

De Spin Susan

Een tactisch dobbelspel voor **2-4** kinderen **vanaf 6** jaar door Helga en Hermann Huber.

Speelduur: ca. 10-15 minuten

Grafiek: Anja Dreier-Brückner

De Spin Susan woont met haar kinderen in haar grote web. De draad, die ze zelf gesponnen heeft, is eerst vloeibaar, maar wordt daarna hard onder invloed van de lucht en is dan drie keer zo sterk als een stalen draad van dezelfde dikte. Stevig genoeg dus om niet te breken, wanneer 's morgens vroeg de dartele, langpotige spinnenkinderen kriskras over de draad huppelen om de dauwdruppeltjes te verzamelen.

Spelinhoud:

- 8 spanlatjes
- 1 middenstuk voor het web
- 1 wit snoer, 1 rood elastiek (voor het spinnenweb)
- 9 glazen dauwdruppels
- 11 spinnenkinderen in 4 kleuren
- 1 Spin Susan
- 1 speciale dobbelsteen met pijlen



Korte inleiding:
dauwdruppels
verzamelen

Doel van het spel:

De spinnenkinderen die de **meeste dauwdruppels** verzamelen, winnen het spel.

web opbouwen

Spelvoorbereiding:

Om te beginnen moeten jullie de spin Susan helpen om haar web op te bouwen.

(Kijk goed naar de foto op de achterkant van de verpakking, waarop het voltooide web is te zien)

**middenstuk
web**

Bekijk nu het **middenstuk van het web**: aan de onderkant zitten uitsparingen voor de spanlatten van het web. Leg het middenstuk in het midden op tafel, met de **gladde kant naar boven**.

**latten op volgorde: getallen
links, inkeping
rechts**

Leg nu de **spanlatten** op volgorde. **Lat nr. 1** leg je bovenaan en de andere op een rij eronder. Leg ze zo, dat de **getallen links**, en de **inkepingen rechts** zitten. Schuif de spanlatjes vervolgens een voor een in de uitsparingen van het middenstuk. De **inkeping** moet telkens aan de buitenkant zitten.

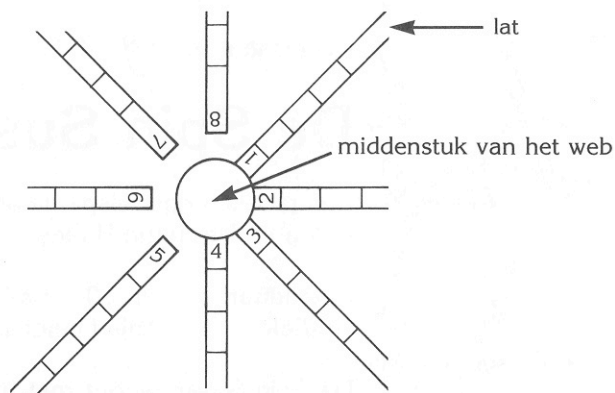
web weven

elastiek in de inkepingen

snoer in de groeven

Susan op het rode elastiek

spinnenkinderen verdelen, op het middenstuk

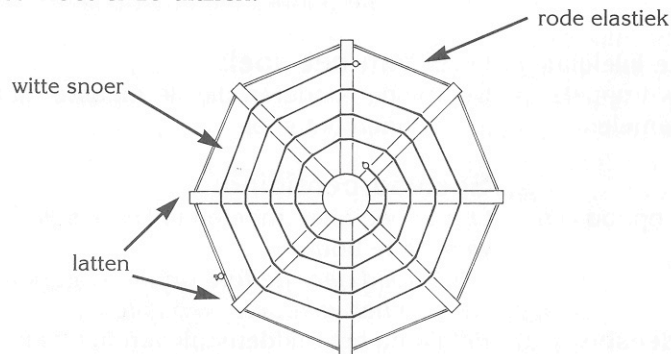


Zo, nu kan het **web** worden **geweven**.

De spanlatten hebben aan de buitenkant een **inkeping** - *daarin klem je het rode elastiek. Hou wel met een hand het middelpunt vast!*

Vervolgens neem je het **witte snoer** en klem je een van de uiteinden met het kraaltje in de binnenste groef van lat nr. 1. Trek het snoer nu voorzichtig strak door de groeven van de opeenvolgende latjes (2, 3, enz.) in een **spiraal rondom het middelpunt**. Klem het kraaltje achter de laatste overgebleven groef van lat nr. 8 vast.

Ziezo. Nu is het web klaar; wat een werk, niet? Het moet er zo uitzien:



Plaats Susan op een willekeurige lat op de plaats waar het rode elastiek zit vastgeklemd.

Als jullie met z'n **tweeën of drieën** spelen, krijgt **ieder drie spinnenkinderen**. Bij **vier deelnemers** krijgt elk kind **twee spinnenkinderen** als speelponnen.

De spinnenkinderen worden opgestapeld en op het middens-tuk van het web neergezet.

dauwdruppels

over kruispunten lopen

dobbelsteen

1x gooien

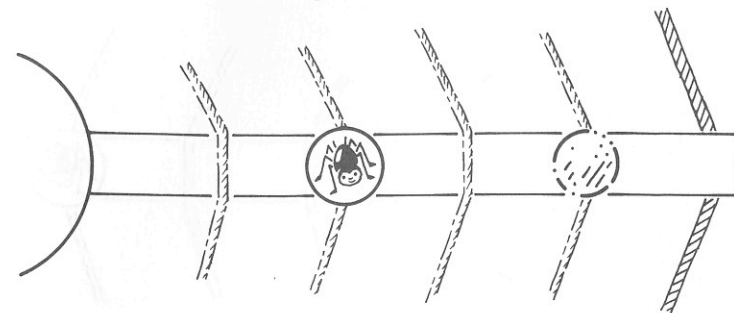
getal gooien:

spinnenkind bewegen ...

... of

Susan verzet-ten en spinnen-kinderen dicht-bij schuiven, ev. dauwdrup-pels verzamelen

Verdeel de **9 dauwdruppels** willekeurig over de spanlatten. Leg ze daar waar het snoer door de groeven loopt. Deze en alle andere **kruispunten zijn de vakjes**, waar straks de spinnenkinderen overheen lopen .



Nu ontbreekt alleen nog de **dobbelsteen** om met het spel te kunnen beginnen.

Spelverloop:

Wie erg dapper is en het best een spinnenkreet kan nadoen, mag beginnen.

Gooi eenmaal met de dobbelsteen.

Boven op de dobbelsteen verschijnt een **getal**:

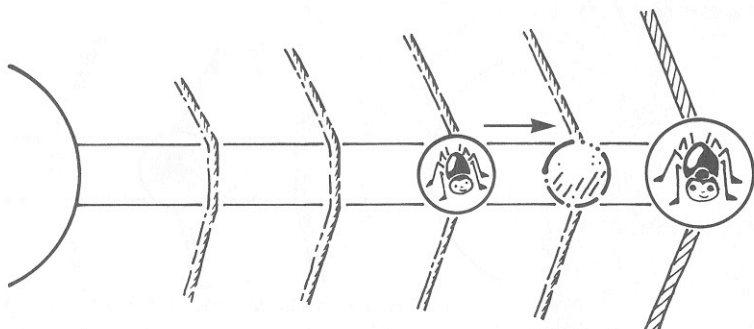
- Je kan deze gebruiken, om een van je **spinnenkinderen** te verplaatsen. Het eerste vakje bevindt zich aan het begin van het snoer, waar het kraaltje zit. Ze lopen van lat naar lat, altijd langs de draad. Ze kunnen zowel naar **voren als naar achteren** bewegen. *Breng achtereenvolgens al je spinnenkinderen in het spel. Zo kun je na elke keer gooien degene uitkiezen, die het gunstigst in de buurt van een dauwdruppel zit.*

- Je kan echter ook **Susan** verplaatsen. Zij mag in willekeurig welke richting van lat naar lat bewegen, maar altijd langs de rand over het rode elastiek.

Je kan Susan gebruiken om spinnenkinderen zijwaarts (= langs de spanlatten) te laten springen. Misschien kunnen ze op die manier een dauwdruppel buit maken.

Susan komt aan het eind van haar beurt op een zeker vakje. De kinderen die op dezelfde of op de tegenoverliggende lat zitten, springen een vakje in de richting van de grote spin. Zitten ze helemaal aan de binnenkant van de tegenovergelegen lat, dan springen ze over het middens-tuk heen.

Door middel van deze zijwaartse sprongen, kunnen de spinnenkinderen op een vakje terecht komen waarop een dauwdruppel ligt. Die wordt dan snel door hen ingezameld.



Voorbeeld: Susan komt op deze lat terecht. De kleine spin springt haaks naar rechts en wint de dauwdruppel.

pijl gooien:

**spinnenkind
springt opzij**

pijl in het begin

**vakje bezet:
spinnenkind
opschuiven**

**dauw verzame-
len**

**Wie wint?
2 kinderen:
5 druppels
3 of 4 kinderen:
3 druppels**

Boven op de dobbelsteen verschijnt een pijl:

- Een van jouw spinnenkinderen maakt een grote sprong en springt **een vakje opzij langs de houten lat**, waarop het zich bevindt. Het springt naar binnen of naar buiten tot aan het eerstvolgende kruispunt. Daarbij kan het ook over het middelpunt heen springen. Daar mag nooit iemand op terechtkomen!

Komt de pijl al meteen in het begin boven te liggen, dan springt het spinnenkind eerst naar het vakje met de kraal, en vervolgens direct over de lat naar buiten tot aan het eerstvolgende kruispunt.

Als jouw spinnenkind op een vakje terechtkomt, waar al een ander op zit, dan **schuif je deze op naar het eerstvolgende vrije vakje**. Je schuift het in dezelfde richting als waarin jij je hebt bewogen (naar voren, terug, opzij). Wanneer op dit vakje een dauwdruppel ligt, dan heeft het weggedrongen spinnenkind geluk gehad en mag het dit wegnemen.

Dauwdruppels verzamelen:

Wanneer je kleine spin aan het eind van een beurt op een vakje terechtkomt waarop een dauwdruppel ligt, dan mag je dit wegnemen en bij je houden.

Einde van het spel:

In het geval van twee spelers, wint degene die het eerst **vijf dauwdruppels** heeft verzameld.

Bij drie of vier kinderen, wint degene die als eerste drie dauwdruppels heeft verzameld.