

INHOUD:

- spelbord
- hond
- schapen
- 20 weilandkaarten
- 15 obstructiekaarten
- 3 botkaarten

DOELEN:

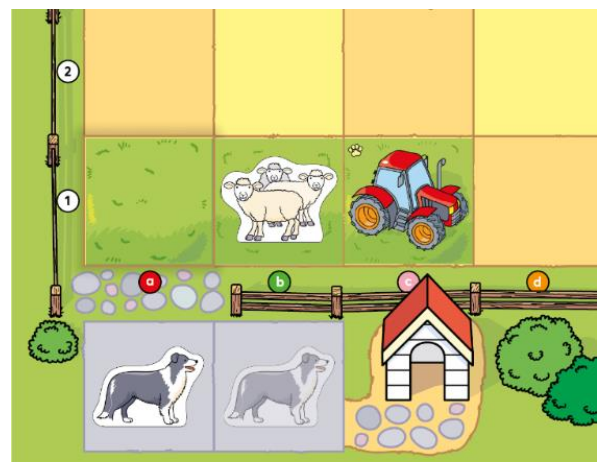
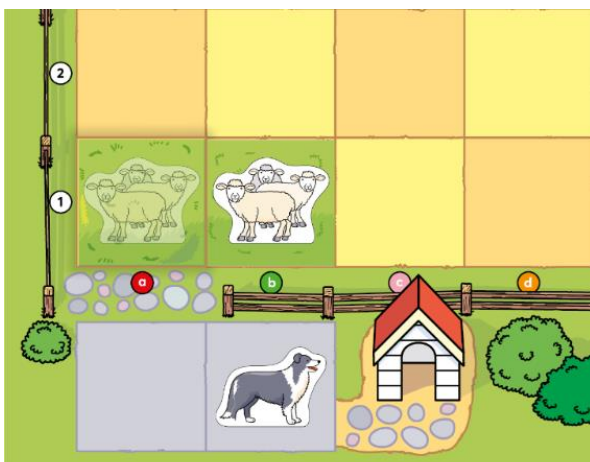
Het spel *Weidestrijd* oefent het samenwerken, het tactisch inzicht en handelen en stimuleert de communicatie tussen de spelers.

VOORBEREIDING:

Speel het spel met 2, 3 of 4 spelers. Leg het spelbord op tafel en plaats het speelfiguur van de hond in het hondenok aan de onderzijde van het bord. Plaats de schapen op het weilandvak (a1). Schud de weilandkaarten en de obstructiekaarten door elkaar en leg de kaarten met de rode kant naar boven naast het spelbord. Het doel van het spel is dat de kinderen door te samenwerken met de hond de schapen te 'vangen', voordat ze zich in de stal kunnen verschuilen.

ZO SPEEL JE HET BASISPEL:

Het jongste kind begint. Hij pakt een kaart van de stapel en bekijkt deze. Wanneer hij een kaart pakt waar een weiland op staat, legt hij deze op een vak dat grenst aan het vak waar de schapen op staan en hij zet het speelfiguur van de schapen hierop. Ze komen een stap dichterbij de stal. Het volgende kind is aan de beurt en pakt een kaart. Wanneer er een afbeelding op de kaart staat, legt de speler deze in samenspraak met de andere spelers op het spelbord. Dit is een obstructiekaart, deze blokkeert de weg van de schapen waardoor de schapen op zoek gaan naar een nieuwe route naar de stal. Op de obstructiekaart staan voetstappen. De speler telt stappen en zet de hond evenveel stappen vooruit in de richting van de schapen. De spelers zorgen er bij het plaatsen van een obstructiekaart voor dat er altijd een route voor de schapen mogelijk blijft.





DE WINNAAR:

Wanneer de spelers met de hond op het vak van de schapen komen, mogen ze zich de winnaars van het spel noemen.

SPELVARIATIES:

Het spel *Weidestrijd* is geschikt voor diverse leeftijden en niveaus. Het basisspel is bedoeld voor groeifase 1. We leggen je graag nog meer spelmogelijkheden voor:



GROEIFASE 2:

Voeg de kaarten met de botten toe. Wanneer een speler deze kaart pakt, zet hij de hond evenveel stappen achteruit als het aantal afgebeelde botten.



GROEIFASE 3:

Laat de kinderen het vak benoemen waar de schapen en de hond opstaan. Hierbij gebruiken ze de letters en de cijfers onderaan en aan de zijkanten van het spelbord.