

Welkom bij De spelende Olifant!

Kinderen en ouders zijn tegenwoordig bij het kiezen van spellen veeleisender dan vroeger – en terecht.

Want spellen zijn voor alle kinderen een belangrijk onderdeel van hun ontwikkeling.

Tijdens het spelen van een spel leren kinderen hun vaardigheden kennen, wedijveren ze met andere kinderen en leren ze winnen en verliezen. Het spel moet daarbij ook tegen een stootje kunnen. De spellen uit deze serie zorgen voor urenlang speelplezier!

De spelende Olifant is een serie spellen van topkwaliteit voor kinderen van 3 tot en met 8 jaar:

Alle speelfiguren zijn van hout en extra groot voor kleine handjes. De prachtig geïllustreerde spellenborden, vaak uitgevoerd met 3-D opzetstukken, bieden de aanblik van een echte speelwereld.

De kleurrijke en vrolijke illustraties laten duidelijk de lijn van het verhaal zien. Bovendien zijn de spelregels gemakkelijk te begrijpen, zodat ook de kleintjes direct mee kunnen spelen.

DE HEKSENSCHOOL

Voor 2-4 kinderen vanaf 5 jaar.

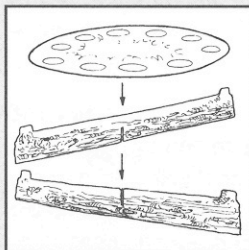
Inhoud

- 1 speelbord
- 2 dikke boomstammen en 1 heksenvuur van karton
- 4 heksjes in 4 kleuren
- 10 ronde heksenstenen
- 1 kleurendobbelsteen

Let op ouders!

Wij raden u aan eerst zelf de spelvoorbereiding uit te voeren en pas daarna met de kinderen de rest van deze spelregels door te nemen.

Spelvoorbereiding:



- Leg het speelbord op tafel en de dobbelsteen er naast.
- Zet het heksenvuur in elkaar (zie tekening) en plaats het geheel in het midden van het bord.
- Leg de 10 oranje stenen op het heksenvuur met de tekeningen naar boven, op de aangegeven cirkels.

Nu kunt u het volgende verhaaltje voorlezen aan de spelers:

Op het speelbord zien jullie het heksenbos met in de linker bovenhoek de heksenschool. Daar oefenen de kleine heksen uren per dag. Want toveren leer je niet zo maar!



Vandaag mogen alle kleine heksen buiten in het bos hun heksenkunsten laten zien. En als ze deze heksenproef goed afleggen, krijgen ze als beloning een lekkere spinnentaart. In het grote vuur op de heksendansplaats liggen alle belangrijke heksenspullen verborgen onder oranje stenen. De heksenproef houdt in dat je precies moet weten onder welke steen wat ligt. Pas op! Want ergens ligt ook de boze Heks en als je die omdraait, zwaait er wat!

Dan moet je helemaal terug en aansluiten achter de laatste speler. Daarom "heksjes in spé" allemaal goed opletten! Als je als eerste bij één van de spinnentaarten aankomt, ben je de winnaar van dit spel.

Doel van het spel:



De speler die als eerste op één van de drie spinnentaarten komt, is de winnaar van dit spel. Door zo goed mogelijk te onthouden waar alle heksenspullen liggen, kom je snel vooruit!

Het spel kan beginnen:

Kies allemaal een heks en zet deze op de heksenschool. Dit is het startveld. In het heksenvuur zie je alles wat een heks nodig heeft: een zwarte kat, een raaf, een pad, een heksenboek, een vleermuis, een toverstaf, een toverhoed, een bezem en een toverketel.

Kijk nu goed naar de 10 stenen in het heksenvuur en probeer te onthouden waar alles ligt. Na ongeveer 15 tellen worden de stenen weer teruggedraaid. De jongste mag beginnen, daarna volgt de speler links van hem.

Gooi met de dobbelsteen en kijk welke kleur je gegooid hebt. De velden in het heksenbos hebben dezelfde kleuren als op de dobbelsteen. Ga met je heksje naar het eerstvolgende veld van de kleur die je hebt gegooid.

Om te zien of je mag blijven staan, moet je nu een heksenproef doen. Je ziet op het vakje waarop je terecht bent gekomen een tekening. Weet jij nog onder welke oranje steen dezelfde tekening staat?


Denk goed na en draai dan een van de stenen om.

- Heb je het goed, dan mag je heksje blijven staan.

- Is je keuze fout, dan moet je heksje TERUGLOPEN.

Loop terug tot het eerste veld van dezelfde kleur die je had gegooid (in het begin ga je natuurlijk terug naar de Heksen-school).

Ga dus niet terug naar het veld waar je vandaan kwam!

Maar pas op! Als je per ongeluk de boze Heks  omdraait, dan moet jouw heksje helemaal terug naar het veld achter het laatste heksje. De kleur van dat veld doet er dan niet toe.

Er kunnen meer heksjes op een veld staan.

Let op! Als je een steen omdraait, moet je er altijd voor zorgen dat de andere spelers de afbeelding ook kunnen zien, daarna leg je hem weer met de afbeelding naar beneden terug. Probeer te onthouden waar alle heksenspullen liggen, maar vooral natuurlijk de plaats van de boze Heks.

Wie wint?

Winnaar is het heksje dat als eerste op één van de drie spinnentaarten aankomt.

