



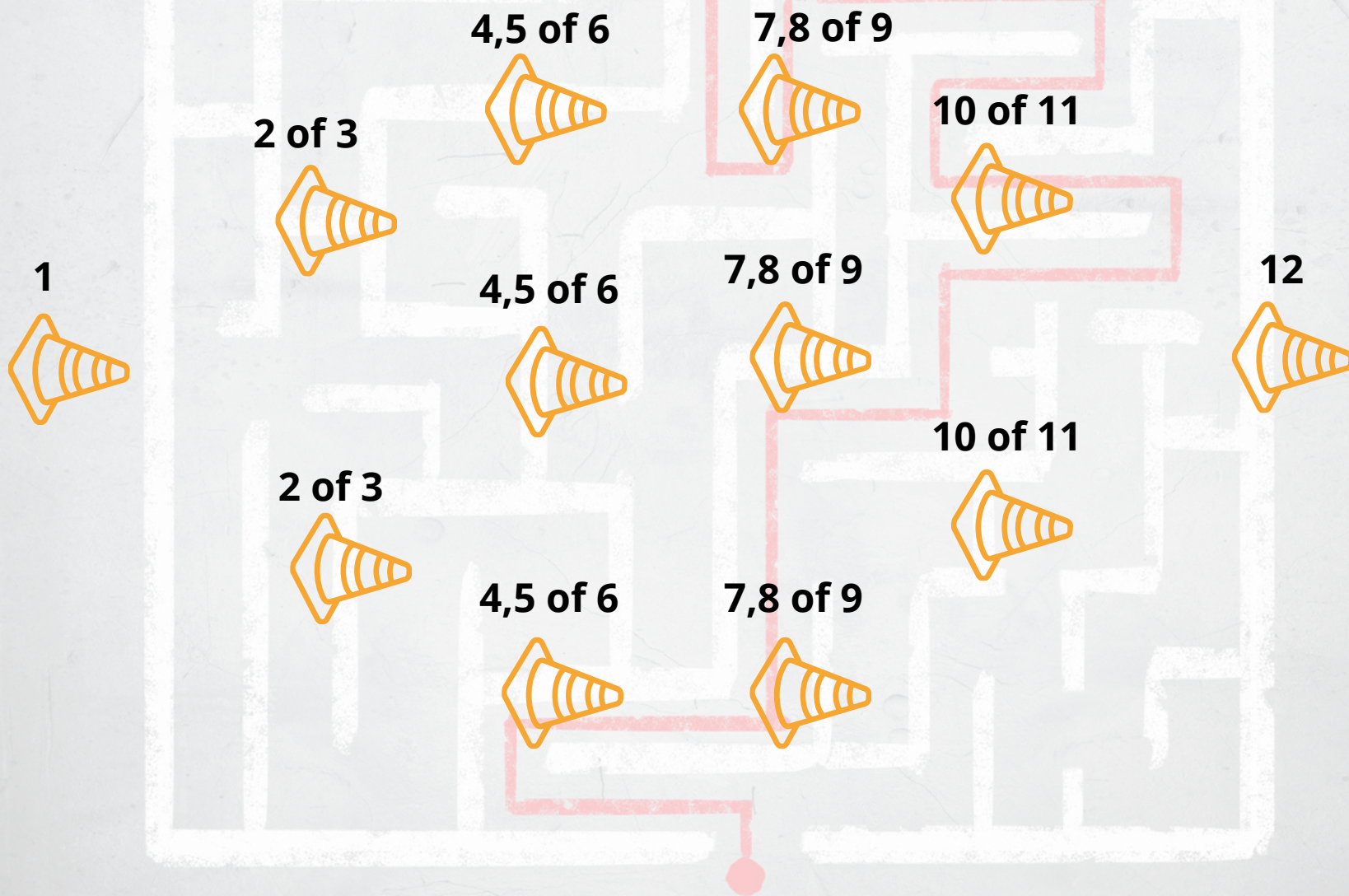
# picoo

## Kaartje: Linieloop

# doolhof

Aantal spelers: 1 of meer

*Hoe snel vind jij de uitgang van het doolhof?*





picoo

Kaartje: Linieloop

Doolhof

Aantal spelers: 1 of meer

*Hoe snel vind jij de uitgang van het doolhof?*

**Doel :** Zo snel mogelijk de uitgang van het doolhof vinden

**Vorbereiding:** Zet het speelveld klaar volgens schema

**Opstart:** Scan het kaartje Linieloop - scan het kaartje 13  
Iedereen die meedoet moet inscannen aan het kaartje linieloop.

**Uitvoering:**

- Om de uitgang van het doolhof te vinden moet de speler de smartsleeves scannen in de juiste volgorde .  
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12  
Maar de speler ziet deze cijfers niet. De cijfers zijn bedekt met tekeningen van doolhoven.
- Als de speler goed kiest mag die het volgende cijfer zoeken tot hij bij de uitgang komt
- Als de speler een fout maakt moet hij helemaal opnieuw beginnen bij nummer 1

**Hoe snel vind de speler de uitgang?**

*Dit spel kan ingeleid worden met 'magnetisch doolhof' (zie info)*

**Materiaal spel:** spel linieloop - kaartje 13 - 12 kegels -  
12 smartsleeves met doolhoven op gelegd volgens schema





picoo

Doolhof

## Kaartje: Linieloop

*Hoe snel vind jij de uitgang van het doolhof?*

### Kleuren in het spel

-  **Langzaam blauw knipperen**  
Start het spel met de spelkaart
-  **Blauw**  
Scan het helperkaartje waarvan het nummer overeenkomt met het aantal kaarten in de volgorde.
-  **Paars**  
Scan een Smartsleeve
-  **Groen knipperen + tril + correct geluid**  
Goed antwoord
-  **Rood knipperen + tril + incorrect geluid**  
Fout antwoord, begin opnieuw





picoo

Doolhof

Kaartje: Linieloop

