

Overzicht Spellen met automatisch gedrag

| Naam spel | Wanneer moet je automatisch gedrag vertonen? | Wanneer moet je automatisch gedrag onderdrukken? |
|----------------------------|---|--|
| Vlotte geesten | Zo snel mogelijk het voorwerp in de juiste kleur pakken dat op de kaart staat afgebeeld. | Als er geen voorwerp in de juiste kleur is afgebeeld, pak je het voorwerp dat niet op de kaart te zien is. Onderdruk dan je neiging om iets van dezelfde kleur of dezelfde vorm als op je kaartje staat te pakken. |
| Halli Galli | Zo snel mogelijk op de bel drukken als er van een bepaalde vrucht precies vijf exemplaren zichtbaar zijn. | Bij dit spel hoeft je geen automatisch gedrag te onderdrukken. |
| Halli Galli Extreme | Zo snel mogelijk op de bel drukken als er: <ul style="list-style-type: none"> - Twee identieke vruchtenkaarten te zien zijn - Er een olifant zichtbaar is, maar geen aardbeien - Er een aap zichtbaar is, maar geen limoenen - Er een varken zichtbaar is | Niet op de bel drukken als: <ul style="list-style-type: none"> - Er een olifant zichtbaar is én aardbeien - Er een aap zichtbaar is én limoenen |
| Mis of raak | Je handen wegtrekken als iemand er op probeert te slaan. | Als iemand doet <i>alsof</i> hij/zij jou slaat, dan moet je jouw handen juist laten liggen. |
| Fopbal | Je handen uitsteken om de bal op te vangen. | Je handen niet uitsteken als iemand je fopt en de bal niet werkelijk naar je gooit. |
| Kakkerlakkensalade | De naam van de groente noemen die op het plaatje staat. | Als de naam van de groente eerder genoemd is of als er een kakkerlak op de groente staat afgebeeld. |