

SPEL: JUNGLE SPEED

SPELMATERIAAL

- Speelkaarten (groene, oranje of rode)
- 1 totem (een WC-rol, een knuffel, een leeg flesje water...)

GROEPSGROOTTE

Speel dit spel in een groep van min. 3 en max. 4 leerlingen.

DOEL

Grijp als eerste de totem wanneer iemand evenveel als jij op zijn kaartje heeft staan.

START

Verdeel de kaarten onder alle spelers. Zet de totem in het midden van de kring. Als er kaarten over zijn, leg je deze omgekeerd onder de totem in het midden van het speelveld.

Elke speler legt zijn kaarten op een stapel voor zich zodat je niet kan zien wat erop staat.

De jongste speler start. Die draait de bovenste kaart van zijn stapel om en legt ze zichtbaar voor zijn stapel.

SPELVERLOOP

Het spel verloopt in wijzerzin.

Om de beurt draaien de spelers hun bovenste kaart van de stapel om. Ze leggen die telkens bovenop de vorige zichtbare kaart.

Kijk of er iemand een kaart heeft omgedraaid die dezelfde waarde (als breuk, in een tekening of in een bewerking) heeft als jij. Is dat zo, dan moeten jullie beide zo snel mogelijk de totem in het midden grijpen. De speler die als eerste de totem heeft, mag zijn stapel gespeelde (zichtbare) kaarten aan de speler geven die te laat was met grijpen. Deze speler neemt deze kaarten aan en legt ze samen met zijn zichtbare kaarten opnieuw omgekeerd onderaan zijn stapel kaarten.

Indien er kaarten onder de totem liggen, moet de 'verliezende' speler die ook onder zijn stapel steken. Hij heeft nu opnieuw slechts 1 stapel kaarten voor hem liggen. Deze speler mag nu als eerste een kaart omdraaien.

Speciale kaarten:

- 4 pijlen naar binnen: alle spelers gaan nu om ter snelst de totem grijpen, ongeacht welke kaart er voor hem ligt. De speler die als eerste de totem heeft, mag zijn stapel gespeelde kaarten onder de totem leggen.
- 4 pijlen naar buiten: alle spelers draaien tegelijkertijd een kaart om op hun persoonlijke stapel. Nu moet er heel snel gekeken worden naar alle kaarten of er geen gelijke waarden zichtbaar liggen.

Indien je wil kan je de bewerkingen tekenen/noteren op je kladblad.

WINNAAR

De speler die als eerste al zijn kaarten kwijt speelt, wint het spel.