

## CREATIVO

### SPELREGELS

N9 Creativo hét communicatieve spel

Bei het spel behoren: een gekleurde schijf met pijl  
een zandloper  
60 bouwstenen  
160 spel voorbeelden

Eén speler draait de pijl op de schijf bijv. op rood en neemt de rode kaart. Maar op gepast! De medespelers mogen de kaart niet zien.

- Bij de rode kaarten wordt het afgebeelde begrip **met hulp van de bouwstenen nagebouwd**.
- Trekt de speler een gele kaart, moet hij het begrip **met zijn eigen woorden omschrijven**, maar mag het woord dat gezocht wordt niet uitspreken.
- Bij een blauwe kaart **tekent hij het begrip na!**
- Trekt de speler een groene kaart dan **beelt hij het begrip uit**. Hierbij mag hij zijn hele lichaam te hulp nemen maar niet spreken!

(Op enkele kaarten zijn bezigheden afgebeeld. Deze zijn door een punt gekentekend).

Nu wordt de speelklok om gedraaid en alle medespelers proberen het begrip te raden. Krijgen de kinderen dit binnen voorgegeven tijd klaar, mag de speler die het begrip geraden heeft de kaart houden.

Lukt dit niet, dan misschien bij de volgende kaart.

De kaart wordt nu onder de stapel gelegd en de volgende speler mag de pijl draaien.