

Pacman

Dag:	8 – Computerspelletjes	Groep:	Javotten
Tijdstip:	voormiddag	Locatie:	
Made by:	Liesbeth en Jolien		



Spelregels, doel van het spel

Zoveel mogelijk andere kindjes pakken (tikken) of andere voorwerpen pakken (zoeken).

Groepsindeling

In één groep

Speluitleg

1. Pik de plek van Pacman:

Hoepels in een kring leggen. Er zijn evenveel hoepels als leden. Eén lid staat in het midden van de kring. Er is dus één lege hoepel. Bij start moet Pacman (de persoon in het midden) proberen in een lege hoepel te springen. Maar ondertussen springt de persoon naast de lege hoepel een plaats opzij, vervolgens springt de volgende ook een plaats opzij enz

2. Tikkertje toverplant:

Er is één tikker. De rest loopt vrij rond. Wie getikt is, gaat op de grond zitten en wordt een toverplant (= rondzwierende armen, opgepast poep moet op de grond blijven). De toverplanten mogen andere kinderen met hun rondzwierende armen proberen te tikken. Als zij getikt worden door een toverplant worden zij ook een toverplant. Kan de toverplant de tikker tikken, moet men boem roepen en kiest de leiding een nieuwe tikker.

Opm: veld mag niet te groot te zijn!!!

3. Kwartet:

Leden worden verdeeld in 4 groepen. Rechthoekig veld met in elke hoek een kamp. In elk kamp liggen 6 verschillende voorwerpen. De leden moeten zo snel mogelijk 4 dezelfde voorwerpen in hun kamp krijgen. Ze mogen allemaal tegelijk lopen.

4. Zoek Pacman

De leiding verstopt 12 pacmankaartjes op het veld. De leden moeten zo snel mogelijk de 12 kaartjes vinden.

5. Pak de schat

Draken bewaken, zoals iedereen weet, hun geplunderde schat zolang ze leven (in feite dus voor altijd, tenzij ze worden gedood). 2 spelers zijn Kamiel, de draak. Zij bewaken de schat, die er wel mag uitzien als een theedoek maar die uiterst kostbaar is. Iedereen wil het dus stelen! Maar als de draak je aanraakt, dan versteen je! De verstening duurt 500 jaar. Of tot iemand de schat steelt.

6. Whoehoehehoel

De spelers worden in groepjes verdeeld en geblinddoekt. Ze nemen per groepje elkaar bij de middel vast. Elk groepje is Pacman. Eén leider is het goede spook, één leider het slechte spook. Ze maken regelmatig een verschillend geluid. Wie het eerst het goede spook ontmaskerd, is gewonnen. Wie het slechte spook aantikt, is kapot.

7. Levende Pacman

Er is een terrein afgebakend zoals een veld in het computerspel 'Pacman'. De benen van de spoken zijn aan elkaar vastgebonden, ze kunnen dus enkel bewegen door te springen. In het spel liggen balletjes. Iemand is Pacman, die moet proberen zoveel mogelijk balletjes op te rapen zonder gepakt te worden door de spoken. Er zijn ook 4 kegels in het spel. Als Pacman een kegel opraapt, heeft hij tien seconden tijd om de spoken te tikken. Als de spoken getikt worden, moeten ze uit het spel. Iedereen is afwisselend een keer Pacman, wie de meeste balletjes kan oprapen wint.

8. Pak

Iemand krijgt een bal en roept Pak + een naam en gooit de bal in de lucht. Het geroepen kind vangt zo snel mogelijk de bal en roept heel luid stop. Ondertussen lopen de andere kinderen weg van de bal. Bij stop moet iedereen onmiddellijk blijven staan. Het kind met bal mag 3 stappen zetten en probeert dan een ander kind te raken met de bal. Als je geraakt wordt, krijg je een spookje achter je naam. Wie op het einde het minste spookjes heeft, is gewonnen.

Materiaal

- Hoepels
- Kegels voor afbakening veld
- 6 verschillende voorwerpen X 4
- 12 pacmankaartjes
- Sjaaltjes
- Touw
- Balletjes
- Bal

