

# Barbapapas

## KURRAGÖMMA

Barnspel för 2-4 deltagare från 5 år.



### Innehåll

- 1 spelplan
- 18 kort (9 st med bilder på djur och växter, 9 st på Barbapapa förvandlad till djur och växter)
- 1 tärning
- 4 spelpjäser

### Inledning

Du ställer Din spelpjäs vid Barbapapas hus. Det är där kurragömmaleken börjar. Du får också vid spelets start en bild på ett riktigt djur. Du skall sedan leta reda på Barbapapa förvandlad till det djur Du fick. När du har funnit motsvarande bild på Barbapapa, skall Du så snabbt som möjligt återvända till Barbapapas hus. Den som först kommer tillbaka dit har vunnit spelet.

### Förberedelser

Blanda de rosa korten och lägg ut dem med bildsidan ner på de rosa rutorna på spelplanen. Ingen får veta var de olika Barbapapa figurerna ligger. Blanda där efter de gröna korten och dela ut ett till varje deltagare. Kortet som blir över läggs åt sidan och används inte i spelet. Kasta tärningen om vem som skall börja. Välj spelpjäs och ställ den vid Barbapapas hus.

### Spelets gång

Den som börjar kastar tärningen och flyttar sin spelpjäs ut på någon av vägarna från Barbapapas hus för att leta efter "sin" Barbapapa figur. Du får flytta både framåt och bakåt men dock ej ändra riktning under ett och samma tärningskast. Du måste hamna med exakt slag på "kortrutant" för att kunna vända kortet och titta i smyg på vad det föreställer. Passar inte kortet ihop med det Du har, lägger Du tillbaka det rosa kortet på samma ruta utan att visa det. Turen går sedan vidare. Är det rätt kort, lägger Du det med bildsidan upp vid sidan om Ditt gröna kort. När det är Din tur nästa gång, börjar Din återfärd tillbaka till Barbapapas hus.

### Röd ruta med pil

Hamnar Du på röd ruta med en pil, flyttar Du direkt till den ruta som pilen visar på.

### Vem vinner?

Den som har hittat rätt Barbapapa figur och kommer först tillbaka till Barbapapas hus har vunnit. De behöver inte ha exakt antal steg för att komma i mål.

