

Spelregels van “Alles Meins”

Het leuke spel met de kleine raven, voor twee tot vier kinderen vanaf vijf jaar.

De kleine raaf is eigenlijk heel lief, maar hij dieft wat er maar voor zijn snavel komt. De andere dieren die in het woud samen spelen, vinden dat helemaal niet leuk. Want altijd als ze de kleine raaf tegen komen, neemt hij van hen een speelgoedje weg. Of het nu een fiets, een bal, een kussen, een speelklok, rolschaatsen of een brandweerauto is, niets is veilig voor de kleine raaf.

Maar wanneer hij van de andere dieren alle speelgoed weggenomen heeft, merkt de kleine raaf dat alleen spelen ook niet leuk is en dan geeft hij alles weer terug.

Speelmateriaal

- 1 speelbord
- 6 struikjes
- 1 kleurendobbelsteen
- 6 speelgoedkaarten
- 46 plezierfiches
- 1 stickervel

Spelvoorbereiding

- Voor het eerste spel druk je de speelkaarten en de plezierfiches voorzichtig uit de ramen. Op elk struikje plak je op één zijde een sticker.
- De struikjes worden met de afbeelding van de dieren naar beneden door elkaar geschud en zonder te kijken op zes van de acht ronde velden op het speelbord gelegd. Op de drie velden met kleine raven worden in elk geval struiken gelegd, de andere drie velden mag je zelf kiezen.
- De zes speelgoedkaarten worden op de zes plaatsen aan de rand van het speelbord gelegd en wel zo dat de speelgoedjes te zien zijn.
- De plezierfiches worden naast het speelbord klaargelegd.
- Het jongste kind krijgt de kleurendobbelsteen en begint. Daarna gaat het kloksgewijs verder.

Het spelverloop

Het spel bestaat uit twee delen.

In het eerste deel proberen de kinderen er achter te komen onder welke struiken welke dieren verstopt zitten. Als ze een dier goed raden krijgen ze een plezierfiche. Dat is niet zo gemakkelijk, want de dieren gaan tijdens het spel steeds naar een ander plekje. Als een dier de kleine raaf tegenkomt, neemt deze een speelgoed weg. Wanneer de kleine raaf alle speelgoedjes in zijn nest verzameld heeft, is het eerste deel van het spel ten einde. In het tweede deel geeft de kleine raaf de speelgoedjes weer terug. Ook daarbij zijn er plezierfiches te winnen. Wie op het einde de meeste plezierfiches heeft is de winnaar.

Het verloop van een spelronde

- Wie aan de beurt is, gooit de dobbelsteen. De kleur geeft aan, welk dier gezocht wordt. Daarvoor kijkt het kind in de hoeken van het speelbord, welk dier hij vinden moet.
 - Zwart – het wilde zwijn
 - Groen – de haas
 - Geel – de wolf
 - Rood – de vos
 - Blauw – de eekhoorn
 - Paars – de beer
- Het kind draait het struikje om, waarvan hij denkt dat het gezochte dier er achter verstopt zit. Bij de start van het spel weet dat natuurlijk nog niemand, maar misschien heeft het kind geluk.
- Heeft het kind het gezochte dier gevonden, dan krijgt hij als beloning een plezierfiche.
- Heeft hij een ander dier gevonden, dan krijgt hij helaas niets.
- Vervolgens wordt het dier kloksgewijs op het volgende vrije veld geplaatst. De wegwijzer aan de rand van de weg wijst de richting.

De dieren spelen met elkaar:

- Is er op het nieuwe veld, waar het dier naar toe gaat, de kleine raaf niet te zien, dan heeft het kind nog een mogelijkheid om een plezierfiche te winnen.
- Daarvoor moet het hardop een dier noemen, waarvan het denkt dat het zich verstopt heeft onder het struikje direct naast het zojuist verplaatste struikje bevindt. Dan wijst het het naburige struikje aan (als er twee struikjes naast liggen, mag het kind kiezen) en als het juiste dier er onder verstopt zit, dan kunnen de twee dieren samen gaan spelen. Het kind krijgt dan als beloning een plezierfiche.
- Als er niet het juiste dier verstopt zit, krijgt het kind helaas niets.
- In elk geval worden de beide struiken vervolgens weer omgedraaid.

De kleine raaf

- Wordt het dier bij het vooruitschuiven op een plaats gezet waarop de kleine raaf te zien is, dan worden de dieren bij het spelen gestoord.

De kleine raaf probeert nu met alle mogelijke trucs een speelgoed te dieven. Hij vraagt, bedelt, maakt het kapot of dieft het eenvoudigweg. Elke keer weer lukt het hem om aan een speelgoed te komen.

- Het kind moet nu een speelgoedje naar keuze van het bord af halen en op het ravennest leggen.
- Omdat de kleine raaf de dieren bij het spelen gestoord heeft, mag het kind nu geen naburig struikje omdraaien en kan dus geen plezierfiche meer winnen.

Dan is het volgende kind aan de beurt, het gooit de dobbelsteen, draait een struikje om, zet het struikje naar voren, zoals hierboven beschreven.

Zo gaat het spel verder, tot de kleine raaf van de dieren alle speelgoedjes weggenomen heeft, dan is het eerste deel van het spel ten einde.

Nu de kleine raaf alle speelgoedjes van de dieren in zijn nest heeft, is hij bang dat hij ze allemaal weer kwijt kan raken. Er zou iets van hem gedieft kunnen worden of kapot gemaakt. En hij merkt dat het niet leuk is om alleen te spelen, ook al heb je de mooiste speelgoedjes. Dan besluit de kleine raaf, dat hij alle speelgoedjes weer aan de dieren terug gaat geven.

In het tweede deel van het spel is de dobbelsteen niet meer nodig.

- Wie aan de beurt is, draait van de speelgoedkaarten in het ravennest de bovenste om. Daarop staat een dier, welke nu door het kind gevonden moet worden. Hij mag een struikje omdraaien, waarvan hij vermoed dat hier het gezochte dier achter verstopt zit.
- Als het kind het juiste struikje geraden heeft, krijgt hij twee plezierfiches en de speelgoedkaart wordt weer terug op een plaats op het speelbord gelegd. Het kind mag zelf weten op welk veld.
- Heeft het kind een verkeerd struikje omgedraaid krijgt het helaas niets. Het struikje wordt weer op dezelfde plaats omgedraaid terug gelegd.
- Dan is het volgende kind aan de beurt en probeert het dier te vinden, dat op de reeds omgedraaide speelgoedkaart te zien is.
- Wordt het op de kaart afgebeelde dier gevonden, dan wordt door het volgende kind de volgende speelgoedkaart omgedraaid en wordt dit dier dan weer gezocht.

Speleinde

Wanneer het laatste kind gevonden is en de laatste speelgoedkaart weer op zijn plaats terug ligt, is het spel ten einde.

Van het vele spelen zijn de dieren nu moe, ze gaan weer naar huis terug. Op de volgende dag belooft de kleine raaf om de andere dieren niet meer zo te plagen maar fijn samen met ze te willen spelen. Dat geeft veel meer plezier.

De speler die de meeste plezierfiches heeft, wint het spel. Als er meerdere kinderen even veel plezierfiches hebben, zijn er meerdere winnaars.

Spel volgens het prentenboek Alles meins ! van Annet Rudolph en Nele Moost.
1998, Klee Spiele GmbH

Nederlandse vertaling
Hans Jacobs, september 2005