

Lekkerbek

Een „zoek het voer“ - spel voor 2-4 ijverige kinderen vanaf 4 jaar.

Duur van het spel: ca. 15 minuten

Auteur van het spel: Johannes Tranelis

Grafisch ontwerp: Jutta Neundorfer

Slak, kever, muis en kikker kruipen, scharrelen en springen hongerig door het gras. Welk diertje heeft het fijnste neusje bij het opsporen van het voer?

Inhoud:

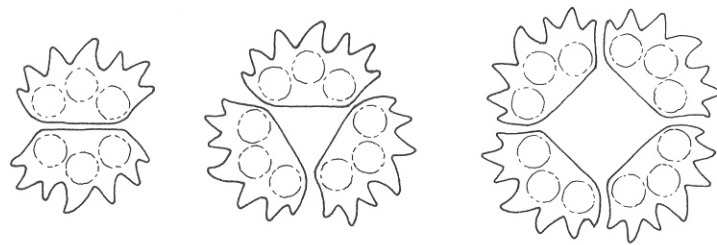
- 4 gedeeltes van het speelbord
- 4 dieren (slak, kever, muis en kikker)
- 4 dobbelstenen (rood, groen, geel en blauw)
- 20 voersteentjes: rood voor de kever, groen voor de kikker, geel voor de slak, blauw voor de muis, zwart voor allemaal (joker)

Doel van het spel:

Welk kind verzamelt met zijn diertje het snelst **4 voersteentjes** van de juiste kleur?

Voorbereiding van het spel:

De gedeeltes van het speelbord worden zo neergelegd, dat de route, die afgelegd moet worden een **rotonde** vormt: Voor 2 spelers neem je 2 gedeeltes van het speelbord, voor 3 spelers 3 en voor 4 spelers 4.



1 dier en dobbelsteen

Ieder kind zoekt een **dier** uit en pakt de **dobbelsteen**, die daarbij hoort. De dieren worden op willekeurige weggedeeltes gezet. Daarna worden de **voersteentjes** op de wei verstoopt: Voor ieder diertje worden 5 voersteentjes bij elkaar gezocht; 4 stuks in de juiste kleur en 1 zwart.

voersteentjes verborgen verdelen

De voersteentjes worden geschud en met de gekleurde kant naar beneden **verborgen** op de onbezette weggedeeltes verdeeld, op ieder plaatsje 2 of 3 steentjes.

Verloop van het spel:

1 x gooien en vooruitlopen

Het **langzaamste** dier begint (1. slak, 2. kever, 3. kikker, 4. muis). De spelers gooien in deze volgorde met hun eigen dobbelsteen: Van de twee kanten van de dobbelsteen, die boven liggen, wordt één **aantal ogen** gekozen. Met de wijzers van de klok mee moet het diertje zoveel **plaatsjes** worden vooruitgeschoven.

Plaats bezet:

2 dieren ontmoeten elkaar -> nog een keer gooien

Kom je op een plaats, waar al **een ander dier** op staat, mag de speler onmiddellijk nog **een keer gooien** en verder gaan. Als er op de plaats **voer** ligt, pikt het diertje eerst het voer in, voordat het verder gaat (zie verder).

Het vinden van voer:

verborgen voer omdraaien -> het juiste houden, anders dobbelen

Komt het dier op een plaats **met verborgen voer** (gekleurde kant naar beneden) dan mag de speler het steentje omdraaien. Als het voer de kleur van het eigen diertje heeft, mag het het houden. Ook voersteentjes met een zwarte kant mogen worden gehouden - dat is voer, dat alle dieren even graag lusten. Maar wordt er voer voor een ander dier gevonden, moeten beide spelers **dobbelen** (zie verder).

zichtbaar voer -> het juiste houden, anders laten liggen

Als het dier op een plaats met **duidelijk zichtbaar voer** komt (zie bij „dobbelen“) dan mag de speler de steen pakken en houden; maar alleen de steen met de juiste kleur. Ander voer moet hij laten liggen.

Let op:

steeds maar één steentje omdraaien

Als er **meer** voersteentjes op één plaats liggen, mag er toch maar één steen omgedraaid worden.

**voersteentje in
één van de
knuisten verstopt
-> raden**

Dobbelen:

Als een speler voer voor een ander dier heeft gevonden, dan stopt hij het **voersteentje** achter zijn rug in één hand, en steekt dan de speler, voor wiens diertje het voer bestemd is, twee knuisten toe. De andere speler moet dan **raden** in welke knuist het voer zit. Als hij dit goed raadt, krijgt hij het en mag hij het houden. Kiest hij verkeerd, dan legt de speler, die het voersteentje gevonden heeft, dit **met de kleur naar boven op** een willekeurige plaats, maar niet bij het dier van dezelfde kleur.

**vier voersteentjes
(gekleurd en
zwart)**

Einde van het spel:

Wie als eerste **4 voersteentjes** voor zijn diertje bij elkaar heeft (eigen kleur of zwart), heeft het spel gewonnen. Er kan nog doorgespeeld worden, tot alle dieren genoeg gegeten hebben. De dieren, die al 4 steentjes hebben, blijven gewoon in het spel (dat wil zeggen: ze blijven op die plaats staan, waar ze hun vierde voersteentje gevonden hebben).