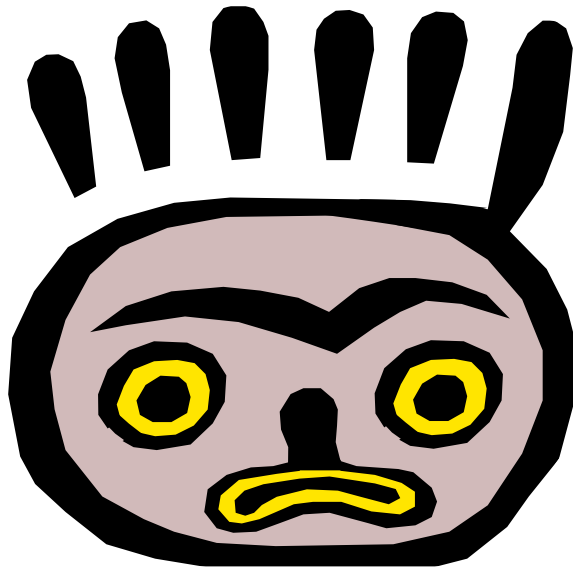


Spelwijzer

marathon 2



Aangepast spelenset voor bejaarden

Caritas West-Vlaanderen vzw
Bosdreef 5
8820 Torhout
050 74 56 22
kb@caritaswest.be

Spelwijzer Marathon 2

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 2.

1. 5 X 5 SPEL

Inhoud:

1 houten spelbord

25 pionnen en

2 cijferdobbelstenen in doos

Hoe spelen ?

Je verdeelt de pionnen onder de spelers, de kleuren door elkaar.

Elke speler mag om beurt gooien met de dobbelstenen en probeert hierbij 5 te gooien. Een 5 op één van de dobbelstenen of 2 en 3 = 5, 1 en 4 = 5. Nu mag de speler één pion in een vakje zetten. Wie twee vijven gooit mag twee pionnen zetten.

De bedoeling is om het vlugst alle pionnen kwijt te zijn.

Wie bovendien 4 van dezelfde kleur op een rij kan zetten, is ineens uit en wint dus.

2. KLEUREN DOMINO

Inhoud:

1 houten doos

32 dominoblokken

2 start dominoblokken

Hoe spelen?

Spelen zoals een gewoon dominospel maar nu met kleuren die je eventueel kan benoemen.

Bij het benoemen van een kleur kan je ook zeggen waar dit kleur je doet aan denken, bv. blauw doet me denken aan de zee ... waarom ? hoe? wanneer ?... Zo wordt een gesprek op gang getrokken.

3. BALANS

Inhoud:

1 groot rond spelbord met touw

16 gekleurde ballen in doos

1 kleurendobbelsteen

Hoe spelen ?

Elke speler krijgt 4 balletjes van zijn kleur. Het is de bedoeling om elk om beurt, door het bord te bewegen, de balletjes in het juiste vakje te rollen. Een balletje dat fout rolt, neemt de speler terug. Wie het eerst alle balletjes in het juiste vakje heeft gerold, is gewonnen.

Variante

Met de kleurendobbelsteen probeer je je eigen kleur te werpen. Bij elke juiste worp mag je één balletje in het vakje leggen. Alle balletjes op = gewonnen.

4. CIJFERDOBBELBAK

Inhoud:

1 houten bak met 4 reeksen cijferblokjes
2 houten dobbelstenen

Hoe spelen ?

De cijferdobbelbak wordt zo klaargezet dat alle cijferblokjes naar buiten gekeerd zijn.

Maximum 4 spelers kunnen nu elk om beurt met de dobbelstenen gooien. De worp bepaalt nu welke cijferblokjes er mogen naar binnen gedraaid worden.

Bijv. 5 en 3 : De speler mag de 5 en de 3 omdraaien of de 8.

Het komt erop aan om zo snel mogelijk alle cijferblokjes naar binnen te draaien.

Even nadenken hoe je dit het best speelt !

5. GATENBRUG

Inhoud:

1 houten brug
8 gekleurde houten blokjes en
1 stippen dobbelsteen in doos

Hoe spelen ?

Je kan dit spel spelen met 2 of 4 spelers.

Elke speler kan met 1 of twee pionnen spelen. Je start onderaan de brug en gaat het aantal ogen vooruit die je geworpen hebt. Stop je op een gat, dan moet je onderaan de brug herbeginnen. Speel je met twee pionnen dan kan je kiezen met welke pion je verder gaat.

Wie het eerst bovenaan de brug staat, is gewonnen.

6. JENGA

Inhoud:

2 X 54 houten blokken

Hoe spelen?

Stapel een toren zo dat de blokken per drie geschrant op elkaar liggen (max. 54 blokken).

Dit spel kan je met enkelen samen spelen of alleen.

Het is de bedoeling om een losliggend blokje uit de toren te nemen en het terug op de toren te stapelen volgens hetzelfde systeem, dus ook per drie geschrant.

We proberen zolang mogelijk te spelen tot de toren valt.

Variante

Deze blokken lenen zich ook uitstekend om allerlei torens te bouwen, dit voor wie graag individueel bezig is.

MARATHON 2

1. 5 X 5 SPEL - MARATHON 2

Je verzamelt zoveel mogelijk pionnen van dezelfde kleur op het bord en dit in 5 worpen.

Je probeert zoveel mogelijk 5 te gooien

- één maal 5 = 5 pionnen
- twee maal 5 = 10 pionnen
- 1+4 of 3+2 = 3 pionnen
- Alle andere worpen = 0 pionnen

Het aantal pionnen = het aantal punten voor de puntenkaart.

2. KLEURENDOMINO - MARATHON 2

Vorm zoveel mogelijk kleurenduo's met 8 blokken.

Leg de blokken omgekeerd op tafel. De speler kiest willekeurig 8 blokken en legt die volgens het dominoprincipe in kleurenduo's naast elkaar. Per duo krijg je twee punten, heb je geluk en kan je 4 kleurvlakken van éénzelfde kleur naast elkaar leggen dan heb je 8 punten bij.

Tel je punten samen voor de puntenkaart.

3. BALANS - MARATHON 2

De speler krijgt vier balletjes van een verschillende kleur. Je legt twee balletjes op het bord en die probeert de speler in het juiste gaatje te rollen. Dan de volgende twee. Per juist balletje krijgt de speler 4 punten.

Variante volgens handigheid van de speler: balletje per balletje naar de juiste plaats rollen of moeilijker ... de vier balletjes tegelijk.

4. CIJFERDOBBELBAK - MARATHON 2

De speler mag twaalf keer werpen met de dobbelstenen (Hou de tel bij met een blokjesrij).

Hij probeert in die twaalf worpen zoveel mogelijk blokjes om te draaien op één speelrij.

De ogen van de dobbelstenen bepalen welke blokjes je kan omdraaien.

Bijv. 3 + 5 : je draait drie en vijf om of je draait acht om.

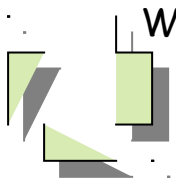
Hoeveel blokjes heb je kunnen omdraaien op je speelrij ? = aantal punten voor je puntenkaart.

5. GATENBRUG - MARATHON 2

Zet langs weerszijden van de brug per trapje een blokje.

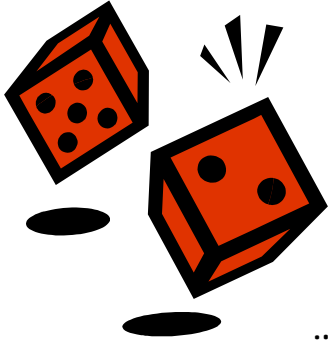
De speler mag nu acht maal met de teerling werpen en verzet hierbij telkens de pion op het onderste trapje. Hij telt de ogen van de worp op de brug. Komt hij op een blauw vakje terecht dan heeft hij 1 punt, valt hij door de brug dan heeft hij twee punten. Na 8 worpen zijn de trapjes leeg en kan je de punten tellen.

6. JENGA - MARATHON 2



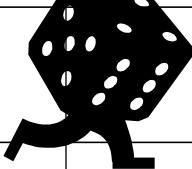

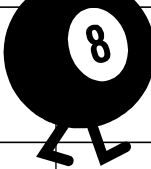
We starten met een toren van tien blokken in kruisvorm. De speler legt nu zoveel mogelijk blokken bij tot de toren valt. Het aantal bijgelegde blokken = aantal punten.

Puntenkaart – marathon 2



Naam:

.....

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