



# pico∞

## Kaartje: Kluismuis

# Kraak de code

Aantal spelers : 1 of meer

*Hoeveel beurten heb je nodig om de code van de kluis te kraken?*





# picoo

## Kaartje: Kluis

# Kraak de code

Aantal spelers : 1 of meer

**Hoeveel beurten heb je nodig om de code van de kluis te kraken?**

**Doel :** Het kraken van de kluis

**Vorbereiding:** Leg 2 kaartjes van iedere kleur in de bank  
( 2 rood, 2 geel, 2 groen, 2 blauw)

### Opstart:

Leg de helperkaartjes met de kleuren rood, groen, blauw en geel klaar.  
Het maakt niet uit welke cijfers dit zijn.

### Uitvoering:

- Scan verschillende kleuren kaartjes met de Picoo controller
- De volgorde van de gescande kleuren vormt de code  
Let op: elke kleur komt slechts één keer voor in de code
- Onthoud de gescande kleurevolgorde goed.
- De Picoo controller laat zien welke kleuren op de juiste plaats staan.
  - Is de code goed? Dan win je het spel
  - Staan er nog kleuren op de verkeerde plek in de code?  
Probeer dan een nieuwe volgorde?

### Hoeveel beurten heb je nodig?

*Dit spel kan ingeleid worden met 'Shut the box' (zie info)*

**Materiaal spel:** spel kluis - gekleurde helperskaartjes ( minstens 1 van iedere kleur)

**Decor:** Kluis



# Kraak de code

Aantal spelers : 1 of meer

## Kaartje: Kluismuis

*Hoeveel beurten heb je nodig om de code van de kluis te kraken?*

### Kleuren in het spel

-  **Paars**  
Je kunt raden
-  **Paars + piep**  
Je hebt een kaart gescand
-  **Rood knipperen + piep**  
Je hebt een kaart gescand die al gescand was
-  **Wit knipperen**  
Er zijn vier kleuren gescand
-  **Groen knipperen + win geluid**  
De hele code is goed
-  **Groen + piep**  
Kleur op juiste plek in de volgorde
-  **Oranje + piep**  
Kleur op verkeerde plek in de volgorde