

Spelmateriaal:

- 4 houten Katjes
- 1 mand
- 9 houten Moeder Katten met 18 ogen
- 10 bollen wol
- 2 gekleurde dobbelstenen

❖ Inleiding ❖

Voor deze schattige katjes is het nu tijd om een dutje te gaan doen, maar de deugnieten willen niets anders dan lol trappen! Ze hebben zodanig op en af de bollen wol gesprongen en gerold dat ze je hulp nodig zullen hebben om hun mand te bereiken zonder te worden betrapt door Moeder Kat die ze in de gaten heeft!

❖ Doel van het spel ❖

In dit kleurrijke houten spel moeten spelers hun geheugen gebruiken om te vorderen, zich met elke bol wol te amuseren zonder te worden opgemerkt door Moeder Kat, en als eerste Katje de mand te bereiken om het spel te winnen!

❖ Opstelling ❖

Plaats twee ogen op elke Moeder Kat, en zorg ervoor dat ze telkens een oog krijgen met witte

onderkant en het andere met als onderkant de afbeelding van een katje. Meng daarna alle Moeder Katten zodat niemand meer weet waar welk oog is!

Plaats de mand en de bollen wol in een cirkel rondom de Moeder Katten; de mand dient als start- en eindpunt voor de race.

Elke speler kiest een Katje en plaatst het op de mand voor de start.



🐾 Het spel 🐾

Wanneer iedereen klaar is, begint de jongste speler. Om te spelen, worden de dobbelstenen gegooid, men kijkt naar de twee kleuren die bovenaan de dobbelstenen verschijnen en men zoekt naar de Moeder Kat met deze twee kleuren, om een van haar ogen op te tillen.

Voorbeeld: de bovenkanten van de dobbelstenen zijn groen en roze, dus de speler moet een van de twee oogleden van de groene en roze Moeder Kat optillen.



Als er onder het opgetilde oog een katje staat afgedrukt, dan werd het Katje betraapt! Het mag niet meer doorgaan en het is de beurt aan de volgende speler om de dobbelstenen te gooien.



Als het onder het opgetilde oog wit is, dan heeft de Moeder Kat niets gezien en mag het Katje met de klok mee naar de volgende bol wol springen. De speler speelt dan opnieuw totdat zijn Katje wordt betraapt (als de speler een ooglid optilt met een katje eronder).



De spelers spelen zo om beurten verder, met de klok mee.

🐾 Einde van het spel 🐾

Het eerste Katje dat erin slaagt om op elke van de 10 bollen wol te springen en de mand bereikt, wint het spel!