

Woordmemory

Benodigheden

- ◆ per groepje 1 spel van 36 kaarten
- ◆ 2, 3 of 4 spelers

Spelinstructies

1. Schud de kaarten door elkaar en leg ze neer met de woorden naar beneden in een vierkant van 6 bij 6.
2. De eerste speler draait 3 kaartjes om. Als met deze kaartjes een zin gemaakt kan worden, mag de speler deze kaartjes pakken. Anders worden de kaartjes weer omgedraaid.
3. Altijd is de volgende speler aan de beurt.
4. Het spel is voorbij als alle kaartjes op zijn, of als er geen zinnen meer kunnen worden gemaakt.
5. Degene met de meeste zinnen wint het spel. Bij gelijkspel wint degene die als eerste de meeste zinnen bij elkaar gesprokkeld heeft.

Woordketting

Benodigdheden

- ◆ per groepje een geschud kaartspel van 56 kaarten inclusief 4 jokers
- ◆ 2 tot 4 spelers
- ◆ per speler pen en papier

Variant 1: basisvariant

1. De deler geeft 3 kaarten aan iedere speler en draait 1 kaart van de stapel open op tafel.
2. De overige kaarten liggen op een stapel met de achterkant naar boven.
3. De deler bedenkt een zin die met de open kaart kan beginnen. Deze zin wordt hardop uitgesproken.
4. De volgende speler legt 1 kaart aan en bedenkt een zin die met deze 2 woorden kan beginnen. Ook deze zin wordt hardop uitgesproken.
5. Het bovenste woord van de kaart telt, maar kaarten mogen worden gedraaid om de zin kloppend te maken.
6. De volgende spelers leggen steeds een volgend woord aan en spreken de zin die ze in gedachten hebben hardop uit. Als een speler niet kan aanleggen, mag deze een kaart van de gesloten stapel pakken. Als de speler hierdoor meer dan 3 kaarten in zijn handen heeft, moet er 1 kaart onder op de stapel worden gelegd.
7. Het spel is afgelopen als 1 van de spelers alle kaarten kwijt is, of als gedurende een hele ronde geen van de spelers heeft kunnen aanleggen.
8. De hoeveelheid kaarten in de hand telt als strafpunten. Deze worden op papier bijgehouden.
9. De gemaakte zin blijft op tafel liggen en de spelers starten met een nieuwe zin.

Variant 2

De volgorde van de open kaarten op tafel mag gewijzigd worden.

Variant 3

Bij deze variant moeten alle **woordsoorten** kloppen zoals ze op de kaartjes staan. Een woord als *vissen* kan bijvoorbeeld een zelfstandig naamwoord zijn (*Wij eten vissen*), maar ook een werkwoord (*Wij vissen in de vijver*).

Variant 4

In plaats van dat er tegen elkaar gespeeld wordt, wordt er mét elkaar gespeeld met als doel een zo lang mogelijke zin te maken. Per ronde kan iedere speler een kaart inbrengen. De groep kiest vervolgens de beste variant.

Woordslang

Benodigdheden

- ◆ per groepje een geschud kaartspel van 56 kaarten incl. 4 jokers
- ◆ timer (via smartboard of telefoon)
- ◆ 2 tot 4 spelers
- ◆ per speler pen en papier

Spelinstructies

Variant 1: basisvariant

1. Leg de kaarten neer in een patroon zoals je op de afbeelding ziet. De joker ligt in het midden, en alle kaarten liggen open.
2. Stel de timer in op 1 minuut. In die minuut maak je zelf een zo lang mogelijke juiste zin. De joker kan elk woord zijn. De woordSLANG mag alle kanten op gaan, als de kaartjes van de woorden elkaar maar ergens raken en alle kaartjes maar één keer worden gebruikt.
3. Elke speler maakt om de beurt een zin binnen 1 minuut. De eerste speler maakt een zin, schrijft deze op en pakt de kaartjes die hij gebruikt heeft. De joker blijft liggen.
4. Op de plekken waar geen kaartjes meer liggen, worden nieuwe kaartjes gelegd. De tweede speler maakt een zin, schrijft deze op en pakt de kaartjes die hij gebruikt heeft. Daarna volgen de andere spelers en dat gaat zo verder tot alle kaarten op zijn.
5. De speler die aan het eind van het spel de meeste kaartjes heeft, wint het spel.

Variant 2

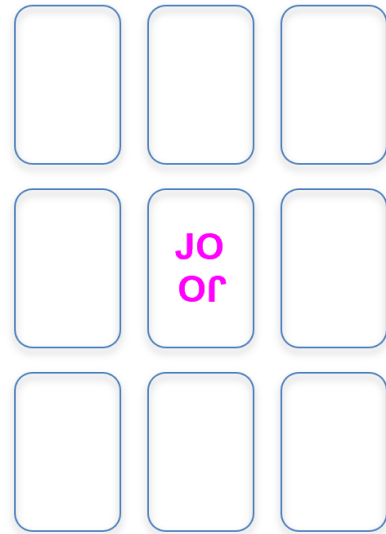
Het spel wordt gespeeld zonder jokers, dus zowel de joker in het midden als de jokers in de stapel worden weggelegd.

Variant 3

In plaats van het aantal gebruikte kaartjes kunnen de aangegeven punten op de kaarten gebruikt worden voor de puntentelling.

Variant 4

In deze variant speel je tegen elkaar. Als je een langere zin kunt maken dan degene die de beurt heeft, mag je de kaarten stelen.



Woordpoker

Benodigheden

- ◆ per groepje een geschud kaartspel van 56 kaarten incl. 4 jokers
- ◆ timer (via smartboard of telefoon)
- ◆ 2 tot 4 spelers
- ◆ per speler pen en papier

Spelinstructies

Variant 1: basisvariant

1. Iedere speler krijgt 5 kaarten.
2. Stel de timer in op 1 minuut. In die minuut maak je zelf een zo lang mogelijke juiste zin. De joker kan elk woord zijn.
3. Schrijf je bedachte zin op.
4. Als de tijd om is, wordt er bekeken wie de langste correcte zin heeft bedacht. Degene met die zin krijgt 1 punt.

Variant 2

Bij deze variant moeten alle **woordsoorten** kloppen zoals ze op de kaartjes staan. Een woord als *eten* kan bijvoorbeeld een zelfstandig naamwoord zijn (*Wij eten vissen*), maar ook een werkwoord (*Wij vissen in de vijver*).

Variant 3

Bij deze variant moet rekening gehouden worden met het puntenaantal dat op de kaartjes staat. Degene met de hoogste score wint.