

Boer Klaus en de muis

Een oogstspel voor 2 of meer spelers vanaf 3 jaar.

Speelduur: ong. 10-15 Minuten
Grafisch ontwerp: Hans Rubin
Idee: Bettina Goßen



Spelmateriaal

- 1 speelbord
- 6 muizen
- 4 x 6 graansteentjes
- 1 cijferdobbelsteen
- 1 symbooldobbelsteen

Ook een boer moet zorgvuldigheid te werk gaan. Als hij slordig en gemakzuchtig werkt kan dit onaangename gevolgen voor zijn oogst hebben. Boer Klaus was zo iemand die onzorgvuldig werkte, hij zorgde er voor dat hij alle granen door elkaar had gegooid. Wat uiteindelijk op zijn land groeide was een beetje van alles, gerst, haver, rogge en tarwe. Het graan moest met grote inspanning gesorteerd worden.

Omdat het ongeluk maar zelden alleen komt kwamen tot zijn ontzetting ook nog een paar stoute muizen aan het graan knabbelen.

Zoals je ziet heeft de boer dringend hulp nodig.

Vorbereitung

Alle granen worden gemengd en met het arenmotief naar boven op het midden van het speelbord geplaatst. In de 2 muizegaatjes worden drie muizen gelegd.

De jongste speler mag beginnen, de andere volgen kloks-gewijs.

Verloop van het spel

Wie aan de beurt is mag met de cijferdobbelsteen **of** met de symbooldobbelsteen gooien. Wordt er een graan gegooid dan neemt de speler dezelfde soort graan van het veld en doet deze in de zak. Als een muis gegooid wordt dan neemt hij een muis uit een gat en plaatst hem op het veld.

**cijfer- of
symbool-
dobbelsteen
kiezen**
graan = in de zak
**muis = op het
veld**

**de zakken op het
speelbord zijn
door kleuren
(symbooldobbel-
steen) en ogen
(cijferdobbel-
steen) geken-
merkt**

De graanzakken op het veld laten zien welke kleur of cijfer bij welke soort graan behoort.

cijfer- dobbelsteen	symbool- dobbelsteen	graan-soorten
2	rood	rogge
3	blauw	haver
4	groen	tarwe
5	geel	gerst

Twee dobbelsteenkanten hebben een bijzondere betekenis:

6 zak
een eigen keus
dat betekent: de speler mag zelf een graan uitzoeken en in de passende zak plaatsen

1 muis
Bij deze worp moet een muis in een van de gaten op het veld gezet worden.

Gooit een speler een graansoort die al helemaal geoogst is dan is zijn beurt voorbij en is het de beurt aan de volgende speler (kloks-gewijs).

Einde van het spel

Het spel kan op 2 manieren eindigen

1. Als alle granen geoogst zijn voordat alle muizen hun muizegaatje verlaten hebben winnen alle spelers het van de muizen.



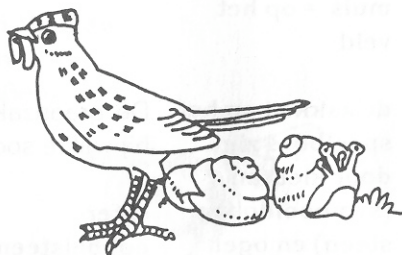
**gewonnen: alle
graansoorten
zijn verzameld**

aren in het
midden

3 muizen in elk
gat

verloren: alle 6
muizen zijn op
het veld

2. Als alle 6 muizen op het veld staan en er liggen ook nog granen dan waren de muizen sneller en hebben het van de spelers gewonnen.



Pedagogische aspecten van het spel:

De kinderen leren door dit spel de belangrijkste graansoorten kennen. Daarbij is het goed bekijken van de graansoorten belangrijk, want rogge en gerst zijn niet gemakkelijk van elkaar te onderscheiden. Rogge heeft een lange aar en een korte spriet, gerst heeft een korte aar en lange spriet. De opbouw van de korrels is verschillend.

Rogge heeft een dikkere stevige korrel, vierkant gevormd.

Bij **gerst** zijn de korrels rijvormig aan elkaar verbonden.

Haver is gemakkelijk van de andere graansoorten te herkennen: de korrels hier lopen uit in enkelvoudige halmen.

Tarwe ziet er ongeveer als rogge uit, heeft echter geen spriet.

Men moet de kinderen ook wijzen op de graansoorten in de natuur en op de verschillende dingen die uit graan gemaakt worden.