

Racerups Rosalie

Een kleurig dobbelspel voor **2 tot 4** snelle kinderen **vanaf 4** jaar.

Speelduur: ca. 10 minuten
Spelauteur: Rik van Even
Grafiek: Petra Probst

Pssst! Horen jullie het getrippel van kleine rupsenpootjes? Bedrijvig kruipen de bontgekleurde rupsen langs de weg en houden een spannende wedstrijd. De dobbelsteen bepaalt welke rups de race wint.

Spelinhoud:

- 4 rupsen
- 1 gekleurde dobbelsteen
- 1 speelbord



Korte inleiding:

Doel van het spel:

Wie z'n eigen bontgekleurde rups als eerste over de finish krijgt, wint het spel.

Spelvoorbereiding:

Leg het speelbord in het midden op tafel.
Elk kind zoekt een rups uit en plaatst deze voor de startstreep op de voetsporen.

Spelverloop:

Jullie spelen om de beurt volgens de wijzers van de klok.

**dobbelsteen
gooien**

**kleur: pootjes
op een vakje
van dezelfde
kleur**

**rups: naar
voren doorlopen**

Wie van jullie heeft vandaag de vrolijkst gekleurde kleren aangetrokken? Jij mag beginnen door een keer met de dobbelsteen te gooien.

Je gooit b.v. de kleur **geel**. Zoek nu de **gele pootjes van je gekleurde rups**. Pak de rups bij z'n gele pootjes beet en zet hem net zover vooruit, dat ze op een **geel speelvakje** terecht komen.

De kleur van de pootjes moet dus met de kleur van het vakje overeenkomen en precies zover mag je je rups vooruit zetten.

Wanneer je met de **dobbelsteen een rups** gooit, mag je net zo ver doorlopen tot je op gelijke hoogte als de voorste rups komt. Als jouw rups echter zelf aan kop ligt, moet je hem terugzetten tot de volgende rups.

Nu is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel:

Het spel is voorbij, wanneer de eerste rups **helemaal** over de finish gerend is. Is de rups die het is gelukt van jou? Hartelijk gefeliciteerd, want jij hebt gewonnen.