

De Voetbal Magie

Het Scorebord



- | | |
|----|----|
| 0 | 0 |
| 1 | 1 |
| 2 | 2 |
| 3 | 3 |
| 4 | 4 |
| 5 | 5 |
| 6 | 6 |
| 7 | 7 |
| 8 | 8 |
| 9 | 9 |
| 10 | 10 |



De Spelregels

Het doel: Een sportief en spannend voetbalspelletje. Wie heeft de meeste doelpunten en wint het spel?

De winnaar: Zodra er in het totaal 5 punten gescoord zijn is de wedstrijd afgelopen. Of je spreekt een hoger getal af. De winnaar heeft natuurlijk de hoogste score!

Het Spelverloop

Het begin van het spel: Elk team start met 3 kaartjes. Je mag niet meer dan 3 kaartjes in je bezit hebben.

Leg de overige kaartjes 'dicht' bij het grasveldje voor de raapstapel. Leg de scorebordkaartjes met de cijfers klaar.

Zet van elk team de spelertjes voor de eigen goal, op het schoentje. De speler die hoogste aantal ogen gooit begint het spel. Daarna is een speler van het andere team aan de beurt. (Dus om en om.)

Aan de beurt: Pak een kaartje. Kies je welk kaartje je gebruikt. Voer de opdracht uit en leg het kaartje 'open' op de aflegstapel. Je mag samen op 1 vakje staan.

Het spelbord

Vakje met een slakje: Vanaf dit vak mag je scoren. (Zie kaartjes: de bal.)

Gele vakjes bij de goals: Sta je vrij dan scoor je als je hoger dan 2 gooit. Je hoeft dus niet te duelleren. (Zie Ballen & Kaartjes, Sta je vrij?)

Schoenkaartjes

Schoentje 1: Sprint 1 vakje verder.

Schoentje 2: Sprint 2 vakjes verder.

Super sprintschoentje: Zet een speler 5 stappen vooruit/achteruit. De kleur van de schoen bepaalt van welk team de speler is.

Schoentje met de losse veter: Wat jammer, je raakt een bal kwijt.

Geef een bal aan de tegenstander, als je die hebt.

Ballen kaartjes & dobbelsteen

Bij elke bal: Je mag op het doel schieten vanaf een vakje met een slakje. Ben je daar nog niet dan mag je het kaartje met een bal voor later bewaren.

Sta je vrij? Dan scoor je als je hoger dan 3 gooit. **Sta je niet vrij?** Je scoort als je hoger dan 3 gooit én hoger dan de ander/de andere twee.

Je staat vrij als:

Er staat geen keeper in de goal staat. Er staat geen verdediger naast je/op hetzelfde vakje staat.

Bal 1: Je hebt 1 kans om te scoren. Leg het juiste cijfer op het scorebord. Het kaartje met de bal gaat 'open' op de aflegstapel.

Het spelertje gaat na een doelpunt naar het schoentje voor de eigen goal.

Bal 2: 2 Kansen om te scoren. (Zie de bal 1.)

Magische bal: De bal heeft extra magie, je teamgenoot krijgt na jou de bal en mag ook proberen te scoren. Dit mag vanaf elk vakje. Duelleren indien nodig, anders hoger dan 2.

Doelpunt: Terug naar het schoentje voor jouw goal. En je mag een extra kaartje rapen.

Dierenkaartjes

Spinnetje: Het heeft jou met een Lasso meegenomen naar de middenstip. Volgende beurt: bij een slakje naar keuze verdergaan.

Kapoentje: Het scoort voor jou! En het brengt een speler van jou naar de middenstip. Volgende beurt: bij een slakje naar keuze verdergaan. Scheidsrechter om te kopen met rozijntjes.

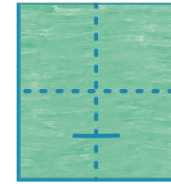
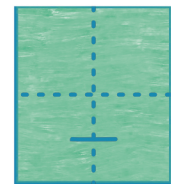
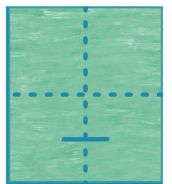
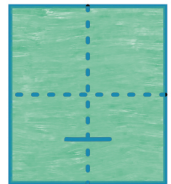
Sla 1 beurt over.

Sprinkhaan met rode kaart: Je probeerde de speler van de tegenpartij laten vallen. Sla 2 beurten over.

Hond: Er komt een grote hond aanrennen!

Roep 1, 2, 3, gevaar! Elk team verstopt zijn spelertjes voorzichtig onder zijn hand naast het spel. Speel daarna verder vanaf de middenstip.

Het snelst verstopte team: 1 doelpunt en scoort als er hoger dan 3 gegooid wordt.



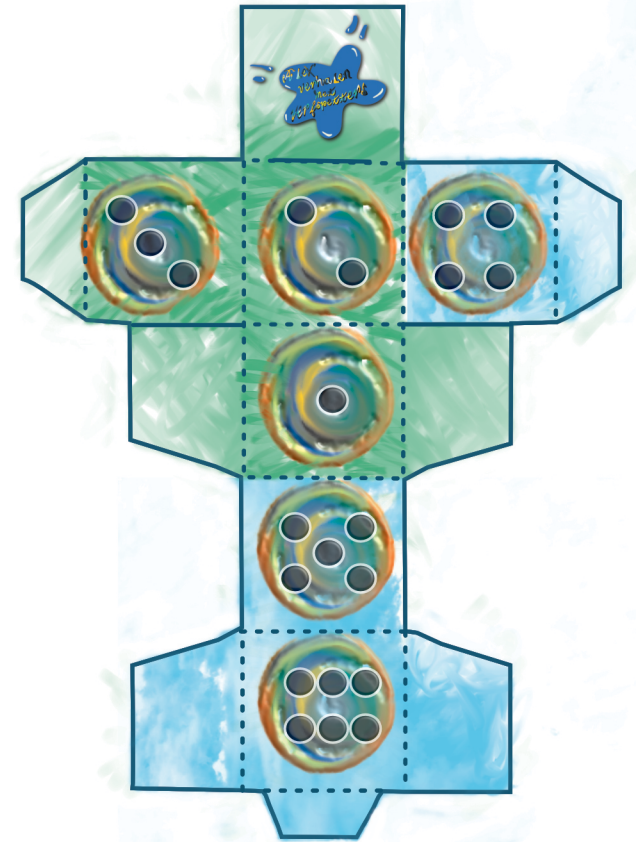
DE DIERTJES HOREN BIJ DIT MAGISCHE SPEL. ZE HELPEN JE SOMS NIET EN SOMS WEL.

SKATERS TEGEN WOODY'S, WIE ZAL ER MINNEN? LATEN WIE GAUW BEGINNEN.

MET DE MAGISCHE BAL AAN JE VOET, SPEEL JE EXTRA GOED.

ER ZITTEN KLEINE DIERTJES VERSTOPT, WANT HET GRAS IS LANG. MAAR MEES NIET BANG!

DIT SPEL ZORGT VOOR VEEL LOL. ROLLY EN SKATY VOETBALLEN TEGEN DE VRIENDJES TRIE EN EPPOL.



Nodig: Het uitgeprinte spel. Schaar en een beetje lijm voor het dekseltje, dobbelsteen en doosje.

De Spelvoorbereiding:

Stippellijn: vouwen, **dichte lijn:** knippen.

Blad 1

Knip de scorekaartjes uit.
Knip het bordspel uit.

Blad 2

Knip de bal met spelregels in zijn geheel uit, met een klein randje er omheen. Vouw de bal, zodat het een boekje wordt.
Knip de spelertjes en de standaardjes uit. Vouw de spelertjes 1x dubbel. Vouw de standaardjes 2x dubbel en maak een klein knipje op het knijplijntje. Zet de poppetjes in de standaardjes.
Knip de deksel uit en vouw over de vouwlijntjes. Maak 4 knipjes op de knijplijntjes. Plak de flapjes aan de binnenkant vast.

Blad 3

Knip de schoen-, ballen - en dierenkaartjes uit.
Knip de dobbelsteen uit, vouw alle vouwlijntjes. Maak een klein knipje tussen de 2 en de verfspetter zodat je het flapje van de 6 erin kan stoppen, je kan dit een beetje lijmen.

Blad 4

Knip het doosje uit.
Plak het bordspel tegen het doosje.
Vouw het spel stevig, vouw de schuine vouwen dan naar de andere kant zodat ze naar binnen gevouwen zijn. Zo heb je een mooi opbergdoosje.

Handig om te gebruiken bij het opbergen:

1 Klemmetje/paperclip/knijpertje aan de scorekaartjes en aan de bal met spelregels.
1 Klemmetje/paperclip/knijpertje aan de spelkaartjes.

Handig om te gebruiken tijdens het spelen:

Leg nadat je het spel plat hebt gevouwen op elke hoek van het spel een steentje, dan blijft het spel goed plat liggen. Na afloop kan je deze 4 steentjes ook in het doosje opbergen.

BELEEF HET AVONTUUR EN BESTEL HET BOEK:

ROLLY & SKATY EN DE VOETBAL MAGIE

