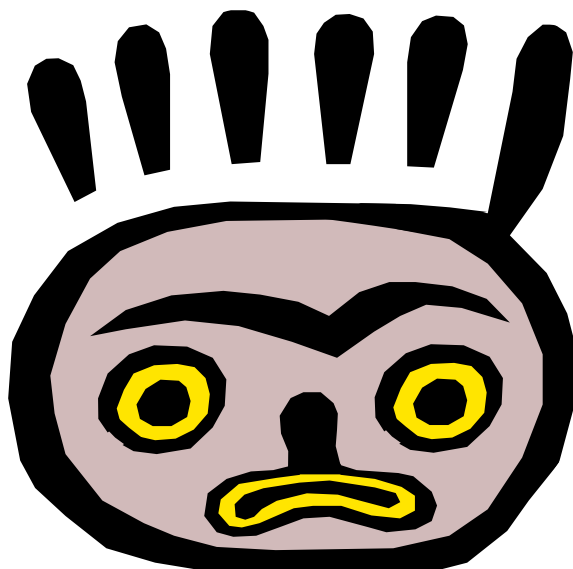


Spelwijzer

marathon 1



Aangepast spelenset voor bejaarden

Caritas West-Vlaanderen vzw

Bosdreef 5

8820 Torhout

050 74 56 22

kb@caritaswest.be

Spelwijzer Marathon 1

De zes spelen uit de marathon kunnen **afzonderlijk** gespeeld worden zonder er een competitie of puntenspel of marathon van te maken. We geven hieronder eerst de speluitleg om de spelen afzonderlijk te spelen.

Een **marathon** is in de sportwereld 42 kilometer lopen, in onze spelwereld gaat het erom om **42 punten** bij mekaar te spelen.

Met de zes spelen samen maken we één competitie spel.

Elke speler krijgt een puntenblad en speelt zoveel keer tot hij 42 of meer punten haalt. Zie hiervoor naar de speluitleg met telkens de vermelding Marathon 1.

1. ACROBATENSPEL

Inhoud

spelbord in koker

grote kleurendobbelsteen

acrobaten in doos

Hoe spelen ?

Elke speler krijgt een aantal acrobaten van dezelfde kleur en legt die op het spelbord.

In het midden staat een zwarte acrobaat op een voetje.

De bedoeling van het spel is om met de kleurendobbelsteen je eigen kleur te gooien en telkens je dit doet een acrobaat op te hangen aan de zwarte acrobaat totdat je ze allemaal hebt opgebruikt. Er is natuurlijk veel kans dat de toren omvalt vóór alle acrobaten ophangen. Wie dan het minst acrobaten over heeft, is gewonnen.

De speler die de toren liet vallen, moet twee acrobaten terugnemen en bijtellen.

1. gooi je je eigen kleur of zwart dan mag je één acrobaat ophangen.
2. gooi je de kleur van een andere speler dan verlies je een beurt.
3. gooi je oranje dan mag je twee acrobaten ophangen.

Variante

Speel het spel zoals hierboven maar leg bij elke juiste worp een acrobaat in het midden. Dit maakt het spel een stuk eenvoudiger omdat het ophangen vaak wat handigheid vraagt. Wie het eerst alle acrobaten in het midden kan leggen, is gewonnen.

Je kan ook zonder spelbord en dobbelsteen om beurt een acrobaat ophangen tot de toren valt. Wie de toren laat vallen, is verloren.

2. BATIK

Inhoud:

- 1 verticaal spelbord doorschijnend met houten randen
- 2 X 9 houten blokjes in zakje

Hoe spelen ?

Twee spelers gooien elk om beurt een blokje in het bord. Wie het stukje in het bord gooit dat uit het bord steekt, is verloren.

Dit spel duurt heel kort daarom kan op volgende manier verder gespeeld worden.

De verliezer mag het stukje dat uit het bord stak bij het volgende spel niet meer gebruiken.

Van zodra een speler geen stukken meer heeft om het spel dat aan de gang is verder te spelen, is de wedstrijd afgelopen. De andere speler wint.

3. KLEURKAARTEN STAP VOOR STAP

Inhoud:

1 doos

48 kaarten die in 16 drie stapelreeksen zijn ingedeeld

6 kaartenhouders

Hoe spelen ?

De bedoeling hier is vooral gesprek, samenzijn, overleggen ...

Leg een aantal reeksen bijv. 5 = 15 kaarten door elkaar op tafel. De spelers zoeken nu de reeksen bij elkaar. Een volgende stap is reeks per reeks in de juiste volgorde leggen

Bespreek de kaarten samen met de bewoners:

Hoe was het vroeger en nu ? bv. kleur, smaak ...

Waarom denk je het eerst als je deze kaart ziet ?

Hoe zou jij dit doen ?

4. FLORA DOMINO

Inhoud:

1 houten doos

36 houten dominoblokken met bloemmotieven

Hoe spelen ?

Spelen zoals een gewoon dominospel.

De naam van de bloemen staat telkens op de dominoblokken. Het benoemen van de bloemen heeft extra gespreksstof en men leert er misschien wel nieuwe soorten kennen.

5. BINGO

Inhoud:

- 1 ijzeren molen
- 1 controlebord in hout
- 90 houten balletjes in doos
- 150 zwarte dopjes in doos
- 20 bingokaarten in map

Hoe spelen ?

Elke speler krijgt een bingokaart en de molen bepaalt de cijfers. Telkens een speler een cijfer hoort van zijn kaart mag hij dit cijfer afdekken. Is de kaart vol dan is hij gewonnen.

6. KEGELSLINGERSPEL

Inhoud:

- 1 vierkant houten bord met 9 kegeltjes
- 1 houten staander (in twee delen) met vleugelmoer, metalen vloot en houten balletje

Hoe spelen?

Bevestig de houten staander op het bord. De twee onderdelen worden losjes op elkaar geschroefd zodat ze nog gemakkelijk kunnen heen en weer draaien.

Door het slingeren van de bal worden de kegeltjes omver geworpen. Tel de punten samen van de omvergeworpen kegeltjes en bepaal zo de score van de speler.

MARATHON 1

1. ACROBATENSPEL - MARATHON 1

De speler kiest een kleur waarvoor hij/zij wil spelen en mag 10 keer met de kleurendobbelsteen gooien.

- gooi je je kleur = 1 acrobaat van je gekozen kleur
- gooi je zwart = - 1 acrobaat
- gooi je oranje = + 2 acrobaten

Hoeveel acrobaten heb je kunnen verzamelen na 10 worpen ? = aantal punten voor op de puntenkaart.

Voor wie wat handiger is kan het spel ook als volgt gespeeld worden. Hang aan de zwarte acrobaat op voetje zoveel mogelijk acrobaten vast tot je toren valt.

Aantal acrobaten = aantal punten

2. BATIK - MARATHON 1

Probeer zoveel mogelijk blokjes in het bord te gooien. Als één blokje bovensteekt is het spel uit.

Tel de blokjes die 'in' het spel zitten = aantal punten.

3. KLEURKAARTEN STAP VOOR STAP - MARATHON 1

Neem 6 reeksen van 3 kaarten en schud ze door elkaar. Leg ze nu omgekeerd op tafel of laat de speler zoals uit een boek kaarten er 10 nemen.

Zet de kaarten op de houders en laat nu de speler de reeksen bij elkaar zoeken.

Heb je 2 kaarten van éénzelfde reeks = 2 punten

Heb je 3 kaarten van éénzelfde reeks = 4 punten
Het totaal = aantal punten

4. FLORA DOMINO - MARATHON 1

Haal alle blokken uit de box, schud ze door elkaar en verdeel ze opnieuw in de 4 vakjes. Zet ze hiervoor recht in de box.

- 1° vakje: 6 blokken vb 0 duo's
- 2° vakje: 8 blokken vb 1 duo
- 3° vakje: 10 blokken vb 1 duo
- 4° vakje: 12 blokken vb 4 duo's (waarvan één het rozenduo)

= 8 punten

De speler zoekt nu per vakje of er twee gelijke bloemen zijn. Voor het rozenduo krijgt de speler 3 punten, alle andere duo's leveren 1 punt op.

5. BINGO - MARATHON 1

De speler krijgt 2 kaarten en uit de bingo mag hij/zij 5 balletjes laten rollen.

Komen de cijfers overeen met de cijfers op de kaarten dan mag je punten tellen overeenkomstig het eerste cijfer van het juiste getal.

Vb 3 = 3 punten

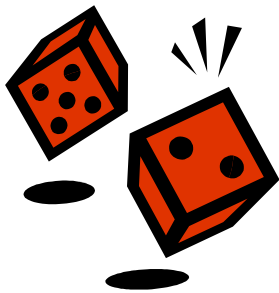
56 = 5 punten

72 = 7 punten

6. KEGELSLINGERSPEL- MARATHON 1

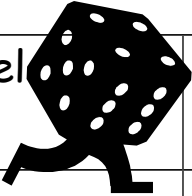
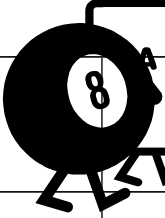
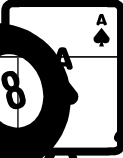
Hoeveel kegeltjes krijg je omver in twee slingerbeurten ? = aantal punten.

Puntenkaart – marathon 1



Naam:

.....

Spel 	punten 	42 ???? 
1		
2	+	=
3	+	=
4	+	=
5	+	=
6	+	=
7	+	=
8	+	=
9	+	=
10	+	=
11	+	=
12	+	=

