

Walter Wikkelspin – De slimste spin wint!

Een handig wikkelspel voor 2-4 kinderen vanaf 3 jaar.

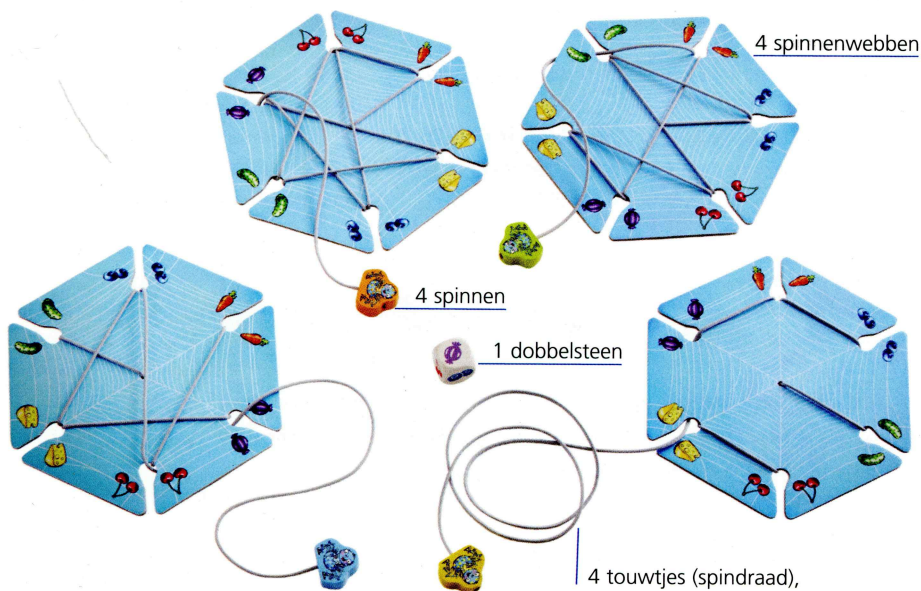
Auteur: Thade Precht
Illustrator: Gabriela Silveira
Redactie: Kristin Dittmann
Spelduur: ca. 10 minuten



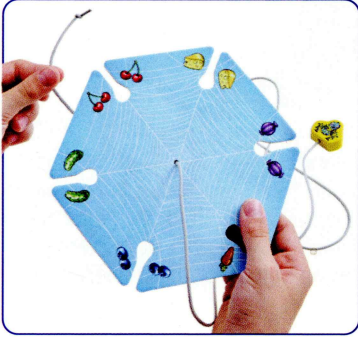
Walter, de brutale spin, en zijn spinnenvriendjes hebben vandaag een wel heel mooi en groot web gesponnen. Daarmee hopen ze veel dikke vliegen te vangen. Maar wat gebeurt er nu? In het web vinden ze geen insecten, maar veel lekkernijen. Wie had dat gedacht? Die smaken nog beter dan insecten! Help Walter en zijn vriendjes om naar de lekkernijen te kruipen. Maar let op: de spindraad wordt daarbij korter en korter tot de spinnen uiteindelijk niet meer van hun plek kunnen komen.

De spindraad wordt steeds korter ... wie zijn spin het langste over het web kan laten kruipen, is de winnaar.

Inhoud van het spel



Voor het eerste spel



1. Pak een koord en maak een knoop in een van de twee uiteinden. Laat je daarbij helpen door een volwassene als je wilt.
Steek het andere uiteinde van het touw nu door het bredere gat van een willekeurige spin en trek het touw erdoorheen, zodat de knoop in de spin verdwijnt.

2. Rijg daarna het open uiteinde van het touw (zonder spin) door het kleine gaatje in het midden van een spinnenweb.

Let op: de spin moet aan de kant van de afgebeelde lekkernijen zitten. Maak in het open uiteinde van het touw nu ook een knoop.

Doe hetzelfde met de overige drie spinnen.

Zorg ervoor dat alle touwen even lang zijn. Jullie spinnen hangen nu aan de spindraad van hun web.

Spelvoorbereiding

Elk kind kiest een spinnenweb met spin en wikkelt de spindraad volledig van het spinnenweb af. De overige spinnenwebben en spinnen zijn niet nodig en gaan weer in de doos.

Houd je web zo vast dat de knoop aan de onderkant zit en je de kant met de lekkernijen ziet. Houd de dobbelsteen bij de hand.

Spelverloop

Wie heeft als laatste een spin gezien? Jij begint en gooit met de dobbelsteen.

Op de dobbelsteen staat een van de zes lekkernijen die je ook in de zes hoeken van je spinnenweb vindt (kaas, wortel, kersen, bosbessen, snoepje, augurk).



Noem nu luidop de gegooide lekkernij. Deze lekkernij geldt voor **alle** kinderen.

Iedereen rijgt zijn spindraad van de bovenkant naar de onderkant door de opening van het spinnenweb waarbij de gegooide lekkernij staat afgebeeld.

Zorg ervoor dat de spindraad niet vast komt te zitten en dat je hem niet te strak maar ook niet te los wikkelt.



*Bijvoorbeeld:
op de dobbelsteen
staat de augurk.*

*Alle kinderen rijgen
hun spindraad door
de opening met de
augurk.*

Opmerking:

- Na de eerste keer wikkelen moet de spindraad van onderen door het gaatje bij de volgende gegooide lekkernij naar boven worden geregen. Daarbij mag je het spinnenweb niet omdraaien.
- Houd het touw bij het wikkelen zo kort en dicht mogelijk bij het web. Dat is gemakkelijker dan met de spin door de openingen te rijgen.

Hierna is het volgende kind aan de beurt.

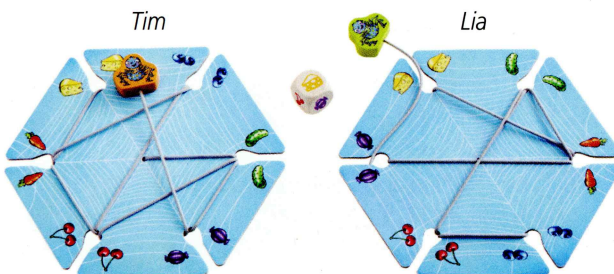
Maar let op:

Heb je een lekkernij gegooid, waar de spindraad net doorheen werd geregen? Dan mag je zelf beslissen welke lekkernij je als volgende wilt rijgen. Zeg hardop voor welke lekkernij je hebt gekozen. Deze lekkernij geldt weer voor alle kinderen.

Speleinde

Zodra een kind zijn spin niet meer door de opening van de gegooide lekkernij kan rijgen, is het spel voor dat kind afgelopen.

Wie tot het laatst kan rijgen, heeft het spel gewonnen. Bij gelijke stand wint het kind waarvan de spindraad nu nog het langste is.



*Bijvoorbeeld:
Tim kan zijn spin niet meer
tot de gegooide kaas voeren.
Hij heeft helaas verloren.*

*De spindraad van Lia
is nog lang genoeg.
Zij heeft gewonnen.*

Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba-play.com/ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.