



# Luwe Beestenboel

Sluipend, **Stil**, **Slim** en **Scherp!**

**NHL**  
HOGESCHOOL



umcg

# Handleiding

Door: Silvan Krabbe

# Introductie

Een activiteitenspel met twee kanten.

## Het Sluwe Beestenboel spel

Kies je favoriete activiteiten en probeer vervolgens de eerste te zijn die het doel behaalt. Je doel wordt bepaald met de rol die je toegewezen krijgt. Elke rol heeft unieke vaardigheden die op verschillende manieren tot uiting komen op het bord en kunnen daarmee andere spelers beïnvloeden.

Het bord bestaat uit activiteittegels die overeen komen met de activiteitskaarten. De tegels worden met één van de drie verbindingspunten aan elkaar gelegd om zo het bord te vormen. Hoe het bord er uiteindelijk uit ziet is aan jouw fantasie, waardoor elk spel een nieuwe ervaring geeft.

*Wie is het snelst of het slimst om zijn doel te bereiken?*

## Stem geven aan het kind

Deze kant van het spel is gericht naar kinderen die moeite ondervinden met het bewegen en ook gericht naar hun ouder(s) en behandelaars. Het is hoofdzakelijk gericht naar kinderen met de ontwikkelingsstoornis Developmental Coordination Disorder (DCD), waarbij ze onhandig zijn met motorische vaardigheden.

Spelers stappen in de huid van een karakter dat moeite heeft om actief te bewegen en bedenken welke activiteiten daar verandering in kunnen brengen. Vervolgens wordt het spel gespeeld zoals genoemd bij het sluwe beestenboel spel. De focus van het spel is de afrondingsfase.

De afrondingsfase geeft ruimte om over elkaars gemaakte keuzes discussiëren. Hieruit kunnen bevestigingen vloeien die het kind en de ouder stimuleren samen nieuwe activiteiten te ondernemen.

*Gaan jullie die uitdaging aan?*

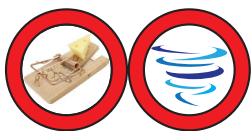
## Spel onderdelen:



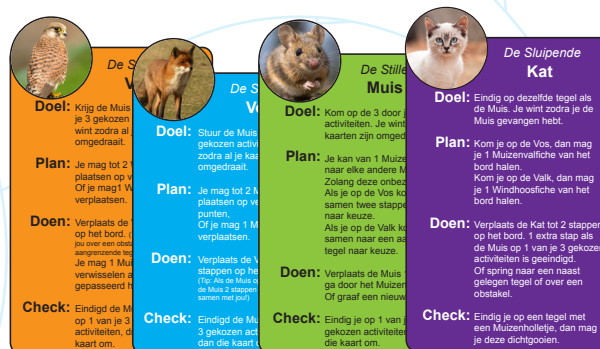
4 x Karakter kaarten



2 x 11 Activiteittegels + 1 Starttegel



16 x Dubbelzijdige Muizenval/Windhoosfiches



4 x Rolkaarten



4 x 11 Activiteitskaarten



1 Dobbelsteen



4 x Dierpionnen

# Inhoudsopgave

BLZ

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| 1. Het Sluwe Beestenboel spel .....   | 1  |
| 1.1. Doel van het spel .....          | 1  |
| 1.2. Voorbereiding .....              | 1  |
| 1.2.1. Aantal spelers .....           | 1  |
| 1.2.2. Rolkaarten verdelen .....      | 1  |
| 1.2.3. Activiteitkaarten kiezen ..... | 3  |
| 1.2.4. Het bord .....                 | 3  |
| 1.2.5. Spel verloop .....             | 4  |
| 2. Stem geven aan het kind .....      | 5  |
| 2.1. Doel van het spel .....          | 5  |
| 2.2. Voorbereiding .....              | 5  |
| 2.2.1. Aantal spelers .....           | 5  |
| 2.2.2. Karakter kiezen .....          | 5  |
| 2.2.3. Activiteitkaarten kiezen ..... | 6  |
| 2.2.4. Rolkaarten verdelen .....      | 7  |
| 2.2.5. Het bord .....                 | 7  |
| 2.2.6. Spel verloop .....             | 8  |
| 2.3. Afrondingsfase .....             | 8  |
| 3. Uitleg rolkaarten .....            | 10 |
| 4. Bronnen .....                      | 14 |

# 1. Het Sluwe Beestenboel spel

## 1.1. Doel van het spel

De speler die als eerste het doel op zijn of haar rolkaart voltooit, wint het spel. Het is mogelijk dat er meerdere winnaars zijn aan het einde van het spel.

Om je doel te voltooien zul je met je dierpion over het bord bewegen naar activiteiten die je vooraf hebt gekozen. Maar het hangt van je rol af of je er zelf naartoe moet bewegen of dat je een andere speler moet proberen te sturen of zelfs vangen!

## 1.2. Voorbereiding

### 1.2.1. Aantal spelers

Spelbenodigdheden twee spelers:

- 2 Rolkaarten (Muis en Vos of Kat)
- 2 x 5 Activiteitkaarten
- 2 x 5 Activiteittegels + 1 Starttegel
- (met Vos) 4 Dubbelzijdige Muizenval/Windhoosfiches
- 2 Dierpionen
- 1 Dobbelsteen

Spelbenodigdheden drie spelers:

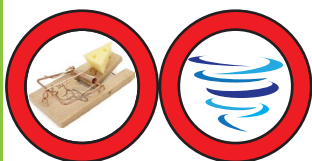
- 3 Rolkaarten (Muis, Vos en Valk of Kat)
- 3 x 8 Activiteitkaarten
- 2 x 8 Activiteittegels + 1 Starttegel
- 6 (of 8 met Valk) Dubbelzijdige Muizenval/Windhoosfiches
- 3 Dierpionen
- 1 Dobbelsteen

Spelbenodigdheden vier spelers:

- 4 Rolkaarten (Muis, Vos, Valk en Kat)
- 4 x 11 Activiteitkaarten
- 2 x 11 Activiteittegels + 1 Starttegel
- 12 Dubbelzijdige Muizenval/Windhoosfiches
- 4 Dierpionen
- 1 Dobbelsteen

### 1.2.2. Rolkaarten verdelen

De jongste speler mag als eerste een rolkaart kiezen naar keuze, vervolgens gaat de beurt met de klok mee naar de volgende speler totdat iedere speler een rol heeft.



De spelers met de rol van Vos of Valk, krijgen ieder de helft van het aantal dubbelzijdige Muizenval/Windhoosfiches.

De Vos kan Muizenvallen plaatsen op tegelverbindingpunten. De Muis kan er dan niet langs, maar de Kat kan er wel langs, maar kan dan niet meer verder lopen.

De Valk kan Windhozen plaatsen op tegelverbindingpunten. Hier kan alleen de Valk langs of als de Muis mee vliegt op de Valk. Zie rolkaart Muis.

**Belangrijk:** Wordt een speler klemgezet door fiches, dan mag de betreffende speler aan het begin van zijn beurt één fiche naar keuze uit het spel halen.

Op elke rolkaart staan vier fases; Doel, Plan, Doen en Check. Deze fases doorloop je op volgorde van boven naar beneden. Daarna is de volgende speler aan zet.

Doel beschrijft hoe die rol zijn doel kan volbrengen om het spel te kunnen winnen.

Plan beschrijft een aanpak hoe je naar je doel kan werken. Voor de Valk en de Vos betekent dat, het plaatsen van fiches die routes kunnen blokkeren voor de andere spelers. Voor de Muis en de Kat zijn dat mogelijke opties die afgewogen kunnen worden.

Doen beschrijft één of meer acties die uitgevoerd moeten worden, waaronder het lopen over het bord met de pion.

Check beschrijft wat je moet doen als je een stap dichterbij je doel bent gekomen. Als een speler op een Activiteittegel komt die overeenkomt met één van jouw Activiteitskaarten dan draai je die kaart om. Wanneer al je kaarten zijn omgedraaid win je het spel.

Als je in andermans beurt een stap dichterbij je doel komt, dan mag je ook een kaart omdraaien.



### De Stille Muis

**Doel:** Kom op de door jouw gekozen activiteiten. Je wint zodra al je kaarten zijn omgedraaid.

**Plan:** Je kan van 1 Muizenholletje naar elk ander Muizenholletje zolang deze vrij is. Als je op de Vos komt, ga je samen 2 stappen naar keuze verder. Als je op de Valk komt, ga je samen naar een aangrenzende tegel naar keuze.

**Doen:** Verplaats de Muis 1 stap en/of ga door het Muizenholletje. Of graaf een nieuw holletje.

**Check:** Eindig je op 1 van je gekozen activiteiten, draai dan die kaart om.



### De Scherpe Valk

**Doel:** Stuur de Muis en/of de Vos op je gekozen activiteiten. Je wint zodra al je kaarten zijn omgedraaid.

**Plan:** Je mag tot 2 Windhoosfiches plaatsen op verbindingspunten. Of je mag 1 Windhoosfiche verplaatsen.

**Doen:** Verplaats de Valk tot 4 stappen op het bord. (Tip: De Muis kan met jou over een obstakel naar een aangrenzende tegel!) En je mag 1 Muizenholletje verwisselen als je zojuist 1 gepasseerd hebt die onbezet is.

**Check:** Eindigt de Muis en/of de Vos op 1 van je gekozen activiteiten, draai dan die kaart om.



### De Slimme Vos

**Doel:** Stuur de Muis naar jouw gekozen activiteiten. Je wint zodra al je kaarten zijn omgedraaid.

**Plan:** Je mag tot 2 Muizenvallen plaatsen op verbindingspunten. Of je mag 1 Muizenvalfiche verplaatsen.

**Doen:** Verplaats de Vos tot 3 stappen op het bord. (Tip: Als de Muis op jouw komt moet de Muis 2 stappen extra verplaatsen samen met jouw!)

**Check:** Eindigt de Muis op 1 van je gekozen activiteiten, draai dan die kaart om.



### De Sluipende Kat

**Doel:** Eindig op dezelfde tegel als de Muis. Je wint zodra je de Muis gevangen hebt.

**Plan:** Land je op de Vos, dan mag je 1 Muizenvalfiche van het bord halen. Land je op de Valk, dan mag je 1 Windhoosfiche van het bord halen.

**Doen:** Verplaats de Kat tot 2 stappen op het bord. Zet 1 extra stap als de Muis op 1 van je gekozen activiteiten is geëindigd. Of spring naar een naast gelegen tegel of over een obstakel.

**Check:** Eindig je op een tegel met een Muizenholletje, dan mag je deze tegel omdraaien.

### 1.2.3. Activiteitkaarten kiezen

De jongste speler gooit met de dobbelsteen, zo word bepaald met welke gedachte je Activiteitkaarten gaat kiezen.

Elke speler kiest hetzelfde aantal Activiteitkaarten als het aantal spelers. Bij drie en vier spelers kiest de Valk één meer.

*Dobbelsteen worp:*

- (1) Welke activiteiten zijn jouw favoriet?
- (2) Welke activiteiten vind je het minst leuk?
- (3) Welke activiteiten zou je proberen?
- (4) Welke activiteiten zou je na elkaar kunnen doen?
- (5) Welke activiteiten denk je dat de andere spelers goed in zijn?
- (6) Welke activiteiten raad je andere spelers aan om te proberen?

*Als je geen keuze kunt maken, mag je ook willekeurig een kaart kiezen.*

De gekozen kaarten leg vervolgens voor je neer open op tafel. De resterende kaarten leg je gedekt neer op een stapel naast je gekozen kaarten.

**Andere spel variant:** Gekozen kaarten houd je geheim voor de andere spelers totdat iemand erop komt.

### 1.2.4. Het bord

De jongste speler maakt met de Activiteittegels het bord, beginnende bij de Starttegel. Vervolgens worden aan de vier verbindingspunten van de Starttegel vier Activiteittegels geplaatst naar keuze. Zie het figuur linksonder. Daarna kunnen de resterende tegels naar believen geplaatst worden.

**Belangrijk:** Tegels moeten wel bereikbaar en verbonden zijn met elkaar.

Het aantal muizenholletjes op het bord is gelijk aan het aantal spelers plus één. Waar de holletjes komen, wordt bepaald door de speler die de Muis aanwijst. De tegels met holletjes mogen niet tegen elkaar liggen. Zie het figuur rechtsonder. Wanneer alle Activiteittegels geplaatst zijn is het bord klaar en worden de dierpionnen op de Starttegel geplaatst.



Begin opzet tegels.



Voorbeeld bord van 2 spelers.

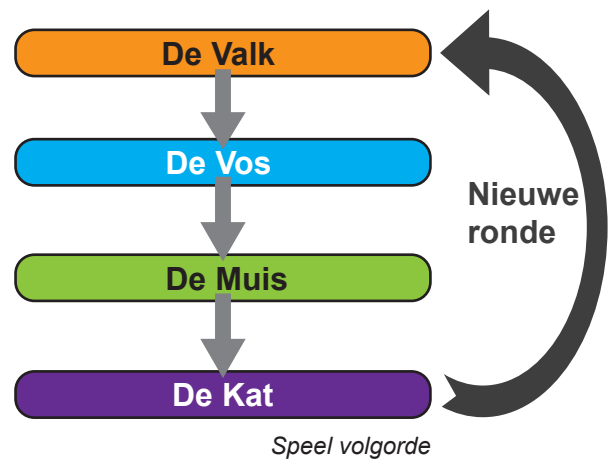
### 1.2.5. Spelverloop

Het spelverloop wordt bepaald aan de hand van de Rolkaarten. Elke rol heeft een bepaalde plaats in de hiërarchie, waarbij de Valk bovenaan staat en de Kat onderaan

De Valk begint het spel. Daarna volgt de Vos, dan de Muis en tot slot de Kat. Zie figuur hiernaast.

Als iedereen is geweest begint het weer van vooraf aan.

Bij drie en vier spelers begint de Muis op één van de tegels met een Muizenholletje als de Kat mee doet. De tegel telt niet mee aan het doel van de Muis de eerste ronde.



## 2. Stem geven aan het kind

### 2.1. Doel van het spel

Het doel van het spel is het ondersteunen van kinderen die moeite ondervinden om te gaan bewegen. Het spel ondersteunt het kind door het geven van een veilige spelomgeving en middelen om zijn of haar mening te uiten.

Het spel stimuleert het kind om keuzes te maken, maar het aantal mogelijke keuzes blijft vrij laag en is vrij instelbaar. Na afloop van het spel is er een Afrondingsfase, waarin de gemaakte keuzes worden nabesproken met elkaar. In 2.3. Afrondingsfase zijn een aantal vragen opgesteld om het gesprek opgang te helpen. Door het voeren van het gesprek krijg je een betere indruk van wat voor het kind belangrijk is en kijk je in de omgeving naar mogelijkheden er wat aan te kunnen doen.

### 2.2. Voorbereiding

#### 2.2.1. Aantal spelers

Spelbenodigdheden twee spelers:

- 2 Rolkaarten (Muis en Vos of Kat)
- 2 x 4 Activiteitkaarten
- 2 x 4 Activiteittegels + 1 Starttegel
- (met Vos) 3 Dubbelzijdige Muizenval/Windhoosfiches
- 2 Dierpionen

Spelbenodigdheden drie spelers:

- 3 Rolkaarten (Muis, Vos en Valk of Kat)
- 3 x 5 Activiteitkaarten
- 2 x 5 Activiteittegels + 1 Starttegel
- 4 (of 6 met Valk) Dubbelzijdige Muizenval/Windhoosfiches
- 3 Dierpionen

Spelbenodigdheden vier spelers:

- 4 Rolkaarten (Muis, Vos, Valk en Kat)
- 4 x 6 Activiteitkaarten
- 2 x 6 Activiteittegels + 1 Starttegel
- 8 Dubbelzijdige Muizenval/Windhoosfiches
- 4 Dierpionen

#### 2.2.2. Karakter kiezen

Het karakter bepaalt het thema van het spel. Deze kan je het kind laten kiezen of je kiest voor het kind.

Met de grijze Karakter kaart kun je zelf een situatie schetsen. Je kunt dat gebruiken om bijvoorbeeld de werkelijke situatie te schetsen. Het is aan te raden dit pas te doen na het een keertje gespeeld te hebben met de beschikbare karakters.



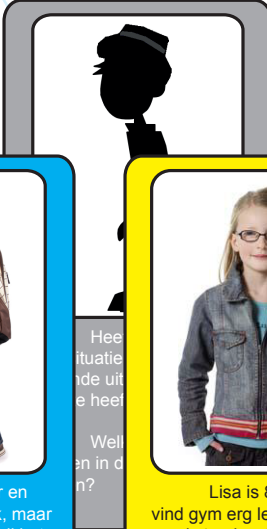
Bram is wil graag bewegen, maar struikelt wel een beetje. Hij vindt het moeilijk om zijn vriendjes bij te houden. Welke activiteiten zou Bram kunnen proberen om meer vertrouwen te krijgen in zichzelf?



Tim is 10 jaar en vindt voetbal erg leuk, maar is snel buiten adem bij het rennen. Welke activiteiten zou Tim kunnen proberen om beter te worden in het voetballen?



Lisa is 8 jaar en vindt gym erg leuk, maar dat wordt steeds minder leuk. Ze wordt vaak als laatste gekozen bij team spelletjes. Welke activiteiten zou Lisa kunnen proberen om beter te worden in gymmen?



Heer is een situatie die uitdaging geeft. Welke activiteiten zou Heer kunnen proberen om in de situatie te komen?

### 2.2.3. Rolkaarten verdelen

De jongste speler mag als eerste een rolkaart kiezen naar keuze, vervolgens met de klok mee gaat de beurt naar de volgende speler totdat iedere speler een rol heeft.

Voor jonge spelers is het aan te raden hun de rol van de Muis of de Kat toe te wijzen. Deze zijn het meest eenvoudig en krijgen veel aandacht van de andere spelers!

Op elke rolkaart staan vier fases; Doel, Plan, Doen en Check. Deze fases doorloop je op volgorde van boven naar beneden. Daarna is de volgende speler aan zet.

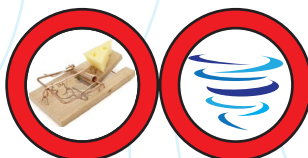
| <br><b>De Stille Muis</b>                                                                                                                              | <br><b>De Sluipende Kat</b>                                                                                      | <br><b>De Slimme Vos</b>                                         | <br><b>De Scherpe Valk</b>                                                                                                               |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Doel:</b> Kom op de door jouw gekozen activiteiten. Je wint zodra al je kaarten zijn omgedraaid.                                                                                                                                     | <b>Doel:</b> Eindig op dezelfde tegel als de Muis. Je wint zodra je de Muis gevangen hebt.                                                                                                        | <b>Doel:</b> Stuur de Muis naar jouw gekozen activiteiten. Je wint zodra al je kaarten zijn omgedraaid.                                           | <b>Doel:</b> Stuur de Muis en/of de Vos op je gekozen activiteiten. Je wint zodra al je kaarten zijn omgedraaid.                                                                                                            |
| <b>Plan:</b> Je kan van 1 Muizenholletje naar elk ander Muizenholletje zolang deze vrij is. Als je op de Vos komt, ga je samen 2 stappen naar keuze verder. Als je op de Valk komt, ga je samen naar een aangrenzende tegel naar keuze. | <b>Plan:</b> Land je op de Vos, dan mag je 1 Muizenvalfiche van het bord halen. Land je op de Valk, dan mag je 1 Windhoosfiche van het bord halen.                                                | <b>Plan:</b> Je mag tot 2 Muizenvallen plaatsen op verbindingspunten. Of je mag 1 Muizenvalfiche verplaatsen.                                     | <b>Plan:</b> Je mag tot 2 Windhoosfiches plaatsen op verbindingspunten. Of je mag 1 Windhoosfiche verplaatsen.                                                                                                              |
| <b>Doen:</b> Verplaats de Muis 1 stap en/of ga door het Muizenholletje. Of graaf een nieuw holletje.                                                                                                                                    | <b>Doen:</b> Verplaats de Kat tot 2 stappen op het bord. Zet 1 extra stap als de Muis op 1 van je gekozen activiteiten is geëindigd. Of spring naar een naast gelegen tegel of over een obstakel. | <b>Doen:</b> Verplaats de Vos tot 3 stappen op het bord. (Tip: Als de Muis op jouw komt moet de Muis 2 stappen extra verplaatsen samen met jouw!) | <b>Doen:</b> Verplaats de Valk tot 4 stappen op het bord. (Tip: De Muis kan met jou over een obstakel naar een aangrenzende tegel!) En je mag 1 Muizenholletje verwisselen als je zojuist 1 gepasseerd hebt die onbezet is. |
| <b>Check:</b> Eindig je op 1 van je gekozen activiteiten, draai dan die kaart om.                                                                                                                                                       | <b>Check:</b> Eindig je op een tegel met een Muizenholletje, dan mag je deze tegel omdraaien.                                                                                                     | <b>Check:</b> Eindigt de Muis op 1 van je gekozen activiteiten, draai dan die kaart om.                                                           | <b>Check:</b> Eindigt de Muis en/of de Vos op 1 van je gekozen activiteiten, draai dan die kaart om.                                                                                                                        |

Doel beschrijft hoe die rol zijn doel kan volbrengen om het spel te kunnen winnen.

Plan beschrijft een aanpak hoe je naar je doel kan werken. Voor de Valk en de Vos betekent dat, het plaatsen van fiches die routes kunnen blokkeren voor de andere spelers. Voor de Muis en de Kat zijn dat mogelijke opties die afgewogen kunnen worden.

Doen beschrijft één of meerder acties die uitgevoerd moeten worden, waaronder het lopen over het bord met de pion.

Check beschrijft wat je moet doen als je een stap dichterbij je doel bent gekomen. Als een speler op een Activiteittegel komt dat overeenkomt met een van jou Activiteitskaarten dan draai je die kaart om. Wanneer al je kaarten zijn omgedraaid win je het spel. Als je in andermans beurt een stap dichterbij je doel komt, dan mag je ook een kaart omdraaien.



De spelers die de rol van de Vos of de Valk hebben gekregen, krijgen ieder de helft van het aantal dubbelzijdige Muizenval/Windhoosfiches.

De Vos kan Muizenvallen plaatsen op tegelverbindingspunten. De Muis kan er dan niet langs, maar de Kat kan er wel langs, maar kan dan niet meer verder lopen.

De Valk kan Windhozen plaatsen op tegelverbindingspunten. Hier kan alleen de Valk langs of als de Muis mee vliegt op de Valk. Zie rolkaart Muis.

**Belangrijk:** Word een speler klemgezet door fiches, dan mag de betreffende speler aan het begin van zijn beurt één fiche naar keuze uit het spel halen.

## 2.2.4. Activiteitkaarten kiezen

Nu de Rolkaarten en de fiches zijn verdeeld kunnen de Activiteitkaarten gekozen worden. Voor een twee, drie en vier speler spel kiest elke speler twee kaarten. De speler die bij het vier speler spel de rol van de Valk heeft kiest nog één kaart extra.

*Als je moeite hebt om een keuze te maken, mag je ook willekeurig een kaart kiezen.*

De gekozen kaarten leg je vervolgens voor je neer open op tafel.



## 2.2.5. Het bord

Met de Activiteittegels wordt in het spel het bord gevormd. Elke tegel heeft drie verbindingpunten (de halve circels) weergegeven op het bruine pad.

Het aantal Activiteitkaarten wordt bepaald door het spelersaantal: het aantal Activiteittegels is twee keer het aantal Activiteitkaarten waaruit gekozen kan worden. Elke tegel komt twee keer voor op het bord.

Het bord maken kan veel tijd kosten voor jonge spelers, want het kan lastig zijn om keuzes te maken in het plaatsen van de tegels. In deze gevallen maak je voor het kind het bord.

Bij het maken van het bord wordt eerst de Starttegels geplaatst. Vervolgens wordt aan de vier verbindingpunten van de Starttegels vier Activiteittegels geplaatst naar keuze. Zie het figuur linksonder. Daarna kunnen de resterende tegels naar believen geplaatst worden. Zie het figuur rechtsonder.

**Belangrijk: Tegels moeten wel bereikbaar en verbonden zijn met elkaar.**

Het aantal muizenholletjes op het bord is gelijk aan het aantal spelers plus één. Waar de holletjes komen, wordt bepaald door de speler die de Muis aanwijst. De tegels met holletjes mogen niet tegen elkaar aan liggen. Wanneer alle Activiteittegels geplaatst zijn is het bord klaar en worden de dierspionnen op de Starttegels geplaatst.



Begin opzet tegels.



Voorbeeld van 2 speler bord.

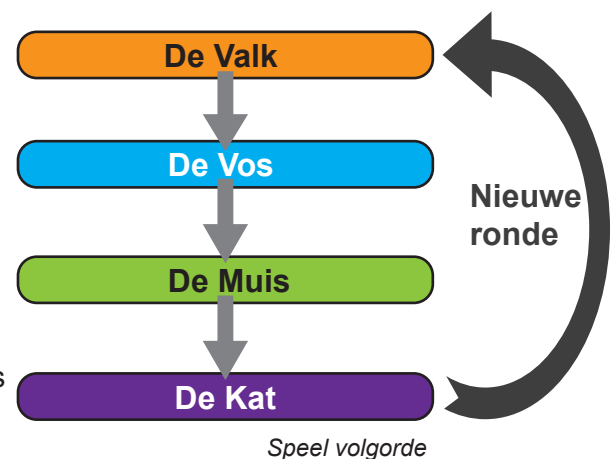
### 2.2.6. Spelverloop

Het spelverloop wordt bepaald aan de hand van de Rolkaarten. Elke rol heeft een bepaalde plaats in de hiërarchie, waarbij de Valk bovenaan staat en de Kat onderaan

De Valk begint het spel. Daarna volgt de Vos, dan de Muis en tot slot de Kat. Zie figuur hiernaast.

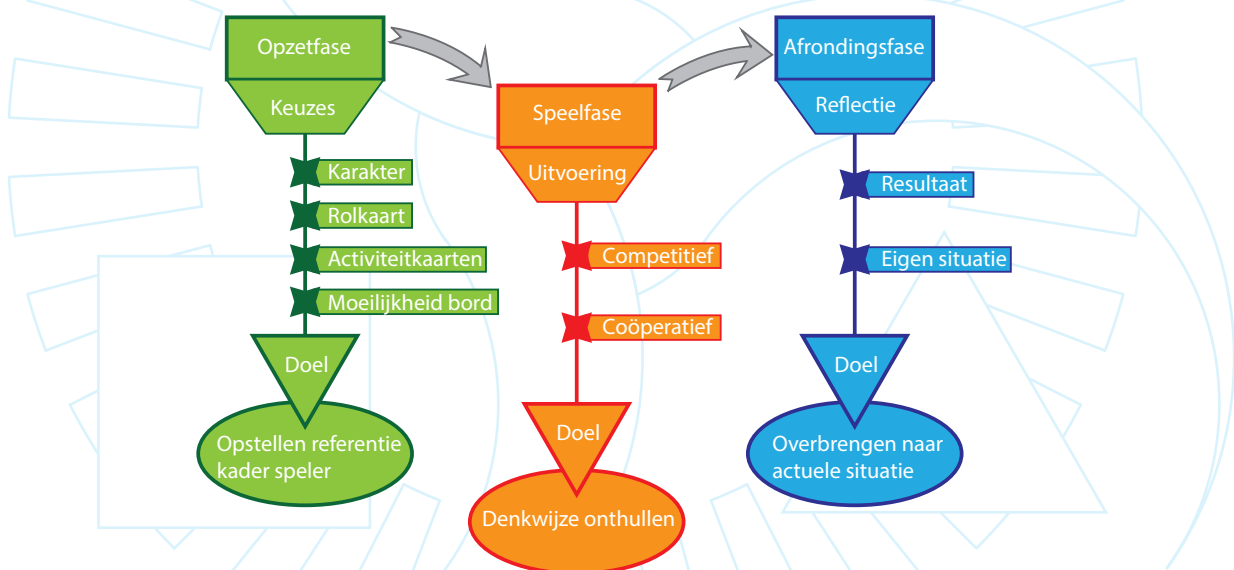
Als iedereen is geweest begint het weer van vooraf aan.

Bij drie en vier spelers begint de Muis op één van de tegels met een Muizenholletje als de Kat mee doet. De tegel telt niet mee aan het doel van de Muis de eerste ronde.



### 2.3. Afrondingsfase

Het uiteindelijke doel van het spel is het kind beter te leren kennen om vervolgens met die kennis het kind verder te motiveren om fysieke activiteiten te blijven ondernemen. De onderdelen in het spel zorgen voor een veilige omgeving voor het kind om zijn eigen mening te kunnen uiten. De onderdelen worden gebruikt om bij de afronding van het spel een discussie op gang te brengen. Het doel van de discussie is het vormen van nieuwe inzichten die de ouder of behandelaar kan inzetten om het doel te bereiken. Alle spelers nemen deel aan deze discussie. De afrondingsfase is een optioneel onderdeel van het spel.



In de afrondingsfase kijk je terug naar de opzetfase en de speelfase van het spel om vervolgens dat te vertalen naar de situatie buiten het spel. In het figuur hieronder zijn de speelfasen weergegeven.

Als handvatten voor de discussie kan gebruik gemaakt worden van observatie van de keuzes die spelers hebben gemaakt. Daarnaast kunnen een aantal vragen worden gesteld. Op de volgende bladzijde vindt u een aantal suggesties hiervoor.

## **Opzetfase**

### *Karakterkaart*

Observeren: Is het gekozen karakter verwant aan een bekende situatie van het kind?  
Is er een reden te bedenken waarom het kind daarvoor gekozen heeft?

Vragen: Waarom heb je dit karakter gekozen?  
Met welke reden heeft het kind het karakter gekozen?

### *Rolkaart*

Observeren: Hoe speelt het kind de gekozen rol? (competitief of cooperatief?)  
Komen deze reacties ook voor bij de fysieke activiteiten van het kind?

Vragen: Waarom heb je voor deze rol gekozen?

### *Activiteitkaarten*

Observeren: Zitten er activiteiten tussen waar je nog niet eerder aan gedacht hebt?  
Zijn het activiteiten die je zou uitproberen met het kind?  
Hebben de spelers verschillende kaarten gekozen en waarom?

Vraag: Waarom denk je dat deze activiteiten het gekozen karakter zullen helpen?  
Waarom heb je voor die activiteiten gekozen?

### *Bord opzetten*

Observatie: Heeft het kind zichzelf uitgedaagd met het plaatsen van de activiteit tegels?  
Zijn de activiteittegels die overeenkomen met de activiteitkaarten van het kind dicht bij de starttegels geplaatst?

## **Speelfase**

Observeren: Hoe werd er gespeeld tegen elkaar? Werd er geprobeerd een speler te stimuleren een bepaalde richting op te gaan of juist geblokkeerd? Waarom is voor die manier gekozen?

Tot slot probeer je via deze vragen terug te koppelen naar de werkelijke situatie van het kind en ouder.  
Bijvoorbeeld: Als jij het karakter was, welke activiteiten zou je dan hebben gekozen en waarom? Of, zou je deze activiteit echt willen uitproberen?

### 3. Uitleg Rolkaarten

Extra uitleg voor de rolkaarten en hun fases.

#### De Valk

De Valk probeert de Muis en de Vos te leiden naar Activiteiten die hij zelf voor ogen heeft. De Valk kan daarvoor verschillende middelen inzetten om dat te bereiken.



#### De Scherpe Valk

**Doel:** Stuur de Muis en/of de Vos op je gekozen activiteiten. Je wint zodra al je kaarten zijn omgedraaid.



**Plan:** Je mag tot 2 Windhoosfiches plaatsen op verbindingspunten. Of je mag 1 Windhoosfiche verplaatsen.

**Doen:** Verplaats de Valk tot 4 stappen op het bord. (Tip: De Muis kan met jou over een obstakel naar een aangrenzende tegel!) En je mag 1 Muizenholletje verwisselen als je zojuist 1 gepasseerd hebt die onbezet is.

**Check:** Eindigt de Muis en/of de Vos op 1 van je gekozen activiteiten, draai dan die kaart om.

**Doel:** De Activiteitenkaarten die aan het begin voor je open op tafel liggen probeer je gedurende het spel om te draaien. Om de kaarten om te draaien moet de Valk zijn aandacht richten op de Muis en de Vos.

**Plan:** De Valk kan per beurt maximaal 2 Windhoosfiches plaatsen op de tegelverbindingspunten. Of kiezen om 1 van de al geplaatste Windhoosfiches op een andere verbindingspunt neer te leggen.

Wanneer alle Windhoosfiches geplaatst zijn kan de Valk alleen de geplaatste fiches nog verplaatsen.

Windhoosfiches versperren de weg voor alle andere spelers, behalve de Valk zelf.

**Doen:** In deze fase mag de Valk maximaal 4 stappen zetten. De Valk hoeft geen rekening te houden of tegels wel of niet aan elkaar verbonden zijn, zolang ze maar naast elkaar liggen.

Tijdens het bewegen kan de Valk ook een Muizenholletje verplaatsen wanneer deze onbezet is. Eén van de tegels waar overheen gelopen is mag omgedraaid worden samen met de tegel met het Muizenholletje.

Als de Muis de kans krijgt op de Valk te komen, dan moet de Muis naar een aangrenzende tegel van zijn keuze. De Muis kan dan ook over het Windhoosfiche heen.

De Valk en de Muis bewegen dan samen naar die tegel.

Wanneer de Valk op dezelfde tegel eindigt als de Muis of de Valk besluit niet te bewegen als de Muis een stukje heeft gevlogen, dan kan de Muis geen gebruik maken van de Valk.

**Check:** Wanneer de Vos en de Muis in hun beurt op een Activiteittegel komen die overeenkomt met 1 van je gekozen Activiteitkaarten, dan mag je die kaart omdraaien. Elke kaart draai je maar 1 keer om.

Zodra alle kaarten zijn omgedraaid dan win je het spel.

## De Vos

Bijna gelijk aan de Valk maar de Vos richt zich alleen op de Muis en probeert hem te leiden naar Activiteiten die hij zelf voor ogen heeft.



### De Slimme Vos

**Doel:** Stuur de Muis naar jouw gekozen activiteiten. Je wint zodra al je kaarten zijn omgedraaid.

**Plan:** Je mag tot 2 Muizenvallen plaatsen op verbindingspunten, Of je mag 1 Muizenvalfiche verplaatsen.

**Doen:** Verplaats de Vos tot 3 stappen op het bord.  
(Tip: Als de Muis op jouw komt moet de Muis 2 stappen extra verplaatsen samen met jouw!)

**Check:** Eindigt de Muis op 1 van je gekozen activiteiten, draai dan die kaart om.

**Doel:** De Activiteitenkaarten die aan het begin voor je open op tafel liggen probeer je gedurende het spel om te draaien. Via de Muis kan de Vos deze omdraaien.

**Plan:** De Vos mag per beurt maximaal 2 Muizenvallen plaatsen op de tegelverbindingpunten, of kiezen om 1 van de geplaatste Muizenvallen te verplaatsen. Wanneer alle Muizenvallen geplaatst zijn kan de Vos alleen de geplaatste fiches nog verplaatsen. Muizenvallen versperren de weg voor de Muis en remt de Kat af. De Vos kan er ongehinderd langs lopen.

**Doen:** In deze fase mag de Vos maximaal 3 stappen verplaatsen.

Als de Muis op de Vos komt moet de Muis nog 2 extra stappen verder lopen naar eigen keuze. De Vos verplaatst dan samen met de Muis. De Muis kan dan ook langs Muizenvallen.

Wanneer de Vos op dezelfde tegel eindigt als de Muis of de Vos besluit niet te bewegen als de Muis een stukje heeft mee gereden, dan moet de Muis alleen verder.

**Check:** Wanneer de Muis in zijn beurt op een Activiteittegel komt die gelijk is aan 1 van je gekozen Activiteitkaarten, dan mag je die kaart omdraaien. Elke kaart draai je maar één keer om in het spel. Zodra alle kaarten zijn omgedraaid dan win je het spel.

## De Muis

De Muis probeert op de Activiteittegels te komen die gelijk zijn aan zijn gekozen Activiteitkaarten. Onderweg kan de Muis gebruik maken van Muizenholletjes of besluiten zelf nieuwe te maken.



### *De Stille* **Muis**

**Doel:** Kom op de door jouw gekozen activiteiten. Je wint zodra al je kaarten zijn omgedraaid.

**Plan:** Je kan van 1 Muizenholletje naar elk ander Muizenhol zolang deze vrij is. Als je op de Vos komt, ga je samen 2 stappen naar keuze verder. Als je op de Valk komt, ga je samen naar een aangrenzende tegel naar keuze.

**Doen:** Verplaats de Muis 1 stap en/of ga door het Muizenholletje, Of graaf een nieuw holletje.

**Check:** Eindig je op 1 van je gekozen activiteiten, draai dan die kaart om.

**Doel:** Om het spel te winnen moet je op de Activiteittegels komen die gelijk zijn aan je gekozen Activiteitkaarten. Wanneer je al je kaarten hebt omgedraaid in de Checkfase win je het spel.

**Plan:** Om in de volgende fase een keuze te maken is het van belang de volgende mogelijkheden te overwegen:

Muizenholletjes zijn allemaal aan elkaar verbonden. Wanneer je door een holletje gaat, mag je kiezen waar je tevoorschijn komt zolang er geen andere speler op staat.

De Vos kan de Muis een lift geven als de Muis op de tegel komt waar de Vos op staat.

**Doen:** De Muis kan kiezen om in deze fase één stap te zetten en door een Muizenholletje te gaan of één van beiden of in plaats daarvan een nieuwe holletje te maken.

Een Muizenholletje maken betekent dat de tegel waarop de Muis zich nu bevindt mag omdraaien. De oorspronkelijke route en geplaatste fiches blijven op dezelfde positie.

De Muis heeft een aantal opties om zijn doel te kunnen behalen, maar de Valk en de Vos kunnen nog meer opties geven of juist belemmeren. Daarom is het goed om in de Planfase vooruit te denken.

**Check:** Wanneer de Muis op een Activiteittegel komt die gelijk is aan één van zijn handkaarten, dan mag je die kaart omdraaien. Elke kaart draai je maar één keer om in het spel.

## De Kat

De Kat zit achter de Muis aan en probeert hem te vangen. Ook kan de Kat de stuipen op het lijf jagen van de Valk en de Vos.



### De Sluipende Kat

**Doel:** Eindig op dezelfde tegel als de Muis. Je wint zodra je de Muis gevangen hebt.

**Plan:** Land je op de Vos, dan mag je 1 Muizenvalfiche van het bord halen.  
Land je op de Valk, dan mag je 1 Windhoosfiche van het bord halen.

**Doen:** Verplaats de Kat tot 2 stappen op het bord. Zet 1 extra stap als de Muis op 1 van je gekozen activiteiten is geëindigd. Of spring naar een naast gelegen tegel of over een obstakel.

**Check:** Eindig je op een tegel met een Muizenholletje, dan mag je deze tegel omdraaien.

**Doel:** De Kat moet proberen op dezelfde tegel te komen als waar de Muis zich op dat moment bevindt. Dan wint de Kat het spel.

**Plan:** Om in de volgende fase een keuze te maken is het van belang de volgende mogelijkheden te overwegen:

Wanneer de Kat op de Valk terecht komt, dan mag er één Windhoosfiche naar keuze van het bord worden gehaald. De Kat houdt het fiche.

Wanneer de Kat op de Vos terecht komt, dan mag er één Muizenvalfiche naar keuze van het bord worden gehaald. De Kat houdt het fiche.

**Doen:** De Kat kan maximaal twee stappen zetten over het bord, maar wanneer de Muis op een Activiteittegel staat die gelijk is aan een gekozen Activiteitkaart dan mag de Kat nog een extra stap zetten.

De Kat kan langs geplaatste Muizenvalfiches, maar dat gaat ten kostte van één stap.

De Kat kan er ook voor kiezen om over een obstakel heen te springen of naar een tegel die niet verbonden is, maar wel ernaast ligt.

**Check:** Eindigt de Kat op een tegel met een Muizenholletje, dan kan de Kat ervoor kiezen deze dicht te gooien. De tegel wordt dan omgedraaid en de verbindingen met fiches blijven hetzelfde.

## 4. Bronnen

### Activiteit figuren

Google afbeelding zoekwoorden: speeltuin, kinderen rennen, fietsen kinderen, boswandeling kinderen, apenkooien, zwemmen kinderen, steppen kinderen, exercise games, touwtje springen kinderen.

Speeltuin - <https://www.fijnuit.nl/204/avonturenpark-hellendoorn/foto/1128>

Rennen - <https://keldonk.nl/wijkraad/....> Geen resultaat, via google wel mogelijk om bij foto te komen.

Fietsen - <http://www.bestemminginbeeld.nl/vakantie/europa/duitsland/beieren/chiemgau/ruhpolding/beeld/fotos.html>

Boswandeling - <http://www.levenisbeleven.nl/11-tips-voor-de-ultieme-boswandeling/>

Hindernisbaan - <http://judoclubboekel.nl/fotos/oude-fotos/2011-2/carnaval-apenkooi-04-03-2011/>

Zwemmen - <http://www.togetherfit.be/zwemlessen.html>

Steppen - <http://www.geheugenvannederland.nl/?nl/items/SFA03:SFA022816386>

Voetbal - .... (Niet weer gevonden)

Touwtje springen - <http://www.trending.nl/artikel/fun/14-typische-spelletjes-van-vroeger-die-kinderen-nu-bijna-niet-meer-spelen>

Rolschaatsen - <https://sprakeloosverhalen.wordpress.com/2011/09/20/kakelkrant-van-sprakeloos-21-de-jager-en-zijn-cijfers-whats-new/>

Xbox Kinect game - <http://dumbdumbneedgumgum.blogspot.nl/>

### Rol figuren

Google afbeelding zoekwoorden: valk vogel, vos nederland, muis, kat.

Valk - <http://www.tvwg.nl/digiscoping/images/afb11-g.jpg>

Vos - <http://webzoom.freewebs.com/natuurverslaving/DSCN6877.JPG>

Muis - [http://bin.snmmd.nl/m/m1mw9tupwq49\\_wd1280.jpg/zo-deze-muis-is-vastberaden.jpg](http://bin.snmmd.nl/m/m1mw9tupwq49_wd1280.jpg/zo-deze-muis-is-vastberaden.jpg)

Kat - .... (Niet weer gevonden)

### Barricade- & beloningsfiches

Google afbeelding zoekwoorden: muizenval tekening.

Muizenval - <https://twitter.com/hashtag/muizenval> (Postername: Kiddyz)

### Achterkant activiteitkaart

Google afbeelding zoekwoorden: Activiteit.

Activiteit-actie - <http://www.appsoftware.nl/producten/maatwerk/vensterpas>

### Extra

Google afbeelding zoekwoorden: dobbelsteen

Dobbelsteen - <http://stress-foam-dobbelsteen.startpleintje.nl/>

