

## **Levend 4 op een rij** (Chaos kleine spelletjes spel; groepjes)

Dit zijn meerdere kleine spelletjes waarbij de kinderen elkaar beter leren kennen.

*Doel van het spel:* De groepjes moeten proberen zo snel mogelijk 4 (of 5 of 6 of 8) op een rij te krijgen door verschillende opdrachten uit te voeren, daarbij zoveel mogelijk proberen om te voorkomen dat andere groepjes 4 (of 5 of 6 of 8) op een rij krijgen.

### *Benodigdheden:*

- Groot vlak papier of bord met 10×10 vlakken
- Verschillende kleuren post-its in de groepskleuren
- 100 enveloppen met 100 opdrachten

### *Speluitleg:*

De kinderen moeten in groepjes samen werken om zo snel mogelijk (en zo veel mogelijk) 4 op een rij te creëren op het grote bord. Er hangt een bord met 100 lege hokjes. Deze lege hokjes kunnen worden beplakt met post-its van de kleur van de groepjes. Voor het bord staat de beginpost met 100 genummerde enveloppen. De nummers van de enveloppen komen overeen met de nummers in de vakken van het bord. In deze enveloppen zitten 100 verschillende opdrachten. Dus met opdracht 1 kunnen de groepjes vakje 1 winnen. Echter, liggen de enveloppen ondersteboven op de tafel en niet op volgorde. Hierdoor moeten de groepjes zelf een onbekende envelop kiezen en de bijbehorende opdracht uitvoeren, waardoor ze een random vakje zullen kiezen. Zodra een groepje een opdracht goed heeft uitgevoerd (deze wordt gecheckt door de leiding en de score of tijd worden genoteerd) wordt dat vakje beplakt met een post-it van hun groepskleur. Daarnaast wordt de envelop omgedraaid op tafel neergelegd, zodat het nummer zichtbaar wordt voor andere groepen. Hierdoor kunnen de andere groepjes nog proberen om dezelfde opdracht uit te voeren, waarna ze het vakje kunnen inpikken als ze een hogere score of snellere tijd hebben neergezet als het groepje wat het vakje op dat moment heeft. De groepjes moeten zo snel mogelijk 4 vlakjes (of 5 of 5 of 8, ligt eraan hoe lang we het spel willen spelen en of de groepen elkaar proberen te dwarsbomen of niet) op een rij te krijgen, horizontaal, verticaal of diagonaal. Daarnaast kunnen de groepen elkaar nog op een andere manier dwarsbomen. Wanneer ze een opdracht spelen in de rij van een andere groep, kunnen ze de 4 (of 5 of 6 of 8) op een rij van een groep doorbreken, zeker wanneer ze zien dat de groep nog maar 1 vakje in de rij hoeft. Of ze kunnen proberen een vakje te stelen door een zichtbare envelop met opdracht sneller of beter uit te voeren dan de eerdere groep. Het gedwarsboomde groepje zal dan een andere rij moeten gaan maken om alsnog 4 (of 5 of 6 of 8) nog een rij te kunnen maken of de opdracht opnieuw sneller en beter uit te voeren.

<b>Opdrachtnummer</b>	<b>Opdracht</b>	<b>Manier van score bijhouden</b>
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33		
34		
35		
36		
37		
38		
39		
40		
41		
42		
43		
44		
45		
46		
47		
48		
49		
50		
51		

<b>52</b>		
<b>53</b>		
<b>54</b>		
<b>55</b>		
<b>56</b>		
<b>57</b>		
<b>58</b>		
<b>59</b>		
<b>60</b>		
<b>61</b>		
<b>62</b>		
<b>63</b>		
<b>64</b>		
<b>65</b>		
<b>66</b>		
<b>67</b>		
<b>68</b>		
<b>69</b>		
<b>70</b>		
<b>71</b>		
<b>72</b>		
<b>73</b>		
<b>74</b>		
<b>75</b>		
<b>76</b>		
<b>77</b>		
<b>78</b>		
<b>79</b>		
<b>80</b>		
<b>81</b>		
<b>82</b>		
<b>83</b>		
<b>84</b>		
<b>85</b>		
<b>86</b>		
<b>87</b>		
<b>88</b>		
<b>89</b>		
<b>90</b>		
<b>91</b>		
<b>92</b>		
<b>93</b>		
<b>94</b>		
<b>95</b>		
<b>96</b>		
<b>97</b>		
<b>98</b>		
<b>99</b>		
<b>100</b>		