

WEES OP JE HOEDE

De spelers (6 tot 8) zitten om de tafel. Op de tafel licht een stuk papier van 50 x 50 cm bijvoorbeeld een dubbelgevouwen krant) waarop alle spelers één hand plat neerleggen.

Een andere speler staat bij de tafel en is in het bezit van een dobbelsteen en een opgerolde krant.

Deze laatste speler bepaalt twee cijfers van de dobbelsteen.

Zodra één van beide cijfers door de speler geworpen wordt trekken de zittende spelers hun handen weg, terwijl de werpende speler met de opgerolde krant de handen op of boven het papier tracht te raken

Voor, elke geraakte hand krijgt hij een punt, terwijl hem eveneens een punt wordt toegekend, indien een speler zijn hand wegtrekt terwijl de dobbelsteen een ander cijfer aangeeft.

De beurt van de speler is voorbij wanneer hij;

- 1. Niemand raakt nadat hij een van zijn bepaalde cijfers heeft geworpen.**
- 2. Slaat, terwijl de dobbelsteen een ander cijfer aangeeft**

Hierna wordt er van beurt gewisseld

Wie krijgt de meeste punten

HOOG LAAG

Eén van de spelers kan punten halen en staat bij de tafel. De andere spelers zitten rondom de tafel en geven onder de tafel een geldstuk door. Plotseling roept de staande speler “HOOG”, waarop alle spelers hun armen met gebalde vuisten omhoog steken. Een van de spelers heeft daarbij het geldstuk in de vuist.

Bij het bevel “LAAG” slaat iedereen met de vlakke hand op de tafel.

De staande speler moet nu goed opletten en de persoon aanwijzen onder wiens hand het muntstuk ligt. Is het raden goed geweest, dan is één punt behaald en mag de staande speler doorgaan. Is het fout, dan is de volgende speler aan de beurt.

Welke speler behaalt de meeste punten?

Het wordt moeilijker als men niet alleen de speler maar ook de juiste hand moet aanwijzen.

HOY BOER

**Bij dit reactiespel zitten de spelers rond de tafel.
Twee kaartspelen worden tegelijk verdeeld over het aantal spelers.
Die leggen het stapeltje kaarten gesloten voor zich op tafel.**

De bedoeling van het spel is om zo snel mogelijk de kaarten kwijt te raken.

De spelers leggen om de beurt een kaart open in het midden van de tafel. Zodra deze kaart een plaatje blijkt te zijn moet men zo snel mogelijk reageren.

En de volgende opdrachten uitvoeren.

- **Bij een joker gaat men onder tafel zitten**
- **Bij een aas legt men de rechterhand in het midden op de tafel (handen stapelen)**
- **Bij een koning (heer) gaat men staan zonder iets te zeggen**
- **Bij een vrouw zwaait men met de rechterhand en zegt: “DAG MEVROUW”**
- **Bij een boer roept men “HOY BOER” en legt de rechterhand op de schouder van de rechterbuurman.**

De speler die het laatst reageert, krijgt de kaarten die op dat moment in het midden op de tafel liggen en schuift deze onder zijn eigen stapeltje.

Is het niet duidelijk wie als laatste gereageerd heeft dan speelt men gewoon door.

**Wie het eerste zijn kaarten kwijt is heeft gewonnen
Wie wint de meeste spel rondes.**

**Een variatie kan zijn om de opdrachten te veranderen in
Om de tafel lopen een stoel naar rechts/ links opschuiven \op de stoel gaan staan en dergelijke.**

KAARTSPEL MET DIERENNAMEN

De spelers (6 tot 8) zitten om de tafel. Iedere speler kiest een korte dierennaam; deze namen worden drie keer genoemd en iedereen tracht de naam van zijn medespelers te onthouden.

Twee kaartspelen worden geschud en een speler krijgen alle kaarten en gaat de kaarten delen.

Ieder krijgt om de beurt een kaart voor zich. Elke volgende kaart die de speler krijgt wordt bovenop de al ontvangen kaarten gelegd. En blijft duidelijk zichtbaar liggen.

Komen er nu twee gelijke kaarten op tafel, bijvoorbeeld twee achten of twee boeren (ongeacht de kleuren van de kaarten) dan roepen de twee spelers die deze kaarten ontvangen hebben, zo snel mogelijk elkaars dierennamen.

**Wie de dierennaam van de andere speler het eerst zegt krijgt alle kaarten van die speler.
Het delen gaat door en alleen de bovenste kaart telt.**

Als alle kaarten op zijn is degenen met de meeste kaarten de winnaar.

Variaties zijn

In plaats van dierennamen kan men ook dierengeluiden nemen.

Als kennismaking kan men ook de namen van de spelers gebruiken

Bij jonge kinderen kan men ook eenvoudige afbeeldingen gebruiken



MEMORIE

De spelers (6 tot 8) zitten rond de tafel. Alle kaarten van een spel liggen omgekeerd met de afbeeldingen op de tafel.

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk paren te maken van de kaarten

De spelers mogen om de beurt twee kaarten omdraaien. Al het twee kaarten zijn met dezelfde waarde (twee achten of twee boeren, ongeacht de kleuren) dan mag de speler deze van de tafel nemen. En dan nog een keer twee kaarten omdraaien. Net zolang totdat er geen paar gemaakt kan worden.

Zijn het niet dezelfde kaarten dan worden deze teruggedraaid en op dezelfde plaats terug gelegd.

Daarna is de volgende speler aan de beurt. Net zo lang totdat alle kaarten op zijn.

Als alle kaarten op zijn dan tellen de spelers het aantal paren dan men verzameld heeft . De speler met de meeste paren is winnaar.

1 – 7 PLOF

De spelers zitten rond de tafel.

De eerste speler begint en zegt 1, de volgende zegt 2 en dan 3, dan 4, 5, 6, enz.

Het getal 7, veelvoud van 7 (14, 21, 28) en getallen waarin de 7 voorkomt (17, 27, 37) mogen niet worden genoemd.

In plaats daarvan zegt men “PLOF”

Wie een fout maakt of niet snel genoeg reageert, is af en gaat met de armen over elkaar zitten.

Na iedere fout begint het spel opnieuw bij het getal 1

Wie blijft over?

Let op

Snel spelen, niet meer dan 20 personen in de kring.