



## Inleiding

De kabouters verstoppen zich in de schaduw van de bomen voor het wandelende licht.

In het donker wandelt het brandende theelicht door het woud en zoekt de kleine kabouters die zich in de schaduw van de bomen verstoppen. Wanneer een kabouter door een lichtstraal getroffen wordt, is hij betoverd en kan zich niet meer bewegen. De andere kabouters proberen hem dan weer te verlossen. Daarvoor moeten ze wachten tot het licht ver genoeg verwijderd is, zodat een andere kabouter in de schaduw naar hem toe kan gaan. De bedoeling van het spel is dat de kabouters elkaar onder 1 boom ontmoeten, maar de licht wil ze allemaal betoveren. Wie zal er winnen? Het licht of de kabouters?

## Inhoud:

6 puzzelstukken voor de spelbodem	3 lentegroene kleine bomen ( twee-delig)
1 theelicht	Een zakje met:
1 theelicht-schuiver	1 dobbelsteen
3 donkergroene bomen (twee-delig)	7 kabouters
4 loofgroene middelgrote bomen (twee-delig)	7 stukjes vilt voor de mutsjes

## Vorbereiding:

Voordat het spel kan beginnen moeten eerst de bomen in elkaar gezet worden. Schuif de boomdelen in elkaar zoals op de afbeelding te zien is. Zorg er hierbij voor de de boomdelen de zelfde kleur hebben. Na het spel kun je de bomen weer uit elkaar halen. Als het zwaar gaat, kun je het bovenste deel aan de rand van de tafel een duwtje geven. Het spel wordt nog spannender als je een mutsje voor de kabouters knutselt. Hoe dat moet kun je in de Duitse versie van deze uitleg op het plaatje zien. Met een viltstift kun je de kabouters een gezichtje geven. Met wat wol krijgen ze een baard.

## Het bosschaduwspeel eenvoudige versie

Een coöperatief dobbelspeel vanaf 5 jaar. Een volwassene is spelleider en stuurt het licht.

## Vorbereiding:

De zes grote puzzelstukken zijn aan beide kanten bedrukt. Voor deze variant gebruik je de puzzel stukken met de grote cirkels. Leg de puzzel nu in elkaar. Verdeel nu de bomen over het speelveld tussen de bospaadjes.

## Spelbegin:

Een volwassene steekt de kaars aan en zet hem ergens op een cirkel aan de rand van het speelbord. Als het in de kamer donker genoeg is, zorgt het kaarslicht ervoor dat de bosschaduwen van de bomen over het speelveld vallen.

De andere spelers verstoppen ieder één- of meerdere kabouters in de schaduw van de bomen. Onder iedere boom mag aan het begin van het spel maar één kabouter staan. De volwassene mag de verstop plaatsen van de kabouters niet weten en houdt daarom zijn ogen even dicht.

## Doel van het spel

De kabouters moeten proberen elkaar onder één boom te ontmoeten. De toverkaars probeert de kabouters te vinden en met zijn licht te betoveren.

## Spelregels:

De volwassene werpt de dobbelsteen. Hij schuift het toverlicht met de schuiver over het bospad verder, zoveel als er gegooid is. Hij mag de richting hierbij niet veranderen. Bij wegsplitsingen mag hij kiezen welke weg hij volgt. Als het licht verplaatst is, mogen de kabouters die nog in de schaduw staan, zich opnieuw verstoppen. Ze hoeven de paadjes niet te volgen en mogen zich vrij over het speelveld bewegen. Hierbij moeten ze wel in de schaduw blijven. Ieder lichtstraaltje op de bosgrond is voor hen een onoverwinnelijke hindernis. Zolang de kabouters zich opnieuw verstoppen houdt de lichtbewaarder zijn ogen gesloten. De kabouters die door het licht geraakt zijn, zijn betoverd en moeten blijven staan.

Dan is de lichtbewaarder weer aan de beurt. Hij werpt de dobbelsteen en laat het toverlicht verder dwalen, waardoor de schaduwen weer veranderen. De kabouters proberen elkaar te ontmoeten, of de betoverde vriendjes te bevrijden.

Een betoverde kabouter kan weer bevrijd worden door een andere kabouter die naar hem toe komt. Dit kan alleen als de betoverde kabouter weer in de schaduw staat.

Het nieuwsgierige licht wil alle kabouters vinden. Dat is helemaal niet zo gemakkelijk, omdat de lichtbewaarder zelden kan zien waar de kabouters verstopt zijn. Hij mag zijn zitplaats niet verlaten.

## Einde van het spel:

Het spel gaat door tot de kabouters elkaar gelukkig in de armen vallen onder de schaduw van èèn boom, of doordat het toverlicht alle kabouters betoverd heeft.

## Variaties

Wanneer het spel te eenvoudig- of te snel klaar was, kun je grote bomen meer aan de buitenrand van het bord zetten, of minder bomen gebruiken. Je kunt ook afspreken dat het licht in beide richtingen mag bewegen.

Als het spel te moeilijk was, kan de lichtbewaarder na het werpen van de dobbelsteen vertellen in welke richting hij verder zal gaan. De kabouters mogen zich opnieuw verstoppen voordat het toverlicht verder dwaalt.

Je kunt natuurlijk ook andere spelregels bedenken. Bijvoorbeeld: het eenvoudige verstop- en zoekspel: de lichtbewaarder houdt zijn ogen dicht en alle kabouters verstoppen zich in de schaduw. Dan gaat het licht de verstopte kabouters zoeken, terwijl iedere kabouter op zijn eigen plaats blijft. De laatste kabouter die gevonden wordt, wint het spel.

Als je daarbij toelaat dat de kabouters zich toch mogen bewegen, kun je een plaats in het bos afspreken waar ze naar toe moeten. **Denk er altijd aan: wees voorzichtig met het vuur!**

### Tip:

Je kunt theelichten zonder aluminium omhulsel bij kopen als het kaarsje op is. Een kaarsenstomp in het glazen napje werkt ook.

## Het andere bosschaduwspel

De kabouters mijden de schaduwen in het woud en springen over het vuur (op de achterkant van het speelbord) Het toverlicht blijft op zijn plaats staan. De kabouters moeten door de schaduw wandelen en over het vuur springen. Wie in de schaduw is blijven staan moet wachten totdat een medespeler hem een lichtstraal toewerpt en hem daarmee verder helpt. Het spel eindigt als alle kabouters heel thuis aankomen.

Een coöperatief dobbelspel vanaf 7 jaar. Vanwege de kaars moet er een volwassene aanwezig zijn.

### Vorbereiding:

Leg het speelbord met de kleine groene stipjes naar boven. Het brandende licht staat op de grote cirkel met het vuur in het midden van het speelbord. De kabouters wachten op het rode blaadje. Iedere speler krijg één of meerdere kabouters. Ze enkele bomen zo neer dat hun schaduwen op de weg vallen. Iedere schaduw mag hoogstens vijf stippen van de weg verduisteren. De schuifstok moet in dit spel licht weerspiegelen. Daarvoor kun je aluminiumfolie op de schuiver vastmaken.

### Begin van het spel:

In het licht van de kaars wordt met de klok mee gedobbeld. De spelers dobbelen om beurten en beginnen hun tocht door het bos op de roodomrande stip. Ze zetten hun kabouter het aantal gegooide ogen vooruit en volgen hierbij de grootste bocht. Ze gaan allemaal dezelfde kant op.

### Doel van het spel:

Alle kabouters moeten het rode blad weer bereiken nadat ze het bos doorkruist hebben en over het vuur gesprongen zijn.

### Spelregels:

Iedere kabouter die in de schaduw is blijven staan, moet blijven wachten tot een andere kabouter hem licht toe kan spiegelen. De bevroren kabouter moet hulp vragen, maar de andere mag weigeren. De kabouter die hem licht toe wil spiegelen, moet een dobbel beurt overslaan. De speler met de behulpzame kabouter mag vanaf zijn plaats proberen de bevroren kabouter licht toe te spiegelen met het spiegelende vlak van de schuiver. Als dat lukt vlucht de kabouter uit de schaduw via de lichtstraal naar zijn redder. Daarvandaan kunnen ze beiden hun tocht voortzetten als ze aan de beurt zijn met dobbelen. Het hierbij niet uit of de verlore kabouter hierbij een sprong naar voren- of naar achter maakt. Als er twee of meer kabouters tegelijkertijd op een veld staan, mag degene die aan de beurt is, voor zijn worp zijn ogental aan de ander cadeau doen. Het geschonken aantal ogen mag bij het eigen aantal opgeteld- en gebruikt worden. Dit is bijvoorbeeld heel handig als je een groot stuk schaduw over moet steken. Als het bos met zijn schaduwen overwonnen is, dan moet je tot slot nog de sprong over het vuur durven maken. Het vuur zelf telt ook als stipje. Als je daarin terecht komt, verbrand je en moet je direct naar het ziekenhuis. Een kabouter kan hier niet alleen uit komen. Hij moet door een vriend opgehaald worden. De vriend moet eerst de sprong over het vuur gehaald hebben en langs het rode blad zijn geweest, voordat hij de zieke kabouter op mag halen.

### Einde van het spel:

Het spel is pas ten einde als alle kabouters gezond en wel op hun rode blad aangekomen zijn. Het is mogelijk dat in de loop van het spel alle kabouters in de schaduw staan, of dat één kabouter zonder uitzicht op redding in de diepe schaduwen achter is gebleven. Het spel blijft onbeslist en wordt afgebroken om een nieuw spel te beginnen waarin iedereen weer kansen heeft.

In dit nieuwe spel kun je bomen zo opstellen dat er minder schaduw op de weg valt, waardoor het iets makkelijker wordt. Deze spelregels werken goed, maar je kunt ze altijd aanpassen of veranderen.

**Denk er altijd aan: wees voorzichtig met het vuur!**