

Een digitaal aangestuurd beweegplein met 26 spelvormen

Spelenderwijze kinderen hun kwaliteiten, eigenschappen laten ontdekken, zoals IQ, ruimtelijk inzicht, samenwerkingsvermogen, geheugen, overzicht, lenigheid, lijfelijkheid, kracht, muzikaliteit en toonherkenning, inzicht of men kleurenblind is, patroonherkenning en leervermogen.

Het gaat er vanuit dat je bewust energie toewijst in een proces, De hoeveelheid bepaalt je mogelijkheden op detail niveau. Dat is voor iedereen verschillend.

Ook het waarnemen en handelen wordt geoefend en in kaart gebracht in de verschillende spelvormen.

Vanuit deze uitgangspunten is een spelplein bedacht waarin bovengenoemde eigenschappen gemeten worden.

Met AI-technologie wordt een sturingseenheid gemaakt die met een app aangestuurd wordt.

De resultaten worden per individu in een database opgeslagen en vergeleken met andere deelnemers. De score ontstaat vanuit opgeslagen informatie van andere deelnemers.

De kennis over de score is via de app individueel te bekijken.

Anoniem kunnen scores door iedereen ingezien worden.

Met je toestemming kunnen jouw individuele resultaten gedeeld worden.

Het AI-systeem mag anoniem contact met je opnemen over de resultaten.

De spellen mogen zonder winst oogmerk vrij gebruikt worden, maar als er direct of indirect voordeel genoten wordt dan is het auteursrecht van toepassing.

Er zijn verscheidene led tegels te koop via internet.

De spellen en de varianten geven een indicatie over de mogelijkheden er moet een eerste selectie worden gemaakt als het spelplein geproduceerd gaat worden.

De spelvormen zijn visueel door mij voorgesteld en nog niet in de praktijk uit geprobeerd. Als korfbal trainer heb ik eerder met allerlei spelvormen geëxperimenteerd, de kinderen genoten van bewegen vanuit een spelvorm.

Het gaat om een plein van ledtegels in vieren verdeeld met $6 \times 6 = 36$ tegels op een vierde gedeelte dus totaal zijn er 144 led tegels. Het speelveld van 6×6 tegels noemen we het vierdeveld. Het halve speelveld noemen we het halve veld.

De tegels zijn afhankelijk van de leeftijd 50 x 50 of 40 x 40 centimeter, de totale maat van het plein is dan 480 tot 600 cm in het vierkant.

Dit is een indicatie, het maakt niet uit hoe groot het plein uiteindelijk is, voor sommige spellen mag het plein best groter zijn. 10 x 10 meter is ook een mooie maat.

Het heeft voorkeur om de vier delen van het speelveld als een geheel werkend te construeren, dan kan het formaat van de tegels in dit deel leeftijdgebonden worden ingesteld.

Een camerasysteem met AI-technologie neemt waar of een speler op de tegel staat. Je kan ook sensoren gebruiken, er zijn ook [dans] ledtegels met ingebouwde sensoren.

Het raamwerk van een vierkant van 36 tegels krijgt een eigen kleur in de randen voor de herkenbaarheid. Het spelplein heeft zo vier delen. Ook andere patronen of vormen kunnen zo gerealiseerd worden.

Elke tegel kan een eigen kleur en/of patroon generen.

Met de combinatie kleur en patroon kunnen complexere spelvormen gemaakt worden, in een aantal spelvormen is dit toegepast.

De spellen zijn beschreven voor bovengenoemd speelveld, maar ook andere speelvelden zijn voor dezelfde spellen geschikt.

Om blessures te voorkomen moet er aandacht besteed worden hoe je het beste van richting kunt veranderen, ook moet het speelplein valvriendelijk en stroef vanwege slijbgevaar zijn.

Via een geluidsinstallatie kunnen klanken of muziek gehoord worden.

Bij fel zonlicht of bij daglicht moet er een scherm aangebracht worden om goed de kleuren en patronen te herkennen. Als er een camerasysteem als waarneming gebruikt wordt moeten reflecties vermeden worden.

1. Een spel met 4 personen

A – Op elk vierdeveld staat een deelnemer.

Als er een tegel oplicht dan heeft degene die het snelste reageert en op de betreffende tegel een voet zet een punt.

Je staat met je gezicht naar elkaar toe, op die manier kun je ook achter je kijken.

Je kunt het spel ook met 2 of 3 deelnemers spelen. Met twee deelnemers kun je ook het halveveld gebruiken.

B - Ook 1 deelnemer kan het spel spelen op een vierdeveld dan wordt de tijd opgenomen, tussen het oplichten en het aan raken van de tegel. Je kan het speelveld ook helemaal gebruiken. Bijvoorbeeld wie weet in één minuut de meeste oplichtende tegels aan te raken.

C – Je kan deze variant ook met twee deelnemers doen op het halve veld.

D - Bij meerdere deelnemers kan de reactietijd ook opgeteld als score gebruikt worden.

E- Je kan ook patronen gebruiken in plaats van kleuren.

F - Je kan twee kleuren of patronen gebruiken de deelnemer moet dan kiezen.

G - Je kan ook de kleur laten branden bij de winnaar. Deze tegel wordt dan niet meer gebruikt.

H - Of je kan de tegels die gebruikt zijn in een donkerdere kleur laten branden en de tegels wél blijven gebruiken, het spel wordt dan een stuk moeilijker.

2. Snelheidsspel

A - Wie kan er in één of twee minuten de langste route afleggen.

Je krijgt een bepaalde kleur toegewezen die een bepaalde tijd vooraf oplicht - die moet je volgen. Als iemand sneller reageert lichten de led tegels eerder op.

Je kan ook een deel van de tegel gebruiken om de richting naar de volgende tegel aan te geven. Je kan dan je beweging daarop instellen.

Om het moeilijker te maken kunnen andere kleuren ook oplichten.

B - Alle leds branden en de oplichtende rode kleur moet je volgen op het plein.

Om het moeilijker te maken veranderen de andere kleuren ook van positie.

C - Als je op een verkeerde tegel stapt dan moet je die kleur gaan volgen; de rode kleur blijft daarnaast ook zijn eigen route volgen op het speelveld.

D – Als er twee kleuren op dezelfde tegel tijdens je route naast elkaar oplichten dan moet je de nieuwe kleur vervolgens gaan volgen.

E - Als er in de route twee signaal tegels tegelijk branden moet je met twee benen tegelijk op deze twee tegels springen. Als extra moeilijkheid kan het verschil in tijd bij het neerkomen worden afgetrokken van de totaalscore.

F - Alle led tegels branden en als er een kleur dooft moet je op die tegelplaats stappen.

G - Via drie oplichtende tegels moet je een viertal tegels die in een dezelfde kleur branden bereiken, dit gaat gepaard met een sprong, je mag daarbij niet buiten de vier tegels komen, dan telt de sprong niet. Wie maakt in een minuut de meeste sprongen.

- H** - Je kan ook patronen in plaats van kleuren gebruiken.
- I** - Je kan verschillende kleuren bij hetzelfde patroon toepassen.
- J** - Je kan patronen ingewikkelder maken.

3. Oversteekspel

- A** – Iedere deelnemer heeft zijn eigen kleur. Het spel wordt gespeeld met twee deelnemers. Wie steekt het meeste keer over in drie minuten. De kleuren veranderen regelmatig van patroon, de tegels kunnen ook langzaam uitdoven, als je verkeerd stapt dan telt de oversteek niet.
- B** – Gebonden aan een plaats draaien kleuren als een molen rond – vrij snel – zodat je vooruit moet kijken van waar de kleuren komen. Er worden ook enkele tussenstaptegels gecreëerd die geen kleur hebben die mag je als rust moment gebruiken.
- C** - Je kan dit spel ook alleen doen, je moet dan via twee gescheiden middelste witte tegels [eiland] naar de overkant komen.
- D** - Een dezelfde variant met een verplaatsend wit eiland, met twee deelnemers.
- E** - Je moet als tweetal via eigen kleuren tegelijk op vier tegels die duidelijk anders van kleur zijn zien te komen, als je daar samen bent ga je weer verder naar de overzijden, waarna deze vier tegels verplaatsen naar een ander deel van het plein, voor een nieuwe oversteek. Welk tweetal haalt de meeste oversteken in 2 minuten.
- F** - je kan dit spel ook met patronen doen.
- G** - Als er een bepaald patroon is dan veranderd die tegel niet van kleur of patroon.

4. Geheugenspel

- Dit spel kan met kleuren of/en met patronen gedaan worden, in de patronen kan een aanwijzing van het traject gelegd worden. Je kan via kleuren en patronen die in een lijn verschijnen het associatievermogen activeren.
- A** - Er verschijnt een traject op het speelveld dat je moet onthouden. Zodra je de eerste tegel aanraakt verdwijnt het traject en moet je proberen de juiste stappen te vinden. Je kan het traject langzaam groter maken.
 - B** – Drie, vier of vijf tegels vooruit brandt een gedeelte van de tegels die doven wanneer je op de eerste tegel stapt. Dan doven de eerste vier of drie tegels en gaat een volgende tegel branden, enz. Zo moet je het juiste traject volgen, wie komt het verste?
 - C** - De eerste speler maakt een traject van een bepaald aantal stappen op het speelveld. De tweede moet dat proberen te volgen zonder mis te stappen. De fouten worden geteld. Daarna maakt de tweede speler een traject. Wie maakt de minste fouten?
 - D**- De kleuren veranderen in patronen, het traject kan zo langer gemaakt worden.

5. Samenspel

- Het spel wordt op het vierdeveld met 36 ledtegels gespeeld. Op ieder vierdeveld staat een deelnemer en er worden tweetallen gevormd. Je kan het spel kruislings of recht tegenover elkaar spelen. De tweetallen spelen tegen elkaar.
- A** – Een kleur verschijnt op een dezelfde plaats, welk tweetal staat het eerste op de tegels? Bij de winnaars blijft de kleur branden en die tegel wordt daarna niet meer gebruikt. je moet dus bij elkaar kijken welke tegels er over zijn.
 - B** - Het verschijnen van een nieuwe kleur is tegenovergesteld aan je medespeler. Verder dezelfde vorm als bij A.

C – Alle tegels branden en een tegel verandert van kleur, welk tweetal staat het eerste op de nieuwe kleur? Die tegel dooft of een patroon verschijnt op de tegel bij de winnaars.

D – Hetzelfde spel maar nu verandert de tegel in een lichtere kleur bij de winnaars.

6. Gelijktijdigheids spel

A - Op ieder vierdeveld staat een deelnemer.

Het is de bedoeling dat je met twee benen tegelijk op de twee tegels komt. Er lichten telkens twee tegels tegelijk op. De tijd wordt gemeten wanneer je met twee voeten op de twee plekken staat. Als je ongelijk op de tegels staat wordt het verschil afgetrokken.

Als je naast de tegel stapt of valt wordt er tijd afgetrokken.

B – Nu met tweetallen. Welk tweetal staat het eerste met twee voeten op de nieuwe kleur?

C – je kan het spel ook spelen op het hele speelveld met één deelnemer.

Wie weet over twintig sprongen het geringste tijdsverschil bij het neerkomen te maken?

D- je kan tussen de ruimte twee tegels die tegelijk branden vergroten, één of twee tegels gebruik je dan die oplichten om de volgende twee tegels te bereiken.

7. Kleurenspeel

A - Wie weet de meeste [verschillende] kleurencombinaties te vinden op het speelveld.

Het gaat er hierbij om dat de menging van de twee kleuren een derde kleur oplevert.

Bijvoorbeeld: blauw geel geeft groen, rood wit geeft roze, rood-blauw geeft paars, enz.

De kleurnuances kunnen steeds subtieler worden samengesteld.

Je krijgt vier minuten de tijd om zoveel mogelijk kleurencombinaties te vinden.

De moeilijkheidsgraad kan opgevoerd worden door de drie kleuren verder uit elkaar te plaatsen. Je mag via neutrale tegels, die als zodanig zijn aangegeven, naar een volgende kleur gaan.

B – Je kan er een wedstrijd van maken met twee personen op het halve speelveld.

C- Je kan ook vanuit twee basis kleuren een patroon in de betreffende mengkleur maken.

8. Wendbaarheidsspel.

De techniek van het wenden moet goed geïnstrueerd worden via beelden om blessures te voorkomen.

A - De tegels gaan zodanig branden dat je moet wenden bij een volgende stap of na twee stappen. De volgende tegel licht tijdig op, in verband met het bepalen welke richting een deelnemer moet kiezen.

Je kan via het patroon op de tegel aangeven in welke richting de volgende tegel ligt.

Wie kan in een minuut de meeste stappen maken en/ of welke afstand leg je daarbij af?

B – De afstanden zijn zo groot dat je via een vooraf bepaalde kleur moet springen.

9. Hinkelen

A - Je houdt het rechter- of linkerbeen vast met één hand en je volgt de rode kleur over het speelveld. Wie gaat het snelste of kan de grootste sprongen maken?

B – Met meerdere personen waarvan de eerste het traject uitzet en de anderen volgen om de beurt. Wie kan het snelste of beste volgen?

10. Het volgspeel

A – Een eerste persoon loopt een traject dat een tweede persoon moet volgen, de betreffende tegels lichten op.

Wie kan het snelste de eerste persoon volgen. Je kan hierbij voor een tussenruimte kiezen van één of twee tegels of één stap. De tijd wordt gemeten tussen de eerste en tweede persoon, met aftrek van de gekozen tussenruimte.

B – Hetzelfde spel maar nu moet je met twee benen tegelijk springen.

11. De lichtste of donkerste kleur

Met twee deelnemers op het hele veld of met vier deelnemers op het één vierde veld.

A - Vanuit de 4 middelste groen-oplichtende tegels van het speelveld waar je elke keer met minimaal één voet naar terugkeert moet de ene deelnemer vijf lichte en de andere deelnemer vijf donkere kleuren aanraken. Deze tegels verschijnen willekeurig op het veld. Via tegels met oplichtende groene tegels mag je daarnaartoe gaan. De afstand die elke deelnemer af moet leggen wordt berekend en is hetzelfde.

Wie heeft na een minuut de meeste tegels bereikt, Je mag elkaar niet vastpakken.

B - Bij vier deelnemers individueel of met tweetallen kun je een wedstrijd houden op het vierde deel van het veld. In het midden van het hele speelveld worden vier tegels groen gemaakt.

C - Je kan ook met patronen werken.

D - De patronen moeten herkend worden tussen andere patronen.

E – je kan ook woorden vormen.

F - Je kan ook met getallen werken

12. Met zijn tweeën op één tegel spel

A - Je moet via twee verschillende in afstand gelijke routes met verschillende kleuren naar een rode tegel bewegen en daar allebei met één voet op gaan staan, die dooft uit. Er zijn vier rode tegels op het hele speelveld gemaakt. Zodra alle vier de tegels zijn gedooft verschijnen er vier nieuwe rode tegels. Welk tweetal haalt de grootste afstand in één minuut? Je moet via je eigen kleur de rode tegel bereiken anders telt die niet mee in de score.

Je kan ook twee rode tegels naast elkaar nemen waar je met twee voeten op moet staan.

B – Je kan ook een wedstrijdje doen met een ander tweetal op het halve speelveld.

13. Jagertje

A - Met twee deelnemers op het halve veld of vier deelnemers op een vierde veld.

Twee tegels met rode leds [jagertjes] gaan over elk vierde veld in een herkenbaar patroon, waarbij een patroon de volgende plaats bepaalt waar het jagertje verschijnt.

Je moet via een bepaalde kleur een traject afleggen welk op zichzelf varieert op het speelveld. Er kunnen ook neutrale kleuren gebruikt worden waar geen jagertjes komen, deze kleuren tellen niet mee in het behalen van een voorsprong.

Wie op de rode leds staat krijgt een straf van twee stappen en wie een voorsprong neemt van bijvoorbeeld 3 tot 5 tegels heeft gewonnen.

Iedere deelnemer kan voor het onderscheid een eigen kleur of patroon gebruiken.

Je kan ook een tijdslimiet instellen.

B – De kleuren op het speelveld veranderen niet, alleen de jagertjes veranderen van positie in een herkenbaar patroon. Wie heeft het eerste een voorsprong van 5 tegels, een variant kan zijn dat de lichte kleuren dubbel tellen maar daar is ook de kans veel groter dat er een jagertje verschijnt, of het jagertje op de lichte kleuren gaat tweemaal zo snel dan het jagertje dat op de donkere kleuren verschijnt.

C – Meerdere jagertjes draaien rond van het ene vierde veld naar het andere vierde veld, hoe langer het spel duurt hoe sneller ze bewegen, je kan ze ook tegengesteld laten bewegen.

D – Met één deelnemer. Bewegende kleuren zijn jagertjes en moeten vermeden worden, wie kan het langste traject afleggen in één minuut?

E - Je kan ook patronen gebruiken, waarbij de kans dat het jagertje verschijnt van het patroon afhangt.

Hieraan kunnen diverse varianten worden toegevoegd zoals:

F– Als de bewegende kleur, het jagertje bijvoorbeeld groen, lichter van kleur wordt [naar geel of wit verschuift], dan krijgt het een vaste plek, en op een andere plek verschijnt een nieuw jagertje.

G- Je kan ook de jagertjes laten versnellen bij donkerdere of bepaalde kleuren en andersom vertragen.

H- Tegels met patronen die hetzelfde zijn hebben minder de neiging om te veranderen in een jagertje.

I– Kleurpatronen die verschijnen zijn bepalend voor het bewegen van een jagertje.

J – Als C maar nu moeten tweetallen oversteken, van rechts naar links en van links naar rechts, men mag elkaar onderweg niet aanraken of als men onderweg op een jagertje komt telt de oversteek niet.

14. Herkenningspel

A – patronen verschijnen op het speelveld.

Je start aan de zijkant.

In een symmetrisch patroon op een tegel verschijnt een fout, afwijking die je moet herkennen. Er kan een fout of afwijking in het patroon en/of in de gekozen kleur zitten.

Daarna verschijnt de volgende fout, je stapt dus van de ene fout naar de andere.

Wie vindt in een minuut de meeste fouten.

Je kan het niveau van herkenning opschroeven.

B – Je kan het spel ook met twee personen doen. Wie vindt de meeste fouten?

Na elke gevonden fout verdwijnt het patroon en zodra beide spelers op een vierkant veld met vier tegels in dezelfde kleur staan verschijnt een nieuw fout symmetrisch patroon.

C – Als het spel met twee deelnemers wordt gespeeld, wie vindt het eerste een fout?

De symmetrische patronen veranderen nu ook enigszins van kleur of schikking, na het betreden van een fout door één van de deelnemers.

Je kan dit spel ook met één deelnemer spelen, zoals bij A.

Of met vier deelnemers op een vierdeveld.

15. Het harder en zachter spel

Met één deelnemer.

A – Lichtere kleuren bewegen langzaam over het speelveld en de donkere kleuren bewegen snel.

Je beweegt over het speelveld via twee kleuren.

Je krijgt een puntenaftrek als je op een veranderende kleur blijft staan of gaat staan.

En een optelling als je een vaste kleur betreedt. De snelle kleuren zijn het dubbele waard.

Na één minuut is de volgende deelnemer aan de beurt.

Het aantal kleuren kan je variëren als moeilijkheidsgraad.

B – Je kan golfpatronen simuleren bijvoorbeeld een druppel die op de middelste tegel valt, of golven die over het speelveld lopen. Je kan ook druppels op andere tegels die een centrumfunctie hebben laten vallen.

16. Het eilandspel

A - Je begint in het midden van het speelveld, op vier tegels van dezelfde kleur dit is een eiland.

Er zijn meerdere eilandjes van dezelfde kleur met een egale kleur verspreid over het hele speelveld.

Er lichten plotseling tegeltjes op, via die tegeltjes moet je een ander eiland zien te bereiken.

Wie verkeerd stapt is af. Wie legt de grootste afstand af in een minuut.

B - De eilanden veranderen nu ook van plaats.

C - Je kan dit spel ook met meerdere deelnemers doen, je mag niet met twee personen op hetzelfde eiland staan. Wie het eerste een eiland bereikt is de eigenaar op dat moment.

E - Met twee deelnemers. Als het eiland dooft vertraagd uit waar je op staat moet je op tijd via bijvoorbeeld oplichtende gele tegels een nieuw oplichtend eiland zien te bereiken.

G - Afhankelijk van het patroon in de oplichtende tegels blijven die langer of korter branden

17. Jumpen

Het plein is verdeeld in tegels met verschillende kleuren waarvan er een aantal naast elkaar dezelfde kleur hebben,

A – Je maakt een sprong via twee stappen naar twee tegels van dezelfde kleur naast elkaar. Wie doet dit het beste?

B – Een deelnemer probeert met sprongen een traject te maken. De tegels die hij aanraakt lichten op.

De anderen moeten dit traject proberen te volgen. Wie is het snelste? Die mag daarna het traject maken.

C - Er verschijnt op dezelfde wijze een doorlopend traject op het speelveld. Wie kan het snelste dit traject volgen? Bij een volgende deelnemer is het traject verschillend maar de afstanden zijn gemiddeld hetzelfde.

18. Het dansspel

A – Twee personen volgen elk hun eigen kleuren op het speelveld.

Je moet samen naar twee rode tegels bewegen naast elkaar via een dezelfde bewegende kleur. Het tweetal houdt elkaar altijd met één hand vast. Het tempo van het traject naar de volgende tegel van één zelfde kleur kan per persoon verschillend zijn.

De dans begint eenvoudig.

Om naar een volgende tegel te gaan mag je de hand wisselen waarmee je elkaar vasthoudt.

Je kan in het dansspel om elkaar heen draaien, maar ook ruimte maken voor de ander om te passeren. In snelheid kunnen de passen verschillen maar ook juist gelijk opgaan. Het spel is niet maat gebonden maar kan het wel zijn.

Het programma houdt er rekening mee dat je elkaar vast moet houden.

B – Gelijktijdig met de passen die het danspaar maakt zijn zachte klanken te horen.

Elektronisch geluid wordt niet aanbevolen, een aangename klank met veel of voldoende resonanties, zoals een harpgeluid is beter. Een Keltische harp heeft mijn voorkeur.

C - De tegels wisselen van rustig van plaats zodanig dat de bewegingen van het tweetal een speels en dynamisch karakter heeft.

19. Het geluid herkenningsspel

Er is een serie klanken te horen die die vooraf bepaald altijd duidelijk bij een bepaalde kleur horen. Je kan de tonen met een letter in de betreffende kleur aangeven.

De kleuren worden bij de attitude van een noot gekozen.

Je kan de mineur en majeur klanken een ander kleuraccent geven, voor de herkenbaarheid

Er worden van tevoren instructies gegeven en er wordt eenvoudig begonnen.

Je hoort een serie klanken en de kleuren verschijnen één voor één op het speelveld.

Herkenbare muziek zal het leervermogen bevorderen.

Als men de klanken geleerd heeft kan met het spel gestart worden.

Eerst met de letters erbij en dan zonder letters.

A - Wie weet het juiste traject te vinden? De tegels die bij de klanken horen zijn in een traject zichtbaar tussen de andere kleuren.

Bij het betreden van het betreffende veld hoor je de klank van de tegel waar je op staat.

B - Er zijn ook twee stemmige klanken te horen de betreffende tegelcombinatie die bij de betreffende klank hoort is aanwezig op het speelveld. Je kan lichtere of donkerdere tinten gebruiken voor hogere en lagere toonladers.

C - Mineur en Majeur klanken worden langzaam toegepast. Je kan tussen kleuren gebruiken voor deze toonsoorten.

D - Je kan ook snellere tonen op de tegels zichtbaar maken die een verband hebben met het lied.

Er moet rekening gehouden worden dat iemand kleurenblind kan zijn.

Met golfpatronen kan klank ook zichtbaar gemaakt worden.

20 - Het compositie spel

A - We beginnen eenvoudig met de grondtonen.

De betreffende kleuren zijn verspreid aanwezig op het speelveld.

Wie kan de mooiste klanken in een muziek stukje maken van één minuut.

B - Er zijn ook tweestemmige noten mogelijk.

C - Er zijn ook mineur en majeure klanken mogelijk.

D - Welk tweetal kan de mooiste compositie maken door samen een melodie te maken.

E - Op elk vierdeveld staat een deelnemer gezamenlijk maken die een ritmisch en melodisch traject van klanken. Welke eerst eenvoudig van opbouw zijn maar later complexer worden al naar het niveau van de deelnemers, de klankvorm: mineur - majeure of door elkaar heen kan vooraf ingesteld worden.

F - Welk viertal maakt het mooiste stukje muziek van bijvoorbeeld een minuut lengte.

Een jury bepaalt de uitslag

G - Je kan ritme-instrumenten toevoegen., zoals bas en drum.

21. Het langste traject

De kleuren corresponderen net als in het vorige spel met een toon.

A - Wie kan in een minuut het langste traject van akkoorden maken op het speelveld.

B - Wie kan het langste traject in mineur of majeure akkoorden maken.

22. Je neemt een voorwerp of dier en verbergt dit in een beeld op een tegel.

Je kan neutrale tegels maken om bij een tegel te komen.

Dit kan moeilijker gemaakt worden, bijvoorbeeld grafisch.

A - Wie kan er het meeste vinden in één minuut.

B - Je verbergt twee voorwerpen of dieren in een beeld, enz.

23. Een getallen spel

Drie tot vier getallen zijn op meer speltegels een totaal getal.

De grote van dit getal bepaald de moeilijkheidsgraad.

Dit wordt aangegeven op het display.

A - Je loopt over de tegels met bijvoorbeeld een totaal van 5, je moet de getallen optellen op één tegel. Wie maakt de meeste goede keuzes in één minuut.

B - De kleur van het getal bepaald of je op mag tellen of aftrekken.

Er verschijnt een getal op het display welk je moet maken op het speelveld. Het gaat erom dat men een geheel moet leren zien.

C - Er wordt geen kleur aangegeven, je mag zelf bepalen of je optelt of aftrekt.

D- Je kan delen en vermenigvuldigen toevoegen in het spel.

Je geeft een getal, en je zoekt naar de tegels die daarmee corresponderen.
Je kan dit spel nog moeilijker maken, maar de bedoeling is dat men in het totaal van de getallen als een geheel moet zien. Dat is het uitgangspunt.
E - je kan de complexiteit in het rekenen verhogen.

24. Een woordenspel

Er verschijnen letters op de tegels.

A - Je neem een klinker, bijvoorbeeld een E, je maakt daar zoveel mogelijk verschillende drie letterwoorden omheen. Wie maakt de meeste woorden in twee minuten.

Je kan dit ook op een vierde veld doen met vier deelnemers.

B - wie vindt het meeste drieletterwoorden op het veld in één minuut.

C - De woorden kunnen groter worden gemaakt.

E - je kan ook zinnen maken.

25. Het veranderspel

Er verschijnen manen op het spelplein welke je moet veranderen in zonnen door erop te gaan staan.

A - Je moet via een gekozen kleur die om de 5 seconden veranderd de manen proberen te bereiken. Als je verkeerd stapt verandert er een zon in een maan en als je goed stapt verandert er een zon in een maan.

B - De kleur die je gekozen hebt veranderd regelmatig in bepaald patroon, je moet dit herkennen om sneller te zijn. Bijvoorbeeld noord, dan zuid dan diagonaal, dan oost, west en dan diagonaal, enz.

C - Je kan dit ook op het halve veld met zijn tweeën doen, of op een vierde veld met zijn vieren.

D - Je kan dit ingewikkelder maken door patronen te gebruiken.

E - Je kan patronen laten veranderen in complexere patronen.

26. Het veranderende route spel

Dit doe je op het hele plein.

Het is belangrijk om eenvoudig te beginnen, daarna kun je de complexiteit opvoeren.

Je hebt twee indicaties die je route bepalen.

Je eigen kleur en een richtingsbepalende aanwijzing die je moet volgen.

Die laatste aanwijzing kan op verschillende manieren worden weer gegeven.

Je eigen kleur verschijnt over het hele plein en kan mogelijk variëren in plaats. Dit heeft dan een eigen moeilijkheidsgraad.

Je kan de tweede aanwijzing op één tegel aangeven maar ook in een groter verband weergeven.

A - Een tegel heeft aan de randen vier kleuren, je moet altijd een richting van bijvoorbeeld rood kiezen.

B - De kleur die je moet kiezen is niet op de tegel waar je op staat maar in het patroon op de omringende tegels te zien.

C - Je kan ook een patroon, klank of aanwijzing in plaats van een kleur aangeven als richting.

