



De regendruppeltjes

De dikke zwarte wolk heeft luid gedonderd en heel veel regendruppeltjes op de aarde laten vallen. Alles is kletsnat. Als de kinderen samenwerken en de zon helpen de regendruppeltjes weer snel en zeker terug in de hemel te brengen, dan kun je straks weer in het zand spelen, op de schommel zitten of de roetsbaan afglijden. Maar dat is niet zo makkelijk, omdat de zwarte donderwolk al erop wacht weer een regenbui op de aarde te storten. Een spel voor handige kinderen met vlugge vingers.

Voorbereiding: Het bord wordt uitgeklaapt en de 25 regendruppels (ronde houten schijven) op de 25 blauwe regendruppel-symbolen gelegd. De kaarten worden goed geschud en in een verdekte stapel samen met de kleuren-dobbelsteen naast het spelbord gelegd. Het jongste kind bepaalt, wie begint.

Doel van het spel: Het doel is samen het nat geworden spelgerei te drogen, doordat de kinderen de zon helpen alle regendruppels terug in de wolken te sturen. Maar als de kinderen niet opletten, kan de zwarte donderwolk haar druppels niet meer terughouden en er komt opnieuw onweer!

Het spel: Er wordt kloksgewijs gespeeld. Wie aan de beurt is dobbelt met de kleuren-dobbelsteen. De kleur geeft aan, in welke wolk een willekeurige regendruppel geschoven mag worden. Dan trekt het kind de bovenste kaart. Deze geeft aan, met welke hand (rechts, links) en met welke vinger (door een pijl aangegeven) de regendruppel wordt geschoven. Een vinger (in het rood) wordt daarbij op één van de drie fixierpunten op het bord (in het rood) gezet en mag tijdens het schuiven niet worden afgeheven of verschoven, maar alleen gedraaid (met kleine kinderen kan ook zonder gefixeerde vinger worden gespeeld). De punten in de wolken waar de regendruppels mogen liggen zijn aangekend. Slaagt het kind erin, met de juiste vingercombinatie een regendruppel op een vrije plaats in de juiste wolk te brengen, blijft de regendruppel daar liggen, de kaart wordt opzij gelegd, het bord wordt doorgegeven en het volgende kind is aan de beurt.

Als “**zwart**” wordt gedobbeld (dan wordt er geen kaart getrokken), moet een willekeurige regendruppel uit een wolk in de zwarte donderwolk worden gezet.

Als er een **donderkaart** wordt getrokken, moet er ook een regendruppel uit een wolk in de donderwolk. Als er nog geen regendruppels in de wolken zijn, blijven “zwart” en de donderkaart zonder gevolg. Het volgende kind is aan de beurt.

Trekt het kind een kaart die **twee handen** toont, mag het de ene of de andere hand en een willekeurige vingercombinatie kiezen.

Is een kleur- en vingercombinatie voor een kind niet op te lossen zonder de gefixeerde vinger op te heffen, of zijn de wolken in die de regendruppel past al vol, is het volgende kind aan de beurt. De getrokken kaart wordt altijd opzij gelegd.

Alle regendruppels in de wolken (met uitzondering van de donderwolk), die door onoplettendheid van hun plek worden geschoven (bv. tijdens het verschuiven, het dobbelen of het doorgeven van het bord) vallen terug op de aarde en worden op één van de blauwe symbolen gezet.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen als alle regendruppels terug in de wolken zijn gebracht. Dan is de aarde droog en de kinderen kunnen buiten spelen.

Óf een 9^{de} druppel moet in de donderwolk. Dan kan de donderwolk de druppels niet meer terughouden, laat weer een regenbui op de aarde neergaan, en alles is weer kletsnat.

