur),

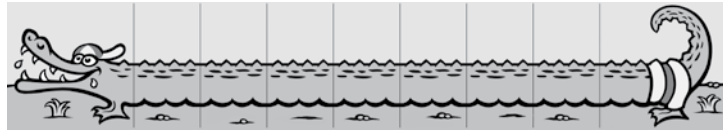
pak dan een tussenstukje (kaartje) naar keuze van één van je medespelers.



Gooi je de **krokodil met kiespijn** (roze achtergrondkleur), dan heb je pech! Sla een beurt over; je hebt zoveel pijn dat je niets kunt eten!

### De winnaar

Als er geen kaartjes meer op tafel liggen is het spel afgelopen. Degene die dan de langste krokodil heeft is de winnaar van het spel.



# Speelkwartiertje

## Kroko loko



## Spelregels

# Kroko Loko

# Spelregels

Voor 2-4 kinderen vanaf  
4 jaar

Wist je dat krokodillen hele  
gevaarlijke dieren zijn die  
alles opeten, wat maar aan  
hun neus voorbij komt? Hoe  
meer ze in dit spel eten, hoe  
langer ze worden. Elke speler  
krijgt zijn eigen krokodil. Gooi  
met de mooi geïllustreerde  
dobbelsteen en zoek een  
kaartje met een land-, water-  
of luchtdier. Met een goed  
geheugen en een beetje  
geluk wordt jouw krokodil  
steeds langer.

Als je aan het einde van het  
spel de langste krokodil hebt,  
ben jij de winnaar van Kroko  
Loko.

## Inhoud

4 krokodillen: 4 kopstukken,  
4 staartstukken  
28 kaartjes met dieren  
1 grote, mooi geïllustreerde  
dobbelsteen

## Vorbereiding

Kies een krokodil: dat wil  
zeggen een kaartje met  
een kop en een kaartje met  
een staart. Leg alle kleinere  
kaartjes op tafel. Deze zijn  
allemaal aan twee kanten  
bedrukt. Aan de ene kant  
staat een tussenstukje van  
een krokodil; aan de andere  
kant staat een land-, water-  
of luchtdier afgebeeld.  
Leg de kaartjes met de  
afbeelding van het stukje  
krokodil naar boven op tafel.

## Spelen maar!

De jongste speler mag  
beginnen. Het spel gaat  
daarna verder in de richting  
van de wijzers van de klok.

Gooi met de dobbelsteen.



Gooi je een **landdier**  
(groene achtergrond-  
kleur), draai dan één  
kaartje om en probeer een  
landdier te vinden onder één  
van de kaartjes die op tafel  
liggen.

- Lukt dit dan mag je met  
dit kaartje als tussenstuk je  
krokodil een stukje langer  
maken.
- Lukt dit niet, leg het kaartje  
dan weer met de juiste zijde  
naar boven op tafel.



Gooi je een **waterdier**  
(lichtblauwe achter-  
grondkleur), draai  
dan één kaartje om en  
probeer een waterdier te  
vinden onder één van de  
kaartjes die op tafel liggen.

- Lukt dit dan mag je met  
dit kaartje als tussenstuk je  
krokodil een stukje langer  
maken.
- Lukt dit niet, leg het kaartje  
dan weer met de juiste zijde  
naar boven op tafel.



Gooi je een **luchtdier**  
(donkerblauwe  
achtergrondkleur),  
draai dan één kaartje om  
en probeer een luchtdier te  
vinden onder één van de  
kaartjes die op tafel liggen.