

Klavertje Knor

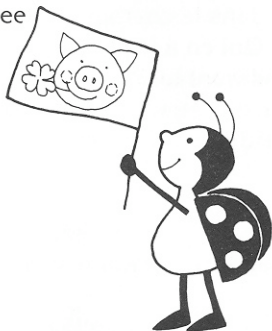
Een dobbelspel waarin ook tactiek een rol speelt voor **2 - 4** kinderen **vanaf 5 jaar**.

Spelidee: Heinz Meister
Illustraties: Anja Dreier-Brückner
Speelduur: ca. 15 minuten

De kleine biggetjes dartelen rond de groene wei. Allemaal willen ze het liefst zo veel mogelijk klavertjes vier mee naar huis nemen.

Spelinhoud:

- 1 spelbord
- 4 biggetjes
- 24 klaverblaadjes (klavertjes vier)
- 1 dobbelsteen (met 1 - 6 ogen)



Doel van het spel:

Wie verzamelt de meeste klavertjes en brengt ze veilig en wel naar huis?

Spelvoorbereiding:

Leg het **spelbord** in het midden op tafel. Ieder kind kiest een **biggetje** uit en zet het bij de kruiwagen van de bijbehorende kleur naast het ronde parcours.

- **Doen er drie kinderen mee**, dan blijft het vierde biggetje in de doos.
- **Doen er twee kinderen mee**, dan krijgt elk twee biggetjes: een kind het gele en het rode, het andere het groene en het blauwe biggetje.

Leg alle **24 klavertjes** op de wei in het midden van het spelbord en hou de **dobbelsteen** klaar.

Spelverloop:

Jullie gooien kloksgewijs om beurten met de dobbelsteen. Wie van jullie kan er het mooiste knorren? Jij mag beginnen.

1e Ronde:

Je gooit eenmaal met de dobbelsteen en zet je biggetje net zo

tje verzetten

veel velden in de richting van de pijl op het parcours vooruit als je ogen hebt gegooid. Het gekleurde veld naast je eigen kruiwagen is het eerste veld waar je begint. Vervolgens zijn de andere kinderen aan de beurt.

Alle volgende ronden:

Als je opnieuw aan de beurt bent - en je biggetje niet meer naast z'n kruiwagen, maar op het parcours staat - kan je, **nadat je met de dobbelsteen hebt gegooid**, uit twee mogelijkheden kiezen:

keuzemogelijkheid:

biggetje verzetten of klavertje pakken

- Je kan je biggetje net zoveel velden op het parcours **vooruitzetten** als je ogen hebt gegooid.
- Of je pakt een **klavertje** van de wei en je legt het in je kruiwagen. Je biggetje blijft op z'n plaats staan.

Deze keuzemogelijkheid bestaat alleen, wanneer je biggetje zich al op een van de velden van het parcours bevindt. Als het naast z'n kruiwagen staat, moet je het, na met de dobbelsteen te hebben gegooid, altijd eerst op het parcours zetten.

bezet veld: ander biggetje terug, evt. klavertjes pakken

Komt je biggetje op een veld dat al is bezet?

- Dan stuur je het andere biggetje **terug naar zijn kruiwagen**: zet het naast zijn kruiwagen. Ligger er in die kruiwagen al een paar verzamelde klavertjes? Dan mag je deze eruit halen en in je eigen kruiwagen leggen.

parcours rondgelopen:

Heeft je varkentje het **parcours helemaal rondgelopen** en is het weer op het gekleurde veld dat naar zijn kruiwagen leidt terechtgekomen of staat het er vlak voor?

Dan mag je hier een keuze maken:

klavertjes in veiligheid brengen?

- **Wil je de tot nu toe verzamelde klavertjes in veiligheid brengen?**

Dan **gebruik** je de gegooide ogen om het biggetje naar zijn kruiwagen te brengen. Om van het gekleurde veld naar de kruiwagen te komen, heb je een oog nodig. Resterende ogen vervallen. Als je bij je kruiwagen bent aangekomen, dan haal je de daar verzamelde klavertjes eruit en leg je ze voor je op tafel. **Deze klavertjes zijn nu waardevolle klavertjes vier en kunnen niet meer van je worden weggekaapt.**

Wanneer je weer aan de beurt bent, verlaat je de kruiwagen en ga je opnieuw een ronde maken om nieuwe klavertjes buit te maken...

meer klavertjes verzamelen?

- **Wil je je klavertjes nog niet meteen in veiligheid brengen, maar ga je er liever nog wat meer verzamelen?**

Korte inleiding:

spelbord, biggen

klavertjes, dobbelsteen

dobbelen, bigge-

Dan blijf je gewoon op het parcours en sla je niet op het gekleurde veld naar je kruiwagen af. Je bent niet verplicht om na een hele ronde te hebben afgelegd, naar je kruiwagen terug te keren. **Maar wees voorzichtig:** als je je kruiwagen voorbijloopt, blijven de klavertjes erin liggen en **kunnen je wellicht worden afgepakt.**

geen klavertjes
meer in de wei:
je eigen in veilig-
heid brengen,
andere wegka-
pen

geen klavertjes
meer op het spel-
bord: Wie heeft
de meeste voor
zich liggen?

Liggen er tegen het eind van het spel **geen klavertjes meer in de wei**, dan gaat het er nu om de klavertjes die in je eigen kruiwagen liggen **in veiligheid te brengen** of **ze uit een andere kruiwagen weg te kapen.**

Einde van het spel:

Wanneer er zowel in de wei als in de kruiwagens geen enkel klavertje meer ligt, dan is het spel afgelopen.

Het kind dat de meeste klavertjes vier voor zich heeft liggen, heeft gewonnen.