

IKKEBEN... IKKEDOE...



beeld uit wat je bent...
en wat je doet, hi, hi...

Inhoud:

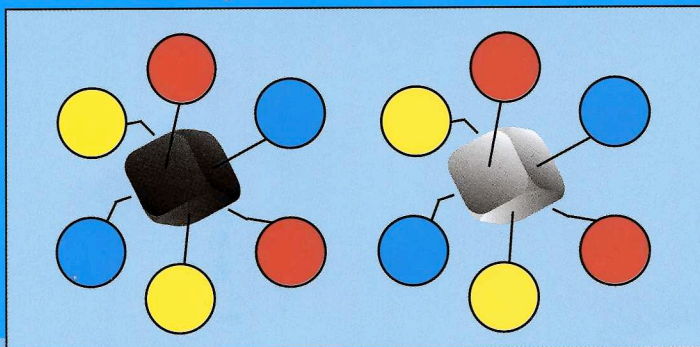
Speelbord, spinner, 100 kaarten (50 IKKEBEN, 50 IKKEDOE), 2 dobbelstenen (wit en zwart), sticker-vel, 6 pionnen, een zandloper en spelregels.

Doel van het spel

In dit vrolijke mime-spel voor kinderen vanaf 5 jaar moet je heel veel gekke en vrolijke dingen uitbeelden. Kun jij bijvoorbeeld een giraffe nadoen die danst? Of een kikker die zijn tanden poetst? Gooi de twee gekleurde dobbelstenen om te zien wie je bent en wat je doet. Als je dat aan het uitbeelden bent moeten de andere spelers proberen te raden wat je gebaren, bewegingen en gezichtsuitdrukkingen voorstellen. Als iemand het goed heeft gaan zowel jijzelf als de andere speler vooruit op het speelbord. De speler die het eerst aankomt bij de finish is de winnaar van dit vrolijke spel.

Spelvoorbereiding

Als je de eerste keer gaat spelen moet je de spinner in het speelbord plaatsen. Druk de ronde houder vanuit de achterkant van het speelbord door het gaatje en druk het pijltje in de houder aan de bovenkant. Plak de stickers op de dobbelstenen zodat er op elk van de dobbelstenen 2 rode, 2 gele en 2 blauwe kanten zijn.



Sorteer de IKKEBEN... en de IKKEDOE... kaarten en leg ze in een stapeltje omgekeerd op de aangegeven plaats op het speelbord.



Geef de zandloper en de dobbelstenen nu een plaatsje dicht bij het speelbord. Elke speler kiest nu een pion en zet die op de startplaats.

Hoe wordt er gespeeld

De jongste speler begint. Als je aan de beurt bent neem je de bovenste kaart van beide stapeltjes en laat ze aan niemand zien. Dan gooi je de dobbelstenen. De **witte** dobbelsteen geeft altijd aan wat je **bent** (IKKEBEN) en de **zwarte** wat je **doet** (IKKEDOE). Kijk op de kaarten en de dobbelstenen. Nu moet je goed onthouden welke kleur de dobbelstenen aangeven en wat er op de kaarten staat met diezelfde kleur. Als je weet wat je bent en wat je doet, leg je de kaarten omgekeerd voor je op tafel. (Voor de allerkleinsten die nog niet kunnen lezen geldt alléén het plaatje. Die hoeven dus ook niet te dobbelen.) Start nu de zandloper en beeld uit wat je bent. Als je daarmee bezig bent mag je niet praten of geluiden maken. Alle andere spelers proberen nu te raden wat je bent en mogen net zoveel en zo snel mogelijk door elkaar roepen wat ze denken dat je bent. Zo gauw iemand het goede antwoord heeft gegeven knik je met je hoofd, of je steekt je duim op, als teken dat het goede antwoord is gegeven. Direct daarna ga je door met het uitbeelden wat je doet. Maar pas op: Nu moeten de spelers **compleet** antwoorden wat je bent en wat je doet, om vooruit te komen op het speelbord. Het belangrijkste is natuurlijk dat je veel plezier maakt tijdens het spelen. Het gaat er dus niet om dat er precies dezelfde letters worden gezegd die op de kaart staan.

Voorbeeld: Op de IKKEBEN-kaart staat "krokodil", en op de IKKEDOE-kaart "neem een douche". Je bent nu aan het uitbeelden en iemand roept "krokodil". Je steekt je duim op en begint uit te beelden "neem een douche". Nu roept een andere speler "je bent aan het douchen". Hoewel beide antwoorden juist zijn moet het antwoord

compleet gegeven worden. Dus alleen de speler die roept "een krokodil die een douche neemt" geeft het goede antwoord en mag de spinner draaien om op het speelbord een plaatsje verder te komen.

En nu verder

De speler die het eerst het complete goede antwoord gaf mag nu de spinner draaien en zijn pion 1, 2 of 3 plaatsen vooruit zetten, afhankelijk wat de spinner aangeeft. Nu mag ook de speler die de opdracht heeft uitgebeeld de spinner draaien. Ook hij mag zoveel plaatsen vooruit als de spinner aangeeft. Als niemand binnen de tijd van de zandloper een goed antwoord gaf, mag niemand de spinner draaien en gaat dus ook niemand een plaats vooruit op het speelbord.

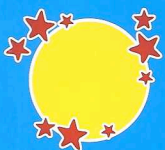
Nu gaat de beurt naar de volgende speler, met de wijzers van de klok mee en wordt er gespeeld als bij de eerste speler.

De gebruikte kaarten gaan onder de stapeltjes.



Spinnervakje

Als je met je pion op een vakje komt met een spinnertje, dan hoef je bij je volgende beurt geen kaarten te nemen, niet te dobbelen en niets uit te beelden. Als je aan de beurt bent hoef je alleen maar de spinner te draaien en het aantal vakjes dat deze aangeeft vooruit te lopen. Da's nog eens geluk hebben!



De winnaar

De speler die het eerst bij de finish aankomt is winnaar. Je hoeft om te winnen niet precies het aantal stappen te gebruiken die de spinner aangeeft.

