

GEBARENTAAL

EEN BLIKSEMSNEL HINTS-SPEL

4 OF MEER SPELERS VANAF
12 JAAR

INHOUD

336 kaarten, een Klapperbord met
tjdklok, 1 stickervel en 1 krijtje.

DOEL VAN HET SPEL

De meeste punten scoren door
het raden van uitgebeelde
woorden.

UW EERSTE OPTREDEN

Bevestig de stickers op het
Klapperbord met tijdsklok, zoals is
afgebeeld. (zie afbeelding 1).

DE (HOOFDROL) SPELERS

Verdeel de spelers in twee teams
(het geeft niet wanneer het ene
team een speler meer heeft dan
het andere). Nu gaan de spelers
van beide teams om de beurt
ieder 4 woorden uitbeelden
waarbij hun teamgenoten de
woorden proberen te raden.

HET KLAPPERBORD

Het Klapperbord is een
kaarthouder. De 4 Gebarentaal-
kaarten waarvan u de woorden
uitbeeldt staan erin.

Het is ook een tijdsklok, dus u
moet snel zijn! Als uw team het
woord op een kaart goed raadt,
pakt u snel de kaart voordat hij
wordt opgeslokt door het
Klapperbord. De kaarten vallen
één voor één in het Klapperbord;
de kaart die bij het scharnier staat
het eerst. U heeft maar een paar
seconden om ieder woord uit te
beelden, dus doe het snel! Uw
team krijgt alleen punten voor de
kaarten die zij raden en die u pakt!

En op het klapperbord wordt
ook de score bijgehouden. Vul
met het krijtje de team-namen in
op de kant met de sticker (zie
afbeelding 1).

ACTIE!

Elk team speelt twee rondes, die
we "Opnames" noemen. U gebruikt

voor Opname 1 de blauwe
kaarten en voor Opname 2 de
rode.

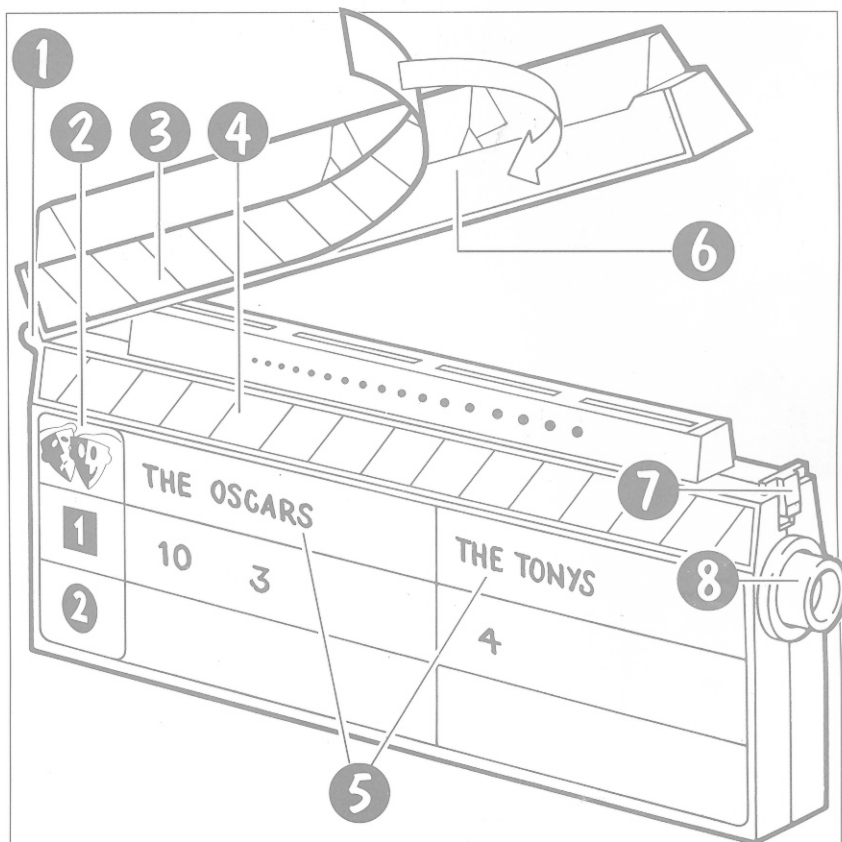
OPNAME 1. Beslis welk team
mag beginnen. Het eerste team
kiest welke speler mag beginnen.

De teams beelden om de beurt
uit. Wanneer de speler van het
eerste team klaar is met
uitbeelden, is een speler van het
andere team aan de beurt.
Gedurende één Opname komen
alle spelers één keer aan de
beurt.

Als u aan de beurt bent, dan
doet u het volgende:

1. ZET HET KLAPPERBORD KLAAR

Zet het Klapperbord op een vlakke
ondergrond voor u neer. De
spelers die raden, mogen de
woorden op de kaarten in het
Klapperbord absoluut niet zien.
Open de bovenkant van het
klapperbord. Druk de schakelaar
omhoog en draai daarna de knop
in de richting van de klok, totdat hij
niet verder kan (zie afbeelding 1).
Sluit nu voorzichtig de bovenkant
van het klapperbord, zonder de
schakelaar naar beneden te
drukken.



Afbeelding 1

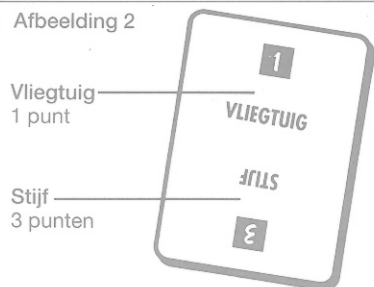
- | | |
|--|---------------|
| 1. Scharnier | 5. Team-namen |
| 2. Opname-sticker | 6. Bovenkant |
| 3. Sticker bovenkant (voor en achterzijde) | 7. Schakelaar |
| 4. Sticker onderkant (voor en achterzijde) | 8. Knop |

2. TREK UW KAARTEN EN ZET ZE NEER

Trek de eerste vier kaarten uit de kaartendoos. Bekijk een kant van de kaarten en besluit welke woorden u uit gaat beelden (zie afbeelding 2).

Op de blauwe kaarten staan woorden met een waarde van 1 of 3 punten, afhankelijk van de moeilijkheidsgraad: de 3-punten-woorden vergen meestal meer kostbare seconden om uit te beelden!

Afbeelding 2



U kiest een makkelijk woord zoals "vliegtuig" voor één punt, of een moeilijker woord zoals "stijf" voor 3 punten.

Kies een willekeurige combinatie van 1- en 3-punten-woorden en zet uw vier kaarten bovenin het klapperbord. Zorg dat de woorden die u wilt uitbeelden bovenaan staan (zie afbeelding 3).

BELANGRIJK: de kaarten links (bij het scharnier van het klapperbord) vallen het eerst omlaag, dus het is handig wanneer u de kaarten, waarvan u verwacht dat uw teamgenoten ze het snelst raden, het meest links zet!

3. SLUIT HET KLAPPERBORD

Sluit de bovenkant van het klapperbord, door hem helemaal naar beneden te drukken. De tijd klok begint te lopen en vanaf nu telt iedere seconde...

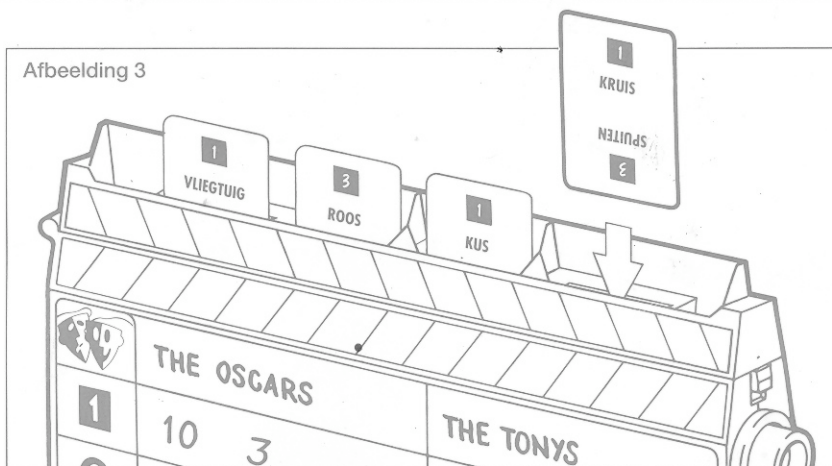
4. BEGIN TE GEBAREN

Beeld de woorden van links naar rechts uit. Sla geen woorden over (zie ook "Gebaren-taalregels"). Denk erom: alleen uw eigen team mag het woord raden terwijl u uitbeeldt. De tegenstanders mogen alleen raden wanneer één van hun spelers uitbeeldt.

Zodra iemand van uw team het goede woord roept, pakt u die kaart snel uit het klapperbord en u gaat vlug verder met het uitbeelden van het volgende woord.

Als het klapperbord uw kaart opslakt voordat uw teamgenoten het woord hebben geraden (of voordat u hem kunt pakken),

Afbeelding 3



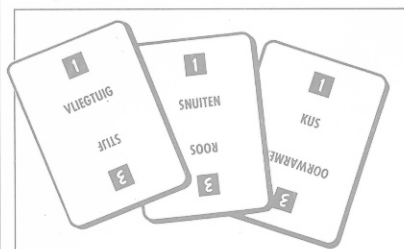
begint u gauw aan het volgende woord! Houd uw kaarten in de gaten, want u kunt een woord dat al is opgeslokt niet meer uitbeelden!

5. EEN GEBOREN ACTEUR! DE PUNTENTELLING

Wanneer het klapperbord ophoudt met tikken, is uw beurt voorbij. Tel de punten van de woorden die geraden zijn en die u hebt kunnen pakken voordat het klapperbord ze opslakte (zie afbeelding 4).

Noteer uw puntentotaal voor Opname 1 met het krijtje in de kolom van uw team.

Haal de eventueel opgeslokte kaarten uit het klapperbord. (Til de klapper op en de kaarten vallen er onderuit.) Zet de 4 kaarten, met de woorden die uitgebeeld zijn naar u toe gericht, terug in de doos, achterin het juiste kleurvakje. Als alle kaarten



Afbeelding 4

Uw team raadt "vliegtuig", "snuiten" en "kus", dus u krijgt 3 punten. Dit noteert u naast de 10 punten van uw teamgenoot (zie afbeelding 3).

gespeeld zijn, kan opnieuw worden gespeeld met de woorden op de andere kant van de kaarten.

Nu is een speler van het andere team aan de beurt om uit te beelden! Volg weer stap 1 tot en met 5.

De spelers van beide teams beelden om de beurt uit totdat iedereen in Opname 1 aan de beurt is geweest. Als een team een speler minder heeft, dan

kiest dat team een speler die een tweede keer uitbeeldt.

OPNAME 2. Speel Opname 2 op dezelfde manier als Opname 1, maar nu met de rode kaarten. Hierbij heeft u 2- en 4-punten-woorden. Noteer de punten van beide teams nu in de ruimte voor Opname 2.

GEBARENTAALREGELS

1. U mag geen geluiden maken.
2. U mag wel "requisieten" gebruiken. U mag lichaamsdelen aanwijzen, of andere mensen of dingen die u ziet.
3. U mag woorden met uw lippen vormen, maar niet het woord dat u uit moet beelden. Bijvoorbeeld: u mag "help" vormen met uw lippen, wanneer u "verdrinken" uitbeeldt.
4. U mag bekende gebaren gebruiken, bijvoorbeeld aan uw oor trekken om "klinkt als..." aan te geven. Maar pas op, die technieken kosten tijd en de tijd gaat snel!
5. Andere vormen van een woord worden ook goed gerekend; delen van woorden niet. Bijvoorbeeld: "kammen" in plaats van "kam" of "explosie" in plaats van "exploderen" is goed. "Bril" in plaats van "zonnebril" is niet goed.

DE WINNAAR

Als alle spelers in Opname 2 aan de beurt zijn geweest, worden de punten van beide teams opgeteld. Het team met de meeste punten is de winnaar!

EN ZÓ IS HET OOK HEEL LEUK...

Speel Gebarentaal ook eens op een andere manier: Iedereen mag om de beurt woorden uitbeelden terwijl alle andere spelers de gebaren raden. Als u een woord goed heeft geraden, krijgt u de kaart met daarop het woord. Na een aantal vooraf afgesproken beurten worden de punten geteld (zoals al eerder beschreven).