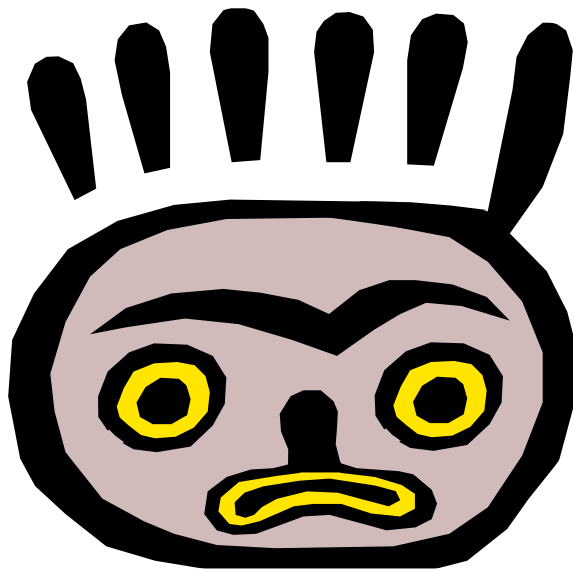


Spelwijzer

marathon 3



Aangepast spelenset voor bejaarden

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

Spelwijzer Marathon 3

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. TAFELTJE DEK JE

Inhoud:

8 tafelmatjes in map

20 pionnen in zak

10 lepels

10 vorken

12 speelborden in doos

1 grote cijferdobbelsteen

Hoe spelen ?

Dit spel wordt ongeveer gespeeld zoals bingo maar dan veel eenvoudiger.

Elke speler krijgt een tafelmatje en een speelbord met cijfers op. Er wordt met de dobbelsteen gegooid en telkens de speler het cijfer op zijn speelbord heeft, krijgt hij een pion om erop te zetten. Is zijn bord vol dan krijgt hij een stuk bestek en een nieuw bord. Wie het eerst zijn bestek heeft verzameld, is gewonnen.

Variante

We kunnen verder spelen tot alle spelers hun bestek verzameld hebben. We kunnen ook solidair verder spelen door iedereen te laten meespelen tot het einde. Wie reeds een volledig bestek heeft, spaart dan voor het bestek van zijn buur.

We kunnen het spel ook gulzig spelen door verder te spelen en zoveel mogelijk bestek per speler te verzamelen.

Je kan naast het bestek ook eten verzamelen, bijv. een snoepje, ijsje, stuk fruit.

2. KLEURKAARTEN: GELUIDEN IN HUIS

Inhoud:

1 doos

40 kaarten

2 cassettebandjes

4 kaartenhouders

Menselijke geluiden (roze) fluiten lachen zingen klappen snurken huilen schreeuwen geeuwen zuigen	Alledaagse geluiden (geel) klok papier scheuren telefoon roeren kloppen aardewerk breken bel toast smeren appel eten op een fluitje blazen
Geluiden van activiteiten (paars) haar drogen tanden poetsen computeren boren opkloppen stofzuigen eieren breken scheren timmeren groenten fijn snijden	Geluiden van vrijetijdsactiviteiten (groen) viool drank inschenken naaimachine piano rammelaar ritselend papier gitaar bal stuiten papier knippen walkman

Hoe spelen ?

In een eerste ronde probeer je samen de geluiden te herkennen, in een tweede ronde zoek je de gepaste kaart bij het geluid en in een derde ronde kan je de kaarten willekeurig verdelen onder de aanwezigen. Wie het geluid hoort dat op zijn kaart staat brengt de kaart in het midden. Uiteraard is het wenselijk om rond elk onderwerp een kort gesprek op te bouwen.

3. PIETJESBAK

Inhoud:

1 dobbelbak, 3 dobbelstenen, krijt, steentjes

Hoe spelen ?

Bij het begin van het spel zet elke speler 9 krijtstreepjes op de rand van de dobbelbak. Om het spel visueel duidelijker te maken kunnen we de krijtstreepjes vervangen door 9 steentjes.

Elke speler gooit nu om beurt met de drie dobbelstenen en probeert met de beste worp de ronde te winnen. De rondewinnaar mag naargelang de worp streepjes wegvegen. Wie het eerst alle streepjes heeft weggeveegd is de winnaar van het spel.

RONDEWINNAAR = meeste punten = 1 streepje wegvegen.

BARRAGE = gelijkspel = opnieuw werpen met één teerling en de ogen tellen. De winnaar = 1 streepje wegvegen.

ZANZY = drie gelijke getallen = 2 streepjes wegvegen.

SOIXANTENEUF = 6, 5, 4 = 3 streepjes wegvegen.

DRIE APEN = 1, 1, 1 = alle streepjes wegvegen als er al tenminste ééntje weggeveegd was. Of verliezen als er nog geen streepjes weggeveegd waren.

PIETJE = 2, 2, 3 of een teerling uit de bak gooien = één streepje bijzetten.

4. MIKADO

Inhoud:

41 stokjes (50 cm) met verschillende waarde.

	AANTAL
Keizer: rood - blauwe spiraal = 20 punten	1
Mandarijn: rood - blauw 4 korte streepjes = 10 punten	5
Bonzen: rood - blauw 3 lange strepen = 5 punten	5
Samurai: rood - blauw 2 lange strepen = 3 punten	15
Werker: rood - geel - blauw = 2 punten	15

Hoe spelen ?

De stokjes worden samen in de handen gehouden op de tafel en losgelaten zodat ze een wirwar vormen. Vervolgens moeten de stokjes één voor één verwijderd worden zonder de andere te bewegen. Dit gebeurt met de hand of eventueel door het uiteinde van een stokje naar beneden te drukken. Een keizer of een mandarijn mag je gebruiken om de andere stokjes omhoog te werpen.

Beweegt er toch één van de andere stokjes dan is de beurt voorbij en worden de punten geteld. Nu gooit de volgende speler opnieuw de stokjes open op tafel. Na 3 ronden worden de punten samengeteld. De speler met de hoogste score is de winnaar.

5. KLIMWAND

Inhoud:

Triplex wand met perforaties (48 x 58 cm)

1 houten balletje

1 houten schijf

Hoe spelen ?

Dit is een uitdagend spel waarbij de oog-hand coördinatie geoefend wordt. Een balletjes of schijfje wordt met touwtjes omhoog getrokken langs de klimwand. Je kan zelf bepalen welk traject je aflegt en zo hoog mogelijk proberen te klimmen.

Speel je voor punten, dan heb je een rode, blauwe, groene en gele zone die respectievelijk 1, 5, 7, 10 of 20 punten opleveren. Valt het voorwerp door in een blanco vakje dan heb je 3 punten.

Om variatie te brengen in het spel kan je ook snoepjes naar boven schuiven en dus spelen voor snoep, chocolade, ...

6. GATENBALK

Inhoud:

1 houten balk, 20 spijkers

Hoe spelen ?

De speler krijgt 10 spijkers en brengt die in de gaatjes in de balk. Elke spijker die doorvalt tot aan het rondje levert 3 punten op.

Speel je dit spel met meerdere spelers dan verdeel je de spijkers onder de spelers. Valt de spijker niet door, dan neemt de speler de spijker terug en is de volgende aan de beurt. Wie het eerst alle spijkers kwijt is, wint.

MARATHON 3

1. TAFELTJE DEK JE - MARATHON 3

De speler krijgt 3 speelborden en mag 6 keer met de dobbelsteen gooien. Voor elke juist worp mag hij een pion op het bord zetten.

Aantal pionnen = aantal punten.

Een vol bord levert 6 punten op i.p.v. 3.

2. KLEURKAARTEN: GELUIDEN IN HUIS - MARATHON 3

We hebben 4 reeksen van 10 kaarten. De speler mag van elke reeks één kaart kiezen en proberen het geluid dat erop staat uit te beelden of na te bootsen.

De punten op de achterkant van de kaarten samentellen = aantal punten.

3. PIETJESBAK - MARATHON 3

De speler krijgt 30 steentjes en probeert er zoveel mogelijk over te houden na 3 worpen. Per worp gaan het aantal steentjes terug in de zak. Wat overblijft na 3 worpen = aantal punten

4. MIKADO - MARATHON 3

De mikado wordt in de marathon gespeeld zonder de keizer. De speler mag maximum 3 stokjes nemen en ervoor zorgen dat de andere stokjes niet bewegen. Punten van de goed genomen stokjes samentellen = aantal punten.

5. KLIMWAND - MARATHON 3

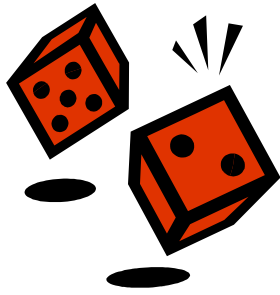
In twee beurten probeer je zoveel mogelijk punten te behalen. Zie hiervoor punten van de verschillende zones. Personen die moeilijkheden hebben met de coördinatie kan je ergens halverwege het bord laten starten.

6. GATENBALK - MARATHON 3

De speler krijgt de 20 spijkers die hij willekeurig in de gaatjes in de balk mag prikken. Als alle spijkers erin zitten tellen we één punt per spijker die tot beneden is doorgevallen = aantal punten.

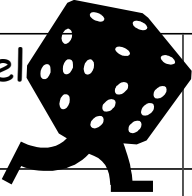
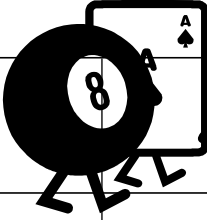
Is een speler minder handig dan nemen we maar 10 spijkers en tellen we 2 punten per doorgevallen spijker = aantal punten.

Puntenkaart – marathon 3



Naam:

.....

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