

## SPEELWIJZE

Op elke kaart staat een bewegopdracht met een ondersteunende illustratie en verduidelijkende tekst.

- Probeer eerst stuk voor stuk alle TOP-tot-TEEN-opdrachten. Bewegingen die niet (of te moeilijk) door iedereen te maken zijn, kunnen worden geoefend, aangepast of voorlopig nog even uit het spel worden gehaald.

### 14 kaarten met ster\*

De kaarten met een sterretje zijn speciale bewegingen waarmee ritmische (klap)spellen gespeeld kunnen worden. Deze bewegingen zijn alle goed te doen met één of meerdere tussenklappen in de handen: SPELVorm 4-5-6.

#### • SPELVORM 1



## TWEE is binnen

- Schud de kaarten en leg deze als pot blind op tafel.
- De grootste speler begint. Hij pakt de eerste kaart en legt deze open op tafel.
- De speler voert de beweging van de kaart uit. De overige spelers controleren de beweging. Een medespeler mag om verbetering vragen, mits hij de goede beweging zelf voordoet.
- Alle spelers doen vervolgens de beweging na.
- De volgende speler draait een nieuwe kaart van de pot en legt zijn kaart naast de vorige kaart op tafel.
- Deze speler voert alleen de nieuwe bewegopdracht uit en alle medespelers doen die beweging na.

Zo ontstaat er een hele reeks open kaarten op tafel.

Maar LET op!

- Draait een speler een kaart van een lichaamsdeel dat al op tafel ligt? Dan roept hij: 'Twee is binnen en opnieuw beginnen!'
- De speler mag dan alle open kaarten van de tafel pakken nadat hij de hele reeks bewegingen helemaal goed heeft uitgevoerd. De beurt is dan voorbij.
- De volgende speler draait een nieuwe kaart. Hij legt deze open op tafel en start zo weer een nieuwe reeks.
- Ga zo door totdat de laatste kaart van de pot is omgedraaid.

> Wie verzamelt de meeste kaarten?

**TIP** > Noteer de score per gespeeld spel.

Uit hoeveel kaarten bestond de langste reeks bewegingen?

• SPELVORM 2



## BEWEEGkwartet

Bovenstaande **kwartetverzamelkaarten** worden gebruikt bij het vragen van een kaart.

- De lenigste speler begint. Hij vraagt aan een willekeurige medespeler een kaart. Daarbij moet hij de beweging maken van de kaart die hij wil hebben.

Voorbeeld: de speler vraagt 'Mag ik van jou van de schouders de wipwap?' en beweegt daarbij beide schouders om beurten op en neer.

> Wie heeft de meeste kwartetten?

• SPELVORM 3



## BeweegBINGO

- De speler die het hoogste springt mag beginnen en pakt een kaart van de pot. Alle spelers maken eerst de beweging van de getrokken kaart en kijken daarna of deze op hun eigen bingokaart staat.
- De speler die deze beweging op zijn bingokaart heeft staan, krijgt de kaart.

> De speler die alle 8 kaarten van zijn bingokaart compleet binnen heeft, dan roept hij "BINGO!"

• SPELVORM 4



## 3-2-1 Beweegreeks

Alle spelers voeren eerst tezamen de bewegopdracht van iedere kaart 3x uit.

- Dan aansluitend iedere kaart 2x.
- Tenslotte iedere kaart 1x.

Als het lukt komt er iedere keer een kaart bij en wordt de 3-2-1-reeks steeds langer.

> Lukt het om gezamenlijk de beweging uit te voeren in een vast ritme?

> Lukt het ook met een tussenklap?

> Hoe lang wordt de 3-2-1-reeks?

**TIP** > Zoek bijpassende muziek.

### • SPELVORM 5

## Eéntje erbij?

De speler voert achter elkaar de bewegingen uit van alle open kaarten die op tafel liggen. Voor elke volgende speler komt er telkens één bewegopdracht bij.

> Lukt het om de hele reeks uit te voeren zonder onderbreking?

### • SPELVORM 6

## Dobbel de Klapreeks!



• De speler met de grootste handen begint en gooit de dobbelsteen. Het aantal ogen geeft aan hoe vaak de beweging moet worden uitgevoerd.

Let OP! Het aantal ogen geeft ook een extra handeling aan! Wissel de volgorde van de kaarten. Voer elke beweging 1 of meerdere keren uit. Maak een tussenklap met je handen. Leg er eerst een extra kaart bij of pak er een weg uit de rij.

• Is de opdracht goed gelukt? Dan mag de speler een nieuwe kaart aanleggen voor de volgende speler. Zo kan de klapreeks steeds langer worden.

> Hoeveel kaarten wordt de reeks?

Lukt het om alle 14 kaarten in een reeks op tafel te krijgen?