

Op de wei, klaar, af!

Een memo- en dobbelspel vol afwisseling voor 2 - 4 kinderen van 3 - 10 jaar.

Auteur: Kirsten Hiese
Illustraties: Martina Leykamm
Speelduur: ca. 15 minuten

De zon gaat op en in de stal staan de dieren al ongeduldig met hun hoeven te schrapen. Ze hebben honger en willen snel de wei in! Maar helaas ligt boer Tim ziek in bed en kan hij vandaag niet voor zijn dieren zorgen. Kunnen jullie hem helpen en de dieren naar de wei brengen?

Om te beginnen moeten jullie ervoor zorgen dat de dieren genoeg voer op hun weiden hebben. Daarvoor gaan jullie op zoek naar de voermandjes die onder de bloemenkaarten liggen. Als je twee kaarten met hetzelfde aantal voermandjes hebt gevonden, mag je voer voor je dier verzamelen en tegelijk een pad maken waarover het straks naar de wei loopt. Wie dan nog een beetje geluk bij het dobbelen heeft en er als eerste in slaagt om zijn dier naar de wei te brengen, wint het spel.

Spelinhoud

4 weiden, 22 bloemenkaarten, 1 paard, 1 koe, 1 varken, 1 schaap, 40 hapjes voer, (10 wortels voor het paard, 10 bossen hooi voor de koe, 10 appels voor het varken, 10 klaverblaadjes voor het schaap), 1 dobbelsteen, spelregels

Spelvoorbereiding

Elk kind kiest een dier en pakt de weide met het bijpassende bord aan het openstaande hek. Leg de weiden zodanig voor jullie neer dat het openstaande hek aan de zijkant ligt met voldoende ruimte ernaast. Alle 22 bloemenkaarten worden met de bloemenzijde naar boven geschud en over het midden van de tafel verdeeld.

De dieren worden samen met hun hapjes voer aan een kant van de tafel gezet. Overgebleven weiden, dieren en hapjes voer worden terug in de doos gelegd. Leg de dobbelsteen klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Het kind dat als laatste een dier heeft gevoerd, mag beginnen en draait twee bloemenkaarten naar keuze om.

Staan op beide achterzijden precies evenveel voermandjes afgebeeld?

- **Nee.**
Helaas. De volgende keer heb je vast en zeker meer geluk. Keer de beide kaarten weer om, nadat alle andere kinderen ze ook hebben gezien.
- **Ja.**
Goed zo! Nu mag je net zoveel hapjes voer voor je dier pakken als het aantal voermandjes dat op één van de twee kaarten staat afgebeeld (dus één, twee of drie hapjes voer) en ze op je wei leggen.
Vervolgens pak je een van de twee bloemenkaarten en leg je deze met de bloemenzijde omhoog naast het openstaande hek van je wei. De andere kaart keer je weer om.

Let op: leg de bloemenkaarten die je gedurende het spel mag houden, een voor een achter elkaar. Zo ontstaat langzaam maar zeker een pad voor je dier.



Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Je wei is vol?

Zodra je het tiende en laatste hapje voer op je wei hebt gelegd, is deze vol en heb je genoeg voer voor je dier verzameld.

Belangrijk:

Als je niet alle voermandjes van een kaart nodig hebt, omdat je wei al vol is, geef je de overgebleven voermandjes aan het kind met de minste hapjes voer op zijn wei. Als meerdere kinderen even weinig hapjes voer hebben, verdeel je de mandjes evenredig over deze kinderen. Als je slechts één voermandje kunt weggeven, mag je zelf bepalen wie van deze kinderen het voermandje krijgt en een hapje voer mag pakken.

Pak je dier en zet het voor het pad naar de wei.

Wanneer je opnieuw aan de beurt bent, draai je geen kaarten meer om, maar gooi je met de dobbelsteen.

Wat vertoont de dobbelsteen?

- **Een kleur?**

Zet je dier op de eerstvolgende bloem met deze kleur. Als de dobbelsteen een kleur vertoont die niet met een bloem op het pad en ook niet met de bloem op de wei overeenkomt, moet je dier helaas blijven staan.

- **Een ster?**

Je mag je dier een bloem vooruitzetten of op de wei zetten, als je al op de bloemenkaart naast het openstaande hek staat.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, zodra een van de kinderen zijn dier op de wei heeft gezet en zo het spel wint.

De auteur



Kirsten Hiese geboren 1965, is van oorsprong geschoold bloemist, maar is vanwege haar kinderen in 2004 begonnen met het bedenken van spellen. Ondertussen zijn al tien van haar spelideeën uitgevoerd. *Op de wei, klaar af!* is na *Schateiland* opnieuw een spel dat bij HABA is gepubliceerd. Kirsten Hiese woont met haar man en kinderen Jakob, Hannah en Jule in Porta Westfalica.

Voor mijn tweelingzus Cornelia!

De illustrator



Martina Leykamm is in 1975 geboren en studeerde grafische vormgeving in Neurenberg en Londen. Sinds de zomer van 2000 woont ze in Berlijn, waar ze voor kinderen en volwassenen illustreert. Voor HABA heeft ze al talloze kinderspellen, boeken en puzzels geïllustreerd, bijvoorbeeld *Sokjes zoeken* en *Kling-Klang-bos*.

Voor Hannah.

