

# Autolino

Een reisspel voor **2 - 4 kinderen vanaf 4 jaar**.

**Speelduur:** ca. 10 minuten

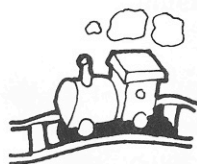
**Spelidee:** Susanne Walter

**Vormgeving:** Hartmut Bieber

De kabouters willen met hun autolino op reis gaan. Daarom worden nu snel koffers gepakt, proviand ingeslagen en hup, de wijde wereld in. Allemaal rennen ze om het hardst om als eerste in hun autolino te springen en zo de beste plaats te bemachtigen. Maar wacht 's even: eerst moeten de tent, boot en parasol worden ingeladen. En dat kan alleen met z'n tweeën!

## Spelinhoud:

- 4 kabouters
- 3 speelkaarten (rubberboot, tent, parasol)
- 1 speelbord
- 1 auto-draaischijf



Korte inleiding :

## Doel van het spel:

Wie komt als eerste bij de autolino en kan dus de beste plaats uitzoeken?

speelbord,  
kaarten

## Spelvoorbereiding:

Het **speelbord** wordt in het midden op tafel gelegd.

De **drie speelkaarten** 'tent', 'rubberboot' en 'parasol' worden bij de betreffende plaatsen (= handelingsvelden) naast het speelbord neergelegd.

kabouters,  
draaischijf

Elk kind kiest **een kabouter** uit.

Nu moeten jullie 's goed de **autodraaischijf** bekijken: daar zijn drie verschillende patronen te zien plus een kabouterveld voor reisproviand.

Om de beurt pakken de kinderen de **draaischijf** en draaien elk één keer, net zolang totdat bij één van de kinderen de pijl op het gedeelte 'reisproviand' blijft staan.

**Opgelet:** Bij elke draai moet de pijl minstens één keer de hele cirkel rondsuizen! Wanneer dat niet het geval is, moet de pijl opnieuw een zetje worden gegeven.

draaien voor  
startpositie

Het kind, dat het proviandvakje heeft gedraaid, wordt **startkabouter** en zet z'n kabouterpoppetje **vóór het eerste vakje**

van het **speelbord** (dus **vóór het speelbord**). De andere kinderen zetten kloksgewijs om de beurt hun kabouters **op een rij achter** de eerste kabouter.

## Spelverloop:

Het kind met de startkabouter neemt de **autodraaischijf** en geeft de pijl **1 x een flinke zet**.

### Op welk gedeelte blijft de pijl staan?

1 x draaien

patroon: verder naar het volgende vrije veld,

op handelingsvelden letten

2 kabouters = actie

kaarten naast autolino

reisproviand: slechts 1 veld verder

Wie stapt als eerste autolino in?

### • **Op een gedeelte met een patroon:**

De kabouter mag **naar het eerstvolgende vrije veld met hetzelfde patroon** lopen. Velden met hetzelfde patroon, die bezet zijn, worden overgeslagen.

**Opgelet:** de handelingsvelden mogen niet worden overgeslagen. Deze betekenen dat eerst de rubberboot, tent of parasol door twee kabouters in de wagen moet worden geladen, voordat verder mag worden gegaan!

• Ligt het eerstvolgende vrije veld van het zojuist gedraaide patroon **voorbij een handelingsveld**? In dat geval mag de betreffende kabouter niet verder dan dit handelingsveld lopen. Het blijft hierop staan.

• Op het handelingsveld moet worden gewacht op de **hulp van een tweede kabouter**. Als na een beurt **twee kabouters op een handelingsveld** staan, nemen beiden de **bijbehorende kaart en roepen**: "Met z'n tweeën laden we de rubberboot (... de tent; ... de parasol) in." De kaart mag vervolgens naast de autolino aan de rand van het speelbord worden weggelegd. In de volgende ronde mogen deze kabouters weer verder lopen. Alle achterliggende kabouters mogen dit vak nu overslaan zonder te hoeven blijven staan.

### • **Op het gedeelte met de reisproviand:**

Als de pijl hierop blijft staan, moet deze kabouter eerst proviand halen en komt daarom slechts langzaam vooruit. Hij gaat slechts verder tot aan het eerstvolgende vrije veld.

## Einde van het spel:

Staat een kabouter vlak voor de autolino en komt de pijl van de draaischijf op een **patroon** terecht dat **niet meer tussen** hem en de auto ligt, dan heeft hij de wedstrijd gewonnen. Nu mag hij - één, twee, hopla - **in de autolino springen** en zijn lievelingsplaatsje uitzoeken.

Willen jullie nog verder spelen, tot alle kabouters in de wagen



zitten? Dan behalen de volgende kabouters de tweede, respectievelijk derde en vierde plaats bij de kabouterwedstrijd. En vervolgens gaan ze vrolijk met z'n allen op vakantie. Wat denken jullie? Waar gaan ze naar toe?

### Spelvariant met echt proviand:

Jullie kunnen ook met **echt proviand** spelen (gombeertjes, koekjes, brood, drankjes). Als voorraad hebben jullie voor elk kind dat meedoet twee porties nodig. Het basisspel verloopt zoals eerder is beschreven.

### Aanvullende spelregels:

Telkens wanneer de draaischijf op het gedeelte 'reisproviand' terechtkomt, mag de kabouter eerst een **portie uit de proviandvoorraad** uitzoeken en vervolgens tot aan het eerstvolgende vrije vak verder lopen.

Heeft een kabouter al **twee porties uit de voorraad** gekregen en komt de wijzer opnieuw op het vakje voor de proviand terecht, dan **schenkt** hij uit de voorraad een stukje proviand aan een willekeurig kind.

Bij deze variant mag **pas worden ingestapt**, wanneer een kabouter **twee stukken proviand meebrengt**.

Als het spel is afgelopen, kan er eventjes worden gepauzeerd, zodat iedereen z'n bij elkaar verzamelde proviand kan oppezelen.

### Spelvariant voor oudere kinderen:

Het basisspel verloopt zoals eerder is beschreven.

Heb je de pijl verdraaid? Bevalt het resultaat je niet?

**Dan mag je het er nog een keertje op wagen.**

Opgelet: wanneer het resultaat van de tweede keer je nog minder bevalt, moet je dit toch uitvoeren!

**Dus:**

- Je hebt de keuze: je draait éénmaal en je voert de zet uit.  
Of:
- Je kunt een gokje wagen, nog eens draaien en vervolgens je kabouter verzetten.

**Tip:**

Je kunt dit spel overal spelen waar er meerdere kandidaten voor een bepaalde plaats zijn. B.v. wie mag er in de trein aan het raam zitten? Wie mag als eerste een plek in het stapelbed, de tent, het strandcafé uitkiezen?

Wie z'n eigen kabouter als eerste in de autolino krijgt en dus het spel heeft gewonnen, mag ook als eerste een plaats uitzoeken.

2 x echte  
proviand per  
persoon

Voor ouderen:  
gokje wagen...  
2 draaikansen