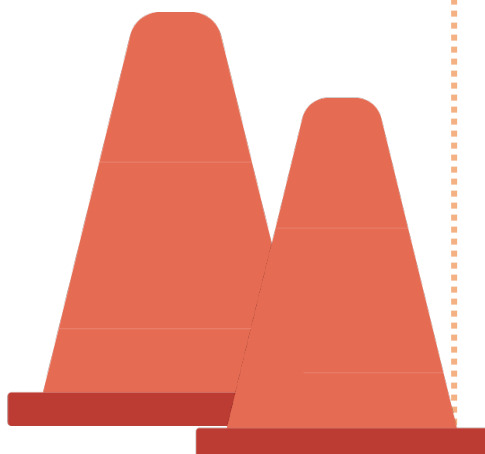


pylonen race

geheugen editie

afbeeldingen
spreekwoorden
getallen
onzinwoorden
tongbrekers



Handleiding

pylonen race

SPELOVERZICHT

De pylonen worden in het veld gezet met (daaronder) opdrachtenkaartjes. Er worden x aantal teams gemaakt. Elk team vormt een rij. De teams beginnen elk bij een ander getal. Na het startsein rent elke eerste speler naar een pylon naar keuze en kijkt vervolgens onder de pylon. Er zijn nu twee opties:

Is dit niet het nummer dat het team moet hebben? Dan rent de speler terug naar zijn team en sluit achteraan terug in de rij. De volgende speler waagt een nieuwe poging.

Is dit wel het nummer dat het team moet hebben? Dan leest de speler het kaartje, zet de pylon weer terug en rent vervolgens naar de spelleider om het antwoord door te geven. Is het antwoord goed, dan mag het team door naar het volgende getal. De spelleider vinkt het antwoord bij het juiste team op het antwoordenblad aan. Is het antwoord fout, dan probeert de volgende speler uit het team een nieuwe poging.

* variatie: laat een leerling zichzelf verbeteren, door terug te gaan naar de som.

Het spel gaat door tot een team alle antwoorden heeft gevonden.

SPELREGELS

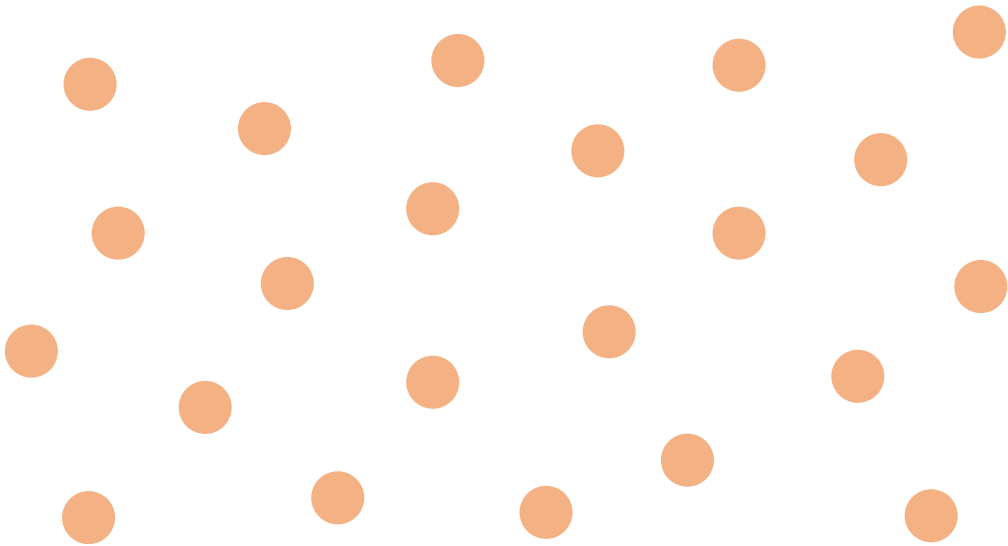
- Kies zelf hoeveel pylonen er in het veld staan.
Hoe meer pylonen, hoe langer het spel duurt.
- Bepaal zelf het aantal teams. Hoe vaak wil je een speler laten lopen?
- De volgorde van de pylonen moeten worden opgevolgd.
Er mag niet een willekeurig pylon/getal worden gekozen.
- De teams houden geheim onder welke pylon welk nummer zit,
om te voorkomen dat het andere team hoort waar het nummer te vinden is.

SPELMATERIAAL

pylonen – aantal naar keus
opdrachtenkaartjes
Antwoordenblad
wisbordje

speelveld

● ← spelleider



team 1



team 2



team 3



team 4



team 5



ANTWOORDENBLAD

geheugen editie

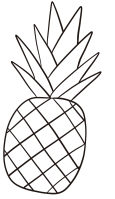
NR.	ANTWOORD	TEAM 1	TEAM 2	TEAM 3	TEAM 4	TEAM 5	TEAM 6
1	10 924						
2	wortel, citroen, ananas						
3	Een ezel stoot zich in het gemeen, niet twee keer aan dezelfde steen.						
4	zandkamelentemmer						
5	8913						
6	sokkenflipperkastkoekje						
7	wereldbol, elfje, diamant						
8	brandweermicrofoongordel						
9	To en tom aten tomaten, tom at en to vrat.						
10	2357						
11	De hond in de pot vinden						
12	Uil, lieveheersbeestje, bloem						
13	Ballenbakkenplantencake						
14	Als een potvis in een pispot pist, heb je een pispot vol potvispis						
15	klotspardof						
16	6271						
17	Soepstengelklittenband						
18	Een goed begin, is het halve werk						
19	Als jouw tekkel mijn tekkel tackelt, tackelt mijn tekkel jouw tekkel terug.						
20	Kikker, banaan, magische lamp						

NR.	ANTWOORD	TEAM 1	TEAM 2	TEAM 3	TEAM 4	TEAM 5	TEAM 6
20	Kikker, banaan, magische lamp						
21	20 381						
22	snoepjesfabrikozenvla						
23	Mummie, robot, piratenvlag						
24	De kat krabt de krullen van de trap						
25	Liesje leerde Lotje lopen langs de lange Lindelaan						
26	20 981						
27	1839						
28	Hersenen, monster, snorkel						
29	Ik mix whisky in de whisky mixer						
30	flippoluchtstoel						
31	Ufo, bliksem, muis						
32	rondevlindermobiel						

1

10 924

2



3

Een ezel stoot zich in
het gemeen, niet
twee keer aan
dezelfde steen.

4

zandkamelen-
temmer

5

8913

6

Sokkenflipper
-kastkoekje

7



8

brandweer-
microfoongordel

9

To en Tom aten
tomaten, Tom at
en To vratt.

10

2357

11

De hond in
de pot vinden.

12



13

ballenbakken-
plantencake

14

Als een potvis in een
pispot pist, heb je een
pispot vol potvispis

15

klotspardof

16

6271

17

soepstengel-
klittenband

18

Een goed begin is het
het halve werk.

19

Als jouw tekkel mijn
tekkel tackelt, tackelt
mijn tekkel jouw
tekkel terug.

20



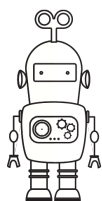
21

20 381

22

snoepjes
fabrikozenvla

23



24

De kat krabt de
krullen van de trap

25

Liesje leerde Lotje
lopen langs de lange
Lindelaan.

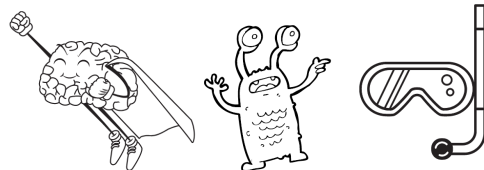
26

20 981

27

1839

28



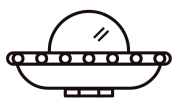
29

Ik mix whisky in
de whisky mixer.

30

flippoluchtstoel

31



32

rondevlinder-
telemobiel