



Activiteit 2. De Hersenen-Alfabetrace

Benodigheden: PowerPoint dia: Alfabet-race, het Jokergrid, 4 jokers, een computer of tablet per team, stopwatch.

Tijd: Ongeveer 60 minuten

Doelstellingen:

- Kennis over het brein herhalen, ophalen, laten bekijken.

Activiteit:

Open de powerpoint. Op de dia staan de 26 letters van het alfabet en vier jokers. Verdeel de groep in teams (4 tot 6 personen per team.) Geef elk team een kleur.

Spelregels:

1. Het team dat 'het kleinst' is mag beginnen. (tel de lengte van elk teamlid bij elkaar op. Het team met de kleinste totale lengte begint)
2. Het beginnende team kiest een letter en noemt met deze letter een woord dat met 'de hersenen' te maken heeft. Een goed woord levert het team 1 punt op. (bij vergezochte woorden beslist de spelleider. Wie is de spelleider?) **Belangrijk!** Voordat het team het woord bij de letter zegt, **wordt er op de letter geklikt**. Deze letter verdwijnt dan. (Alle letters kunnen dus maar 1x gekozen worden) Een enkele keer zit er iets onder een letter verstopt: * Extra punten of * Min-punten (je verliest dus punten) of * Nog andere verrassingen.
3. Het volgende team is aan de beurt om een letter te kiezen. **Let op!** Deze letter moet grenzen aan de door het vorige team gekozen letter. (Lege plekken tellen niet mee... je neemt dan de letter naast de lege plek) De letter kan horizontaal, verticaal of diagonaal aan de andere letter grenzen. (schuin mag dus ook.) Als er alleen nog maar een joker aan de vorige letter grenst en heb je als team geen recht op de joker dan heb je geluk. Je krijgt toch de joker.
4. **Jokers.** Er staan ook vier Jokers in de tabel. Een team mag pas een joker kiezen wanneer het DRIE letters rondom die joker bezit. Je 'bezit' een letter indien je deze letter koos en er een correct woord bij noemde. Om bij te houden welke teams welke letters 'bezitten' is er het Jokergrid. In dit grid geeft de spelleider de juiste vakken de juiste teamkleuren. Wanneer een team een joker kan kiezen, betekent dit dat ze bij een volgende beurt 'de joker' mogen inzetten waardoor ze geen letter hoeven spelen maar wel een punt verdienen. Ook krijgt het team een punt voor de beurt waarin ze de joker kiezen.
5. **Bronmateriaal.** De teams mogen spieken. Je mag op internet op zoek naar een geschikt woord. Maar! Je mag alleen op internet als je aan de beurt bent!
6. **Tijdslimiet.** Een beurt mag niet langer dan 1 minuut duren. De spelleider houdt met een stopwatch bij elke beurt de tijd bij.
7. **Afronding.** Het spel is afgelopen als alle letters zijn gespeeld. Het team met de meeste punten wint.

