

Hoppel-Poppel

Een spannend dobbelspel met kleuren voor 2-4 kinderen vanaf 3 jaar.

Speelduur: 10-15 minuten
Auteur van het spel: Heinz Meister
Grafisch ontwerp: Franz Vohwinkel

Alle dieren zijn van de speelwei verdwenen. Met een beetje geluk bij het dobbelen komen ze weer terug.

Inhoud:

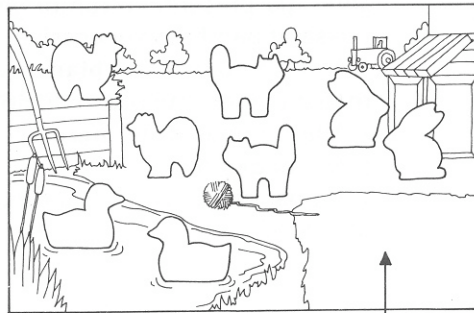
4 speelborden
8 katten
8 hazen
8 hanen
8 eenden
1 dobbelsteen met gekleurde vlakken

Doel van het spel:

Welk kind heeft het eerst alle **ontbrekende dieren** op zijn speelbord teruggebracht?

Vorbereiding van het spel:

Ieder kind krijgt een eigen **speelbord**. Daarna pakt iedereen 2 katten, 2 hazen, 2 hanen en 2 eenden en legt ze er naast.



beginpunt

1 speelbord
4 paar dieren

Verloop van het spel:

Het jongste kind begint en zet twee van zijn dieren op het **beginpunt** (zie tekening).

Nu wordt er **één keer** gegooid:

Gooi je met de dobbelsteen de kleur van **één** van je twee uitgekozen dieren, mag je het op de juiste plaats van je speelbord zetten. De vrijgekomen plaats (het beginpunt) wordt weer met een nieuw dier aangevuld. Wordt geen goede kleur gegooid, moet je een beurt voorbij laten gaan.

Gooi je **wit**, mag je **beide** dieren op de juiste plaats van je speelbord zetten. (Daarna mag je 2 nieuwe dieren uitkiezen en op het beginpunt klaarzetten).

Gooi je **zwart**, moet je een dier, dat al op de juiste plaats van je speelbord staat, wegnemen en **terugzetten**. Dan is het volgende kind aan de beurt.

**2 dieren op
beginpunt
1 x gooien
juiste kleur ->
dier neerzetten**

**wit -> 2 dieren
neerzetten**

**zwart -> 1 dier
wegnemen**

**alle 8 dieren op
het speelbord**

Einde van het spel:

Zodra een kind zijn 8 dieren op zijn **speelbord compleet** heeft, heeft hij gewonnen en is het spel afgelopen. De andere kinderen kunnen nog doorspelen, wie de tweede of derde winnaar wordt.

Spelvariant:

Ieder kind legt zijn 8 dieren naast zijn speelbord. Om beurten wordt gegooid.

-Gooi je de **kleur van een dier**, dat op je speelbord nog ontbreekt, mag je het betreffende dier pakken en op de juiste plaats zetten. Staan de twee dieren van dezelfde kleur al op je speelbord, is het volgende kind aan de beurt.

- Gooi je **wit**, mag je 2 dieren naar keuze op je speelbord zetten.

- Gooi je **zwart**, moet je een dier van je speelbord wegnemen. Wie heeft als eerste alle 8 dieren op zijn speelbord staan?