

Spelidee

Er worden drie ronden gespeeld. De spelers proberen in elke ronde zoveel mogelijk dieren op de rubberboot te schuiven zonder hierbij andere dieren van de boot te duwen. Maar pas op, want dat is een heel wankel aangelegenheid.

Wie in deze evenwichtsoefening slaagt, mag een bijpassend dierenkaartje als beloning pakken. Onthoud goed welke dierenkaartjes jullie tijdens een ronde in de wacht slepen, want aan het eind van iedere ronde worden ze omgekeerd en moeten jullie in de volgende ronde proberen een tweede dier van dezelfde diersoort te verzamelen. Aan het eind tellen alleen de dierenparen.

Voor het eerste spel

Plak op iedere houten steen een dierensticker. Dit zijn de dieren die straks op de boot worden gelegd.

Spelvoorbereiding

Zet de rubberboot in het midden op tafel. Zoek de ronde dierenkaartjes uit en leg iedere diersoort op een aparte stapel. Doe de houten stenen in het zakje en schud het flink heen en weer. Daarna halen jullie **drie** dieren uit het zakje en leggen ze open **naast** de rubberboot.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het laatst met een boot heeft gevaren, is in de eerste ronde de start-speler. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en kiest een van de drie dieren die op tafel liggen.

Probeer nu dit dier op de rubberboot te leggen of te schuiven.

Belangrijke wildwaterregels

- Je mag noch de dieren op de rubberboot, noch de rubberboot zelf vasthouden.
- Als je je dier op de rubberboot legt, mag je hierbij de andere dieren voorzichtig verschuiven.
- Er mogen geen dieren op elkaar worden gestapeld.
- Dieren van dezelfde soort **moeten** zodanig op de rubberboot worden gelegd dat ze elkaar aanraken.
- Als een speler geen dier op de rubberboot wil leggen, kan hij/zij ook passen.

Lukt het je om het dier op de boot te leggen zonder dat er een ander dier naar beneden valt?

- **Ja**

Goed zo! Pak van de stapel met deze diersoort een rond kaartje en leg het open voor je neer. Het dier blijft op de boot liggen.

- **Nee**

Jammer! Je krijgt helaas geen dierenkaartje en moet voor straf alle naar beneden gevallen dieren pakken en voor je leggen.

Belangrijk: je moet in ieder geval je beurt afmaken. Je dier moet op de rubberboot blijven liggen, ook als hierbij nog meer dieren van de boot vallen.

Na je beurt moet je een nieuw dier uit het zakje halen zodat er opnieuw drie dieren op tafel liggen. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Einde van de ronde

Een ronde is voorbij als alle spelers passen of er geen dier meer naast de rubberboot ligt.

De speler die in deze ronde de meeste dieren naar beneden heeft laten vallen, moet een rond dierenkaartje uit deze ronde afstaan en in de doos leggen. Bij gelijke stand geven meerdere spelers een kaartje terug.

Onthoud de dieren op jullie dierenkaartjes goed en keer ze vervolgens om. Jullie mogen ze nu niet meer bekijken.

Er begint een nieuwe ronde. Wie tot nu de minste kaartjes heeft verzameld, is de startspeler van de volgende ronde.

Belangrijk: je moet goed nadenken over het volgende dier dat je op de boot wilt leggen, omdat je aan het eind van de derde ronde zoveel mogelijk dierenparen moet hebben verzameld.

Einde van het spel

Het spel is na drie ronden afgelopen. Nu vormt iedere speler met zijn/haar verzamelde dierenkaartjes paren. Van elke diersoort mogen er meerdere paren zijn. Afzonderlijke dieren leveren geen punten op.

Wie de meeste dierenparen heeft, wint het spel en verzekert zich van een ereplaats bij het volgende kanotochtje.