

# KABELBAAN

Een raadspel voor twee groepen spelers vanaf 5 jaar.

**Duur van het spel:** ca. 15 minuten  
**Idee:** Stefanie Rohner en Christian Wolf  
**Grafiek:** Haralds Klavinus

Het is vakantie en de kinderen van de families Moser en Huber gaan bij elkaar op visite.  
Een kabelbaan verbindt de meisjes en jongens, die hun lievelingsspeelgoed meenemen.

## Inhoud:

- 1 kabelbaan
- 1 kabel
- 2 speelborden
- 4 meisjes, geel (rood, groen, blauw, zwart bedrukt)
- 4 jongens, natuur (rood, groen, blauw, zwart bedrukt)
- 18 speelgoedsteentjes (9 natuur, 9 geel)

## Doel van het spel:

**Verkorte spelregels:** Welk kind heeft welk lievelingsspeelgoed?  
Iedere groep kinderen probeert dat als eerste te ontdekken.

## Spelvoorbereiding:

**2 groepen vormen** De kinderen verdelen zich in twee groepen van willekeurige grootte. Een groep neemt de vier dochters van de familie Moser, de andere groep neemt de vier zonen van de familie Huber.

**Iedere groep: 4 speelfiguren 1 speelbord 9 steentjes** De familie Huber krijgt: de vier jongens (natuur), het **speelbord met de meisjes** en de daarbij horende speelgoedsteentjes (geel).

**De familie Moser krijgt:** de vier meisjes (geel), het **speelbord met de jongens** en de

negen speelgoedsteentjes (natuur).

**3 steentjes afgeven** Iedere groep geeft aan de andere 3 verschillende **speelgoedsteentjes** af (auto, bal, beer).

**4 steentjes omgekeerd op het speelbord leggen** Van de overige 6 worden er 4 in het geheim gekozen en **omgekeerd** op het speelbord gelegd: zo krijgt ieder kind zijn lievelingsspeelgoed.  
De overige steentjes worden omgekeerd in de doos terug gelegd.

**geheim houden!** **Belangrijk:** iedere groep houdt haar bord verborgen.

## Verloop van het spel:

**op een afstand gaan staan, kabelbaan ophangen** De twee groepen gaan op de afstand van de kabel van elkaar staan. Uit iedere groep houdt een kind het einde van de kabel vast.

**jongen + 1 steentje in de kabelbaan** De familie Huber mag beginnen en krijgt de **kabelbaan**: Samen worden een jongen en een van de lievelingsspeeltjes uitgekozen. Die worden in de kabelbaan gelegd.

**kabel spannen, kabelbaan vertrekt** De kabel wordt strak gespannen, de kabelbaan wordt eraan vastgemaakt en die vertrekt naar de kinderen van de familie Moser.

**speelgoed onderzoeken** De Mosers onderzoeken nu op **hun speelbord** of de jongen het goede speelgoed meebrengt.  
Zit de **groene jongen** in de kabelbaan, dan moet natuurlijk ook het **speelgoed van de groene jongen** op het speelbord onderzocht worden. Hetzelfde geldt voor de rode, blauwe en zwarte jongen.

**Goed:** **het meegebrachte speelgoed stemt overeen met het omgedraaide speelgoed op het speelbord.**  
De jongen mag daar blijven en wordt op het speelbord gezet. Het goede speelgoed wordt omgedraaid zodat het te zien is op het speelbord.

**Fout: jongen terug** **Fout:** De jongen blijft in de kabelbaan.

Familie Moser: 1  
meisje + 1 steen  
in de kabelbaan;  
versturen

Speelgoed  
onderzoeken  
Goed: meisje  
blijft daar  
Fout: terug

Nieuw kind,  
nieuwe  
speelgoedsteen  
in de kabelbaan

Kabelbaan  
versturen, enz.

**Pas op: het meegebrachte speelgoed blijft in ieder geval in de kabelbaan.**

Nu kiest de familie Moser een van haar dochters en een stuk speelgoed (geel) en zet die samen in de kabelbaan.

Als de jongen er nog in zit, gaan ze **samen** terug naar de familie Huber.

Nu moet de familie Huber onderzoeken of het meisje het goede speelgoed mee heeft gebracht.

**Het meegebrachte speelgoed heeft altijd dezelfde kleur als de eigen stukken speelgoed op het speelbord.**

Is het goed, dan mag het meisje daar blijven, is het fout, dan moet het meisje in de kabelbaan blijven zitten.

**Weer worden samen een kind en een stuk speelgoed gekozen en in de kabelbaan gezet.**

Dan gaat de kabelbaan terug, enz.

## **Einde van het spel:**

Gewonnen: alle  
kinderen zijn  
aangekomen,  
alle speelgoed-  
steentjes op het  
speelbord zijn  
omgedraaid

Het spel is afgelopen als van een groep alle kinderen aangekomen zijn en op het speelbord **alle stukken speelgoed omgedraaid** en dus geraden zijn.

De groep die daar het eerst in slaagt, wint het spel.

### **Het hanteren van de kabelbaan:**

Als de kabelbaan verstuurd wordt, dan houd je het einde van de kabel aan de start hoger. Aan de andere kant: de kabel lager houden. Als het verschil in hoogte groot genoeg is, rolt de kabelbaan vanzelf naar de andere kant.