

Instructieblad Samenvatting spelregels

Bijlage introductieactiviteit, Automatisch gedrag, Boek 9 Wetenschappelijke doorbraken de klas in!

Halli Galli Extreme

Iedere speler krijgt een gedekte stapel kaarten.

Schud de kaarten goed. Deel de stapel op over alle deelnemers.

Op elke kaart staan één of meer vruchten of een dier.

Om beurten draait iedere speler een kaart om en legt deze op zijn eventueel eerder omgedraaide kaarten.

Zo is voor iedere speler altijd maar één kaart zichtbaar.

Draai van je af.

De spelers proberen op de bel te drukken als:

- Er twee gelijke vruchtenkaarten zichtbaar zijn
- Er een olifant zichtbaar is, maar geen aardbeien
- Er een aap zichtbaar is, maar geen citroenen
- Er een varken zichtbaar is



Wie dat als eerste doet, krijgt alle open kaarten.

Wie dat fout doet, geeft iedereen die nog meespeelt 1 kaart van zijn stapel.

Wie geen kaarten meer heeft, is uitgeschakeld. Wie blijft als laatste over?

Halli Galli Extreme maakt het bekende spel met de bel nog chaotischer en hilarischer.

Wanneer moet je bellen en wanneer juist niet? Opletten geblazen dus!

Halli Galli

Spectaculair reactiespel. Wie tot 5 kan tellen, kan meedoen!

Iedere speler krijgt een gedekte stapel kaarten. Deel de stapel op over alle deelnemers.

Op elke kaart staan één of meer vruchten.

Om beurten draait iedere speler een kaart om en legt deze op zijn eventueel eerder omgedraaide kaarten. Draai van je af.

Zo is voor iedere speler altijd maar één kaart zichtbaar.

Als van een bepaalde vrucht precies 5 exemplaren zichtbaar zijn, proberen alle spelers zo snel mogelijk op de bel te drukken.

Wie dat als eerste doet, krijgt alle open kaarten.

Wie dat fout doet, geeft iedereen die nog meespeelt 1 kaart van zijn stapel.

Wie geen kaarten meer heeft, is uitgeschakeld. Wie blijft als laatste over?



Vlotte geesten

Het huisspook heeft in de kelder van de burcht een oud fotoapparaat gevonden. Daarbij heeft hij alles op de gevoelige plaat gezet wat hij bij het rondspoken graag laat verdwijnen... en ook zichzelf natuurlijk. Helaas maakt de betoverde camera veel foto's in de verkeerde kleur. Soms is de groene fles wit, dan weer blauw. Als hij de foto's bekijkt, raakt hij zo in de war dat hij niet meer weet wat hij moet wegtoveren. Kun jij hem helpen en het juiste voorwerp noemen of zelfs voor hem laten verdwijnen?

Elke ronde wordt een kaart omgedraaid.

De spelers moeten nu zo snel mogelijk het gezochte voorwerp pakken. Wie dat het snelste doet, krijgt de kaart. Wie wint de meeste kaarten?

Vijf voorwerpen staan in een kring op tafel, zodat iedereen er goed bij kan. Een speler draait de bovenste kaart om.

Iedere speler probeert nu zo snel mogelijk het voorwerp van tafel te grijpen dat op deze kaart in de juiste kleur is afgebeeld.

Als er op de kaart geen voorwerp in de juiste kleur is afgebeeld, moeten de spelers het voorwerp grijpen dat niet op de kaart is afgebeeld en waarvan de kleur ook niet op de kaart te zien is.

Wie als eerste het juiste voorwerp heeft gegrepen, legt als beloning de omgedraaide kaart voor zich op tafel en draait daarna de volgende kaart van de gedekte stapel om.

Wie dat fout doet, moet een kaart inleveren

Wie aan het einde de meeste kaarten heeft, wint het spel.



Mis of raak?

Doel van het spel: strafpunten vermijden

- Leerling 1 legt haar handen op tafel.
- Leerling 2 probeert de handen van leerling 1 te raken. Soms doet zij alsof (schijnbeweging), dan probeert leerling 1 haar handen niet weg te trekken.
- Leerling 3 is scheidsrechter en geeft leerling 1 een strafpunt als
 - Zij geraakt wordt door leerling 2
 - Zij haar handen toch wegtrekt, terwijl leerling 2 een schijnbeweging maakt

Wissel na 5x 'slaan' of 'doen alsof je slaat' van rol.

Fopbal

Doel van het spel: zoveel mogelijk punten halen

- Twee leerlingen staan tegenover elkaar
- Leerling 1 gooit een bal naar leerling 2, of doet alsof ze de bal gooit (schijnbeweging)
- Leerling 3 is scheidsrechter en geeft leerling 2 een strafpunt als
 - ze de bal niet vangt
 - ze haar handen achter haar rug vandaan haalt als leerling 1 een schijnbeweging maakt

Wissel na 5x 'gooien' of 'doen alsof je gooit' van rol.

Kakkerlakkensalade

Doel van het spel: zoveel mogelijk kaartjes kwijtraken

Noem zo snel mogelijk de naam van de groente die op het plaatje staat en leg het bovenop de stapel die midden op tafel ligt. Doe dit niet en noem de naam van een andere groente als:

- De naam van de groente direct daarvoor genoemd is (dus bovenop de stapel ligt)
- Er een kakkerlak op de groente staat afgebeeld

Doe je het niet goed of was je te langzaam? Dan zijn alle kaartjes die midden op de tafel liggen voor jou.