

Boe & bèhhh!

Een beestachtig voelspel



Een kakelbont gekleurd voelspel voor 2 - 4 kinderen van 3 - 8 jaar.
Met twee spelideeën.

Spelidee: Thomas Liesching

Illustraties: Sabine Kraushaar

Speelduur: elk spel ca. 10 minuten

Janboelerveen is in rep en roer! Boer Bert is ten einde raad: al zijn dieren zijn weg! Hij kan geen koe, geen schaap en zelfs geen enkele kikker vinden. Maar waar zijn de dieren naartoe?

Kunnen jullie Bert helpen om de dieren te vinden en terug naar de boerderij te brengen?

Spelinhoud

- 9 koeien (in 5 kleuren)
- 9 schapen (in 5 kleuren)
- 9 kikkers (in 5 kleuren)
- 4 boerderijen
- 3 stoffen zakjes spelregels



Spel 1: Boerderijenlotto

Wie legt met een beetje geluk als eerste alle eigen dieren op zijn/haar boerderij neer?
Een eerste kleurenspel vanaf 3 jaar.

Spelvoorbereiding

Ieder kind pakt een boerderij en legt hem voor zich neer. De boerderij heeft een gekleurde rand die de kleur van de dieren aangeeft die de kinderen moeten verzamelen. Er zijn bovendien drie blauwe dieren die bij geen enkele boerderij horen.

Leg de koeien, schapen en kikkers met dezelfde kleuren als de uitgekozen boerderijen samen met de blauwe dieren in het midden van de tafel. Overgebleven dieren en boerderijen gaan terug in de doos.

Pak de drie stoffen zakjes en doe de koeien, schapen en kikkers telkens in een ander zakje. Daarna worden de zakjes geschud en in het midden van de tafel gelegd

iedereen een boerderij

koeien, schapen, kikkers in
een ander zakje doen

een dier uit het
zakje halen

eigen dier =
op boerderij leggen

verkeerd dier =
aan een medespeler geven

blauw dier =
terug in het zakje

winnaar =
als eerste alle dieren
op de boerderij

Spel 2: Boerderij op stelten!

Wie onthoudt in welk zakje de eigen dieren zitten en kan ze als eerste op zijn/haar boerderij leggen?
Een beestachtig geheugen- en voelspel vanaf 4 jaar.

Spelvoorbereiding

Ieder kind kiest een kleur en legt de bijpassende koeien, schapen en kikkers in het midden op de tafel. Alle spelers leggen de boerderij met de bijpassend gekleurde rand voor zich. Bovendien worden de blauwe dieren in het midden van de tafel gelegd. Overgebleven dieren en boerderijen gaan terug in de doos.

Schud de koeien, schapen en kikkers op de tafel en verdeel ze min of meer gelijk over de drie stoffen zakjes. Vervolgens schudden jullie de zakjes en leggen ze in het midden van de tafel.

iedereen een boerderij
pakken

koeien, schapen en
kikkers gelijk over
de zakjes verdelen

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie vandaag door kwakende kikkers is gewekt, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind. Je pakt een zakje en haalt er een dier uit tevoorschijn.

Heft het dier dezelfde kleur als je boerderij?

- **Ja?**
Goed zo! Leg het dier op het bijpassende silhouet van je boerderij.
- **Nee?**
Wat een pech! Laat het dier aan de andere kinderen zien en doe het in een willekeurig zakje terug.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en haalt hij/zij een dier uit een zakje tevoorschijn.

Einde van het spel

Zodra één van de kinderen alle dieren gevonden en op zijn/haar boerderij heeft gelegd, is het spel afgelopen. Dit kind wint. Als beloning miawwen de andere kinderen voor hem/haar een kattenconcert.

eigen dier =
op boerderij leggen

verkeerd dier =
in willekeurig zakje

winnaar =
als eerste alle dieren
op de boerderij

een dier uit het
zakje halen

eigen dier =
op boerderij leggen

verkeerd dier =
aan een medespeler geven

blauw dier =
terug in het zakje

winnaar =
als eerste alle dieren
op de boerderij

Spelvarianten

- Het spel wordt eenvoudiger als een niet-bijpassend dier opnieuw in hetzelfde zakje moet worden teruggedaan.
- Het spel wordt moeilijker als de volgende aanvullende regel wordt toegepast:
Ben je nog op zoek naar **één dier** en wordt dit door een ander kind tevoorschijn gehaald? Nu mag je niet zien in welk zakje het kind jouw dier terugdoet. Sluit tijdens het terugdoen je ogen.

De auteur



Thomas Liesching werd in 1946 in de spelletjesstad Neurenberg geboren. Na zijn opleiding tot zetter studeerde hij in Stuttgart lay-out en reclame en is hij gedurende vele jaren op dit terrein werkzaam geweest. Halverwege de jaren negentig begon hij hartstochtelijk spellen te ontwikkelen. In het jaar 2005 won hij de prijs Spel van het Jaar.

Boe & behhh is het eerste spel dat hij bij HABA publiceert.

NEDERLANDS

„Boe & behhh“ is in de eerste plaats opgedragen aan alle wijsneusjes van de kleuterschool, waarmee hij het allerliefst zijn nieuwe spelideeën uitprobeert.

De illustratrice



Sabine Kraushaar werd in 1972 geboren en heeft van kindsbeen af altijd graag getekend. Ze studeerde aan de „Academie Beeldende Kunsten“ in Maastricht en is sinds 1995 werkzaam als freelance illustratrice op het gebied van kinderboeken en -spellen.

Sabine Kraushaar woont met haar man en drie kinderen Jesper, Jelle-Loris en Fere in Maastricht. Voor HABA heeft ze onder andere eerder *Slot Sidderstein* en onlangs *Gelukspiraten* geïllustreerd.