

Spelregels ~~Gedachte-Kracht~~ gevoelensspel (ISBN 9789081892322)

Gevoelenskwartetspel (1/2)

Het doel van het kwartetspel is om de meeste kwartetten te verzamelen.

Voor: 2 tot 6 spelers
Nodig: 40 kinderkaarten

Iedere speler krijgt 6 kaarten. Houd deze kaarten in je hand, zodat de andere spelers niet zien welke kaarten je hebt.

De kaarten die over zijn liggen gesloten op tafel. Dit is de trekstapel.

Kies wie er begint. De speler die aan de beurt is, vraagt een kaart van een kwartet dat hij nog niet compleet heeft aan één van de andere spelers.
Bijvoorbeeld: Heb jij voor mij van 'kalme gevoelens', 'rustig'?

Als de andere speler deze kaart heeft, dan geeft hij hem.

Gevoelenskwartetspel (2/2)

De speler die een kaart gekregen heeft, blijft aan de beurt en vraagt nog een keer.

Als je een setje van vier kaarten compleet hebt, zeg je: "Kwartet!" Leg dit kwartet voor je neer op tafel.

Als je tijdens jouw beurt geen kaart van een ander hebt gekregen, pak je een kaart van de trekstapel.

Als de ander de gevraagde kaart niet heeft, is de ander zelf aan de beurt.

Als je tijdens het spel geen kaarten meer in je hand hebt, pak dan twee kaarten van de trekstapel.

Spelregels **Gedachte-Kracht** gevoelensspel (ISBN 9789081892322)

Ontsnapping van jakhalzeneiland (1/6)

Het verhaal

De kinderen en de giraffen zijn met hun boot aangekomen op een prachtig eiland. Ze weten niet dat er een boze tovenaard woont. Hij sluit de kinderen op in de toren en laat de toren bewaken door zijn jakhalzen.



De kinderen graven een geheime gang, om uit de toren te ontsnappen. Als de tovenaard een middagdutje doet, sluipen de kinderen over het eiland, naar hun boot. Zou het lukken om te ontsnappen?

Doel van het spel

Het doel van dit samenwerkingspel is om er samen voor te zorgen dat alle kinderen en alle dieren ontsnappen van jakhalzeneiland. Als alle kinderen en alle dieren in de boot zitten, als er geen kinderen of dieren meer in de toren of op het eiland zijn, dan is het gelukt!

Deze kaarten heb je nodig

40 kinderkaarten,
3 girafkaarten,
3 jakhalskaarten,
1 bootkaart en 1 torenkaart.

Ontsnapping van jakhalzeneiland (2/6)

Op de 40 kinderkaarten zie je vier kinderen, die ieder tien verschillende soorten gevoelens hebben. De vier verschillende kinderen zijn:



- 1) meisje met krullend donkerbruin haar en een roze trui,
- 2) meisje met lichtbruin haar en een paarse trui plus haarband,
- 3) jongen met geel haar en een groene trui,
- 4) jongen met zwart haar en een blauwe trui.

Er zijn tien verschillende kleuren kinderkaarten, want iedere soort gevoel heeft zijn eigen kleur.

Zo begin je

Het spel is voor 2 tot 6 spelers. Leg de bootkaart en torenkaart open op tafel. Schud de overige 46 kaarten. Iedere speler krijgt 6 kaarten, die hij open voor zich op tafel legt.

Leg de rest van de kaarten gesloten op de torenkaart. De torenkaart is de trekstapel. Deze kinderen en dieren zitten opgesloten in de toren



Spelregels **Gedachte-Kracht** gevoelensspel (ISBN 9789081892322)

Ontsnapping van jakhalzeneiland (3/6)

Zo begin je - vervolg

De bootkaart is de aflegstapel. Elke kaart die je op de aflegstapel legt, is een kind of dier dat ontsnapt in de boot.



De kaarten die open voor de spelers op tafel liggen, zijn de kinderen en dieren die rondsluipen op het eiland. Kies wie begint.

Zo speel je het spel

Als je aan de beurt bent, SPEEL je een kaart of PAK je een kaart. Daarna is de volgende aan de beurt. Als je een kaart SPEELT, leg je een kaart die voor je op tafel ligt, op de aflegstapel (de bootkaart). Dit zijn de regels voor het spelen van een kaart:

- 1) Speel een kinderkaart die past op de kinderkaart die er ligt. Dat kan een kaart zijn met hetzelfde soort gevoel (dezelfde kleur) OF een kaart met hetzelfde kind.
- 2) Speel een dierenkaart.
- 3) Speel een lichtgroene kinderkaart met kalme gevoelens.
- 4) Als er een dierenkaart bovenop de aflegstapel ligt, kun je elke kaart spelen die je wilt.
- 5) Op de bootkaart kun je ook elke kaart spelen die je wilt.



Ontsnapping van jakhalzeneiland (4/6)

Zo speel je het spel- vervolg

Je PAKT een kaart, als je niet kunt. Of als je geen kaart wilt spelen.

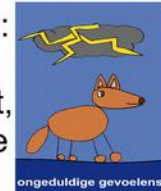
Als je een kaart pakt die je meteen kan spelen, dan mag dat. Maar dat hoeft niet. Als de trekstapel leeg is, mag je een beurt overslaan, als je dat wilt.

Bijzondere kaarten

Er zijn twee soorten dierenkaarten: jakhalskaarten en girafkaarten.

Als je een JAKHALSKAART speelt, jaag je kinderen UIT de boot. Als je bijvoorbeeld een jakhalskaart met ongeduldige gevoelens speelt, kijk dan of er kinderkaarten met ongeduldige gevoelens in de aflegstapel (boot) zitten. Als dat zo is, haal je die eruit en leg je die kaarten op tafel bij je eigen kaarten.

Als je een GIRAFKAART speelt, breng je kinderen NAAR de boot. Als je bijvoorbeeld een girafkaart met ongeduldige gevoelens speelt, kijk dan of er kinderkaarten met ongeduldige gevoelens op tafel liggen, bij jezelf en bij de andere spelers. Deze kaarten gaan samen met de girafkaart op de aflegstapel (in de boot).



Spelregels **Gedachte-Kracht** gevoelensspel (ISBN 9789081892322)

Ontsnapping van jakhalzeneiland (5/6)

Bijzondere kaarten- vervolg

Als je een ROZE kinderkaart met GELUKKIGE GEVOELENIS speelt, en je hebt zelf ook een GELE kinderkaart met BLIJE GEVOELENIS, dan mag je allebei de kaarten tegelijk spelen. Andersom mag ook: Als je een kaart met blij gevoelens speelt, mag je direct een kaart met gelukkige gevoelens erbij spelen.



Als je een ORANJE kinderkaart met TROTSE GEVOELENIS speelt, dan pak je ook een kaart van de trekstapel. Als het past, mag je deze kaart meteen spelen.



Je kunt de kaart ook zelf houden of aan iemand anders geven.

Einde van het spel

Jullie hebben het spel samen gewonnen als alle kinder- en dierenkaarten op de aflegstapel liggen. Hoera, iedereen is ontsnapt! Liggen er nog kaarten op tafel, die niet meer gespeeld kunnen worden? Dan is het spel ook afgelopen. Jammer, het is niet gelukt...

Ontsnapping van jakhalzeneiland (6/6)

Tips

Als je goed samenwerkt en overlegt, dan lukt het bijna altijd om te ontsnappen. Jullie kunnen bijvoorbeeld afspreken om girafkaarten en kaarten met kalme gevoelens wat langer te bewaren en slim te gebruiken. Want als je aan de beurt bent, hoef je geen kaarten te spelen die je liever nog even wilt bewaren.

Verzin zelf je spel

Misschien kun jij nog wel een andere manier verzinnen om dit ontsnappingsspel te spelen. Om jouw zelfverzonnen spel extra spannend te maken, zit er een extra kaart bij het spel: de kaart met de boze tovenaars.



Veel plezier ermee!