

## Boomgaard

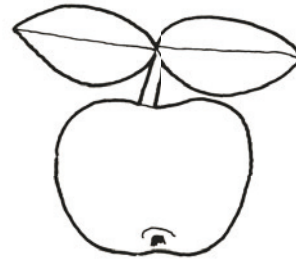
Een samenwerkingsspel voor 1 - 8 kinderen van 3 - 6 jaar.

**Spelidee:** Anneliese Farkaschovsky  
**Illustraties:** Walter Matheis  
**Speelduur:** ca. 10 - 15 minuten

De vier fruitbomen hangen vol met vruchten: de appels, peren, kersen en pruimen zijn rijp en moeten zo snel mogelijk geplukt worden. Een brutale raaf zit namelijk klaar om al die lekkernijen voor jullie neus weg te kapen!

### Spelinhoud:

- 10 appels
- 10 peren
- 10 paar kersen
- 10 pruimen
- 4 fruitmanden
- 1 ravenpuzzel (9 onderdelen)
- 1 dobbelsteen met kleuren en symbolen
- 1 spelbord
- 1 spelhandleiding



*Korte inleiding:  
vruchten plukken*

*Fruit aan de  
bomen,  
fruitmand  
pakken, puzzel  
op een stapel,  
dobbelsteen  
klaarleggen*

### Doel van het spel:

De kinderen moeten proberen om het fruit uit de bomen te plukken, voordat de raaf het te pakken krijgt.

### Spelvoorbereiding:

De vruchten worden over de, op het spelbord afgebeelde, overeenkomstige bomen verdeeld. Ieder kind krijgt een fruitmand. Doen er meer dan vier kinderen mee, dan kan een fruitmand door meerdere kinderen tegelijk gebruikt worden. De negen delen van de ravenpuzzel moeten uit de omlijsting worden losgemaakt en op een stapel worden klaargelegd. De dobbelsteen komt naast het bord te liggen.

1 x gooien



Rood = kers  
Geel = peer  
Blauw = pruim  
Groen = appel



Mandje =  
2 vruchten



Raaf = puzzelstuk

Alle vruchten  
geplukt: iedereen  
gewonnen

Ravenpuzzel  
compleet:  
allemaal verloren

### Spelverloop:

De kinderen spelen kloksgewijs en om beurt.  
Het jongste kind mag beginnen en gooit één keer met de dobbelsteen.

### Wat verschijnt er op de dobbelsteen?

- **Eén van de kleuren rood, geel, groen of blauw:**  
Het kind mag een vrucht plukken van de overeenkomstige kleur en in z'n eigen mandje leggen. Wanneer er geen vruchten meer aan de boom hangen, dan gebeurt er niets en wordt de dobbelsteen aan het volgende kind gegeven.
- **De fruitmand:**  
Het kind plukt twee vruchten naar keuze en legt ze in z'n eigen mand.
- **De raaf:**  
Een stukje van de puzzel komt in het midden van het speelveld op het daarvoor bestemde vlak te liggen.

### Einde van het spel:

Slagen de kinderen er in om alle vruchten te oogsten voordat de ravenpuzzel compleet in het midden ligt, dan heeft iedereen gewonnen. Samen zijn jullie de gulzige raaf te snel afgeweest!

Is de ravenpuzzel klaar, voordat alle vruchten geplukt zijn, dan hebben de kinderen het met z'n allen van de rappe dief verloren.