

## Uitleg spelprogramma

Help Bor bij het beschermen van de schaapskudde door de middeleeuwse spelletjes te spelen. Met de punten die je bij de spelen behaalt, kun je de schapen redden van de wolven in het bos!

### Volgorde van de kaarten

- uitleg bij de spelletjes (die kaart lees je nu)
- verhaal *Bor en de wolven*
- spelkaarten (met rode rand): middeleeuwse spellen
- creatieve kaarten (met een groene rand): zelf maken
- sluipspel (met een oranje rand): afsluiter / cooling down

### Zó werkt het:

Lees eerst het verhaal *Bor en de wolven*. Begin dan pas met de **spelkaarten**. Op elke spelkaart staat een ander middeleeuws spel. De spellen zijn in elke gewenste volgorde te spelen en ook af te wisselen met de **creatieve kaarten**. Op deze kaarten staan creatieve activiteiten die je kunt doen.

Je bepaalt zelf hoeveel spelletjes en opdrachten je wilt doen, afhankelijk van de tijd die je hebt. Start altijd met het **verhaal** voordat je aan de spelletjes begint.

Het **sluipspel** aan het einde van de waaier doet niet mee met de puntentelling en kan als afsluiter worden gespeeld of op een ander moment.

### Indeling groepjes

De activiteiten zijn voor 2 tot 20 aantal kinderen. Bij meer dan 5 kinderen kun je in groepjes gaan werken. Van elk spel zijn 3 setjes aanwezig.

1-5 kinderen: 1 setje voor 1 groepje

6-10 kinderen: 2 setjes voor 2 groepjes

11-20 kinderen: 3 setjes voor 3 groepjes

### Puntentelling

Bij elk spel kunnen punten worden behaald. Op elke spelkaart staat hoe de puntentelling bij dat spel werkt. Er zijn twee glazen potten met aardewerken knikkers. Eén pot staat voor de schapen die nog niet beschermd zijn. De andere pot heeft een **hekje** en staat voor de schapen die veilig zijn.



De winnaar van een punt mag een aardewerken knikker uit de pot met 'onbeschermd schapen' in de pot met het hekje doen. Uiteindelijk spelen jullie dus allemaal voor hetzelfde doel: het redden van de schapen! Lukt het jullie om de meeste schapen te redden?

