

# Liesje Lam

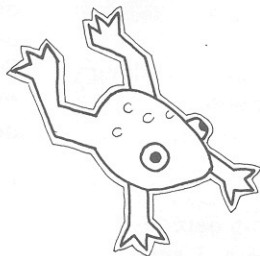
Een dobbel- en raadspel voor 2 - 4 kinderen vanaf 5 jaar.

**Spelidee:** Manfred Ludwig  
**Vormgeving:** Gesa Hilledemann  
**Speelduur:** ca. 10 minuten

Aan de overkant van de rivier staan de schaapjes te blaten in de wei. Liesje Lam en haar broertjes en zusjes kunnen niet meer terug naar hun kooi, want een verschrikkelijk onweer heeft de brug verwoest. Dapper proberen de kinderen de brug weer in z'n oude staat te herstellen, zodat de schaapjes terug naar huis kunnen.

## Spelinhoud:

- 1 speelbord
- 12 schapen
- 4 brugdelen
- 4 schaapskooien
- 4 kanskaarten
- 1 speciale dobbelsteen.



## Doel van het spel:

Welk kind slaagt er als eerste in om **drie schapen** over de snelstromende rivier naar z'n eigen schaapskooi te brengen?

## Spelvoorbereiding:

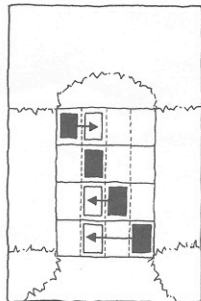
Elk kind krijgt een **schaapskooi** en een **kanskaart**. Doen er minder dan vier kinderen mee, dan blijven de overgebleven schaapskooien en kanskaarten in de doos.

Leg het **speelbord** in het midden van het speelveld.

Plaats alle **schaapjes op de groene weide**. Zet de **vier brugdelen** op de gemerkte vakken in de rivier. Leg de **dobbelsteen** klaar.

Om een schaap naar de kooi te brengen, moet als eerste de brug worden gerepareerd:

Met een beetje tactiek en wat geluk bij het dobbelen, is het mogelijk om de brugstenen zo te verschuiven, dat ze **alle vier in een rechte lijn** over de rivier lopen. De brug mag **aan willekeurig welke zijde** van de rivier staan. Maar een schaapje kan alleen over de brug naar zijn kooi worden gehaald als deze in een rechte lijn staat.



Samenvatting:  
3 schapen  
redden

kooi,  
kanskaarten

speelbord,  
schaapjes op de  
wei, brugdelen  
op het water,  
dobbelsteen

4 brugdelen op  
een rechte lijn

## Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld.  
Het kind met de wolligste haardos begint.

op getal wedden

Voordat je de dobbelsteen gooit, moet je raden of je een één of een twee zal gooien. Hiervoor leg je een kanskaart met een één of een twee open voor je neer.

gooien

Vervolgens gooi je met de dobbelsteen.

goed gewed:

- **Vertoont de dobbelsteen het getal van je kanskaart?**

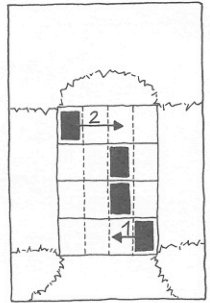
Of is er een kant met beide getallen boven komen te liggen?

verschuiven

Dan mag je een brugdeel naar keuze volgens het gewedde aantal vakjes naar links of rechts verschuiven.

opnieuw wedden en gooien

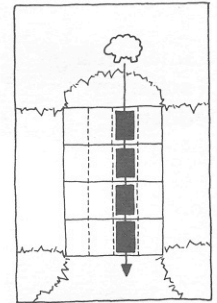
Daarna ben je opnieuw aan de beurt: je mag nog eens wedden, dobbelen, een brugdeel verschuiven ...



brug gerepareerd: 1 schaap redden

Dat mag net zolang ...

... totdat je de brug hebt gerepareerd. Nu loopt één van de schapjes naar de overkant van de rivier en schiet snel in je kooi. Direct daarna vernield het snelstromende water opnieuw de met moeite gerepareerde brug: zet de vier brugdelen terug op de gemerkte vakjes in het water. Het volgende kind is aan de beurt.



... of totdat je een ander als het gewedde getal hebt gegooid.

verkeerd gewed: verschuiven,

- **Vertoont de dobbelsteen het getal waarop je niet gewed had?** den naar links of rechts verschuiven als de dobbelsteen aangeeft (het beste zo, dat het voor het volgende kind moeilijker wordt de brug te repareren).

volgende kind

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

3 schapen gered: gewonnen

## Einde van het spel:

Het kind dat als eerste drie schapen in z'n eigen schaapskooi heeft staan, heeft gewonnen.