

picoo



Op spionnenjacht of
zombies ontwijken? Met
Picoo beleef je samen
avonturen!

Bliksemsnel



Aan het begin van het spel krijgt één speler ‘de bliksem’. Deze Picoo wordt rood en gaat trillen. De Picoo's zonder bliksem worden blauw en trillen niet. De andere spelers moeten de bliksem afpakken. Dit doen ze door dicht in de buurt te komen bij de speler met de bliksem. Degene die de bliksem heeft als de tijd om is, wint. Dit spel heeft een optionele modus die aangepast is voor spelers met een visuele beperking.

Spelers 2+

Leeftijd 4+

Speelduur 1 Min

1. Speluitleg

- Eén speler krijgt de “bliksem”.
- Deze Picoo controller begint nu te trillen en geeft oranje licht.
- Het doel is om de bliksem te hebben aan het einde van het spel.
- Je pakt de bliksem af door in de buurt te lopen van de speler die de bliksem heeft.
- De bliksem springt dan vanzelf over naar jouw Picoo controller.

Einde van het spel

- De speler die aan het einde van het spel de bliksem heeft wint.
- De spelers zonder bliksem verliezen.

2. Speluitleg aangepaste modus

(Aangepast voor spelers met een visuele beperking)

- 1 speler krijgt de “bliksem”.
- Deze Picoo controller begint nu te trillen, geeft rood licht en speelt een herhalende piep af. De Picoo controllers van de gewone spelers worden blauw.
- Het doel is om de bliksem niet te hebben aan het einde van het spel.
- Je geeft de bliksem door wanneer je in de buurt van een gewone speler komt. De bliksem springt dan vanzelf over naar de Picoo controller van de ander.

Einde van het spel

- De speler die aan het einde van het spel de bliksem heeft verliest.
- De spelers zonder bliksem winnen.

Kleuren in het spel

- **Blauw** Gewone speler
- **Oranje** Speler met de bliksem

Boodschappenrace



Verzamel met je team zo snel mogelijk alle boodschappen van het lijstje. Maar let op: er kan maar één voor één iemand de winkel binnen! Welk team heeft als eerste alle boodschappen in huis?

Spelers 2+

Leeftijd 4+

Speelduur n.v.t.

Vorbereiding

- Leg het rode en blauwe helperkaartje met nummers 1 en 4 aan de ene kant van het speelveld. Het rode helperkaartje is de thuisbasis van team rood. Het blauwe helperkaartje is de thuisbasis van team blauw.
- Leg het groene en gele helperkaartje met nummers 2 en 3 aan de andere kant van het speelveld. Het groene helperkaartje is de winkel van team rood. Het gele helperkaartje is de winkel van team blauw.

Spelregels

- Het doel van het spel is om als team alle boodschappen als eerste thuis te brengen.
- De Picoo controllers verdelen de spelers in twee teams. Elk team start bij zijn eigen thuisbasis.
- De speler met de Picoo controller die langzaam knippert is als volgende aan de beurt. Een speler mag starten zodra diens Picoo controller paars wordt.
- Scan eerst de thuisbasis en ren dan naar de overkant om het winkelkaartje van jouw team te scannen.
- Als je het winkelkaartje van jouw team gescand hebt, ren je terug en scan je de thuisbasis opnieuw. De boodschappen zijn nu thuis afgegeven! Je hebt een punt verdiend.
- De volgende speler is aan de beurt.

Einde van het spel

- Het spel is afgelopen wanneer een team het benodigde aantal punten heeft verzameld (zie schema).

Kleuren in het spel

- **Rood** Team A
- **Blauw** Team B
- **Langzaam knipperen + tril** Je bent de volgende die mag rennen
- **Paars** Jouw beurt is begonnen
- **Paars + piep + tril** Je hebt jouw thuisbasis correct gescand
- **Paars knipperen + tril + piep** Je hebt jouw winkelkaart correct gescand
- **Groen knipperen + correct geluid** Jouw boodschappen zijn thuis afgeleverd
- **Rood knipperen + incorrect geluid** Je bent niet aan de beurt of hebt de verkeerde kaart gescand

Spelers	Punten
2	4
3	4
4	6
5	6
6	6
7	8
8	8
9	10
10	10
11	12
12	12



Bouwmarkt buddies

Oeps, jij en je collega zijn omgewisseld in het bestelsysteem. Jullie krijgen elkaars lijstjes met bouwmaterialen. Kijk bij de ander wat je nodig hebt en haal snel de spullen in het magazijn! Hebben jullie de meeste bestellingen verzameld? Dan worden jullie medewerkers van de maand!

Spelers 4-21

Leeftijd 8+

Speelduur n.v.t.

Vorbereiding

- Verspreid de rode, groene, gele en blauwe helperkaartjes over het speelveld.
- Zorg dat er van elke kleur evenveel helperkaartjes in het speelveld liggen.
- Scan het spelkaartje met één van de Picoo controllers.
- De controllers vormen nu automatisch teams van twee spelers. Bij een oneven aantal spelers wordt er één team van drie spelers gevormd.
- Let op: onthoud goed bij wie je in het team zit, na de start van het spel is dit niet meer zichtbaar.
- Tip: speel je dit spel met kinderen van verschillende leeftijden? Voor jongere spelers kan dit een moeilijk spel zijn. Ze kunnen toch meedoen als ze een team vormen met een oudere speler. Je past de teams aan door de Picoo controllers te wisselen zodra de teams gevormd zijn.
- Start het spel door op de knop van de spelverdeler te drukken.

Spelregels

- Zorg dat je bij je teamgenoot staat. Jullie Picoo controllers laten nu allebei een kleur zien.
- De kleur die je ziet bij je teamgenoot, is de kleur van het helperkaartje dat je moet zoeken.
- Voorbeeld: de controller van Pien is rood en de controller van Berend is blauw. Pien moet op zoek naar blauw en Berend naar rood.
- Zoek en scan de kleur die je zag bij je teamgenoot.
- Zit je in een team met drie spelers? Dan mag je zelf kiezen van welke teamgenoot je de kleur zoekt.
- Zodra jullie allebei de juiste kleur gescand hebben, zoeken jullie elkaar weer op.
- Als jullie bij elkaar staan, laten de controllers zien of jullie de juiste kleuren gescand hebben.
- Niet de juiste kleur gevonden? Probeer het opnieuw!
- De juiste kleur gevonden? Dan verdient jullie team één punt. De Picoo controllers laten nieuwe kleuren zien om te zoeken.

Einde van het spel

- Het team dat aan het eind van het spel de meeste punten verzameld heeft, wint.

Kleuren in het spel

- **Diverse kleuren (vorbereiding)** Teamkleur. De knipperende controller is de spelverdeler.
- **Rood, blauw, groen of geel (tijdens spel)** De kleur die je moet zoeken. Deze kleur wordt weergegeven op de controller van de teamgenoot
- **Wit** Zoek en scan de kleur van je teamgenoot
- **Kleur knipperend** Deze kleur heb je gescand
- **Kleur + tril + incorrect geluid** Niet de juiste kleur gevonden. Zoek de kleur die de controller van je teamgenoot laat zien.
- **Paars knipperen + correct geluid** je hebt de goede kleur gevonden



Burgerbende

Chefkoks klaar? Burgers bakken maar! Werk in duo's aan de bestellingen in het restaurant. Zorg ervoor dat de ingrediënten in de goede volgorde op de burger terecht komen. Zijn er genoeg bestellingen goed gemaakt? Dan kan het restaurant open blijven!

Spelers 2

Leeftijd 6+

Speelduur n.v.t.

Vorbereiding

- Verdeel de spelers in duo's.
- Geef ieder duo drie Picoo controllers.
- Zodra het spel start, geeft één Picoo controller wit licht. Deze controller laat zometeen zien welke ingrediënten er op de burger moeten, en noemen we de kokshulp.
- Zet de witte Picoo controller minimaal een meter van de twee spelers af.
- De andere twee Picoo controllers laten zien voor welke ingrediënten elke speler verantwoordelijk is. Eén speler is verantwoordelijk voor de rode tomaat en groene sla; de andere speler voor de blauwe Picoo burger en het gele broodje.
- Beide spelers klikken op de knop van hun eigen Picoo controller om aan te geven dat ze startklaar zijn.

Spelregels

- Het doel van het spel is om samen vier of meer correcte burgers te maken.
- De kokshulp laat met licht zien welke ingrediënten er in welke volgorde op de burger moeten.
- Een burger kan uit verschillende aantallen ingrediënten bestaan, of meerdere van hetzelfde ingrediënt bevatten!
- De spelers leggen de juiste ingrediënten in de juiste volgorde op het bord. Hiervoor scannen ze eerst het helperkaartje in de goede kleur. Om het ingrediënt op het bord te leggen houden ze hun Picoo controller in de buurt van de kokshulp.
- Let op: elke speler kan maar één ingrediënt tegelijk vast hebben.
- Als de hele burger in de goede volgorde is gemaakt met de juiste ingrediënten is de burger klaar en komt er een nieuwe bestelling binnen.
- Bij een fout ingrediënt laten alle controllers zien dat dit niet goed was, en start er automatisch een nieuwe bestelling op de kokshulp.

Einde van het spel

- Als er minimaal vier correcte burgers gemaakt zijn vóór het einde van het spel winnen de koks het spel en blijft het restaurant open. Anders moet het restaurant helaas dicht.

Kleuren in het spel

- **Rood/groen of blauw/geel afwisselend** De ingrediënten van de speler
- **Paars + piep + tril** De speler heeft op de knop gedrukt en is klaar om te starten
- **Rood, groen, blauw of geel knipperen + piep** Ingrediënt is gepakt
- **Paars + piep + tril** Het ingrediënt is op het bord gelegd
- **Rood + incorrect + tril** Dat was niet goed, start een nieuwe burger
- **Groen knipperen + correct + tril** De burger is goed



Dierenrijk

Een onvergetelijke dag in de dierentuin. Je wordt omgetoverd in een witte ijsbeer, blauwe vlinder, oranje aap of paarse vis. Zoek snel jouw soortgenoten in de dierentuin! Als iedereen elkaar op tijd gevonden heeft verdienen jullie een punt. Vind jij al jouw soortgenoten voor het park sluit?

Spelers 1+

Leeftijd 4+

Speelduur n.v.t.

Vorbereiding

- Er zijn minimaal 6 spelers nodig om dit spel te kunnen starten.
- Optie voor jonge kinderen: verspreid grote vellen in het wit, blauw, oranje en paars in het speelveld, zodat de kinderen een plek hebben om te verzamelen.

Spelregels

- Een onvergetelijke dag in de dierentuin! Je wordt omgetoverd in een witte ijsbeer, blauwe vlinder, oranje aap of paarse vis. Vind jij al jouw soortgenoten voor het park sluit?
- Jullie verdienen een punt als je al je soortgenoten gevonden hebt en bij elkaar staat.
- Opmerking: alleen soortgenoten mogen bij elkaar in de buurt komen.
- Zorg dus dat er voldoende afstand is tussen de verschillende groepen soortgenoten!
- Bij de start van het spel knippert je controller en telt deze automatisch af.
- Dan laat je controller je kleur zien: wit, blauw, oranje of paars.
- Ga snel op zoek naar de andere spelers met dezelfde kleur!
- Staan alle soortgenoten bij elkaar in een groep voor de ronde eindigt? Dan krijgen jullie een punt.
- Is het niet op tijd gelukt om de groepen te vormen? Dan verdienen jullie geen punt.
- Hierna begint een nieuwe ronde, met nieuwe kleuren.

Einde van het spel

- Het spel is afgelopen als er 12 rondes gespeeld zijn. De spelers moeten minimaal 8 van de 12 rondes winnen om het spel te winnen.

Kleuren in het spel

- **Wit knippen + aftel geluid** Het spel gaat zo beginnen!
- **Wit, blauw, oranje of paars** Jouw kleur
- **Snel groen knippen + correct geluid goed!** Jullie verdienen één punt
- **Snel rood knippen + incorrect geluid fout.** Jullie verdienen geen punt

Drielink

Welke 3 items zijn aan elkaar gelinkt? In Drielink oefenen spelers individueel de kennis van een onderwerp of vak naar keuze terwijl ze in beweging zijn.



Spelers 1

Leeftijd 4+

Spelmateriaal Smartsleeves

Vorbereiding

- Gebruik één van de Picoo quizen of maak en print zelf een quiz, waarin combinaties van drie bij elkaar horen.
- Plaats de quizkaarten in de bijbehorende Smartsleeves. Op de achterkant van elke quizkaart staat aangegeven bij welke Smartsleeve de kaart hoort.
- Verspreid de gevulde Smartsleeves over het speelveld.
- Start het spel.
- Scan de eerstvolgende ongebruikte Smartsleeve met de spelverdeler.
Als je alle Smartsleeves gebruikt, druk je twee keer op de knop van de spelverdeler.
Voorbeeld 1: je hebt 3 combinaties en dus 9 Smartsleeves in het veld gelegd.
Scan Smartsleeve 10.
Voorbeeld 2: je hebt 8 combinaties en dus 24 Smartsleeves in het veld gelegd.
Druk twee keer op de knop.

Spelregels

- Het doel van het spel is het vinden van de juiste combinaties.
- Zoek en scan een Smartsleeve.
- Zoek en scan nu de bijbehorende twee Smartsleeves.
- Heb je de combinatie goed? Zoek verder naar een volgende combinatie!
- Maak je een fout? Zoek verder naar het goede antwoord!

Einde van het spel

- Het spel is afgelopen als je alle combinaties gevonden hebt.

Kleuren en interactie

Vorbereiding

- **Blauw** Scan de eerstvolgende ongebruikte Smartsleeve of druk 2x op de knop

Tijdens het spel

- **Langzaam paars knippen** scan een Smartsleeve
- **Paars** scan de tweede en derde Smartsleeve van een combinatie
- **Snel blauw knippen** + tril + piep je hebt het eerste kaartje van een combinatie nog een keer gescand
- **Groen knippen** + tril + correct geluid goed antwoord, combinatie gevonden
- **Rood knippen** + tril + incorrect geluid fout antwoord, combinatie niet afgerond
- **Wit knippen** + tril + incorrect geluid deze combinatie heb je al afgerond

Drie Musketers



Spelers krijgen één van de drie kleuren: blauw, geel of rood. Deze spelers gaan de strijd aan door dicht bij elkaar te komen en verslaan elkaar op dezelfde manier als in het spel “Steen, Papier, Schaar”. Rood verslaat geel, geel verslaat blauw, blauw verslaat rood. Als een speler verliest, dan moet hij/zij een nieuw “voorwerp” halen bij één van de RFID helperkaartjes. Als een speler 3 keer achter elkaar verliest, krijgt hij/zij de “kameleon”. Met deze kameleon kunnen ze iedereen verslaan 2 keer achter elkaar.

Spelers 6+

Leeftijd 8+

Speelduur 4 Min

Vorbereidingen

- Neem helperkaarten 1, 2, 3 en 4
- Verspreid de helperkaarten over het speelveld waar je gaat spelen.

Speluitleg

- Bij de start van het spel lichten alle Picoos automatisch op in rood, geel, blauw
- Als een speler dichtbij een andere speler komt en deze spelers zijn niet dezelfde kleur, gaan ze de strijd met elkaar aan en trilt de Picoo kort.
- Op de volgende manier wordt bepaald wie wint: rood verslaat geel, geel verslaat blauw, en blauw verslaat rood.
- De speler die de strijd wint, behoudt zijn/haar kleur. Deze speler kan een nieuwe strijd aangaan met een andere speler.
- De Picoo van de verliezende speler wordt paars en gaat trillen
- Om weer mee te kunnen strijden, moet de speler diens Picoo weer activeren door een van de helperkaarten te scannen. De speler krijgt dan willekeurig een nieuwe kleur toegewezen.
- Verlies je drie keer achter elkaar? Als je dan een helperkaart scant, word je een “kameleon”. Een kameleon kan iedereen (behalve andere kameleons) verslaan.
- Een kameleon is te herkennen aan de de Picoo met verschillende knipperende kleuren rood, blauw en geel achter elkaar.
- Per gewonnen strijd verdien je een punt. De speler met de meeste punten aan het eind van het spel wint.

Kleuren in het spel

- **Rood, blauw, Geel** Musketier
- **Rood, blauw, Geel knipperend** Kameleon
- **Paars knipperend** Strijd verloren, scan een helperkaart
- **Groen knipperend** Winnaar
- **Rood knipperend** Verliezer



Dubbelop

Zoek de juiste combinaties bij elkaar! In Dubbelop oefenen spelers individueel de lesstof terwijl ze in beweging zijn. Dubbelop is een van de Mix & Match spellen waarvoor je de Smartsleeves gebruikt. Kies een van de Picoo quizen of creëer je eigen quiz die helemaal aansluit bij de lesstof!

Spelers 1

Leeftijd 4+

Speelduur n.v.t.

Vorbereiding

- Gebruik een van de Picoo quizen of maak en print zelf een quiz, waarin combinaties van twee bij elkaar horen.
- Doe de quizkaarten in de bijhorende smartsleeves.
Op de achterkant van elke quizkaart staat aangegeven bij welke smartsleeve de kaart hoort.
- Verspreid de Smartsleeves over het speelveld.
- Start het spel.
- Scan de eerstvolgende ongebruikte Smartsleeve met de spelverdeler.
Als je alle Smartsleeves gebruik druk je twee keer op de knop van de spelverdeler.
Voorbeeld 1 Je hebt 3 combinaties en dus 6 smartsleeves in het veld gelegd.
Scan Smartsleeve 7
Voorbeeld 2 Je hebt 12 combinaties en dus 24 smartsleeves in het veld gelegd.
Druk 2x op de knop

Spelregels

- Het doel van het spel is het vinden van de juiste combinaties.
- Zoek een Smartsleeve in het speelveld en scan deze door de onderkant van de controller op het midden van de Smartsleeve te zetten.
- Kijk vervolgens in het speelveld waar de bijbehorende Smartsleeve ligt en scan deze.
- Heb je de combinatie goed? Zoek verder naar een volgende combinatie!
- Maak je een fout? Zoek verder naar het goede antwoord!

Einde van het spel

- Het spel is afgelopen als je alle combinaties gevonden hebt.
- Wil je het spel eerder stoppen? Scan de spelkaart.

Kleuren in het spel

- **Langzaam blauw knippen** Start het spel met de spelkaart
- **Blauw** Scan het helperkaartje van het totaal aantal combinaties dat gezocht moet worden
- **Langzaam paars knippen** Scan een Smartsleeve
- **Paars** Scan de bijbehorende Smartsleeve
- **Snel blauw knippen + tril + piep** Je hebt het eerste kaartje van een combinatie nog een keer gescand
- **Groen knippen + tril + correct geluid** Goed antwoord, combinatie gevonden
- **Rood knippen + tril + incorrect geluid** Fout antwoord, combinatie niet afgerond
- **Wit knippen + tril + incorrect geluid** Deze combinatie heb je al afgerond



Eiland Expeditie

Je bent aangespoeld op een onbewoond eiland! Om te overleven moet je op zoek naar water, bananen, krabben en bladeren. Kun jij op tijd alle materialen bij elkaar sprokkelen?

Spelers 1+

Leeftijd 6+

Speelduur 2 min.

Vorbereiding

- Leg minimaal twee rode, groene, gele en blauwe helperkaartjes klaar. Elke kleur van een helperkaartje stelt iets anders voor:
- Rood: krabben
- Groen: bladeren
- Geel: bananen
- Blauw: water

Spelregels

- Het doel van het spel is om de meeste items te verzamelen op je eigen eiland.
- Start het spel.
- Kies eerst een eigen eiland door bij een helperkaartje te gaan staan en deze te scannen. Ieder eiland kan maar één keer gekozen worden.
- Als iedere speler dit gedaan heeft kunnen de spelers items gaan zoeken.
- De Picoo controller laat een kleur zien. Dit is het item dat je moet ophalen.
- Zoek en scan het helperkaartje in de kleur die de Picoo controller laat zien.
- Let op: dit kan niet je eigen eiland zijn. Heb jij bijvoorbeeld een geel helperkaartje als eiland? Zoek dan naar een ander geel helperkaartje als jouw Picoo controller geel kleurt.
- Als je een item hebt opgehaald, breng je het terug naar je eigen eiland door je eigen eiland-helperkaartje te scannen.
- Je verdient een punt als je een item succesvol naar je eigen eiland brengt. De Picoo controller laat een nieuw item zien om te zoeken.
- Als je een fout item scant, of een item bij een verkeerd eiland probeert af te geven, geeft de Picoo controller dat aan en kun je verder zoeken naar het juiste item of eiland.

Einde van het spel

- De speler die aan het einde van het spel de meeste items, en dus punten, heeft verzameld wint het spel.

Kleuren in het spel

- **Paars** Kies een eigen eiland
- **Wit** Je hebt een eiland gekozen
- **Rood knipperen + incorrect geluid:** Dit eiland is al gekozen
- **Rood, geel, groen en blauw** Dit item moet je zoeken
- **Rood, geel, groen of blauw knipperen + piep + tril** Je hebt het item opgehaald en vast met je Picoo controller
- **Snel wit knipperen + tril + correct geluid** Correct! je hebt het goede item gevonden en afgeleverd
- **Snel knipperen kleur + tril + incorrect geluid** Je hebt het verkeerde item gescand of je probeert je item bij het verkeerde eiland af te leveren
- **Paars knipperen + piep** Je hebt je eigen eiland gescand

Getallenrij



Om dit spel te spelen gebruik je 10 verschillende kaartjes met de getallen 1 t/m 10. Je zult de getallen in de juiste volgorde moeten scannen van 1 t/m 10 om te eindigen. Verspreid de kaartjes in het speelveld en stippel zo het parcours uit. Als je een optelfout maakt, dan ga je op zoek naar het juiste nummer. Ben jij een kei in optellen en leg jij het parcours snel af?

Spelers 1

Leeftijd 4+

Speelduur n.v.t

Leerdoel De getallen 1 tot en met 10 herkennen en in de juiste volgorde plaatsen.

Vorbereidingen

- Verspreid de helperskaarten of smartsleeves van 1 tot 10
- Leg de kaarten willekeurig verspreid neer.

Speluitleg

- Bij de start van het spel kleurt de Picoo paars.
- Ga nu op zoek naar de helperkaart met getal 1.
- Scan de helperkaart 1.
- Zoek en scan alle andere getallen in de juiste volgorde van de getallenrij.
- Als je alle getallen in de juiste volgorde hebt gescand, eindigt het spel.
- Goed of fout
- Scan je de juiste kaart? Dan kleurt je Picoo kort groen en speelt een win-geluid. Je kunt nu verder zoeken naar het volgende getal uit de getallenrij.
- Scan je een foute kaart? Dan kleurt je Picoo kort rood licht en speelt een verlies-geluid. Je moet dan opnieuw op zoek naar het juiste getal uit de getallenrij.

Kleuren in het spel

- **Paars** Zoek het juiste getal
- **Rood** Je hebt het verkeerde getal gescand
- **Groen** Je hebt het juiste getal gescand



Heksenpot

Rondom de heksenpot gebeuren magische dingen. Elke ronde wordt er een speler tot heks betoverd. Met het drankje uit de heksenpot kan de betovering ongedaan worden gemaakt. Maar de tijd dringt! Wie blijft als laatste over en ontsnapt aan de betovering?

Spelers 3+

Leeftijd 6+

Vorbereiding

- Vorm een cirkel met alle spelers.
- Leg één helperkaartje of Smartsleeve in het midden van de cirkel.

Spelregels

- Eén speler wordt door de controllers aangewezen als tikker.
- De tikker scant het kaartje in het midden.
- De tikker heeft 10 seconden om iemand te tikken.
- Getikte spelers zijn af.
- De tikker is zelf af als niemand getikt wordt binnen 10 seconden.
- Na elke ronde start een nieuwe ronde met een nieuwe tikker.

Einde van het spel

Het spel gaat door tot er één speler overblijft. De laatste overgebleven speler wint het spel.

Kleuren in het spel

- **Wit** Wacht op je rol
- **Snel blauw knipperen + tril** Je bent de tikker, scan het kaartje
- **Blauw + tril + piep** Je kunt tikken
- **Paars + tril** je bent een gewone speler
- **Groen + tril + win geluid** je hebt de ronde gewonnen
- **Rood + tril + verlies geluid** je bent af

Joebelabambam



De Brutelaars zijn op pad om kinderen ziek te maken! Gelukkig is er een Waakgorgel in het spel die hen kan beschermen. De Brutelaar moet de Waakgorgel goed in de gaten houden, deze wisselt iedere keer van speler. Speel dit actieve spel mee en zie wie er de meeste punten verzamelt!

Spelers 4+

Leeftijd 7+

Speelduur n.v.t.

Spelregels

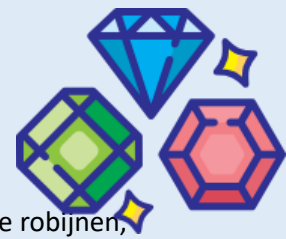
- Het doel van het spel is om de meeste punten te verzamelen. Het spel wordt in rondes gespeeld. Elke ronde wordt er automatisch een nieuwe Brutelaar aangewezen.
- Er is ook een Waakgorgel in het spel. Deze wordt automatisch toegewezen en springt heen en weer tussen de gewone spelers. De Waakgorgel beschermt de gewone spelers tegen de Brutelaar.
- De Brutelaar probeert de spelers ziek te maken door ze te tikken. Als dit lukt, krijgt de Brutelaar een punt. Een speler die getikt is moet stilstaan totdat diens Picoo controller niet meer rood is.
- Tikt de Brutelaar de speler met de Waakgorgel, dan moet de Brutelaar zelf stilstaan totdat diens Picoo controller niet meer rood is. De speler met de Waakgorgel verdient een punt.
- Als een ronde voorbij is, wijzen de Picoo controllers automatisch één of twee nieuwe Brutelaar(s) aan.
- De Waakgorgel springt over als de Brutelaar getikt is door de Waakgorgel. Dat gebeurt tijdens een ronde. Goed opletten dus!

Einde van het spel

- De speler die de meeste punten verzamelt, wint het spel.

Kleuren in het spel

- **Geel + tril** Je bent de Brutelaar
- **Blauw** Je bent een gewone speler
- **Blauw + continu tril** Je bent een gewone speler met de Waakgorgel
- **Groen knipperen + correct geluid** Je hebt een punt verdiend
- **Rood** Je bent af en moet stilstaan
- **Groen + tril + piepen** Nieuwe ronde gaat zo beginnen



Juwelenroof

Wauw, het speelveld ligt vol met kostbare edelstenen en juwelen! Bijvoorbeeld rode robijnen, blauwe saffieren, groene smaragden en paarse amethisten. Jouw edelsteen licht op als deze gematcht wordt met dezelfde soort van een andere speler. Gevonden? Snel door naar de volgende! Wie verzamelt de meeste juwelen?

Spelers 4+

Leeftijd 5+

Speelduur n.v.t.

Vorbereiding

- Neem evenveel helperkaartjes als er spelers zijn. Het maakt hierbij niet uit welke getallen of kleuren je neemt.
- Verspreid de helperkaartjes in het speelveld.

Spelregels

- Het doel van het spel is om als eerste 10 punten te verdienen.
- Je verdient een punt door een andere speler met hetzelfde juweel te vinden.
- Als het spel start kies je eerst een thuisbasis door een helperkaartje te scannen. Elk helperkaartje kan maar door één speler gekozen worden.
- Opmerking: het is belangrijk dat je onthoudt welke thuisbasis je kiest.
- Als iedere speler een thuisbasis heeft gescand, tellen de Picoo controllers af en begint het spel.
- Elke speler start met een witte controller. Als twee spelers hun controllers tegen elkaar aan houden, tonen de controllers ieder de kleur van hun juweel. Dit kan rood, groen, blauw, paars, lichtblauw of blauwgroen zijn.
- Hebben jullie hetzelfde juweel? Dan krijgen jullie allebei een punt.
- Scan vervolgens je thuisbasis om het punt op te slaan.
- Daarna kan je op zoek naar een nieuw juweel.
- Hebben jullie niet hetzelfde juweel? Dan krijgen jullie geen punt. Ga verder op zoek naar de juiste match.

Einde van het spel

- De speler die als eerste tien punten heeft, wint. Hierna stopt het spel.

Kleuren in het spel

- **Paars** Kies een thuisbasis
- **Wit** Zoek een andere speler
- **Snel knipperen geheime kleur + correct geluid + 2 keer tril** Match gevonden.
Sla je punt op bij jouw thuisbasis.
- **Snel knipperen geheime kleur + incorrect geluid + tril** Geen match. Zoek verder!



Kaleidoscoop

Een serie kleuren: groen, rood, blauw en geel. Picoo speelt één of meer van deze kleuren af. Maar, let op! Onthoud goed welke kleuren reeks te zien was, want je moet de kleuren in de juiste volgorde terug gaan zoeken in het speelveld. Hier liggen vier kaartjes, ook weer in het groen, rood, blauw en geel. Lukt het jou om een steeds langere kleurenreeks te onthouden?!

Spelers 1

Leeftijd 4+

Speelduur Geen tijd limiet

Vorbereiding

- Leg minimaal één rood, groen, geel en blauw helperkaartje klaar. Het maakt niet uit welke cijfers dit zijn.
- Basis variant: leg de helperkaartjes bij elkaar op een tafel of op de grond.
- Beweeg variant: verspreid de helperkaartjes over een veld.

Spelregels

- Picoo laat een kleurcombinatie zien.
- Onthoud de kleur(en) die de Picoo controller liet zien. Onthoud óók de volgorde.
- Zoek en scan de helperkaartjes met de juiste kleur(en) in de juiste volgorde.
- Heb je de hele kleurcombinatie goed? Dan ga je naar het volgende level: de Picoo controller laat nu een nieuwe, langere, kleurcombinatie zien.
- Maak je een fout? Dan ga je een level terug. De Picoo controller laat een nieuwe, kortere, kleurcombinatie zien.

Einde ven het spel

- Het spel eindigt als een reeks van 20 kleuren goed gescand is, of als de startkaart van het spel gescand wordt.

Kleuren in het spel

- | | |
|--|-----------------------------|
| • Paars + piep | Je kunt antwoord geven |
| • Rood, groen, blauw, geel + piep | Kleur uit kleurencombinatie |
| • Wit + correct geluid | Reeks goed afgerond |
| • Wit + incorrect geluid | Fout antwoord |
| • Piep | Goed antwoord |

Keerboot



Tuut tuut, let goed op hoeveel keer de boot toetert en flitst. Dit is het Keerboot-getal dat je vermenigvuldigt met het getal van het tafeltje dat je oefent. Weet jij het antwoord?

Spelers 1+

Leeftijd 8+

Materiaal Tafelspeurtocht kaartjes

Speelduur n.v.t.

Vorbereiding

- Dit is een individueel spel.
- Kies een tafel uit de Tafelspeurtocht set en leg de antwoordkaartjes van deze tafel in het speelveld.
- Uitdagende variant: leg foute antwoorden uit andere tafels in het speelveld.
- Start het spel.
- Scan het helperkaartje of smartsleeves waarvan het nummer overeenkomt met de tafel die geoefend moet worden.
- Let op: je kunt tafel 1 tot en met 10 oefenen met dit spel.

Spelregels

- Het doel van het spel is het automatiseren van de tafeltjes.
- Nadat de tafel gekozen is, knippert en piept de Picoo controller een willekeurig aantal keren.
- Tel het aantal keren dat de Picoo controller knippert en piept. Dit is het Keerboot-getal. Het Keerboot-getal is minimaal 1 en maximaal 10.
- Vermenigvuldig het Keerboot-getal met de tafel die je oefent.
- Zoek en scan het Tafelspeurtocht- kaartje met het cijfer dat gelijk is aan het antwoord.
- Is het antwoord goed? Dan wordt de Picoo controller groen en speelt hij een correct geluid af.
- Na een goed antwoord geeft de Picoo controller een nieuw Keerboot getal weer.
- Is het antwoord fout? Dan wordt de Picoo controller rood en speelt hij een incorrect geluid af.
- Na een fout antwoord herhaalt de Picoo controller het Keerboot getal.

Einde van het spel

- Het spel is afgelopen als alle antwoorden van de tafel gevonden zijn.

Kleuren in het spel

- **Blauw** Selecteer een tafel om te spelen
- **Blauw Knipperen + piepjes** te tellen aantal
- **Paars** Zoek en scan een Tafelspeurtocht kaartje
- **Groen Knipperen + correct geluid** goed
- **Rood Knipperen + incorrect geluid** fout



Kluismuis

Kraak jij de code van de kluis? Probeer de kleurcode te raden door de kleuren in de juiste volgorde te zetten. Help jij de muis de kaas uit de kluis te pakken?

Spelers 1

Leeftijd 8+

Speelduur n.v.t.

Vorbereiding

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

Spelregels

- Het doel van het spel is het kraken van de kluis zodat de muis de kaas kan pakken. Dit doe je door het correct raden van de kleurcode van de kluis. Deze code bestaat uit vier kleuren, die in de juiste volgorde gescand moeten worden.
- Scan vier helperkaartjes 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 dat er vier kleuren gescand zijn.
- Daarna laat de controller per kleur zien of deze op de goede plek staat.
- Is de hele code goed? Dan win je het spel. Staan er nog kleuren op de verkeerde plek in de code? Probeer dan een nieuwe volgorde!

Einde van het spel

- Het spel stopt als de code helemaal goed geraden is.

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

Knalfuif (minecraft creeper)



Het confettikanon staat op uitbarsten. Geef hem snel door aan iemand anders voordat de confetti ontploft! Hoe sneller hij piept, hoe groter de kans dat de confetti eraan komt. Blijf jij als laatste op het feestje over?

Spelers 2+

Leeftijd 4+

Speelduur Wisselend

Spelregels

- Het doel van het spel is om als laatste over te blijven op de knalfuif.
- Aan het begin van het spel krijgt één speler het confettikanon. Het kanon moet zo snel mogelijk worden doorgegeven aan een andere speler voordat het ontploft.
- Het confettikanon wordt doorgegeven door een andere speler te tikken.
- De speler die het confettikanon heeft op het moment dat het kanon ontploft, is af en verlaat het speelveld.
- De volgende ronde begint nu automatisch. De Picoo controllers wijzen automatisch een nieuwe speler aan die start met het confettikanon.

Einde van het spel

- De speler die als laatste overblijft, wint het spel.

Kleuren in het spel

Blauw Gewone speler

Paars + tril + piep Speler met het confetti kanon

Groen + correct geluid Speler is door naar de volgende ronde

Rood Speler is af

Kohoa app



Wie is er aan de beurt? In dit spel krijgt iedereen willekeurig de beurt. Degene met de beurt moet een opdracht uitvoeren of vraag beantwoorden. Verzin zelf je opdrachten en/of vragen!

Spelers 2+

Leeftijd 4+

Speelduur 1 ronde

Spelregels

- Start het spel.
- De Picoo-controller die nu geel wordt is voor de spelleider en heeft de eerste beurt.
- De blauwe Picoo-controllers worden uitgedeeld aan de overige spelers.
- De spelleider drukt op de knop van de Picoo om één van de andere spelers de beurt te geven. Het gele licht springt nu over naar de speler met de beurt.
- Om de beurt aan iemand anders te geven, drukt de spelleider nogmaals op de knop van zijn/haar Picoo-controller. Herhaal dit tot iedereen aan de beurt is geweest. De Picoo geeft iedereen één keer de beurt. Daarna stopt het spel.

Einde van het spel

Het spel eindigt als elke speler een keer aan de beurt is geweest.

Kleuren in het spel

- Geel in de eerste beurt spelleider
- Geel Speler met de beurt
- Blauw overige spelers



Kruimeldief

De dieven brengen kruimels van de ene naar de andere kant van het veld, de agenten proberen dit tegen te houden. Wie wint?

Spelers 4-12

Leeftijd 8+

Speelduur 3 Min

Vorbereidingen

- Neem helperkaarten of smartsleeves 1 t/m 12
- Verspreid de helperkaarten 1 t/m 6 aan het begin van het speelveld. Houdt 3 meter afstand tussen de kaarten.
- Verspreid de helperkaarten 7 t/m 12 aan het eind van het speelveld. Houdt 3 meter afstand tussen de kaarten.
- Tip: Leg minder kaartjes neer om het de kruimeldieven moeilijker te maken.

Speluitleg

- De spelers worden in twee teams verdeeld: kruimeldieven (rood) en agenten (blauw).
- Kruimeldieven moeten koekkruimels ophalen en naar de koektrommel brengen.
- Een kruimeldief pakt een kruimel door een kruimel-kaart te scannen.
- Een kruimeldief stopt de kruimel in de trommel door een koektrommel-kaart te scannen.

Kleuren in het spel

- **Rood** Dief
- **Geel** Dief met kruimel
- **Groen knippen dief** Kruimel afgeleverd bij de koektrommel
- **Blauw** Agent
- **Rood knippen dief** Kruimel afgepakt door agent
- **Groen knippen agent** Kruimel afgepakt van dief

Linieloop



In Linieloop oefenen spelers individueel de lesstof terwijl ze in beweging zijn. Scan de reeks quizkaartjes in de juiste volgorde. Bijvoorbeeld een tijdlijn, een reeks getallen of letters. Linieloop is een van de Mix & Match spellen waarvoor je de Smartsleeves gebruikt. Kies een van de Picoo quizen of creëer je eigen quiz die helemaal aansluit bij de lesstof!

Spelers 1

Leeftijd 4+

Materiaal Smartsleeves

Vorbereiding

- Gebruik een van de Picoo quizen of maak en print zelf een quiz met (les)stof, die op volgorde gelegd moeten worden.
- Doe de quizkaarten in de bijhorende smartsleeves.
Op de achterkant van elke quizkaart staat aangegeven bij welke smartsleeve de kaart hoort.
- Verspreid de Smartsleeves over het speelveld.

Start het spel.

- Scan de eerstvolgende ongebruikte Smartsleeve met de spelverdeler. Als je alle Smartsleeves gebruikt, druk je twee keer op de knop van de spelverdeler.
Voorbeeld 1: je hebt 10 quizkaarten die de spelers op volgorde moeten zetten. Scan Smartsleeve 11.
Voorbeeld 2: je hebt 24 quizkaarten die de spelers op volgorde moeten zetten. Alle Smartsleeves liggen in het veld. Druk twee keer op de knop

Spelregels

- Het doel van het spel is het vinden van de juiste volgorde.
- Zoek de Smartsleeve die als eerste in de reeks voorkomt. Scan deze door de onderkant van de controller op het midden van de Smartsleeve te zetten.
- Zoek de volgende Smartsleeve uit de reeks en scan deze.
- Herhaal de vorige stap tot dat de hele reeks compleet is.
- Maak je een fout? Begin opnieuw met het scannen van de volgorde.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als je de hele reeks in de goede volgorde gescand hebt.

Kleuren in het spel

- **Langzaam blauw knippen** Start het spel met de spelkaart
- **Blauw** Scan de lengte van de volgorde in
- **Paars** Scan de eerstvolgende kaart in de volgorde
- **Groen knippen + tril + correct geluid** Goed antwoord, combinatie gevonden
- **Rood knippen + tril + incorrect geluid** Fout antwoord, combinatie niet afgerond (begin opnieuw)



Mollenmania

Er zijn 3 rondes, en elke ronde zijn er een aantal mollen verstopt in de kaartjes. Je vindt mollen door kaartjes te scannen. Als je een mol gevonden hebt, ben je door naar de volgende ronde. Als je aan het eind van een ronde nog geen mol hebt gevonden dan ben je af. De rondes eindigen na een vaste tijd, als alle mollen gevonden zijn of als de alle resterende spelers een mol hebben.

Spelers 1-17

Leeftijd 8+

Speelduur 3x 90"

Vorbereidingen

- Verspreid de helperkaarten of Smartsleeves over het speelveld. De hoogste kaart die gebruikt kan worden is nummer 12.
Tip: het spel wordt makkelijker als je meer kaarten gebruikt.
- Start het spel.
- Scan de eerstvolgende ongebruikte kaart met de spelverdeler. Als je alle 12 de kaarten gebruikt, druk je twee keer op de knop van de spelverdeler.
Voorbeeld: Je legt 8 kaarten in het veld. Scan kaart 9.

Spelregels

- Het spel heeft 3 rondes.
- Je doel is om elke ronde een mol te vinden.
- Zoek een mol door kaarten te scannen
- Heb je een mol gevonden? Blijf dan stilstaan en wacht tot de volgende ronde begint.
- Heb je geen mol gevonden? Dan ben je af.

Einde van het spel

- Je wint als je aan het einde van ronde 3 de mol vindt.

Kleuren in het spel

- **Paars** Het spel is bezig, zoek de mollen!
- **Picoo biept, trilt en kleurt blauw** Mol gevonden
- **Picoo biept en kleurt kort wit** Je hebt een kaart gescand, maar hier zit geen mol. Zoek gauw verder!
- **Rood knipperen** Je hebt geen mol gevonden, je bent af
- **Groen knipperen** Je hebt deze ronde gewonnen!

Pannenkoekenparade



Pannenkoeken bakken! Verzamel de ingrediënten voor het beslag, mix ze door je Picoo controller te schudden en giet het beslag in de pan. Wie bakt het snelste drie pannenkoeken?

Spelers 1+

Leeftijd 4+

Speelduur n.v.t.

Vorbereiding

- Verspreid minimaal één helperkaartje van elke kleur over het speelveld. Het maakt niet uit welke cijfers dit zijn. Het gele kaartje is het pannenkoekenbeslag en de rode, groene en blauwe kaartjes zijn pannen.

Spelregels

- Het doel van het spel is om zo snel mogelijk drie pannen te vullen met gemixt pannenkoekenbeslag.
- Pak beslag om te mixen. Dit doe je door het gele kaartje te scannen en de Picoo controller heen en weer te schudden. De Picoo controller geeft aan wanneer je klaar bent met mixen.
- Vervolgens giet je het beslag in een pan. Dit doe je door een rood, blauw of groen helperkaartje te scannen en de Picoo op zijn kop te houden tot de Picoo controller aangeeft dat al het beslag in de pan gevallen is.
- Herhaal het ophalen, mixen en in de pan gieten van beslag tot je drie verschillende pannen gevuld hebt. Scan dus steeds een andere pan.

Kleuren in het spel

- Blauw Je hebt niets vast
- Geel Je hebt beslag vast
- Geel verandert in oranje + korte trillingen Je mixt het beslag
- Oranje + tril + piep Het beslag is klaar
- Langzaam oranje knipperen Je hebt een pan geselecteerd
- Oranje verandert in blauw Je giet het beslag in de pan
- Blauw + tril + correct geluid Al het beslag zit in de pan
- Incorrect geluid + lange tril Je hebt deze pan al gevuld, of geen gemixt beslag vast



Pualua

Volg het spoor van kleuren dat Pualua voor je uitstippelt! In dit spel oefenen kinderen de kleuren door de kleur van de Picoo controller te matchen met de kleur op het kaartje in het speelveld.

Spelers 1

Leeftijd 4+

Speelduur

Vorbereidingen

- Leg minimaal een rood, groen, geel en blauw helperkaartje klaar.
- Basis variant: leg de helperkaartjes bij elkaar op een tafel of op de grond.
- Beweeg variant: verspreid de helperkaartjes over een veld.

Speluitleg

- Het doel van het spel is om de kleur van de Picoo te herkennen door de helperkaart in dezelfde kleur te vinden.
- De Picoo controller laat een kleur zien.
- Zoek en scan de helperkaart in dezelfde kleur.
- Is het antwoord goed? Dan trilt de Picoo controller en krijg je een nieuwe kleur om te scannen. Is het antwoord fout? Dan wordt de Picoo controller paars, en laat hij daarna nogmaals de kleur zien die gescand moet worden.
- Het spel stopt als de kaart waarmee je het spel start wordt gescand, of als er tien kleuren gescand zijn. Het maakt niet uit of deze tien kleuren goed of fout gescand zijn.

Kleuren in het spel

- **Rood, groen, blauw, geel** Één van de vier kleuren die gescand kan worden
- **Een nieuwe kleur + tril** Je hebt de vorige kleur goed gescand
- **Paars** Je hebt de vorige kleur niet goed gescand

Quizstafette app



Quiz time! Beantwoord verschillende multiple choice vragen terwijl je in beweging bent. Quizstafette bevat verschillende quizzes over verschillende onderwerpen ingedeeld op leeftijd. Wat weet jij over sport? En ken je de namen van dieren in het Engels? De leerkracht opent de quiz in de app en start de vraag zodat de spelers het juiste antwoord kunnen zoeken door het juiste kaartje te scannen. Als de tijd om is zie je of je antwoord goed is. Heb je het goed? Picoo wordt groen! Wordt Picoo rood? Dan is je antwoord helaas niet goed, op naar de volgende vraag!. Regelmatig worden er nieuwe quizzes toegevoegd. De volgende quizzes zijn nu beschikbaar: Dierenboel, Tekenfilms, Natuur, Mediawijsheid, Muziek, Sport, Boerderijdieren NL > EN.

Spelers 1+

Leeftijd 4+

Speelduur 30 sec per ronde

Vorbereiding en begeleiding leerkracht

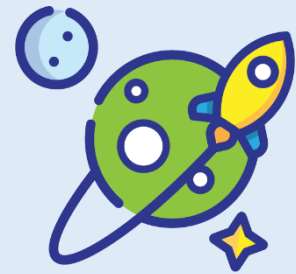
- Quizstafette kan individueel gespeeld worden, of in teams.
- Individueel: geef elke speler een Picoo controller.
- Teams: Verdeel de spelers in teams. Elk team krijgt één Picoo controller. De spelers beantwoorden om de beurt een vraag met de Picoo controller.
- Verspreid helperkaartjes in het speelveld.
- Het aantal kaartjes dat je nodig hebt, is afhankelijk van de quiz die je speelt. Zijn er twee meerkeuze antwoorden, dan heb je kaartjes één en twee nodig. Zijn er drie meerkeuze antwoorden, dan heb je kaartjes één, twee en drie nodig. Enzovoort.
- Start het spel vanuit de Picoo app.
- Wacht tot alle Picoo controllers wit oplichten en klik dan in de app op volgende.
- Kies één van de quizzes om deze te starten.
- Lees de vraag voor en leg uit welk antwoord bij welk cijfer hoort.
- Als je deze vraag niet wilt spelen, klik je op de knop 'sla over'. De volgende vraag in de quiz wordt nu getoond.
- Druk op de knop 'start ronde' om de vraag te starten.
- De spelers kunnen nu op zoek naar het juiste antwoord.
- De timer van de ronde gaat automatisch lopen. Binnen deze tijd (30 seconden) moeten de spelers antwoorden.
- Klik op 'volgende' om een nieuwe ronde te openen en starten.
- Speel je in teams? Geef de Picoo controller dan door aan de volgende speler.

Speluitleg

- Luister naar de vraag en de meerkeuze antwoorden die de begeleider opnoemt.
- Kies het juiste antwoord op de vraag door het helperkaartje met het juiste nummer te zoeken en deze te scannen.
- Bijvoorbeeld: helperkaartje 1 hoort bij antwoord 1. Helperkaartje 2 hoort bij antwoord 2. Enzovoort.
- Wil je je antwoord veranderen? Binnen de rondetijd kun je meerdere kaartjes scannen. Het laatst gescande kaartje telt als antwoord.
- Als de rondetijd afgelopen is geven de Picoo controllers aan of het juiste antwoord is gescand.
- Speel je in teams? Geef de Picoo controller door aan de volgende speler in jouw team.
- Wacht op de volgende vraag.

Kleuren in het spel

- Geel wacht tot de vraag en antwoorden voorgelezen worden
- Paars kunt het antwoord scannen
- Paars knipperen + piep antwoord gescand, wacht op feedback
- Groen met win geluid het antwoord is goed
- Rood met verlies geluid het antwoord is niet goed



Raket rekenen

Ga mee op ontdekkingsreis naar verschillende planeten! Bereken samen met je team welke afstand jullie raket naar de volgende planeet moet afleggen. Dat doen jullie door de antwoorden van de keersom in de juiste volgorde te scannen. Welk team zet als eerste hun vlag op de laatste planeet?

Spelers 2-20

Leeftijd 8+

Speelduur n.v.t.

Vorbereiding

- Voor dit spel heb je de helperkaartjes 1-10 en de set Tafelspeurtocht kaarten nodig.
- Tijdens dit spel oefenen kinderen in twee teams de tafels. Hierbij zijn er twee mogelijkheden: (1) beide teams oefenen dezelfde tafel, (2) Elk team oefent een andere tafel
- Neem uit de set van Tafelspeurtocht de antwoordkaarten van de tafel(s) die je wil gaan oefenen. Pak ook het cijfer van de bijbehorende tafel(s) uit de helperkaartjes.
- Voorbeeld: je wil de tafel van 3 oefenen. Je hebt helperkaart "3" nodig. Verder heb je de antwoordkaarten "3", "6", "9" enzovoort nodig uit de set van Tafelspeurtocht
- Verspreid de Tafelspeurtocht kaarten over het speelveld. Het helperkaartje heb je alleen nodig bij de start van het spel.
- Geef elke speler een Picoo controller.

Spelregels

- Start het spel. De spelers worden nu automatisch verdeeld in twee teams.
- In elk team gaat nu één Picoo controller langzaam knippen.
- Deze spelers scannen elk de helperkaart van de tafel die hun team gaat oefenen.
- Let op: als beide teams dezelfde tafel oefenen, scannen ze beiden de helperkaart van die tafel. Als de teams elk een andere tafel oefenen, dan scant elk team alléén de helperkaart van de tafel die ze oefenen.
- Zodra beide spelers de helperkaart gescand hebben, starten de spelers met zoeken.
- Is jouw Picoo controller paars? Dan ben je aan de beurt. Scan de volgende stap van de tafel.
- Voorbeeld: Jullie oefenen de tafel van 3. Jij bent als derde speler aan de beurt. Je moet nu Tafelspeurtocht kaart "9" scannen.
- Heb je de goede kaart gescand? Top! Dan is nu de volgende speler aan de beurt.
- Heb je niet de goede kaart gescand? Jammer, begin opnieuw vanaf de start van de tafel.
- Knippert jouw controller langzaam in je team kleur? Dan ben je als volgende aan de beurt!
- Einde van het spel
- Heeft jouw team als eerste de hele tafel gescand? Dan winnen jullie het spel!

Kleuren in het spel

- **Rood of blauw** teamkleur
- **Paars** jij bent aan de beurt
- **Langzaam knippen team kleur** jij bent als volgende aan de beurt
- **Snel groen knippen** + correct geluid + tril goed
- **Snel rood knippen** + incorrect geluid + tril fout



Schatkist

Aye, aye piraten! Ga met je team op zoek naar de gouden muntjes voor in de schatkist. Maar pas op voor de andere piraten, die proberen de muntjes af te pakken! Welk team heeft de meeste muntjes in de schatkist?

Spelers 2+

Leeftijd 8+

Speelduur 2 min

Vorbereiding

- Verspreid minimaal één helperkaartje van elke kleur over het speelveld. Het maakt niet uit hoeveel kaartjes en welke cijfers dit zijn. De blauwe helperkaartjes zijn de schatkist van team blauw en de rode helperkaartjes zijn de schatkist van team rood. De gele en groene helperkaartjes zijn de bank.
- Suggestie: leg indien mogelijk twee helperkaartjes van elke kleur neer om te voorkomen dat spelers lang op elkaar moeten wachten met scannen.

Spelregels

- Het doel van het spel is het verzamelen van meer muntjes dan de tegenstander. Dit doe je door muntjes te halen bij de bank óf af te pakken bij het andere team.
- Als je muntjes pakt bij het andere team krijg je het aantal muntjes dat in die kist zit, met een maximum van drie munten. Bij de bank krijg je altijd vijf munten.
- De Picoo controller verdeelt de spelers in twee teams.
- Scan een bankkaartje om de eerste muntjes te verzamelen.
- Scan daarna een helperkaartje van jouw eigen team om de muntjes in je schatkist te stoppen.
- Zodra de tegenstanders muntjes in hun kist verzameld hebben, kun je ook daar muntjes afpakken. Dit doe je door een helperkaartje van het andere team te scannen en de muntjes naar je eigen schatkist te brengen.
- Let op: Als er al muntjes op je Picoo controller staan, kun je geen muntjes meer afpakken uit een schatkist of ophalen bij de bank.

Einde van het spel

- Het team dat aan het einde van het spel de meeste muntjes heeft verzameld, wint het spel.
- Het andere team verliest het spel.

Kleuren in het spel

- ✓ **Rood** Team A
- **Blauw** Team B
- **Incorrect geluid** Je kunt hier geen muntjes pakken
- **Groen + piep** Muntjes gepakt
- **Knippen in teamkleur** Muntjes vast
- **Groen knippen + correct geluid** Muntjes in kist gedaan

Showstopper



Dans in het circus tot de show stopt! Stopt de muziek op de Picoo controller? Scan dan zo snel mogelijk een helperkaartje. Wie blijft als laatste circusdanser over?

Spelers 2+

Leeftijd 4+

Speelduur nvt

Vorbereiding

- Neem evenveel helperkaartjes als dat er spelers zijn.
- Verspreid deze helperkaartjes over het speelveld.

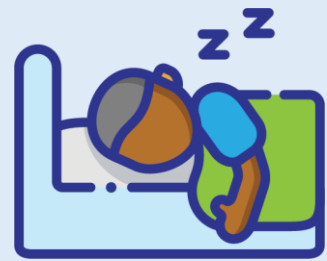
Spelregels

- Het doel van het spel is om als laatste over te blijven aan het einde van het spel.
- De muziek speelt automatisch af op alle Picoo controllers. De spelers doen een circusdans tot de muziek stopt.
- Zodra de muziek stopt, scannen de spelers zo snel mogelijk een willekeurig helperkaartje.
- Let op: elk helperkaartje kan maar door één speler gescand worden.
- De laatste speler die een kaartje scant is af en verlaat het spel.
- De rest van de spelers gaat door naar de volgende ronde.
- *Makkelijke spelvariant: Laat de helperkaartjes liggen in het veld. Dit biedt de spelers een goede kans om snel een kaartje te vinden.*
- *Moeilijke spelvariant: Laat de speler die af is één helperkaartje meenemen uit het veld. Zo liggen er steeds minder kaartjes en moeten de spelers beter zoeken.*
- De muziek start opnieuw voor de nieuwe ronde.

Einde van het spel De speler die als laatste over is wint het spel.

Kleuren in het spel

- **Blauw** de speler doet een circusdans
- **Paars + piep + tril** de speler kan scannen
- **Wit + piep + tril** de speler heeft gescand
- **Wit knippen + piep + tril** dit kaartje is al gescand
- **Groen knippen + correct geluid + tril** de speler is door naar de volgende ronde
- **Rood + incorrect geluid + tril** de speler is af



Slaapfeestje (twee is te weinig, drie is teveel)

Oh jee, er zijn niet genoeg bedden voor iedereen op het slaapfeestje! Eén iemand moet op een luchtbed slapen. Ga snel alle kamers langs om een bed te claimen. Maar let op: er mogen maar maximaal 2 personen op een kamer. Wie aan het einde van het spel geen kamer heeft, slaapt op het luchtbed.

Spelers 5-20

Leeftijd 6+

Speelduur n.v.t.

Vorbereiding

- Start het spel met het spelkaartje.
- Het spel begint niet meteen; eerst worden de verschillende rollen getoond:
- De tikker is geel knipperend
- De renner is blauw knipperend
- Alle overige spelers zien de kleur van hun duo. Bij een oneven aantal spelers speelt één speler alleen.
- De duo's (spelers met dezelfde kleur) gaan op de grond zitten. Zorg dat elk duo minimaal 2 meter van een ander duo vandaan zit.
- Druk nogmaals op de knop van de spelverdeler om het spel te starten.

Spelregels

- Probeer als renner niet getikt te worden door de tikker.
- De tikker mag alleen de renner tikken.
- Ren als renner zo snel mogelijk naar een zittend duo.
- Ga bij het duo zitten. De speler van het duo die het langst zit, wordt nu de renner.
- De nieuwe renner heeft even de tijd om weg te rennen zonder getikt te worden.
- Vervolgens zoekt de renner een nieuw duo om zich aan te sluiten.
- Als de renner getikt wordt, wisselen de tikker en de renner van rol.
- Einde van het spel
- De speler die aan het eind van het spel de tikker is, verliest het spel.

Kleuren in het spel

- Geel + tril tikker
- Blauw + tril renner
- Diverse kleuren duo's



Slangenstrijd

Ssst.. Er zijn slangen in de jungle die mensen infecteren. Bescherm jezelf door het juiste tegengif te vinden. Maar let op: het tegengif heeft een beperkte houdbaarheid. Lukt het de mensen de slangen te ontwijken en zichzelf te beschermen?

Spelers 3-50

Leeftijd 6+

Speelduur n.v.t.

Vorbereiding

- Verspreid de helperkaartjes over het speelveld. Je kiest zelf hoeveel helperkaartjes je gebruikt.
- Wil je het spel moeilijk maken? Leg dan weinig helperkaartjes neer en/of leg ze ver uit elkaar. Het spel wordt makkelijker als je veel helperkaartjes gebruikt!

Spelregels

- Aan het begin van het spel wordt er automatisch één speler aangewezen als slang. De overige spelers zijn gewone spelers.
- De slang probeert de gewone spelers te tikken.
- Als de slang je tikt, begin je langzaam in een slang te veranderen.
- Om de verandering te stoppen moet je snel antigif vinden. Het antigif zit verstopt in de helperkaartjes.
- Scan een helperkaartje.
- Vind je antigif? Je bent meteen genezen en weer een gewone speler.
- Geen antigif gevonden? Zoek en scan snel een ander helperkaartje.
- Let op: het antigif verplaatst tijdens het spel. Het zit niet steeds op dezelfde helperkaartjes!
- Vind je niet op tijd het juiste antigif? Dan verander je in een slang. Als slang mag je nu gewone spelers gaan tikken.
-

Einde van het spel

- Zijn alle spelers slangen voordat de speeltijd voorbij is? Dan winnen de slangen.
- Zijn er aan het einde van de speeltijd nog gewone spelers? Dan winnen de gewone spelers.

Kleuren in het spel

- **Groengeel knipperen (slang)** Timeout. Je kan nog niet tikken
- **Groengeel + tril (slang)** Je kan tikken
- **Blauw (gewone speler)** Je bent (nog) niet getikt
- **Paars + tril** Getikt. Zoek antigif!
- **Snel rood knipperen + incorrect geluid** Geen antigif bij dit helperkaartje. Zoek verder.



Spionnenjacht

Er zijn 2 teams. 1 speler wordt aangewezen als spion. Zijn/ haar controller gaat trillen. Het doel is om de spion binnen je eigen team te houden. Maar het andere team wil de spion afpakken. Dit doen ze door dicht in de buurt te komen, hij springt dan automatisch over. Het team dat de spion heeft als de tijd om is, wint.

Spelers 4+

Leeftijd 8+

Speelduur 3 min

Speluitleg

- Er zijn 2 teams.
- Eén speler krijgt de spion. Deze Picoo trilt. Let op: je ziet niet dat deze speler de spion heeft!
- Andere spelers kunnen de spion afpakken door dichtbij de speler met de tril te zijn. Trilt je Picoo niet meer? Dan heeft een andere speler de spion.
- Het team dat de Spion het langste had, wint

Kleuren in het spel

- Blauw Team 1
- Rood Team 2
- 'Tril' Je hebt de spion



Spokenjager

Diep in de nacht komen de spoken in het kasteel tot leven. De spokenjager probeert alle spoken te verjagen. Maar pas op: wie bij het bloedrode maanlicht niet stilstaat verdwijnt uit het kasteel. Lukt het de spoken om de spokenjager en het maanlicht te ontwijken?

Spelers 3+

Leeftijd 6+

Speelduur n.v.t.

Spelregels

Aan het begin van het spel worden de spelers automatisch verdeeld in spoken (gewone spelers) en de spokenjager (de tikker).

Zolang je Picoo controller wit (spoken) of groen (spokenjager) is, mag je vrij bewegen.

Wordt een spook getikt door de spokenjager? Dan is het spook af.

Zodra de Picoo controller oranje gaat knipperen, is het tijd om stil te gaan staan!

Beweegt een spook terwijl diens Picoo controller rood is? Dan is die speler af.

Beweegt de spokenjager terwijl diens Picoo controller rood knippert? Dan is de spokenjager niet af, maar er komt wel een eerder afgetikt spook terug in het spel!

Einde van het spel

De spoken die aan het eind van de speeltijd niet af zijn, winnen het spel.

Heeft de spokenjager alle spoken getikt? Dan wint de spokenjager.

Kleuren in het spel

Wit (gewone speler) Je mag bewegen

Groen + tril + piep (tikker) Je mag bewegen

Groen knipperen + 2x tril + correct geluid (tikker) Je hebt getikt

Groen knipperen (tikker) Time out

Snel oranje knipperen + tril + piep Bijna tijd om stil te staan

Snel rood knipperen Je moet stilstaan

Rood + 2x tril + incorrect geluid (gewone speler) Je bent af

Rood knipperen + tril + incorrect geluid (tikker) Er komt een speler terug in het spel

Spot On

Spelers 2+

Leeftijd 6+

Speelduur n.v.t.



Vorbereiding

- Leg een aantal helperkaartjes dicht bij elkaar in het midden van het speelveld. Het maakt niet uit hoeveel kaartjes dit zijn of welke kleur /cijfer erop staat.
- Suggestie: gebruik één helperkaartje per twee spelers.
- Laat de spelers in een kring staan zodat ze elkaars controller kunnen zien.

Spelregels

- Het doel van het spel is het trainen van concentratie en reactievermogen door kleuren te matchen.
- De Picoo controllers tonen een voor een een kleur. Hebben het juiste aantal controllers (zie schema) dezelfde kleur? Scan dan snel een helperkaartje zodat je een punt verdient! Het maakt niet uit welk helperkaartje je scant.
- Je mag altijd scannen als het juiste aantal Picoo controllers dezelfde kleur laat zien. Ook als je eigen controller die kleur niet toont.
- De volgende ronde start als een speler een helperkaartje op het juiste moment gescand heeft.

Einde van het spel

- Het spel stopt als één van de spelers drie punten heeft gescoord.

Aantal spelers	Aantal controllers met dezelfde kleur
2 - 4	2
5 - 8	3
9 - 12	4
13 - 16	5
17 - 20	6
21 - 24	7



Sprintkampioen

Vorbereiding

- Markeer een start- en een finishlijn.
- De spelers staan bij de startlijn.
- Leg de helperkaartjes verspreid op de finishlijn. Het maakt hierbij niet uit welke helperkaartjes dit zijn.

Spelregels

- Het spel wordt in rondes gespeeld.
- Voor elke ronde tellen de Picoo controllers af en klinkt er een startsein.
- Vervolgens wijzen de controllers twee spelers aan.
- De controllers zorgen ervoor dat iedereen aan de beurt komt.
- Ben jij aangewezen? Ren zo snel mogelijk naar de finishlijn en scan een helperkaartje.
- Ben jij het snelst? Dan win je deze ronde. Ga terug naar de startlijn.
- Verlies je de ronde? Dan doe je dit spel niet meer mee. Je gaat aan de zijkant van het speelveld staan.

Einde van het spel

- Speel je met 1 - 5 spelers? Dan wordt het spel automatisch 3 keer gespeeld. Daarna wordt bepaald wie er gewonnen heeft.
- Degene die de meeste rondes wint, wint het spel!

Kleuren in het spel

- **Wit** Wachten op battle
- **Snel blauw knipperen + tril** Je bent aangewezen voor deze battle
- **Blauw + piep** Wachten op uitslag
- **Groen + correct geluid** Gewonnen
- **Rood + incorrect geluid** Verloren
- **Groen knipperen + win geluid** Toernooi gewonnen

Stoplicht

Spelers 1+

Leeftijd 4+

Speelduur n.v.t.

Vorbereiding

- Leg een aantal helperkaartjes op een rij neer aan het einde van het veld. Dit is de finishlijn. Het maakt niet uit welke en hoeveel helperkaartjes er neergelegd worden.

Spelregels

- Alle spelers gaan op een lijn evenwijdig aan de finishlijn staan. Zorg dat er voldoende ruimte is tussen de start en de finish.
- Het doel van het spel is het als eerste bereiken van de finishlijn zonder af te gaan.
- Een speler mag lopen als diens Picoo controller groen is.
- Een speler moet stil staan als diens Picoo controller rood is.
- Tussen het wisselen van groen naar rood knippert de Picoo controller oranje.
- Beweegt een speler toch als de controller rood is? Dan is diegene af en ligt de speler uit het spel.

Einde van het spel

- De speler die als eerste een willekeurig helperkaartje van de finishlijn scant wint.

Kleuren in het spel

- **Groen** Je mag lopen
- **Oranje knipperen** Je moet zo stil staan
- **Rood** Je moet stil staan
- **Piep** De Picoo controller verandert van kleur
- **Rood + verlies geluid** Je moet het spel verlaten



Stroombezorgers

Spelers 4+

Leeftijd 8+

Speelduur 3 min



Vorbereiding

- Je hebt minimaal 4 spelers nodig om dit spel te kunnen spelen.
- Leg helperkaartjes 1 tot en met 5 klaar in een speelveld.
- Kaartje 1 is het stopcontact kaartje.
- Kaartje 2-5 zijn de apparaten kaartjes. Bijvoorbeeld een telefoon, laptop, camera en koptelefoon.

Spelregels

- Aan het begin van het spel worden spelers automatisch verdeeld in twee teams: accu's en hackers.
- Het doel van de accu's is om de apparaten in het veld op te laden.
- Het doel van de hackers is om het opladen van de apparaten tegen te houden.
- Een accu laadt eerst stroom op de Picoo door het stopcontact kaartje te scannen.
- Een accu laadt vervolgens een apparaat op door de Picoo op een apparaten kaartje te plaatsen én op dit kaartje te houden tot het apparaat vol is. Kort scannen is dus niet voldoende!
- Als een accu een apparaat probeert te laden dat al vol geladen is, dan knippert de Picoo groen. De accu kan dan meteen door naar een ander apparaat om te laden.
- Een hacker trekt een opgeladen accu leeg door de accu te tikken. Zodra een accu getikt is is zijn lading weg, en moet hij zichzelf weer opladen bij het stopcontact.
- Let op: als een accu zijn Picoo opgeladen heeft bij het stopcontact, heeft hij een paar seconden de tijd om weg te rennen. Een accu kan in die tijd niet getikt worden door een hacker.
- Als drie van de vier apparaten opgeladen zijn vóór het einde van het spel winnen de accu's. Anders winnen de hackers.

Kleuren in het spel

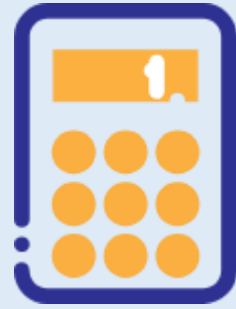
- **Blauw** Hackers
- **Rood** Lege accu
- **Rood + tril** Accu getikt door hacker
- **Wit** Volle accu
- **Blauw + tril** Hacker die getikt heeft
- **Groen knipperen + tril** Vol apparaat
- **Geel knipperen** Accu laadt een apparaat op

Tafelspeurtocht

Spelers 1+

Leeftijd 8+

Speelduur n.v.t.



Vorbereidingen

- Kies welke tafels je wil oefenen.
- Leg de tafels van die tafels op een stapel.
- Verspreid de antwoordkaartjes over de ruimte (bijvoorbeeld in de klas, speelplaats of gymzaal),
- Start het spel op een Picoo met het Tafelspeurtocht-kaartje.
Let op: dit is een individueel spel, na het scannen van het kaartje start het spel meteen. Je hoeft niet op de knop te duwen. Willen er meer kinderen spelen? Start het spel dan op elke Picoo afzonderlijk.

Speluitleg

- Pak een tafelkaartje van de stapel en scan deze met je Picoo.
- Zoek het bijbehorende antwoordkaartje en scan deze ook met je Picoo.
- Goed? De Picoo wordt groen! Ga door met een volgende som.
- Fout? De Picoo wordt rood, zoek verder!
- Tip: Lukt het even niet om het goede antwoord te vinden? Probeer dan eerst een ander tafelkaartje, je kunt op elk moment een nieuw tafelkaartje scannen.
- Speel door tot de stapel leeg is.

Kleuren in het spel

- **Blauw** Scan een nieuw tafelkaartje
- **Paars** Zoek en scan het antwoord
- **Groen** Het antwoord is goed, scan een nieuw tafelkaartje
- **Rood** Het antwoord is fout, probeer het nog eens

Tik Tak tel

Spelers 1+

Leeftijd 4+

Speelduur n.v.t.

Vorbereiding

- Dit is een individueel spel.
- Leg helperkaartjes 1 t/m 8 klaar.

Spelregels

- Het doel van het spel is het juiste aantal knipperlichtjes en piepjes te tellen en dit te koppelen aan het juiste getal op het kaartje.
- Als het spel start knippert en piept de Picoo controller een willekeurig aantal keren.
- Tel het aantal keren dat de Picoo knippert en piept. Dit is minimaal 1 keer en maximaal 8 keer.
- Zoek en scan de helperkaart met het cijfer dat gelijk is aan het aantal.
- Is het antwoord goed? Dan wordt de controller groen en speelt hij een correct geluid af.
- Na een goed antwoord knippert en piept de Picoo controller een nieuw aantal keren.
- Is het antwoord fout? Dan wordt de controller rood en speelt hij een incorrect geluid af.
- Na een fout antwoord knippert en piept hij nogmaals hetzelfde aantal als de vorige ronde.

Einde van het spel :Het spel stopt als er vijf keer een goed antwoord is gegeven.

Kleuren in het spel

- **Blauw knipperen + piepjes** Te tellen aantal
- **Paars** Zoek en scan helperkaart
- **Groen + correct geluid** Goed
- **Rood + incorrect geluid** Niet goed



Tovertoren (Harry Potter)

Spelers 5+

Leeftijd 5+

Speelduur 2 min.

Spelregels

- Aan het begin van het spel worden de spelers automatisch verdeeld in drie groepen: tovenaarsleerlingen, een duistere tovenaar en wijze meesters. De duistere tovenaar is de tikker en de wijze meesters zijn de verlossers.
- Het doel van de duistere tovenaar is om de tovenaarsleerlingen en de wijze meesters af te tikken.
- Opmerking: de duistere tovenaar heeft eerst een time-out zodat de andere spelers weg kunnen rennen.
- Als een speler af is moet deze stil blijven staan.
- Wijze meesters kunnen tovenaarsleerlingen bevrijden door ze te tikken. Als de wijze meester zelf getikt is, kan diegene bevrijd worden door een andere wijze meester als die er is.

Einde van het spel

- Als iedereen getikt is vóór het einde van de speeltijd heeft de duistere tovenaar gewonnen. Anders hebben de overgebleven spelers en wijze meesters gewonnen.

Kleuren in het spel

- **Geel knippen** Time-out duistere tovenaar
- **Geel** Duistere tovenaar
- **Blauw** Tovenaarsleerling
- **Blauw + voortdurende tril** Wijze meester
- **Rood + korte tril** Tovenaarsleerling of wijze meester die af is



Voldemort



Perkamentus



Hagrid



Griffendor

Triade

Spelers 4+

Leeftijd 4+



Materiaal: helperskaartjes

Speelduur n.v.t.

Vorbereiding

- Gebruik een van de Picoo quizzen of maak en print zelf een quiz, waarin combinaties van drie bij elkaar horen.
- Doe de quizkaarten in de juiste Smartsleeves. Op de achterkant van elke quizkaart staat aangegeven bij welke smartsleeves de kaart hoort
- Verspreid de Smartsleeves over het speelveld.

Start het spel.

- Scan de eerstvolgende ongebruikte Smartsleeve met de spelverdeler.
Als je alle Smartsleeves gebruik druk je twee keer op de knop van de spelverdeler.
Voorbeeld 1 Je hebt 3 combinaties en dus 9 smartsleeves in het veld gelegd.
Scan Smartsleeve 10
Voorbeeld 2 Je hebt 8 combinaties en dus 24 smartsleeves in het veld gelegd.
Druk 2x op de knop

Spelregels

- Het doel van het spel is om als team als eerste alle juiste combinaties te vinden.
- Aan het begin van het spel worden spelers automatisch verdeeld in twee teams.
- De spelers komen om de beurt in rondes tegen elkaar in actie om een combinatie te zoeken.
- Wacht tot jouw Picoo controller paars knippert. Dan start de ronde.
- Zoek en scan een Smartsleeve. Zoek en scan nu de bijbehorende twee Smartsleeves.
- Bij een fout mag je doorzoeken naar het goede antwoord.
- De ronde stopt als een van de spelers de juiste combinatie vindt.
- Let op: combinaties die al afgerond zijn, kun je niet opnieuw scannen.
 - Overleg met je team welke combinaties al gevonden zijn.

Einde van het spel

Het team dat als eerste alle combinaties vindt, wint.

Kleuren in het spel

- **Langzaam blauw knipperen** start het spel met de spelkaart
- **Blauw** stel het aantal combinaties in
- **Langzaam paars knipperen** scan een Smartsleeve
- **Paars** scan de bijbehorende Smartsleeve
- **Snel blauw knipperen + tril + piep** Je hebt het eerste kaartje van een combinatie nog een keer gescand
- **Groen knipperen + tril + correct geluid** Goed antwoord combinatie gevonden
- **Rood knipperen + tril + incorrect geluid** Fout antwoord combinatie niet afgerond
- **Wit knipperen + tril + incorrect geluid** Deze combinatie heb je al afgerond



Tweestrijd

Welk team vindt het snelste de juiste combinaties bij elkaar?
Goede onderlinge communicatie is hierbij belangrijk!

Spelers 4+

Leeftijd 4+

Materiaal: smartsleeves

Speelduur n.v.t.

Vorbereiding

- Gebruik één van de Picoo quizen of maak en print zelf een quiz, waarin combinaties van twee bij elkaar horen.
- Doe de quizkaarten in de juiste Smartsleeves. Op de achterkant van elke quizkaart staat aangegeven bij welke smartsleeves de kaart hoort
- Verspreid de Smartsleeves over het speelveld.

Start het spel.

- Scan de eerstvolgende ongebruikte Smartsleeve met de spelverdeler.
Als je alle Smartsleeves gebruik druk je twee keer op de knop van de spelverdeler.
Voorbeeld 1 Je hebt 3 combinaties en dus 6 smartsleeves in het veld gelegd.
Scan Smartsleeve 7
Voorbeeld 2 Je hebt 12 combinaties en dus 24 smartsleeves in het veld gelegd.
Druk 2x op de knop

Spelregels

- Het doel van het spel is om als team als eerste alle juiste combinaties te vinden.
- Aan het begin van het spel worden spelers automatisch verdeeld in twee teams.
- De spelers komen om de beurt in rondes tegen elkaar in actie om een combinatie te zoeken.
- Wacht tot jouw Picoo controller paars knippert. Dan start de ronde.
- Zoek en scan een Smartsleeve. Zoek en scan nu de bijbehorende Smartsleeve.
- Bij een fout mag je doorzoeken naar het goede antwoord.
- De ronde stopt als een van de spelers de juiste combinatie vindt.
- Let op: combinaties die al afgerond zijn, kun je niet opnieuw scannen.
Overleg met je team welke combinaties al gevonden zijn.

Einde van het spel

- Het spel is afgelopen als een team alle combinaties gevonden heeft. Dit team wint het spel.
- Wil je het spel eerder stoppen? Scan de spelkaart. Het spel stopt nu op alle Picoo controllers.

Kleuren in het spel

- **Tijdens voorbereiding, blauw**
Scan het helperkaartje waarvan het nummer overeenkomt met het aantal goede antwoorden dat gezocht moet worden
- **Blauw** Team A
- **Rood** Team B
- **Blauw of rood knipperen** Je bent de volgende die aan de beurt is. Ga klaarstaan.
- **Langzaam paars knipperen** Het is jouw beurt. Scan de eerste Smartsleeve van een combinatie.
- **Paars** Het is jouw beurt. Scan de tweede Smartsleeve van een combinatie.
- **Rood knipperen + tril + incorrect geluid** Fout antwoord, zoek verder
- **Wit knipperen+ tril+ incorrect geluid** Deze combinatie heb je al afgerond

Twikkie

Spelers 6-21

Leeftijd 6+

Speelduur nvt

Vorbereiding



- Let op: je hebt minimaal 6 spelers nodig. Als er minder dan 6 Picoo's gevonden worden knippert de Picoo drie keer rood en hoor je een piep.
- Start het spel vanuit de app of scan de spelkaart.
- Wacht tot alle Picoo's wit oplichten.
- Druk op de knop van de knipperende Picoo.
- Er worden nu automatisch teams gevormd. Elk team heeft zijn eigen kleur.
- Wil je invloed uitoefenen op wie er bij wie in het team zit? Wissel dan nu Picoo's zodat spelers die bij elkaar in het team moeten beiden een Picoo met een gelijke kleur hebben.
- Als de teams gevormd zijn, druk je nogmaals op de knop van de knipperende Picoo.
- Alle Picoo's lichten blauw op, behalve de tikkers: zij lichten rood op.

Speluitleg

- Het doel van de tikkers is om zo snel mogelijk iemand met een blauwe Picoo te tikken.
- Zodra één van de twee tikkers iemand anders tikt, zijn beiden tikkers geen tikker meer.
- Zodra een blauwe speler getikt wordt, worden deze speler én zijn team-maatje de nieuwe tikkers.
- Het spel is afgelopen als de speeltijd voorbij is. De spelers die op het einde van het spel de tikkers zijn verliezen. De andere spelers winnen.

Kleuren in het spel

- **Rood** Tikkers
- **Blauw** Spelers



Verstoppertje Spelers 2+ Leeftijd 4+ Speelduur 10 min

Speluitleg

- Bij de start bepaalt het spel automatisch wie de zoeker is. De Picoo van de zoeker gaat wit knipperen.
- De andere spelers zijn verstoppers. Deze Picoo's kleuren blauw.
- De verstoppers krijgen 20 seconden om zich te verstoppen. De zoeker houdt ondertussen zijn of haar ogen dicht.
- Tijdens de 20 seconden trilt de Picoo van de zoeker elke seconde kort.
- Na 20 seconden kleurt de Picoo van de zoeker paars en mag de zoeker op zoek!
- De Picoo's van de verstoppers trillen nu ook kort, om aan te geven dat de zoeker op weg is.
- Vindt de zoeker een verstopper, dan houdt de zoeker zijn Picoo 6 seconden bij die van de verstopper totdat de Picoo van de verstopper rood kleurt.

Einde van het spel

- Vindt de zoeker alle verstoppers, dan eindigt het spel en wint de zoeker.
- Vindt de zoeker niet alle verstoppers aan het einde van het spel, dan winnen de verstoppers.

Speluitleg aangepast modus

- Picoo bepaalt automatisch wie de zoeker is. De Picoo controller van de zoeker gaat wit knipperen.
- De andere spelers zijn verstoppers. Deze Picoo controllers kleuren blauw.
- De verstoppers krijgen 60 seconden om zich te verstoppen. De zoeker houdt ondertussen zijn of haar ogen dicht.
- In de verstop tijd trilt de Picoo van de zoeker elke seconde kort.
- Na de verstop tijd kleurt de Picoo controller van de zoeker paars, stopt het trillen bij deze Picoo en mag de zoeker de verstoppers gaan zoeken!
- De Picoo controllers van de verstoppers trillen nu ook kort, om aan te geven dat de zoeker onderweg is.
- Tijdens het zoeken geven de Picoo controllers van de verstoppers om de beurt een korte piep.
- Vindt de zoeker een verstopper, dan houdt de zoeker zijn Picoo controller 6 seconden bij die van de verstopper. Beide Picoo controllers trillen hierbij. In deze tijd mag een verstopper niet wegronnen.
- Na 6 seconden trillen is een verstopper officieel gevonden. Dit wordt bij de verstopper aangegeven met een verlies geluid en rood licht. De zoeker hoort een korte piep als iemand gevonden is.

Einde van het spel

- Vindt de zoeker alle verstoppers, dan eindigt het spel en maakt de Picoo van de zoeker een win geluid met groen knipperend licht. De verstoppers krijgen een verlies geluid met rood knipperend licht.
- Vindt de zoeker niet alle verstoppers aan het einde van het spel, dan krijgen alle verstoppers die niet gevonden werden een kort win geluid met groen knipperend licht. De zoeker en verstoppers die gevonden werden krijgen dan een kort verlies geluid met rood knipperend licht.

Kleuren in het spel

- **Wit knipperen** Zoeker - andere spelers verstoppen zich
- **Paars** Zoeker mag gaan zoeken
- **Blauw** Verstopper
- **Rood** Verstopper is gevonden
- **Rood knipperend** Verloren
- **Groen knipperend** Gewonnen

Vorstvrij

Spelers 4+

Leeftijd 6+

Speelduur 4 Min



Speluitleg

- Bij de start verdeelt het spel de spelers automatisch in twee teams.
- Het ene team zijn de sneeuwstormen. Deze Picoo's kleuren wit.
- Het andere team zijn de zonnetjes. Deze Picoo's kleuren geel.
- Als een sneeuwstorm in de buurt komt van een zon verandert de zon in een ijsblok. De Picoo wordt blauw.
- Ben je veranderd in een ijsblok? Dan moet je stil blijven staan.
- Een zonnetje kan een ijsblok ontdooien door minimaal 3 seconden naast het ijsblok te gaan staan.
- Lukt het de sneeuwstormen om alle zonnetjes op tijd in ijsblokken te veranderen? Dan winnen de sneeuwstormen.
- Zijn er aan het eind van de speeltijd nog zonnen over? Dan winnen de zonnetjes en ijsblokjes.

Kleuren in het spel

- **Wit** Sneeuwstorm
 - **Geel** Zon
 - **Blaauw** Ijsblok
- 
- **Knipperlicht**
 - Aanraking andere speler

Water en vuur

Spelers 4+

Leeftijd 6+

Speelduur n.v.t.



Speluitleg

- Aan het begin van het spel worden de spelers automatisch in twee teams verdeeld: een blauw team (water) tegen een rood team (vuur)
- De spelers van elk team zijn om de beurt de tikkers. Picoo bepaalt automatisch wie de tikkers zijn en wanneer er gewisseld wordt.
- Is jouw team de tikker? Dan trilt je Picoo. Stopt je Picoo met trillen? Dan zijn de spelers van het andere team de tikkers.
- Word je getikt? Dan verandert jouw Picoo in de kleur van het tikkende team. En dan word jij zelf ook een tikker bij dat team.
- Het spel is afgelopen als alle spelers dezelfde kleur hebben.

Kleuren in het spel

- **Rood** Team rood (vuur)
- **Blauw** Team blauw (water)
- **Tril** Tikker

Wereldreizigers

Pak je koffers, we gaan op wereldreis! Leg jouw deel van de reis zo snel mogelijk af zodat jouw teammaatje de reis kan vervolgen. Bezoek jij met je team als eerste alle continenten?



Spelers 4+

Leeftijd 6+

Speelduur n.v.t.

Vorbereiding

- Gebruik de rode en blauwe helperkaartjes.
- Zet een estafette parcours uit.
- Voorbeeld 1: laat alle spelers op hetzelfde punt vertrekken en eindigen. Spelers rennen in hun beurt naar een vooraf afgesproken plek en weer terug.
- Voorbeeld 2: verdeel de spelers over het parcours, waarbij speler 1 het eerste deel loopt, tot hij bij speler 2 aankomt. Daarna loopt speler 2 naar speler 3, en zo verder.
- Tip: gebruik materialen om het parcours duidelijk aan te geven.
- Het rode team gebruikt de rode helperkaartjes. Het blauwe team gebruikt de blauwe helperkaartjes. Leg voor beide teams een kaartje in hun teamkleur aan het begin en het einde van het parcours. Dit zijn de begin- en eindpunten. Het maakt niet uit welke cijfers er op de kaartjes staan.

Spelregels

- Bij de start van het spel worden de spelers automatisch in een team geplaatst: team rood of team blauw.
Team rood gebruikt een rood helperkaartje als startpunt. Team blauw gebruikt een blauw helperkaartje als startpunt.
- Per team is er één langzaam knipperende Picoo controller. Deze speler is als eerste aan de beurt.
- Als iedereen klaar staat, scannen de twee spelers die zullen starten het startkaartje van het team. Hebben beide teams het startpunt gescand? Dan beginnen de Picoo controllers met aftellen. Daarna start de race.
- Leg het parcours zo snel mogelijk af!
- Geef de beurt door aan de volgende speler. Dit doe je door je Picoo controller tegen de controller van de volgende speler aan te houden. Je hoeft géén kaartje te scannen.
- Zorg dat alle spelers aan de beurt komen.
- Let op: de Picoo controllers houden in de gaten of iedereen aan de beurt is geweest. Is dat niet het geval? Dan kan het eindpunt nog niet gescand worden!
- De laatste speler scant het kaartje bij het eindpunt. Dit moet het helperkaartje in de eigen teamkleur zijn.

Einde van het spel

- Het team dat als eerste het eindpunt scant, wint het spel.

Wipe Out



Spelers 3+

Leeftijd 4+

Speelduur 2 min.

Spelregels

- Aan het begin van het spel wordt één speler automatisch aangewezen als tikker.
- Het doel van de tikker is om iedereen af te tikken.
- Let op: aan het begin van het spel knippert de Picoo controller van de tikker. Dit is een time-out, zodat de andere spelers weg kunnen rennen van de tikker en niet meteen af zijn.
- Je bent af als je getikt bent.
- Als je getikt bent kom je niet meer terug in het spel en verlaat je het speelveld.

Einde van het spel

- Als iedereen getikt is vóór het einde van de speeltijd heeft de tikker gewonnen. Anders hebben de overgebleven spelers gewonnen.

Kleuren in het spel

- **Geel** Tikker
- **Blauw** Gewone speler
- **Rood + korte tril** Gewone speler die af is

ZombieRun (Last of us)

Spelers 2+

Leeftijd 4+

Speelduur 3 Min



1. Speluitleg

- Bij de start wijst het spel één speler aan als zombie.
- Het doel van de zombie is om alle spelers in zombies te veranderen voor de tijd om is.
- Door bij een speler in de buurt te komen, wordt de andere speler automatisch in een zombie veranderd.
- Deze zombie kan nu ook andere spelers veranderen in zombies.
- Let op: nieuwe zombies komen eerst in een time-out periode, tijdens deze periode kunnen ze nog geen andere spelers tikken.

Einde van het spel

- De zombies winnen als alle spelers veranderd zijn in zombies voor de tijd om is.
- Is niet iedereen zombie als de tijd om is? Dan winnen de gewone spelers.

2. Speluitleg aangepast modus

(Aangepast voor spelers met een visuele beperking)

- Bij de start wijst het spel één speler aan als zombie.
- Deze Picoo controller geeft groen licht en speelt het gehele spel een herhalende piep af.
- De andere spelers hebben een aantal seconden de tijd om weg te rennen. Zodra de zombie kan tikken gaat de Picoo van de zombie trillen.
- Het doel van de zombie is om alle spelers in zombies te veranderen voor de tijd om is.
- Door bij een speler in de buurt te komen, wordt de andere speler automatisch in een zombie veranderd. De controller van deze speler geeft vanaf nu ook groen licht en speelt een herhalende piep af.
- Deze zombie kan nu ook andere spelers veranderen in zombies.

Einde van het spel

- De zombies winnen als alle spelers veranderd zijn in zombies voor de tijd om is.
- Is niet iedereen zombie als de tijd om is? Dan winnen de gewone spelers.

Kleuren in het spel

- Groen Zombie
- Groen Knipperend Time out
- Paars Gewone speler