



## KEESJE – KRINGELWORM!

Een dobbelspel om samen te werken voor 2 en meer spelers vanaf 4 jaar.

Auteurs van het spel: Gina en Bernhard Kraus

Grafiek: Doris Matthäus

Duur van het spel: 15 - 20 minuten.

Drie tuinmannen hebben een compost hoop aangelegd en willen deze nu met nuttige regenwormen bevolken. Maar... zon, hongerige mollen, muisjes en merels verjagen de wormen terug onder de aarde.

### Inhoud van het spel:

- 1 spelbord
- 2 groene tuinmannen
- 1 rode tuinman
- 14 regenworm schijven
- 1 dobbelsteen

### Doel van het spel:

Alle kinderen moeten samenwerken om negen (9) regenwormen in de composthoop te verzamelen.

### Vorbereiding van het spel:

Op het spelbord zijn getekend : een composthoop met negen kastjes voor negen regenwormen, een tuinpad met plaveisel waar de tuinmannen de wormen ophalen en de aarde waar de regenwormen bij gevaar zich kunnen verstoppen.

Vier wormen worden in de composthoop gelegd. De overblijvende 10 worden gewoon op de wegvakjes ( zonder symbool ) gelegd, op ieder vakje één worm.

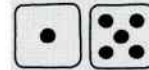
De drie tuinmannen worden op het regenwormvakje met de pijl gezet.

**4 regenwormen in de composthoop, 10 wormen op het tuinpad, alle tuinmannen op het regenwormvakje**

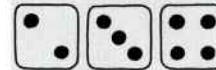
### dobbelen



**merel : één regenworm uit de composthoop in de aarde**



**rode punten op de dobbelsteen : met de rode tuinman vooruitgaan**



**zwarte punten op de dobbelsteen: ofwel met de rode, ofwel met een groene tuinman vooruitgaan**

**twee tuinmannen ontmoeten elkaar : worm oprapen**

**wegvakjes:**

**muis, mol, zon 1 worm wordt uit de composthoop in de aarde gelegd**

### Verloop van het spel:

Het jongste kind begint. Iedere speler dobbelt om de beurt:

- wordt de merel gedubbeld, zo verstopt zich onmiddellijk één van de regenwormen uit angst in de veilige aarde (= één regenworm wordt van de compost hoop weggenomen en op de spelbordhoek gelegd waar de aarde getekend is)

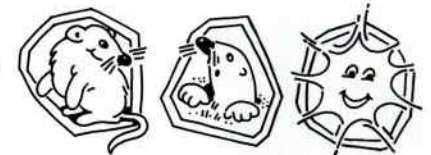
- vertoont de dobbelsteen een rood getal, dan moet men met de rode "meester-tuinman" vooruitgaan

- vertoont de dobbelsteen een zwart getal, dan mag men ofwel met de rode "meester-tuinman" ofwel met een gewone groene tuinman vooruitgaan.

De tuinmannen gaan altijd in de richting van de pijl. Op alle wegvakjes mogen willekeurig veel tuinmannen staan.

Wanneer 2 tuinmannen (onverschillig welke kleur) op 1 wegvakje samenkomen waar reeds 1 regenworm is, dan moet deze regenworm in de composthoop gezet worden.

De rode symbool-vakjes :



Komt een tuinman op één rood vakje te staan, moet er één worm uit de composthoop gehaald en in de aarde gezet worden. Regenwormen zijn namelijk heel bang voor mollen, muizen en ook voor de zon.



**regenwormvakje**  
**: alle wormen**  
**worden uit de**  
**aarde gehaald**  
**en in de**  
**composthoop**  
**gezet**

**9 regenwormen**  
**in de**  
**composthoop**

**géén worm in**  
**de composthoop**

Het regenwormvakje met de pijl :

Wanneer een tuinman juist op dit vakje terecht komt mogen alle regenwormen uit de aarde terug in de composthoop gezet worden.

### **Einde van het spel:**

Het spel is voorbij en alle spelers hebben gewonnen wanneer 9 regenwormen in de composthoop zitten.

Maar... zijn alle regenwormen uit de composthoop verdwenen dan is het spel voor iedereen verloren.

