

Loop, schaapje, loop!

Een schaapherdersspel voor **2-4** kinderen **vanaf 4 jaar**.

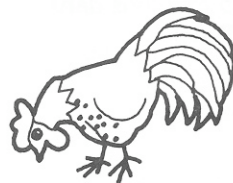
Speelduur: ca. 15 minuten
Spelidee: Sandra Kuntzel / Karin Pennther
Vormgeving: Renate Seelig

In de weide is het een drukte van jewelste. Langzaam valt de avond en de schapen moeten naar de vier vrolijk gekleurde schaapskooien geleid worden (een schaapskooi is een schuur of een omheinde plek waar de schapen 's nachts bijeen worden gedreven, om door de schaapherder en z'n hond bewaakt te worden).

Maar voorzichtig! Zo af en toe komt de wolf tevoorschijn en maakt er eentje aan het schrikken.

Spelinhoud:

- 1 houten speelbord
- 13 schaapjes
- 1 wolf
- 1 schaapherder
- 28 trekstenen
- 1 zakje



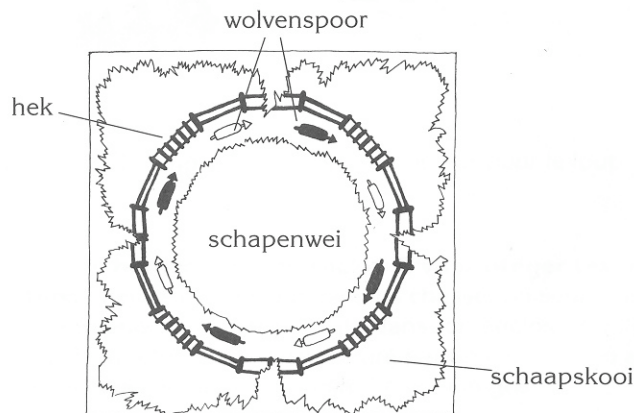
Korte inleiding:
schaapjes
verzamelen

Doel van het spel:

Wie de meeste schaapjes in z'n eigen schaapskooi verzamelt, heeft gewonnen.

Spelvoorbereiding:

Op het speelbord staan een schapenwei, vier kleurige schaapskooien en een wolvenspoor met vakjes afgebeeld.



schapen, wolf,
schaapherder
opstellen, trek-
stenen in de zak

1 steen trekken

wit: schaap in de
kooi

zwart: wolf
neerzetten

schaap loopt weg

Stel de **13 schapen** in het midden **op in de grote schapenwei**. De **schaapherder** en de **wolf** blijven aan de rand van het bord staan wachten. Stop de **trekstenen in het zakje** en leg het binnen handbereik.

Iedereen kiest op het speelbord een van de gekleurde **schaapskooien** uit, waarin je de schapen gaat drijven. Als jullie maar met z'n tweeën zijn, dan neemt elk twee tegenover elkaar gelegen kooien.

Wanneer **er minder dan vier kinderen** meespelen, dan wordt in elke overgebleven schaapskooi, die aan niemand toebehoort, een schaap neergezet.

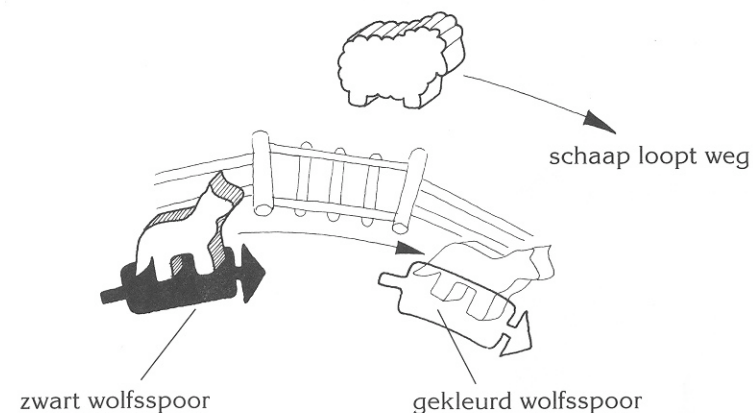
Spelverloop:

Wie heeft de grootste wollen haardos op z'n kop zitten? Jij mag beginnen. Haal een van de stenen uit het zakje tevoorschijn.

Welke kleur heb je getrokken?

Wit: Dan mag je **een schaap uit de wei** nemen en in je eigen schaapskooi neerzetten.

Zwart: Zet de **wolf** op een willekeurig vakje van het spoor. Als in de loop van het spel opnieuw een zwarte steen tevoorschijn komt, gaat de wolf elke keer een vakje vooruit. Hij wordt dan altijd in de richting van de pijlen vooruit gezet. Komt hij langs een van de schaapskooien, waarin schapen staan, dan gaat er eentje als de gesmeerde bliksem vandoor. Het vlucht naar de volgende kooi, die, in de richting van de wijzers van de klok, ernaast ligt.



grijs: schaapher-
der komt
beschermen

Grijs: Plaats de **schaapherder** in je schaapskooi. Hij **bescherm** **jouw schapen**, zodat de wolf nu geen enkel schaap aan het schrikken kan maken. De schaapherd blijft

schaapherder
gaat weg

eigen kleur:
schaap wegge-
ven

andere kleur:
schaap cadeau

de meeste scha-
pen in de kooi:
gewonnen

5 schapen in de
kooi

net zo lang bij je staan, totdat een ander kind een grijze steen strekt. Pas dan gaat de schaapherder verder naar de schaapskooi van het kind, dat deze grijze steen tevorschijn heeft gehaald.

Geel, oranje, rood of blauw:

Als je een steen van je **eigen kleur** uit het zakje getrokken hebt, **geef** je een van de schapen uit je eigen kooi aan een ander kind naar keuze.

Heb je een steen van een **andere kleur** getrokken, dan mag je een schaap uit de schaapskooi van deze kleur nemen.

Doe de steen weer in het zakje terug.

Het kind dat naast je zit in de richting van de wijzers van de klok, is vervolgens aan de beurt. Het trekt een steen en verzet een schaap, de schaapherder of de wolf.

Einde van het spel:

Wanneer alle schapen zijn verzameld, is het spel afgelopen. Wie de **meeste schapen** in z'n eigen schaapskooi heeft staan, heeft gewonnen.

Variant voor 2 kinderen / voor kleine kinderen:

Doen er maar twee kinderen/ kleine kinderen mee, dan kan het aantal schapen dat bij elkaar verzameld moet worden, worden teruggebracht - bv. tot vijf. Wie het **eerst vijf schapen in z'n eigen schaapskooi** heeft staan, heeft gewonnen.