

4

3

2

1



Spelregels  
Spiekkkaart

Maak 1 lange lijn: De punt van je stift blijft op het papier  
Teken niet over je eigen lijn of die van een ander

**Ronde 1 t/m 3:**  
1 Bekijk je lijn en zoek een tof stuk  
2 Bewaar de kaart die bij het stuk hoort. Leg de andere weg  
3 Bekijk alle kaartjes. Kies er 4. Leg de andere weg  
4 Kijk of de machine heel is en blijft:  
- Lijn is goed= + 1 tandwiel  
- Lijn over een eigen/ andere lijn= - 1 tandwiel  
- Op een andere plek gaan tekenen= - 1 tandwiel  
- Tekenvel erbij= - 8 tandwielen

**Laatste ronde:**  
1 Pak de lege en je bewaarde kaartjes  
2 Bedenk 1-3 spelregels erbij. Schrijf/ teken ze op de lege kaartjes  
3 Bekijk alle kaartjes. Kies er 4. Leg ze omgedraaid op het spelbord  
4 Zet het geluid aan. Maak een nieuwe tekening

**Extra ronde:**  
Wissel van plek met een ander groepje  
Maak een tekening met hun spelregels

Spelregels  
Spiekkkaart

Maak 1 lange lijn: De punt van je stift blijft op het papier  
Teken niet over je eigen lijn of die van een ander

**Ronde 1 t/m 3:**

- 1 Bekijk je lijn en zoek een tof stuk
- 2 Bewaar de kaart die bij het stuk hoort. Leg de andere weg
- 4 Kijk of de machine heel is en blijft:
  - Lijn is goed= + 1 tandwiel
  - Lijn over een eigen/ andere lijn= - 1 tandwiel
  - Op een andere plek gaan tekenen= - 1 tandwiel
  - Tekenvel erbij= - 8 tandwielen

**Laatste ronde:**

- 1 Pak de lege en je bewaarde kaartjes
- 2 Bedenk 1-3 spelregels erbij. Schrijf/ teken ze op de lege kaartjes
- 3 Bekijk alle kaartjes. Kies er 4. Leg ze omgedraaid op het spelbord
- 4 Zet het geluid aan. Maak een nieuwe tekening

**Extra ronde:**

Wissel van plek met een ander groepje  
Maak een tekening met hun spelregels



1

2

3

4