



22740 Read My Mind

Stel je eens voor dat je gedachten kon lezen... Met veel concentratie en de juiste vragen lukt dat in een handomdraai. Met goed observeren, slimme vragen en juist indelen in categorieën raden de kinderen dieren, mensen, voertuigen en nog veel meer.

Spelvoorbereiding

De motiefkaarten worden met motief en rand naar boven voor alle spelers goed zichtbaar in het midden van de tafel gelegd. De andere motiefkaarten worden geschud en dicht op een stapel daarnaast gelegd.



– Alle **motiefkaarten met rand** open neerleggen



– Alle **motiefkaarten zonder rand** schudden en dicht op een stapel daarnaast leggen

Spelverloop

Het spel verloopt in volgorde met de klok mee. De jongste speler begint en trekt een kaart van de stapel, en kijkt wat er op afgebeeld is. De andere spelers mogen de afbeelding niet zien. De motieven op de kaartstapel hebben dezelfde afbeeldingen als de open neergelegde kaarten.

De andere spelers proberen nu de gedachten van de beginnende speler te lezen en er door slimme vragen te stellen achter te komen welke afbeelding hij in zijn hand heeft. De beginnende speler mag de vragen steeds alleen met "Ja" of "Nee" beantwoorden.

De moeilijkheid voor de kinderen bestaat er aan de ene kant uit om de juiste vragen te bedenken, aan de andere kant moet de beginnende speler de vragen alleen met "Ja" of "Nee" kunnen beantwoorden.

Voorbeeldvragen:



“Staat er een dier/mens/voertuig op de kaart?”

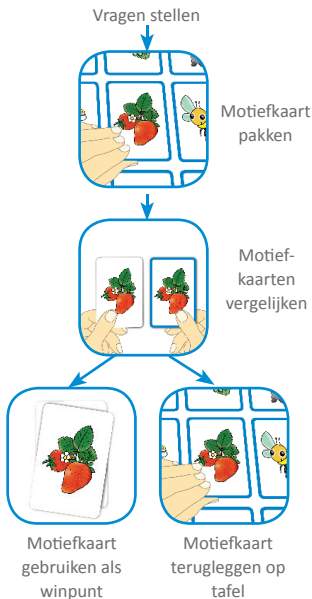
“Staat er iets roods/geels/blauws op de kaart?”

“Maakt het dier/het voertuig dit geluid: ...?”

Let er op dat de vragen een voor een gesteld worden en de kinderen niet allemaal door elkaar heen praten. Zodra een speler denkt de juiste afbeelding geraden te hebben pakt hij de bijbehorende open neergelegde motiefkaart met rand van tafel. Daarna mogen geen vragen meer gesteld worden.

Als het motief goed geraden is mag de speler de motiefkaart met rand als winpunt houden. De andere motiefkaart wordt ook uit het spel genomen. Daarna trekt de volgende speler een kaart van de stapel, en de volgende vragenronde begint.

Als het motief niet goed geraden is legt de speler de kaart weer terug op tafel, en alle spelers mogen dan weer vragen stellen.



Einde van het spel

Degene die als eerste drie motiefkaarten voor zich heeft liggen wint het spel. Afhankelijk van het aantal spelers en hoe lang de kinderen het volhouden kunnen meer of minder kaarten worden bepaald.



Tip voor gevorderden

Het spel verloopt zoals hierboven beschreven. Maar in dit geval is het aantal vragen dat iedere speler mag stellen bijvoorbeeld beperkt tot twee. Hierbij is het voor de kinderen belangrijk vooral doeltreffende vragen te stellen, dus van te voren al goed na te denken en goed te luisteren naar de eerder gestelde vragen en antwoorden. In deze variant is ook een vel papier nodig om de namen van de spelers te noteren. De spelers moeten op zijn laatst nadat het per speler bepaalde aantal vragen bereikt is de afbeelding raden. Als dit lukt krijgt de speler die de afbeelding goed geraden heeft een streepje op het papier. De motiefkaart met rand wordt weer bij de andere kaarten op de tafel gelegd en de andere motiefkaart wordt weer door de stapel geschud. De speler die als eerste vijf streepjes op zijn vel papier heeft wint.

Tip voor beginners en jonge kinderen

De kaarten kunnen in vijf verschillende categorieën worden ingedeeld.

| Dieren | Mensen | Levensmiddelen | Voertuigen | Objecten |
|--------|--------------|----------------|--------------|-----------|
| Paard | Dokter | Ijs | Auto | Zon |
| Hond | Brandweerman | Sandwich | Motor | Huis |
| Vogel | Ambachtsman | Appel | Fiets | Sneeuwppo |
| Bij | Atleet | Tomaat | Schip | Boek |
| Kikker | Baby | Aardbeien | Vliegtuig | Palet |
| Vis | Oma | Bananen | Trein | Schoenen |
| Leeuw | Vrouw | Bos wortels | Bus | Zandbak |
| Slak | Man | Kaas | Graafmachine | Rugzak |

Om het de kinderen gemakkelijker te maken wordt geraden met behulp van het uitsluitingsprincipe. Zodra na een vraag een categorie (bv. dieren) kan worden uitgesloten, worden alle kaarten uit deze categorie van tafel gehaald.

Daardoor wordt de speltijd korter en de mogelijkheid om de afbeelding goed te raden groter.

Tips voor spelbegeleiders en ouders



Memospel (Leeftijd: 4+):

Aangezien er twee dezelfde motiefkaarten zijn die alleen aan de voorkant verschillen door een randje kan het spel ook als memory-spel gespeeld worden. Afhankelijk van leeftijd en moeilijkheidsgraad kan met meer of minder paren gespeeld worden.



Tekenspel (Leeftijd: 4+):

De kaarten worden neergelegd zoals in de basisvariant. U heeft ook wit papier en stiften nodig. De beginnende speler trekt een kaart van de stapel. Anders dan in de basisvariant tekent hij nu het motief dat hij getrokken heeft na. De andere kinderen kijken daarbij naar de open neergelegde kaarten en raden.

Indien noodzakelijk kunnen moeilijke afbeeldingen vooraf uitgesorteerd worden.



Uitlegspel (Leeftijd: 5+):

De kaarten worden neergelegd zoals in de basisvariant. De eerste speler trekt een kaart van de stapel. Anders dan in de basisvariant beschrijft hij nu wat hij op zijn kaart ziet. De andere kinderen kijken daarbij naar de open neergelegde kaarten en raden.

Kwartet, 2-4 spelers (Leeftijd: 6+):

Hiervoor zijn 32 kaarten (dus vier categorieën) nodig. De kaarten worden geschud en onder de kinderen verdeeld. Bij twee kinderen worden de overgebleven kaarten op een stapel weggelegd. Er zijn nu verschillende manieren om kwartetten te vormen.

1e mogelijkheid: kwartet per categorie

2e mogelijkheid: kwartet met 1 kaart uit elke categorie

De beginnende speler mag nu naar een bepaalde kaart vragen, zoals bv. "Heb jij het huis?" Als de medespeler de gevraagde kaart heeft moet hij deze afgeven. Als hij de kaart niet heeft is de volgende speler aan de beurt. Zodra een speler een compleet kwartet heeft legt hij dit open op tafel. Wie aan het einde de meeste kwartetten verzameld heeft, wint.

