SPELREGELS







HOE BEGIN JE?

- Knip de kaartjes los en doe ze in een tasje of mandje
- Je hebt 1 knuffel nodig. Dat is jullie mascotte. De spelleider houdt hem als eerste vast
- 1 dobbelsteen
- Een trommeltje met wat lekkers voor elke speler (en de spelleider) als eindbeloning!

HOE WERKT HET?

- De jongste speler begint
- Als je 1,3 of 6 gooit mag je een opdrachtkaartje grabbelen. Anders niet.
- Je loopt rond en de spelleider zegt steeds bij welke plek jullie stoppen voor een opdracht.
- De spelleider bepaalt wanneer het spel klaar is. Je kunt het een half uurtje doen, maar ook langer. Wat jullie willen!
- En dan is er een beloning voor iedereen!



Veel plezier!

plien's foodclub®

Ren 2 rondjes



Je mag nog een keer dobbelen als je wilt(proberen 1,3 of 6 te gooien)

Je mag kiezen of je de volgende beurt opnieuw wilt gooien en je hoeft nu niks te doen



Je mag de knuffel dragen!



Ren tot een lantaarnpaal. Je mag kiezen wie er nog meer met je meerent



Doe een raar dansje



Niks!



Klap 30 keer in je handen



Tel tot 100

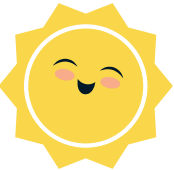


Geef de knuffel een dikke knuffel en geef hem weer terug

Beurt overslaan!



Je mag nog een keer (wat een geluk!)

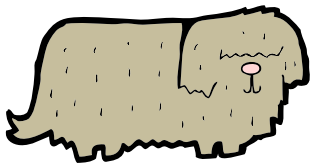


Probeer 6 te gooien. Lukt dat? Dan mag je de volgende beurt bij 2,4,5 en 6 grabbelen. (meer kans)

Je mag dobbelen voor een ander. Die doet wel zelf de opdracht bij 1,3 of 6



Beurt overslaan!



Zing een leuk liedje



Spring 50 keer



Als je 4 gooit, mag je volgende beurt niks doen





Je mag zeggen wie een beurt over moet slaan

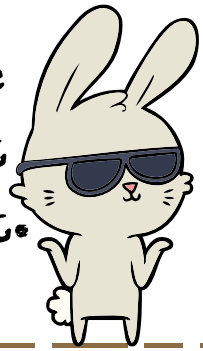
Vrije keuze. Je mag kiezen uit de opdrachten die je al gedaan hebt



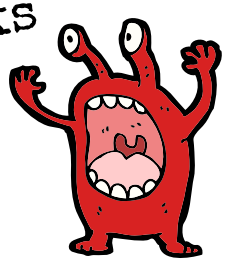
Schud met je billen



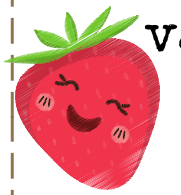
ga wedstrijdje rennen met wie je wilt.



Doe 20 Jumping jacks

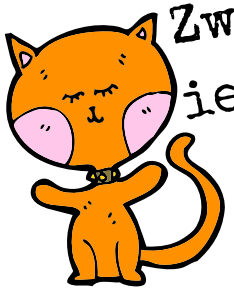


Gooi knuffel 2x in de lucht en vang. Geef hem weer terug



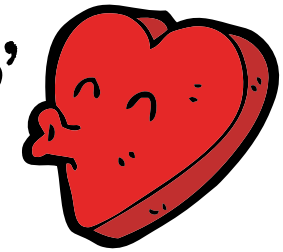
Doe Donald Duck na!





Zwaai naar iemand die je ziet

Hinkel 10 keer links, 10 keer rechts



Maak 10 kikker-sprongen



Spring 3x keer zo hoog je ku



Doe een coole move



Jij wordt de knuffeldrager



Neurie een liedje

