

De toren van Beppo

Een acrobatisch behendigheidsspel voor 2 – 6 spelers van 5 – 99 jaar.

Spelidee: Axel de la Taille

Illustraties: Hartmut Bieber

Speelduur: ca. 10 minuten

Tatarataa! Alle toeschouwers joelen en klappen enthousiast wanneer Beppo de clown optreedt. Maar wanneer het tromgeroffel klinkt, wordt het opeens muisstil!

Beppo staat hoog bovenop de wankelende toren en bereidt zich voor op zijn grootste en moeilijkste kunststuk.

Kan jij hem daarbij helpen?

Spelinhoud:

- 1 Beppo, de clown
- 5 gekleurde houten platformen met koorden
- 1 kleurendobbelsteen met afbeelding
- 1 gele, speciale dobbelsteen
- 6 clownskaarten (= telplankjes)
- 36 ballen
- 1 spelregels



Doel van het spel:

Als het je lukt om een houten platform uit Beppo's toren te trekken, zonder dat hij naar beneden valt of de toren in elkaar stort, mag je een bal pakken. Wie als eerste zes ballen heeft verzameld, heeft gewonnen.

Voor het eerste spel moeten de ballen voorzichtig uit de clownskaarten worden gedrukt.

Spelvoorbereiding:

De vijf platformen worden zo recht mogelijk op elkaar gestapeld, zodat er een hoge toren ontstaat. De volgorde van de kleuren speelt hierbij geen rol. De koorden worden netjes naast elkaar neergelegd. Vervolgens wordt Beppo op het bovenste platform gezet.

Ieder kind krijgt een clownkaart. Per kind worden zes ballen klaargelegd. Ook de kleurendobbelsteen wordt klaargelegd.

De overgebleven kaarten en ballen blijven in de doos.

De speciale dobbelsteen wordt alleen bij de spelvariant "Beppo's super-kunststuk" gebruikt.

6 ballen
verzamelen

Platformen
stapelen, Beppo
erbovenop

clownkaart
pakken, ballen en
kleurendobbel-
steen klaarleggen

kunststuk
oefenen: platform
bij het koord
pakken, uit de
toren trekken

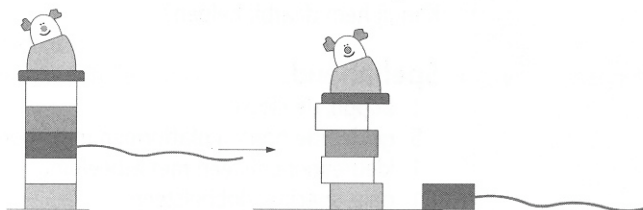
Dit is Beppo's evenwichtskunststuk:

Terwijl Beppo bovenop de toren staat, wordt er een platform uitgetrokken.

Het kunststuk is gelukt, wanneer Beppo na het wegtrekken van een platform nog steeds bovenop de toren staat en er ook werkelijk maar één platform is uitgetrokken.

Probeer het voor het eerste spel eerst 's een paar keer uit, want het is helemaal niet zo makkelijk!

- Sta op en ga voor een van de koorden staan. Wie dat wil, kan het ook zittend proberen. Dat is nog heel wat moeilijker.
- Neem het koord in de hand.
- Geef er een korte en krachtige ruk aan, zodat het platform uit de toren wordt getrokken.
- Dat gaat het best, wanneer je hem er recht uittrekt, d.w.z. dat het koord niet naar boven of beneden wordt getrokken.



Ook Beppo lukte het kunststuk niet vanaf het begin. Laat jullie daarom niet ontmoedigen, wanneer het niet meteen lukt.

Jullie kunnen natuurlijk ook een keer in het geheim oefenen en jullie ouders en vrienden met jullie kunsten verrassen. Als jullie het kunststuk dan met succes uitvoeren, oogsten jullie vast en zeker een heleboel applaus!

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Beppo is een hele goede acrobaat. Hij verliest bijna nooit zijn evenwicht. Wie van jullie het langste op één been kan blijven staan, mag met het spel beginnen.

Gooi één keer met de dobbelsteen.

- **Komt er een kleur bovenliggen?** Je moet proberen het platform van die kleur uit de toren te trekken.
- **Komt Beppo de clown bovenliggen?** Dan mag je een platform van een kleur naar keuze uitkiezen en proberen deze eruit te trekken.

Belangrijk: bij het eruit trekken mag Beppo niet naar beneden vallen en ook de toren niet instorten! Bovendien mag **alleen dit** platform uit de toren worden getrokken.

1 x gooien,
platform van
dezelfde kleur
eruit trekken



Beppo: kleur naar
keuze

Gelukt? Bal pakken

toren opbouwen

Niet gelukt? Geen bal, toren opbouwen

6e bal? Gewonnen!

• Is het je gelukt?

Geweldig! Als beloning mag je een bal uitkiezen en in één van de gaten van je clownskaart neerleggen.

Haal Beppo vervolgens van het bovenste platform en zet het **platform dat je er zojuist hebt uitgetrokken bovenop de toren**. Zet de toren weer recht. Daarna zet je Beppo er weer bovenop.

• Is het je niet gelukt (zoals boven beschreven)?

Helaas, maar dit keer mag je **geen bal** pakken.

Bouw de **toren weer zo recht mogelijk** op en zet Beppo op het bovenste platform.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen zodra een van de kinderen zijn zesde bal mag pakken en zo het spel wint.

Tip: Houd rekening met wie met het spel begonnen is en speel de ronde nog verder uit. Dan kan het natuurlijk gebeuren dat er meerdere winnaars zijn.

Echte circustip

Terwijl een van de kinderen probeert om het platform eruit te trekken, doen de andere kinderen een tromgeroffel na: daar is Beppo heel erg dol op.

Hiertoe klappen ze met beide handen afwisselend op hun bovenbenen.

Aanvullende spelregels voor gevorderde acrobaten:

- De platformen worden **niet opnieuw recht gezet**, maar blijven in dezelfde stand staan, zoals ze bij het trekken zijn verschoven. Zo wordt het spel steeds wankeler en heel veel moeilijker!
- **Opgelet:**
Valt de toren om, terwijl je Beppo eraf haalt, het platform terugzet of Beppo opnieuw op de toren zet, dan mag je helaas geen nieuwe bal pakken.

Beppo's superkunststuk:

Voor heel erg handige kinderen.

Om Beppo's kunststuk nog lastiger te maken, wordt bovendien ook met de gele, **speciale dobbelsteen** gespeeld. Het opbouwen en de afloop zijn net als bij het basisspel.

**speciale
dobbelsteen**

Spelverloop:

Gooi tegelijk met beide dobbelstenen.

De **kleur van de kleurendobbelsteen** bepaalt opnieuw welk platform je eruit moet trekken.

De afbeeldingen op de tweede dobbelsteen bepalen het volgende:



**met rechterhand
trekken**



**met linkerhand
trekken**



Gelukt? 2 ballen

- **Rechterhand:**

Je moet het koord in je rechterhand nemen en zo proberen het platform eruit te trekken.

- **Linkerhand:**

Je moet het koord in je linkerhand nemen en zo proberen het platform eruit te trekken.

- **Ballen:**

Als het je lukt om het platform eruit te trekken, zonder dat dit kunststuk mislukt, mag je twee ballen pakken.

Beppo wenst alle acrobaten veel plezier bij het spelen!