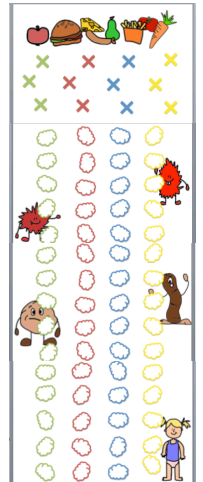


## Speluitleg: Opstaan Flubbers!

### Nodig:

- Dobbelsteen
- Pionnen: wekkers of wekkerpilletjes  
(kunnen bevestigd worden op echte pionnen of kurken)
- Slapende Flubbers  
(kunnen bevestigd worden op echte pionnen of kurken)
- Spelbord  
(bestaande uit 3 of 4 delen)



### Speluitleg:

#### Voor de start van het spel (differentiatiemogelijkheden)

Spelbord: Afhankelijk van de leeftijd en het niveau van de kleuters kan je ervoor kiezen het spelbord met 3 of 4 delen te spelen. Het stuk met Mik en Kroob kan er vantussen gelaten worden, zo vermindert het aantal te zetten stappen.

Slapende Flubbers: Het aantal Flubbers kan verminderd worden.

#### Het spel

Er kunnen 4 kleuters (of groepjes kleuters) starten bij Fien.

Ze hebben elk een kleur van wekker of wekkerpilletje.

Het is de bedoeling zo snel mogelijk alle slapende Flubbers wakker te maken zodat Rol en Bol bij het eten kunnen.

De kleuters gooien om de beurt. Wie aan het einde komt mag 1 Flubber van zijn kleur wakker maken (wegnemen van het bord).

De kleuters moeten om ter eerst de drie Flubbers van hun kleur wakker maken.

#### Spelvariatie:

Op de dobbelsteen kan een cijfertje vervangen worden door de afbeelding van hoestende Fien. Wanneer dit gegooid wordt moeten de kleuters terug naar af

