

Bliksems!

Een bliksemsnel tastspel voor 2 – 4 spelers van 4 – 99 jaar.

Spelidee: Marianne Hartz & Michael Schacht

Illustraties: Heike Wiechmann

Speelduur: ca. 10 minuten

Spelinhoud:

4 x 12 houten taststukken

4 zakjes

12 dubbelzijdig bedrukte kaartjes

1 spelregels



Aan de speeltafel gaat het er vrolijk aan toe: alle kinderen woelen in hun zakjes en proberen zo snel mogelijk het juiste taststuk te vinden.

Doel van het spel:

Wie snel reageert en vlug het gevraagde taststuk uit het zakje tevoorschijn kan halen, verzamelt een heleboel kaartjes en wint het spel.

Spelvoorbereiding voor 3 en 4 kinderen:

Elk kind pakt een **zakje** en doet er **12 verschillende taststukken** in. Vervolgens trekt het 't snoer van het zakje een beetje strakker aan. De opening moet groot genoeg zijn, dat je eigen hand met gemak in het zakje kan grijpen.

De **kaartjes** worden in het midden op tafel klaargelegd. De kant met het varkentje ligt naar boven. De op de achterkant afgebeelde taststukken spelen bij deze variant geen rol.

Spelen er slechts twee kinderen mee, dan kan de variant zoals aan het eind van de spelregels beschreven worden gevolgd.

Spelverloop:

Het jongste kind begint. Het is als eerste de grabbelmeester.

Het haalt een **taststuk naar keuze** uit zijn zakje tevoorschijn en laat het aan de andere kinderen zien.

De andere kinderen zijn de zoekers: ze grijpen nu in hun zakjes en proberen **zo snel mogelijk op de tast** precies hetzelfde stuk te vinden en **tevoorschijn te halen**.

- **Opgelet:** Tijdens het zoeken mag niet in het zakje gekeken worden!

De zoeker die denkt dat hij het gevraagde taststuk gevonden heeft, haalt het snel tevoorschijn en roept: „Bliksems!“.

Alle anderen moeten nu ophouden met zoeken en hun handen uit de zakjes halen.

Goed? Beloning

- **Als deze zoeker het juiste taststuk** in zijn hand houdt, dan krijgt hij een kaartje.

Fout? De anderen zoeken verder

- **Heeft hij echter een verkeerd taststuk** tevoorschijn gehaald, dan krijgt hij geen beloning. Hij mag in deze ronde niet meer verder zoeken. De anderen zoeken evenwel net zo lang verder, tot de volgende zoeker "grabbelkrabbel!" roept. Dan wordt opnieuw gekeken of het juiste taststuk gevonden is.

- **Als geen enkele zoeker het juiste taststuk** vindt, krijgt de grabbelmeester aan het einde van de ronde een kaartje als beloning.

taststukken terug in het zakje, nieuwe ronde

Vervolgens doen alle kinderen hun taststukken weer terug in het zakje. Er begint een nieuwe ronde.

De zoeker, die eerder het kaartje had gekregen, is nu de nieuwe grabbelmeester.

Het spel gaat verder zoals eerder beschreven.

Tip: Jullie kunnen ook afspreken om het tevoorschijn gehaalde taststuk snel op tafel te leggen. Het geluid geeft dan aan, wie het snelste was.

Einde van het spel:

Het spel is voorbij, zodra er geen enkel kaartje meer in het midden ligt.

Het kind dat de meeste kaartjes heeft verzameld, heeft gewonnen.

Als verschillende kinderen evenveel kaartjes hebben, dan zijn er ook meerdere winnaars.

Variant vanaf 2 spelers

Bij deze spelvariant zijn alle spelers de zoekers.

Spelvoorbereiding:

De kaartjes worden met de afbeeldingen van de verschillende taststukken naar beneden gelegd, geschud en op een stapel gelegd. Elk kind krijgt een zakje met 12 verschillende taststukken.

het gezochte
taststuk vinden

12 verschillende
taststukken per
zakje

grabbelmeester:
taststuk laten
zien
zoeker: het
gevraagde stuk
vinden en uit het
zakje halen

Spelverloop:

Het oudste kind begint. Het draait het bovenste kaartje om. Nu kunnen alle kinderen zien, welk taststuk er moet worden gevonden.

Degene die het als eerste vindt, krijgt als beloning het kaartje en mag het voor zich neerleggen.

De zoeker die zojuist het kaartje gekregen heeft, mag het volgende kaartje omdraaien. Het spel verloopt verder zoals eerder beschreven.

Einde van het spel:

Het spel is voorbij, zodra er geen enkel kaartje meer in het midden ligt.

Het kind dat de meeste kaartjes heeft verzameld, heeft gewonnen.

Als verschillende kinderen evenveel kaartjes hebben, dan zijn er ook meerdere winnaars.

Verdere spelvarianten:

- Heeft een van de zoekers een verkeerd taststuk uit de zak getrokken, dan is de ronde direct voorbij.
- Alle andere kinderen krijgen een kaartje.
- Het kind uit de vorige ronde blijft de grabbelmeester.

Tip:

- Bij kleine kinderen kan ook met minder taststukken worden gespeeld.