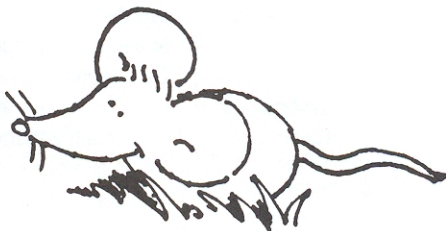


# Boomgaardje

Een coöperatief waarnemings-  
en dobbelspel voor 1 - 4 kinderen  
van 3 - 8 jaar.



**Spelidee:** Vera Baumeister  
**Illustraties:** Reiner Stolte  
**Speelduur:** ca. 10 minuten

Jullie helpen Petra Perenboom bij het kersenplukken. Maar niet alleen wij mensen, ook de kleine raaf is dol op die rode sappige vruchten ... Zijn jullie snel genoeg om de kersen te plukken, voordat de raaf de boom bereikt?

## Spelinhoud

---

- 1 speelbord met kersenboom
- 1 raaf
- 5 kersenparen
- 1 fruitmandje
- 1 gekleurde dobbelsteen
- 15 bloemenkaarten
- 1 spelregels

## Doel van het spel

---

*kersen plukken,  
voordat de raaf bij  
de boom is*

Als jullie elkaar helpen en laten zien dat jullie over een goed geheugen beschikken, lukt het jullie om alle kersen te plukken, voordat de raaf de boom bereikt.

*speelbord in doos,  
kersen ophangen,  
raaf, mand  
neerzetten,  
kaarten omkeren*

*dobbelsteen  
klaarleggen*

*1 x gooien*

*bloem: bijbehorende  
kaart omdraaien,  
zon: willekeurige  
kaart omdraaien*

*kers:  
kers plukken,  
kaart houden*

*raaf:  
raaf 1 veld vooruit,  
kaart omkeren*

*slapend dier:  
kaart weer omkeren*

## Spelvoorbereiding

Haal al het spelmateriaal uit de verpakking. Klap het speelbord uit en leg het in de bodem van de doos. Hang de kersenparen aan de boom en zet de raaf op zijn startveld waarop ravenpoten staan afgebeeld.

Leg de kaarten met hun bloemenkant naar boven voor de doos en schud ze.

Ze mogen niet over elkaar liggen.

De dobbelsteen ligt klaar.

Jullie gaan zodanig zitten dat jullie zowel alle bloemenkaarten, als de raaf goed kunnen zien.



## Spelverloop

Het kind dat het best het krassen van een raaf kan nadoen, mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint het jongste kind en gooit met de dobbelsteen.

### Wat is er op de dobbelsteen te zien?

- **De rode, gele, blauwe of paarse bloem:**  
Kies een kaart met een bloem van dezelfde kleur uit en draai hem om.
- **De zon:**  
Kies een willekeurige kaart uit en draai hem om.

### Wat staat er op de achterzijde van de kaart afgebeeld?

- **Een kers?**  
Uitstekend! Jij mag een kers uit de boom plukken en in de fruitmand leggen. Je mag de omgedraaide kaart pakken en open voor je neerleggen.
- **De brutale raaf?**  
Ojee, de kleine raaf huft een stukje verder in de richting van de boom. Keer de kaart weer om. Pak daarna de raaf, roep "kra, kraa!" en zet hem een veld vooruit.
- **Een slapend dier?**  
Heel zachtjes doen, want anders maak je het dier wakker! Keer de kaart weer om.

Het kind dat kloksgewijs aan de beurt is, gooit met de dobbelsteen.

## Einde van het spel

---

Het spel is afgelopen, ...

- zodra de raaf het laatste veld voor de boom bereikt en alle kersen steelt. In dat geval hebben de kinderen helaas met z'n allen verloren.
- zodra de kinderen de laatste kers uit de boom hebben geplukt en met z'n allen het spel winnen. Nu kunnen ze samen met Petra Perenboom een groot kersenfeest vieren.

*raaf bereikt boom =  
kinderen verliezen  
met z'n allen,  
alle kersen geplukt =  
gewonnen*

## Kersenoogstvariant

---

Als jullie willen, kunnen jullie na het spel tellen wie de meeste kaarten voor zich heeft liggen. Dit kind wordt tot "vlijtigste oogsthulp" benoemd.

## Raafvariant

---

Daar is me die brutale raaf aan het begin van het spel toch een veld verder naar voren geslopen. Nu wordt het nog lastiger om de kersen op tijd te oogsten. Als jullie dapper genoeg zijn, kunnen jullie de raaf aan het begin van het spel zelfs twee of drie velden vooruit zetten.