

INDEX

Bord-, Kaart-, en fysieke spellen

Arctic Sea
Dierendobbelen
Knossos
My spy and I
Wobble Ball
Go Buffalo!
Stempelspel (bij Rielekst)
Puzzels en spellen uit publicaties

Boeken

Brain Mazes
Knipboek
Developing a Sense of Humor

Keeping the Memory Going

Seeing the Bigger Picture

Scheurboek
Taalboek
Travels in Europe
Waterboek
Doolhof boek
Digitale games

Puzzels en Doolhoven

24 Puzzle
Add-up Puzzle
All but One
All Mixed Up
Cijfer Cross
Coin Maze
Cross Over
Double Maze
DS Puzzle
Hoekendoolhof
Ketenpuzzel
Krullendoolhof
Letter Key Maze
Moleculendoolhof
Number Key Maze
Path Puzzle
Pijlen Puzzel
Pixel Puzzel
Priemgetallendoolhof
Schotsendoolhof
Shade Maze
Shape Maze
Stippenpuzzel
Stutter Puzzel
The Longest Route
Threesome Puzzle
Unlock the Word
Vakjes Vorm Puzzel
Kijkrichting Puzzel
Mondriaanse Puzzel
Spinnenweb Puzzel
Strepen Puzzel
Vormen Puzzel

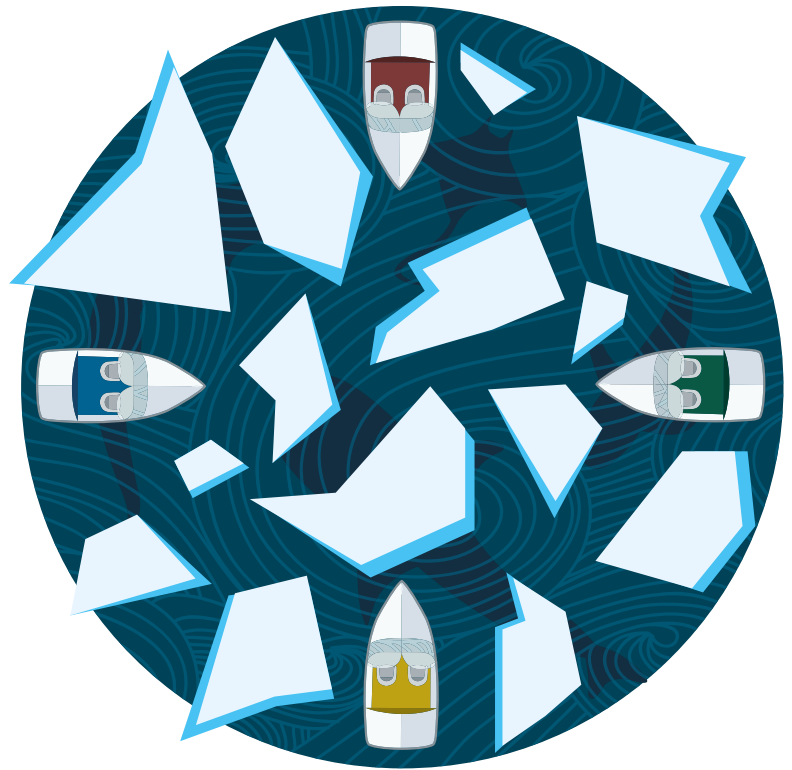
ARTIC SEA

CONCEPT BY 'GAMES WITH A HEART'

- players: two to four -

GENERAL:

The goal of this game is to get your boat across an icy sea (the playing board). This can be accomplished by pushing ice floes on to the playing board. There are a few variations to play the game, which are explained below.



GAMEPLAY:

- The game starts by putting as many ice floes as possible on to the playing board. The floes that remain are put aside.
- The first player takes one floe from the remaining floes and shoves the floe over the playing board (see image 2 for where on the board.)
- The floes that fall off are left alone, and are used by the next player in his turn.
- The next player takes the fallen floes and shoves them one by one over the playing board. When there are none fallen or remaining floes, the player takes a floe that is about to fall of from his side of the board game.
- When your boat sails out of the marked area on the playing board your turn is over, and you have to start over in your next turn. This also applies when your boat sails out of the marked area due to your opponents' game.
- You win when your boat sails of the board in the right area.

player 1
starting position



VARIATION 1 (MAX. 4 PLAYERS)

- Your boat lies on an average size floe. (Each player has to use the same size floe)
- You try to move your boat across by shoving the floes like in gameplay.

VARIATION 2 (MAX 4 PLAYERS)

- Your boat lies on an average size floe. (Each player has to start with the same size floe)
- At the beginning of your turn, you move your boat to an adjacent floe, then you start to move the floes as in regular gameplay.

image 1

area in which player 1
needs to finish
(fall of the board)

player 1 can push ice floes
on his side of the board
(2 player game)

COMPONENTS:

- playing board
- pieces of ice floes
- boat pawns

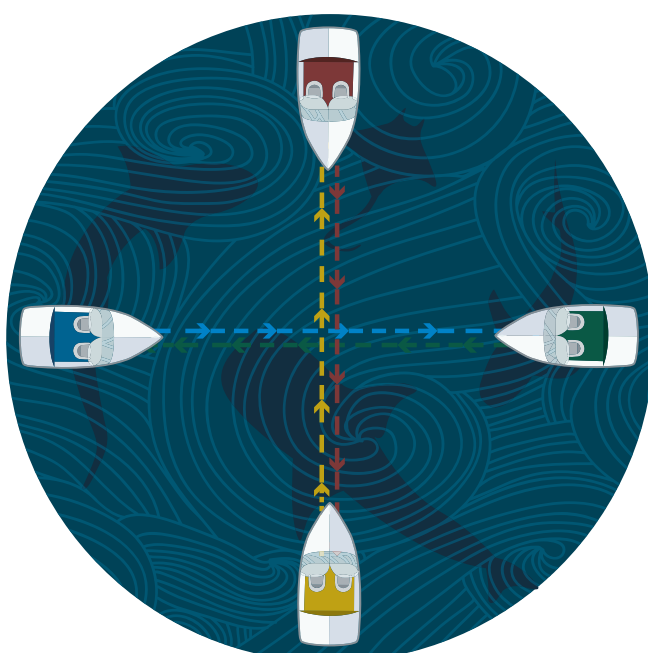


image 2

ANIMAL DICE

CONCEPT BY 'GAMES WITH A HEART'

- players: two to four -

This game takes place in the animal kingdom. Who is stronger, polar bear or tiger?



GAMEPLAY AND RULES:

Each player has a set of six animal dice.

At the beginning of the round all the players pick a dice of their set simultaneously, and throw them at the same time. Repeat this once more, then each player counts their combined points.

The player with the most points gets to take a dice from an opponent player by throwing the "natural selection-dice".

This dice decides which dice can be taken from another player. The winning player can use the confiscated dice in the beginning of the next round. If the option dice falls on 1 you have to take the first dice of one of your opponent players. if the dice falls on 2 the second dice. If the dice falls onto a blank you can take a dice of your liking. This is the ending of the first round.

After this a new round starts with the same steps repeated.

You lose when you have one or none dice left. That's why it's important to choose carefully which dice you will throw. Do you choose an antelope or an elephant? The player who ends with more than one dice wins the game.

Sometimes after throwing two dice, players get to a tie. When this happens, the players in the tie throw a third dice. Not having an third dice means you lose the tie.

FOR THE TEAM PLAYERS:

When playing in teams, both team members take a dice without consulting each other.

The combination of these two dices decides which team wins the round. The winning team gets to throw the natural selection-dice and then take a dice from every other team. In this case you also lose when you only have 1 dice left.

EXPANSION SET MYTHOLOGICAL CREATURES:

In the game played with expansion set you may add two mythological creatures of your choice to your set of dice. You then play with 8 dice. If you throw any of the combinations described below, you gain a special power:

- 1 on a unicorn: 3 points are deducted from one of your opponent's total score.
- 3 on a dragon: You're allowed to throw an additional third dice.
- 5 with the centaur: if the other dice you throw is a six you get an additional three points.
- 2 on the mermaid: you can re-throw the mermaid dice.
- 6 on the sphinx: the first dice you throw counts double.
- 4 on the phoenix: when you have the lowest score this round, the winner can't take a dice from your set.

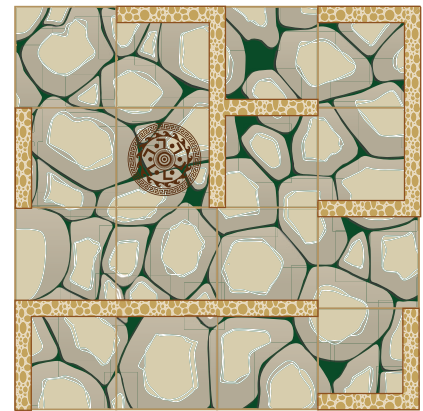
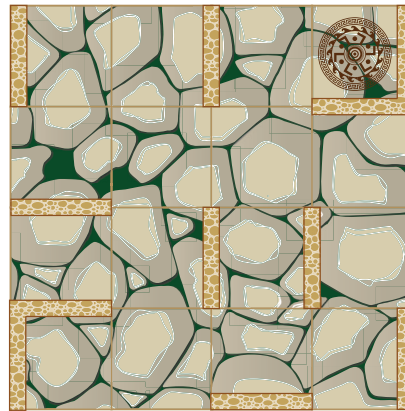
		magic nr.	total	front	top	side 1	side 2	bottom	behind
elephant	sphinx	6	24	1	3	3	5	6	6
polar bear	dragon	3	24	5	3	5	4	3	4
hippo	centaur	5	23	6	3	2	5	5	2
condor	mermaid	2	22	5	6	2	4	3	2
deer	phoenix	4	21	4	2	4	3	5	3
rabbit	unicorn	1	20	1	4	1	4	6	4

KNOSSOS

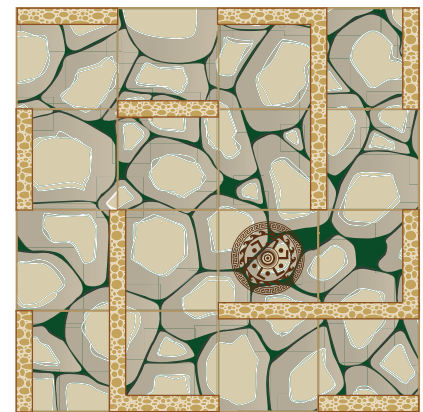
CONCEPT BY 'GAMES WITH A HEART'

- players: two to four -

GENERAL:



After a secret affair with a bull, the queen of Crete gave birth to a monster. The Minotaur, half person, half bull. The king of Crete ordered his brilliant architect to build a maze to lock up the Minotaur for eternity. Unfortunately, the monster only survived on human flesh. Every year the city of Athens was mandated to send fourteen young people to Crete, to be fed to the Minotaur. This was until Theseus appeared at the scene, which hunted the monster up in its maze, the Knossos.



squares

Knossos is a strategic maze-game, where players need to conquer their position on the board.

GAMEPLAY:

The game board is made out of squares. The size of the board depends on the number of players. With two players nine squares are used, with three players twelve squares are used, with four players sixteen squares are used. Each square is part of the maze, and consists out of sixteen planes. In one of the sixteen planes a flag can be planted.

The squares are randomly laid down into the maze. Each player begins at the corner of the game board with their pawn. At the beginning of the game each player has six flags standing next to the board game.

RULES:

Players take turns and during a turn a player can:

- Move their pawn tree planes (on the same square or on the next square but you can never go through the walls.

Or

- Pick up one of the squares and rotate them to bother the opponent.

The goal is to plant as many flags as possible, When a player moves over a flag-plane he is allowed to place a flag of his own colour in the plane. When the flag-plane is already taken by the other player, he is allowed to remove that flag and place his own flag instead. The first player that is successful at planting his six flags in the maze wins the game.



each player has six flags

ADDITIONAL RULES:

Rotating the squares:

- You can't rotate the same square as your opponent rotated in his previous turn.

Moving the pawn:

- You can't jump over the pawn of your opponents.
- When two or more players, moved the same square in three sequent turns, they have to leave the square after the third turn.



MY SPY AND I

CONCEPT BY 'GAMES WITH A HEART'

Want to become a spy? Then first learn all that it takes. The wit, working with codes, the skill of keeping secrets, the capacity to memorize.

This box is full of spy games that you can play with two, three or more. Some games you play as teams. You can also play a competition – doing all the five games. All games are easy to come to grips with but DIFFICULT to win.

They all start from the Secret Word Cards with words, images and symbols. Take a good look at them. Some cards by the way are six special Spy Cards – with the special attributes of a spy (the suitcase, the binoculars, the camera, the gloves, the map, the watch).

Have fun. Don't be caught out!

SECRET MESSAGES

In this game you train to give secret messages. You play the game with four people – in two teams of two people each. You sit around the table and your team mate sits opposite of you. You pass secret message to each other.

In this game you need the Secret Word Cards, little pieces of paper and a pen. Mix the deck of cards, take twelve cards from the stock and put these head down on the table. Now start to play:

The oldest player starts. He takes one Secret Word Card from the heap and thinks of a one word message related to the word on the card. He writes down this message on a piece of paper, closes the piece of paper and passes it on to the opponent player sitting to the left or right of him. That player reads the message and may guess one time what the word on the Secret Word Card is. If his guess is wrong he passes the piece of paper to the team mate of the first player. The team mate may make a guess too or keep the message to himself.



The first player writes another clue or message related to his Secret Word Card but this time passes it on to the opponent player on the other side. Again that opponent player makes one guess after reading the message and he does get it right passes on the message to the teammate of the first player.

One continues doing this until the word is guessed right. The team that guesses the word can keep the Secret Word Card. One can pass on a maximum of five messages per Secret Word Card.

There are some small additional rules:

- You can only write one word on the piece paper
- You cannot write a word on the piece of paper that is part of the word on the Secret Word Card. For instance if the word is Earring you can not write 'Ear' as your message.

As mentioned the team that guesses the word keeps the card. After each turn you move clock wise and the next player takes a Secret Word Card and passes down his clues. When you are finished with the twelve cards you count the score of each team. The team with most cards wins – but the special 'spy cards' count double.

When the game ends equal you have to play a last card. The team with the right guess is the winner.

PEGGING

This is a memory challenge. Spies don't take notes – they just remember things.

You can play it with two, three or four players. How do you play it?

Shuffle the Secret Word Cards carefully. Each player puts in a challenge: how many Secret Word Cards will he memorize. Write the number you think you can memorize on a piece of paper and next compare the 'bids' of all players.



The player with the lowest 'bid' starts. He takes the number of Secret Word Cards corresponding to his bid from the stack but does not look at the words on the cards yet.

The watch (or hour glass) is set and the player has 30 seconds to memorize the images or words from the cards. After close the cards, give them to another player and mention them one by one. Keep a count of the words memorized and forgotten.

All players do this – drawing a number of Secret Word Cards equal to their bid.

In the end you look at the score for this round:

- The player that did not forget any Secret Word Card and had the highest bid wins the round and keep that bid as his score
- If no one was flawless the player that memorized most cards wins and keeps that as the score for this round.

Play several rounds..

A hint:

In memorizing you can use so-called 'pegging' techniques: try to remember the images as if they are in an imaginary room or placed along an imaginary journey.

FIND THE THING

This is a simple game but fun. It trains you to find things – again an essential skill. You can play this with two, three, four, five, even more players. You can also make teams.

This is what you do. Each player or team draws at random six Secret Word Cards. Study them well. You now have eight minutes to 'find' the image/words on the cards in the house. Either physically or written down somewhere (in a book or a newspaper)

The player or team that finds most words is the winner. Spy cards count double.



MAKE UP A STORY

Spies should be able to make up a story and not be outwitted – and than of course remember the story they made up!

This game you can play with two, three, four or five players. Three or four is best.

You started by each drawing 12 Secret Word Cards. The youngest player starts. Now take turns. During each turn a player put one of his cards on the table and tell one line – say you have the card with the 'unicorn': "There as a lonely little unicorn that had never seen any other unicorn".

The next player plays one of this Secret Word Cards – say the 'truck' card. So the story goes on: "One night the unicorn slipped out of his magic forest, waited along the highway and hopped in the back of an empty truck." Etcetera.

You go on with the story unless some one plays a Secret Word Card with the 'reverse' sign or the 'stop' sign.

With the stop sign the last player, before the player playing this card, has to memorize all the cards one by one that were used in the story. If he cannot he has to take all the Secret Word Cards starting from the card he could not remember.

With the reverse sign the players have to reverse the story starting with the player who put the card with the reverse sign. Again the first one to forget a card has to take all the Secret Word Cards remaining.

A special rule – if you play a Special Spy Card you can play two cards during your turn.

The game is finished if one player plays his last card, he is the winner.

CODE CARDS

This game you play with the symbols on the Secret Word Card, not with words/ images. You can play it with two, three or four people or with two teams of two players. It trains you to make series of matching symbols.

How do you start? Take sixty-four Secret Word Card out of the stack and put them on the table with the image face up in a four lines of four cards. Once you have put sixteen cards on the table you put the next sixteen on top of the first cards and so on till you have sixteen piles with four cards.

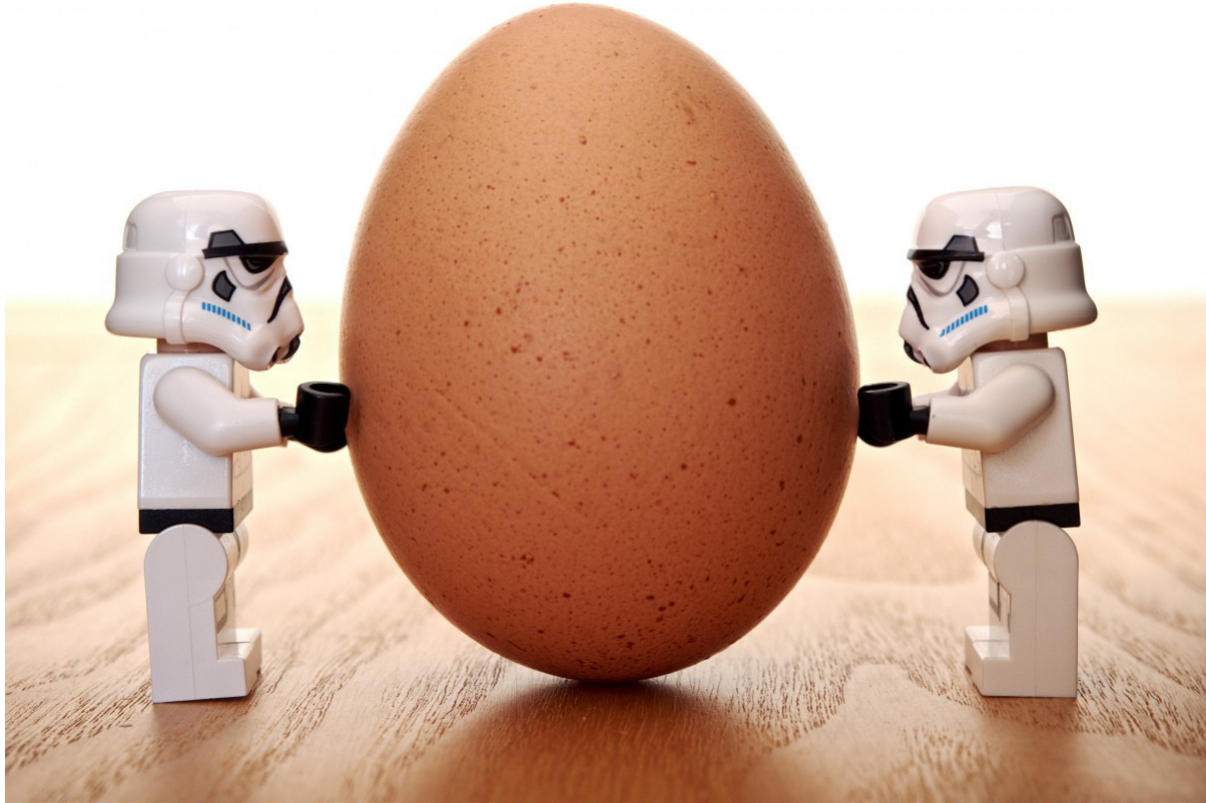
What is the aim? You have to make lines or rows of cards that either all have the same symbol or all have a different symbol (there are four different symbols). If you manage to do so you can remove these four cards from the game and keep them.

During your turn you pick up one card and move it to another place in the square. You can put it there face up or face down. If face up – try to make a combination. If face down - remember the symbol on the card and wait for a chance. Instead of picking up and moving a card during your turn, you can also turn around a card that is face down.

The game is over when there are no more series to make. The winner is the one with most cards. If you have a spy card in your series you get double points for that series.

WOBBLE BALL

CONCEPT BY 'GAMES WITH A HEART'



*

Our finest technicians have worked hard to bring you this concept!
After hours of toiling research we give you: the wobbling ball!

This thing is crazy! It will NOT roll in a straight line!

RULES

Whatever you want them to be!

*Note: the image does not depict the actual product

Go, Buffalo!

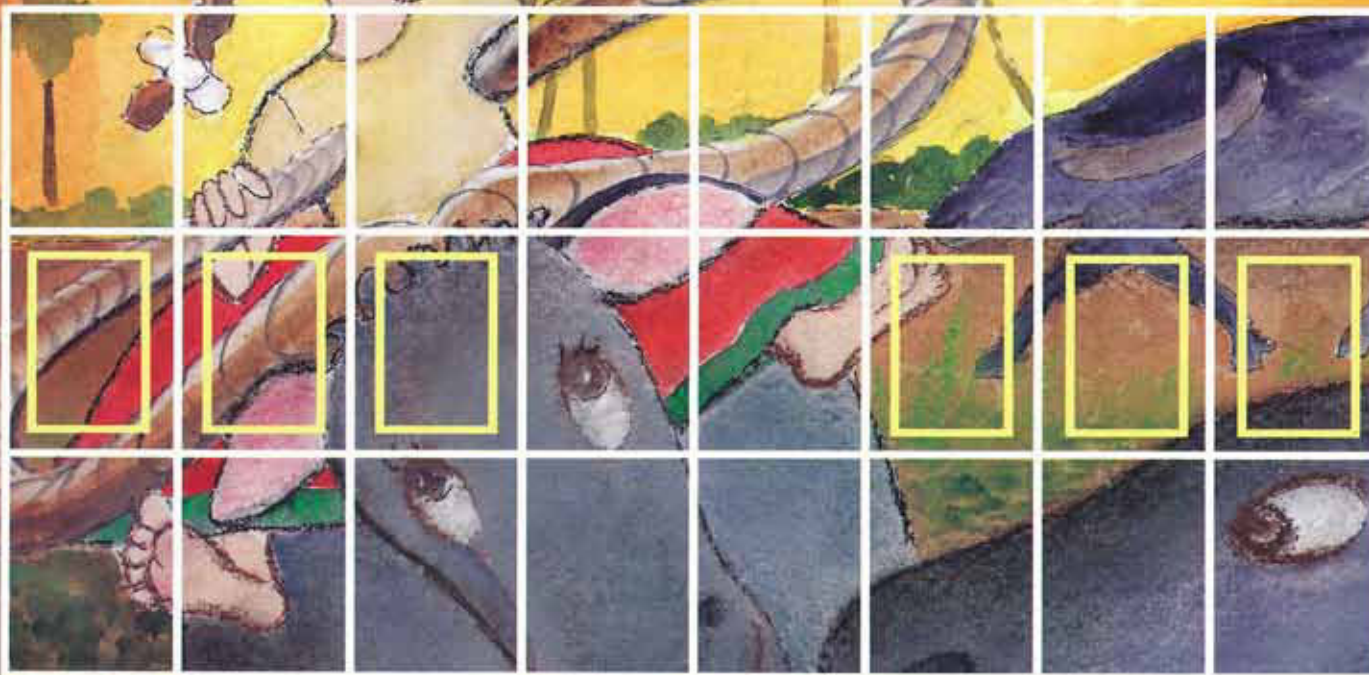
You need two players to herd buffaloes. This is a tricky game, which can keep you busy for a long time if you play it well.

Players have three buffaloes each, and start by keeping the buffaloes in their pens (highlighted). You can use coloured counters for buffaloes. The aim is to get your buffaloes into the other player's pen.

Take turns to move one step at a time – you can move forwards, sideways, or even backwards, but you cannot move diagonally. Nor can a buffalo jump over another buffalo. Pretty obvious, eh? And remember, you have to make a move on every turn.

Once a buffalo reaches the other player's pen, it can only move further down. It cannot move backwards or out of the pen.

You win if you herd all three of your buffaloes into the opposite pen. You can also win by blocking the other player in such a way that he or she can no longer make a move.



Geheimschriftpuzzel

DRAAISLOT

Hieronder zie je sloten met schijven waar letters op staan. Kun jij de sloten openen? Draai de schijven tot de juiste letters achter elkaar staan en je een zin ontdekt.

Vul hier de zin in die je hebt ontdekt.

WIN: 10 X 2 FILMKAARTJES

Ga naar www.taptoe.nl/winnen en vul je antwoord in. Je maakt dan kans op deze leuke prijs!

... en jij bent de winnaar? Daar zie je



TEX



Geheimschrift puzzel

COMPUTERTAAL

Computers hebben zo hun eigen taal. Maar jij kunt die best ontcijferen! Streep de letters weg die twee keer achter elkaar staan. De letters die overblijven vormen samen een zin. Kun jij die ontcijferen?

Let op: als de laatste letter van de ene regel dezelfde is als de eerste letter van de volgende regel, moeten deze ook weggestreept worden!

WIN: 10 X AFLUISTEROREN!

Odin kan goed speuren, maar jij ook! Zeker met deze geweldige luur. Met de **Rinnic Ear** kun je iedereen



DOOLHOF

Wat is waar en wat is niet waar? Vind de weg van de waarheid in het doolhof van linksboven naar rechtsonder! Begin bij 1 en eindig bij 20. Wat is de juiste volgorde van cijfers die je moet volgen? Je mag alleen horizontaal en verticaal en de vakjes moeten aan elkaar grenzen. Succes!

1 Sylvie is de assistente bij de eerste truc van Ben	2 Laura is de moeder van Bas	3 Op de bus staat een hoed met een konijn erin	4 Aan het eind van de film is Koos verdwenen	5 Sylvie slaapt in de kast
6 De tweeling heet Bas en Bersy	7 Meneer Burlage is boswachter	8 Thor Braun speelt de rol van Ben	9 Sylvie heeft zich in Bens kamer verstopt	10 Tante Coby is de cavia van Sylvie
11 Selma is poekselkje	12 Bens achternaam is Stikker	13 Bas eet het liefst pannenkoeken	14 De au pair komt uit Mexico	15 Ben en Sylvie kussen elkaar voor het eerst bij de kerstboom
16 De vader van Sylvie is bang dat ze iets breekt bij het turnen	17 De vader van Sylvie woont in het buitenland	18 Hans Klok helpt Sylvie weer terug te toveren	19 Koos is onder tafel verdwenen als hij laat zien dat hij kan goochelen	20 Hans Smid vertelt het geheim van de verdwijningstruc aan Ben
21 Meneer Burlage haalt een levend konijn uit de borstzak van Koos	22 Meneer Burlage praat soms Duits	23 De onderwijzer is mevrouw Beekman	24 Tante Coby vindt chocolade niet lekker	25 Sylvie zit op het turnen
26 Selma vindt smeerworst lekker	27 De spreekbeurten gaan over de beroepen van de ouders	28 Sylvie woont in een groot wit huis	29 Hans Smid is een goochelaar	30 Selma is de zus van Ben



Deze touwpuzzels stellen je voor een raadsel. Het lijkt of je het keard niet uit de lussen kan krijgen zonder in het touw te knippen. Maar toch is dat mogelijk bij een van de lussen. Welke puzzel is dat: A of B?



Square puzzle

Frank and Sten van Steenberg

Divide the big square in such a way that the numbers in each of the small squares add up to the same number.

2	3	3	2	1
1	4	1	0	3
1	1	1	3	0
2	0	2	1	1
4	2	1	0	1



4	2	1	0	1
2	0	2	1	1
1	1	1	3	0
1	4	1	0	3
2	3	3	2	1

Solution

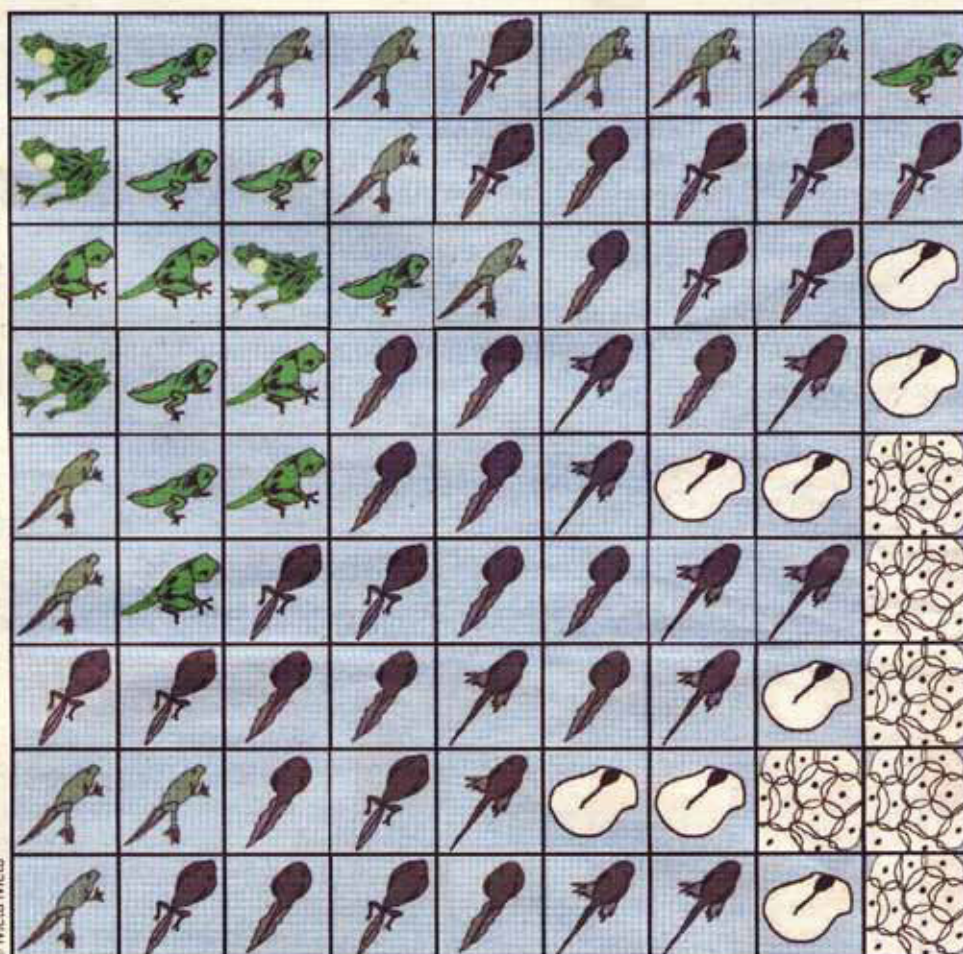
Courtesy:



Section produced by Spark-India

BEELDDOOLHOF

Vind de weg in het doolhof. Gebruik hiervoor de volgorde van de plaatjes zoals ze boven het doolhof staan.



Op expeditie
door de

Himalaya

SPEL

Stel, je bent op expeditie in de Himalaya en je wilt de top van de hoogste berg bereiken. Maar van andere bergbeklimmers heb je gehoord dat zij heel enge dingen zagen. Iemand had het zelfs over een pootafdruk van... ja van wie eigenlijk? Hij leek wel van een grote beer. Of was het de afdruk van de Yeti, de Verschrikkelijke Sneeuwman?

Eén ding is zeker, je moet erg oppassen in de Himalaya. Wat zie je daar voor je? Het lijkt eigenlijk wel op een berg met sneeuw. Maar wat doen die zwarte kraaltjes daar dan? Het lijken wel ogen! En beweegt die berg nou? Of lijkt dat maar zo?! Help! Een lawine!!

Dit is een spel voor 2 tot 6 personen.

Wat heb je nodig?

- 1 dobbelsteen
- voor elke speler een pion

Hoe speel je het spel?

De jongste speler begint, gooit met de dobbelsteen en gaat dan het aantal stappen vooruit. Je mag zelf de route bepalen door de doolhof, maar blijf wel de witte stippellijn volgen!

Sla snel om!

Op expeditie
door de


Himalaya


SPEL


Tijdens je tocht kom je van alles tegen:

IE! Kom je op een **Yeti**, moet je IE roepen en dan heel snel terug naar je oude plek. Ze zijn namelijk zo gevaarlijk dat je bij ze uit de buurt moet blijven. Vergeet niet om IE te roepen, anders moet je helemaal terug naar start!

 Kom je op een **sneeuwstorm**, zorg dan dat je zo snel mogelijk veilig bent. Dit doe je door in de volgende beurten naar de schuilhut te gaan. Je moet precies op het vakje komen, voordat je verder mag naar het basiskamp. Kom je onderweg naar de schuilhut op andere vakjes, dan gelden deze niet.

 Kom je op een **pootafdruk**, wees dan voorzichtig. De Verschrikkelijke Sneeuwman is dan misschien wel in de buurt! Stuur daarom de speler die het dichtst bij je staat op onderzoek uit. Dit doe je door hem vijf vakjes bij je vandaan te zetten.

 Kom je een **sneeuwscooter** tegen dan heb je geluk, roep dan WOW en dan mag je nog een keertje gooien. Dat gaat lekker snel! Ben je vergeten WOW te roepen, dan gaat de extra beurt niet door.

 Kom je op de **lawine**? Je zit vast in de sneeuw en moet een beurt overslaan.

Kom je op een vakje waar **een pion staat van een andere speler**, ga dan terug naar je oude plek.

Einde Je hebt gewonnen als je als eerste veilig bent aangekomen in het basiskamp. Je moet wel precies op het vakje komen.





DOBBELDORF

	TUSSEN 1 EN 3	OF 2, 4	OF MEER 7	OF 2, 6	GEEN 2	OF 6	OF MEER 4	OF MINDER 7
OF MEER 3	5	ELK GETAL	OF 2, 3	OF 3, 5	OF MEER 7	TUSSEN 2 EN 6	OF 1, 6	2
ELK GETAL	OF MEER 5	OF 1, 7		TUSSEN 2 EN 7	OF 1, 3, 5	GEEN 4	MINDER DAN 2	OF 1, 2
OF MINDER 2	OF 3, 7	GEEN 1	OF 3, 5	OF 2, 3	TUSSEN 7 EN 6	MINDER DAN	OF 1, 3	OF 5, 6
OF 1, 3, 7	TUSSEN 2 EN 5	OF 3	OF 7, 6	MINDER DAN 5	OF MEER 3	OF 2, 3	TUSSEN 7 EN 6	TUSSEN 2 EN 7
OF 2, 3	ELK GETAL	MINDER DAN 4	TUSSEN 2 EN 5		MEER DAN 2	MINDER DAN 3	OF 1, 5	MEER DAN 7
MINDER DAN 5		OF 1, 2	OF 6, 6	OF 3	ELK GETAL	OF 1, 3	OF 2, 3, 6	OF 7
OF MEER 7		OF MEER 4	ELK GETAL	OF 7, 5	MINDER DAN 2	OF 1, 3, 5	MEER DAN 5	OF MEER 3
TUSSEN 3 EN 6	OF 3, 7	OF 2, 5		MINDER DAN 5	OF 1, 3, 7	OF 2, 5	5	MINDER DAN 5
OF 2, 6	TUSSEN 2 EN 5	GEEN 3	MINDER DAN 4	OF 1, 2	5	MEER DAN 5	MINDER DAN 2	OF 1, 3, 6
MINDER DAN 7	OF 1, 3	2	ELK GETAL	OF MEER 3	MINDER DAN 4		OF 2, 3, 5	2
OF 2, 3, 6	OF 3, 5	MINDER DAN 2	OF 7, 6	MINDER DAN 6	MEER DAN 3	OF 1, 5		ELK GETAL





JE HEBT NODIG.

- een dobbelsteen
- voor iedere speler een pion



SPEEL HET SPEL

In elk hokje staat wat je moet gooien om erop te komen. Begin bij **START**. Gooi je een getal tussen 1 en 4? Dan mag je naar het hokje waarop staat 'Tussen 1 en 4'. Je mag in één beurt over meerdere hokjes lopen. Je mag alleen opzij, naar boven of onderen. Schuin mag niet.

VOORBEELD

Je gooit in de eerste worp 3.
Dan kun je één van de volgende routes nemen:

3 zetten

- tussen 1 en 4
- 2, 3 of 5
- ↓ elk getal

2 zetten

- ↓ 3 of meer
- ↓ elk getal

Verder kun je niet.
De volgende is aan de beurt.

Het kan zijn dat je in een beurt een getal gooit dat niet voorkomt in de hokjes om je heen. Dan gaat je beurt voorbij.

Eindig je in de beurt op een hokje dat grenst aan een hokje met een zon, een ster of een bliksemschicht? Dan geldt er iets bijzonders:

- Je mag nog een keer gooien.
- Je mag twee hokjes extra vooruit.
- Het maakt niet uit wat er in de hokjes staat.
- Je moet een beurt overslaan.

Wie als eerste bij de FINISH komt, wint!

TIP:

Je kunt dit spel ook in je eentje spelen. Dobbel je weg naar de finish.

België bestaat uit Wallonië en Vlaanderen. In Wallonië spreken ze Frans en in Vlaanderen spreken ze Nederlands. Maar dat Nederlands heeft een heleboel andere woorden dan het Nederlands dat in Nederland wordt gesproken. We noemen de taal die ze in Vlaanderen spreken het Vlaams. Het Vlaams is een mooie, oude taal met woorden die al lang uit het Nederlands zijn verdwenen. Vind jij dat Vlaams ook zo mooi? Kun je hier beginnen het Vlaams te leren. Kijk of je volgende vragen goed kunt beantwoorden. Voor de Vlaamse vakantiebekker is het wel een makke, of niet soms?



Wat is een frietkot?

1. Frietkroon
2. Frietbekje
3. Misselijkheid door de friet



Wat betekent

koeskoppen zijn dultanklevers?

1. Nederlanders zijn gierig
2. honden zijn gek op botten
3. het is moeilijk een afspraak bij een kapper te maken



als je overschoeft dan krijg je:

1. lakke banden
2. buikpijn
3. scheuren in je kleren



Wanneer moet je je teloor afsmissen?

1. als je al drie weken niet in bed geweest bent
2. als je een steen door een ruit hebt gegooid
3. als je erg lekker gegeten hebt



Wat koop je bij de benekrover?

1. zomerschoenen
2. dierenvoer
3. worst en vlees



Wie zijn bomms en bomps?

1. twee clowns
2. ops en oms
3. trompetspelers



Wat doet een mouwveger?

1. vleten
2. schoorstenen schoonmaken
3. deftige mensen bedienen



Wat is feutwerk?

1. een soort kanten stof
2. prutswerk
3. een inklapbare strandstoel



Wat betekent hij is te dom om te helpen donderen?

1. hij zal nooit een vlieg kwaad doen
2. hij is ontzettend dom
3. met onweer blijft hij binnen



Wat is flodderen?

1. vertroetelen
2. met losse handen fietsen
3. met een vieze zakdoek je neus snuiten



Wat is een zwikzak?

1. een dikzak
2. een wagen iemand
3. iemand die de hele vakantie vakantieboeken leest



De antwoorden kun je onder aan de pagina vinden. Tel het aantal goede antwoorden op en bekijk of jij een goede Vlaamse bent! En ben je al een beetje Belg? Hoeveel goede antwoorden heb je?

- 0-2 Je bent een dikzak (een beetje dommetje). Het zal jou nooit lukken een Belg te worden!
- 3-5 Je bent goed op weg. Het is maar een klein beetje Vlaams. Het is goed om meer te weten te komen over het taal spel.
- 6-11 Je bent een trinterbelg! Jou hoeft niemand meer iets te leren!



Herten en Leeuwen

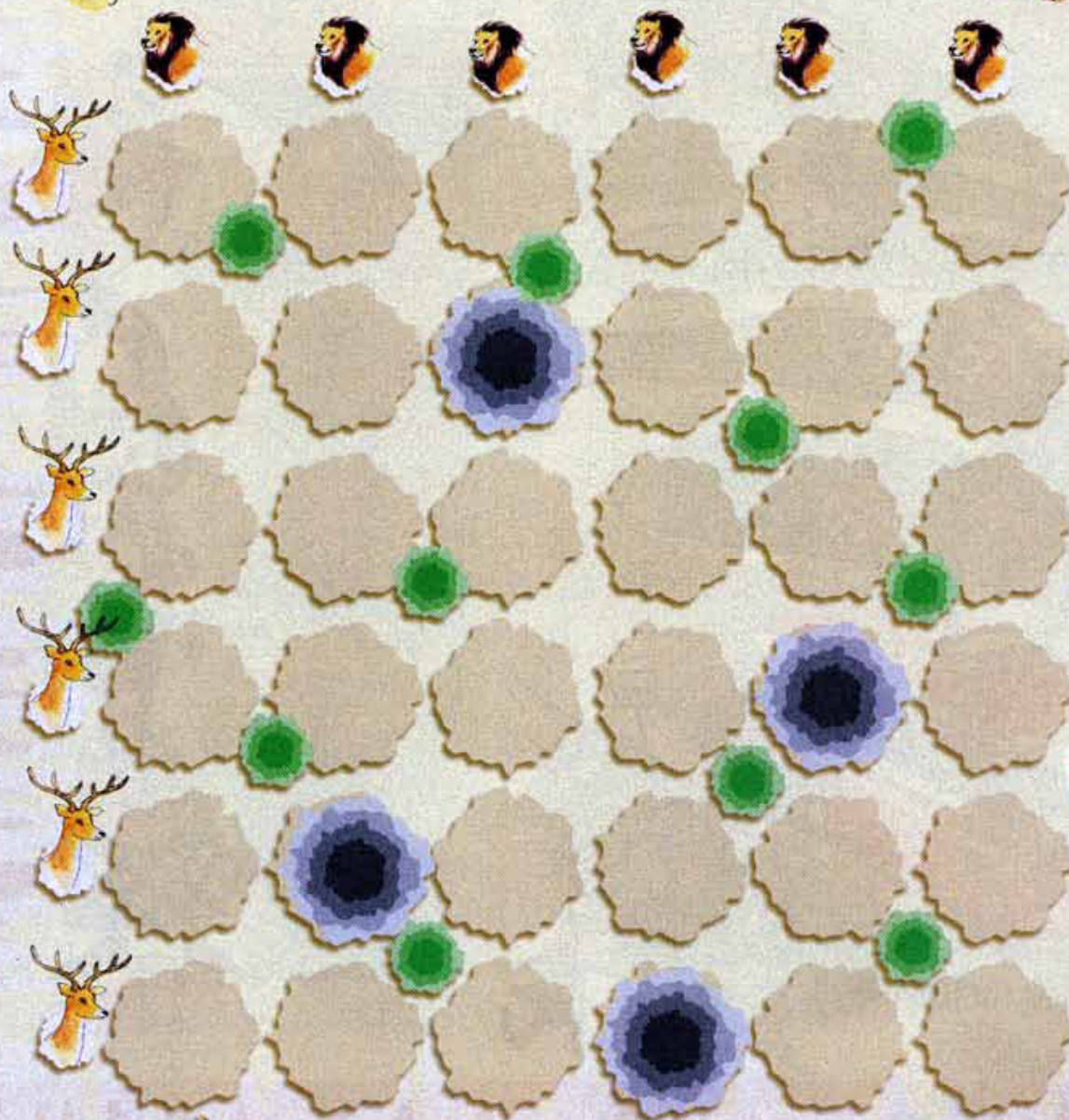
Wat heb je nodig voor dit spel?.

Vier voorwerpjes waarmee je het spel speelt. Van beide soorten twee.

Bijvoorbeeld twee dropjes en twee steentjes, of twee rode en twee gele knoopjes.

Hoe speel je het spel? Elke speler heeft twee 'piemen'. De ene speler heeft de herten, de andere de leeuwen. Herten lopen van links naar rechts en leeuwen lopen van boven naar beneden. Het gaat erom dat je als eerste allebei jouw dieren aan de overkant hebt.

Je begint zo: Als je aan de beurt bent, mag je één van je dieren opzij of naar voren of naar achteren zetten. Schuin mag niet. Elkaar wegduwen of over elkaar heen springen mag ook niet. **Pas op!!!** Stap niet in de zwarte vallen, dan ben je verloren. Wie als eerste twee herten of leeuwen aan de overkant heeft staan, heeft gewonnen. Als het na tien beurten nog niet gelukt is, begin je opnieuw



SPEEL HET TAPTOE SPROOKJESDIERENSPEL

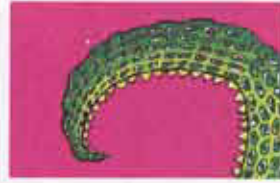
Een spel voor twee personen

Je moet deze spelregels even lezen. En je moet de zestien kaarten op de volgende bladzijden even uitknippen. Maar dan heb je ook een leuk spel dat snel te leren is en helemaal niet snel verveelt!



Spelregels

Knip de kaarten op de volgende bladzijden uit. Kies allebei een eigen kleur. Schud de kaarten en geef ieder acht kaarten. Heb je rood gekozen? Leg dan voor jou de rode kant boven. Je tegenstander legt de blauwe kant boven. Leg de kaarten zo:



De bedoeling van het spel is om zo snel mogelijk een compleet dier te leggen, met alle onderdelen op de juiste plaats.

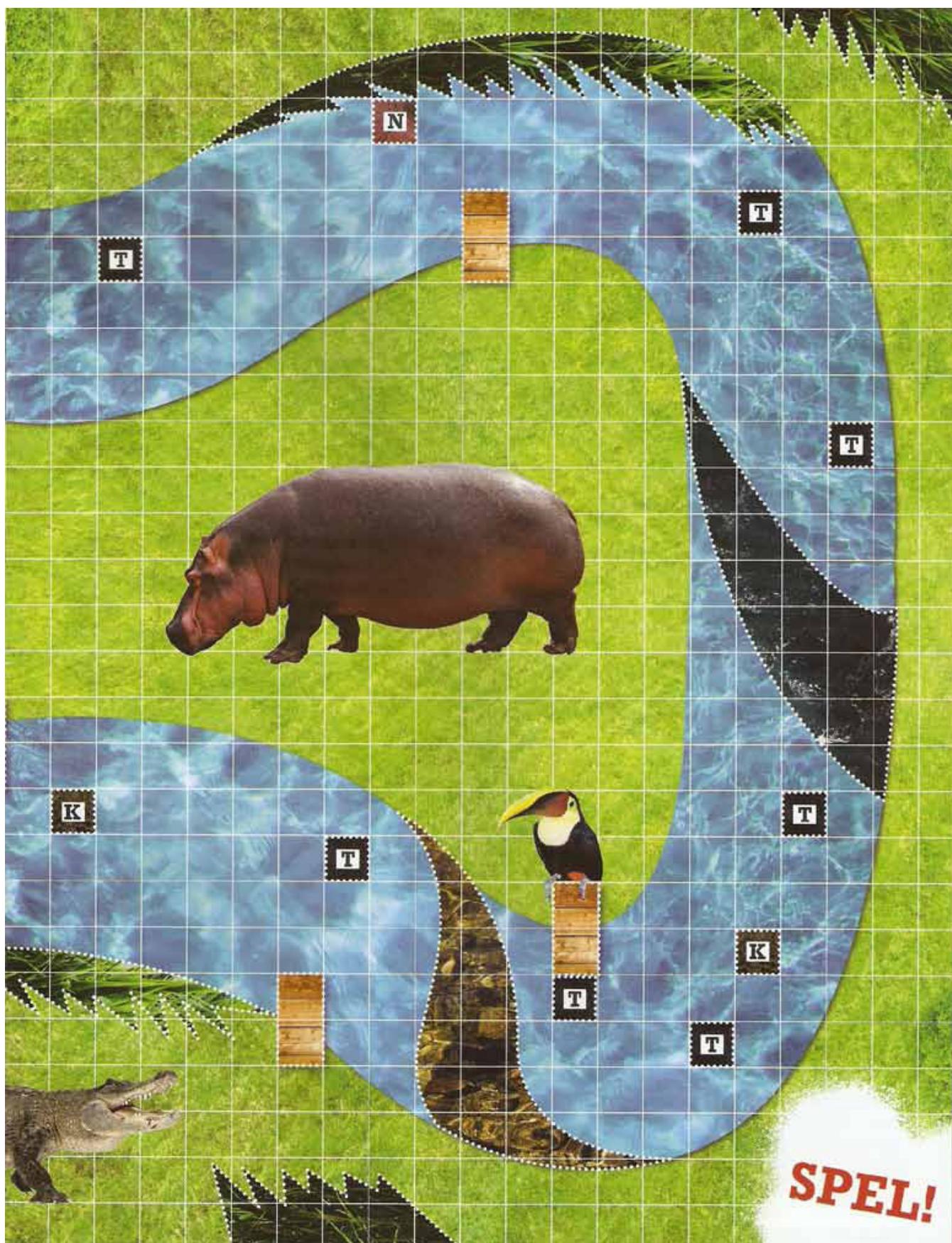
Als je aan de beurt bent, kun je twee dingen doen:

1. Je neemt een kaart van je tegenstander, draait die om en legt hem bij jezelf aan. Je snapt dat je je tegenstander zo behoorlijk kunt dwars liggen.
2. Je wisselt twee van je eigen kaarten van plaats, zonder daarbij de kaart om te draaien.



DE WOESTE TOEKANRIVIER

Op bladzijde 10 vind je de uitleg van dit bordspel.
Een rivier vol gevaren, waarbij je
je tegenstanders steeds
te snel af moet zijn.



CATCHING BUTTERFLIES

IT'S SUMMER, and butterflies are floating in the breeze! Why not catch a few?

WHAT YOU'LL NEED:

- scissors
- dice
- 2 different coins (to use as game pieces)

HOW TO PLAY:

1. Cut out the flower game board along the solid black lines, then cut out each game card along the solid black lines. Mix the cards up and place them face-down on the game board.
2. The players are butterfly collectors. One searches for yellow butterflies, and the other searches for blue butterflies. Set the coin game pieces on the Player Start spaces.
3. Player one rolls the dice and moves that number of spaces. You can move left, right, up, or down, but not diagonally. (For instance, if you are allowed three steps, you can move two

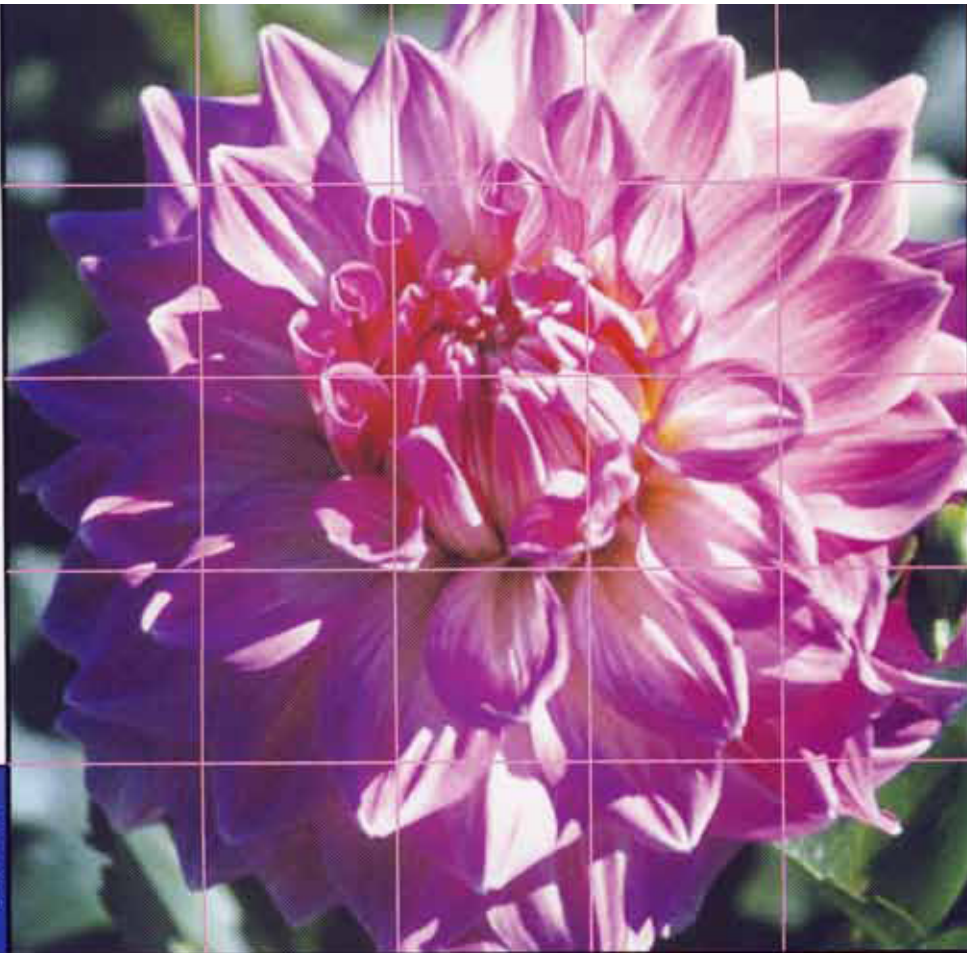
A GAME FOR 2 PLAYERS BY FRANK VAN STEENBERGEN

- up and one left, or you can take all steps in one direction.)
4. When you land on a card, turn that card over to see if it's one of the cards in your color. If the card is of no use to you, turn it facedown again.
 5. In order to begin collecting your butterflies, you must first find a net of your color. Once you've found a net, remove it from the game board and place it in front of you.
 6. Continue taking turns rolling the dice and moving spaces. When you land on a card that has one of your butterflies on it, remove it from the game board and place it in front of you. (The blank spaces created by removed cards are still spaces on which you can land.) The player who collects all five of his or her butterflies first is the winner!

See additional instructions next to the game board.

Yellow Start

Blue Start



If you land on a card that isn't a butterfly or net card, follow these instructions:

A thistle

snags your net. You must give up one of your nets. The other player puts that card back on the board while you close your eyes.

A wasp

is very bad luck. You must give up all of the butterflies you've collected. The other player again puts the cards back on the board while you close your eyes.

A ladybug

is just a cheerful little bug! Turn the ladybug cards back over; you don't need to collect them.



Wat heb je nodig voor dit spel?
Eén pion en pen en papier. Dat is alles!

Hoe speel je het spel?

Je kunt dit spel met twee of met vier personen spelen.
Als je met 2 personen speelt, speel je met twee touwtrekkers die tegenover elkaar staan. Speel je met 4 personen, dan kies je ieder een eigen touwtrekker. Zet de pion in het midden van de cirkel.

Je begint ieder met 25 punten. Tijdens iedere beurt doe je een bod. Dat bod schrijf je op een briefje. Die punten gaan van je totaal af. Het bod mag per beurt niet meer dan vijf zijn. Als twee spelers hetzelfde bod uitbrengen, bieden zij nog een keer tegen elkaar. De uitkomst van die tweede ronde telt dubbel.

De speler die het hoogste bod doet, krijgt de beurt. Hij of zij mag de pion één stap in de richting van zijn of haar touwtrekker 'trekken'. Je moet de puntenscore goed bijhouden! Het gaat erom dat je niet te weinig biedt, want dan krijg je de beurt niet. Maar kijk vooral uit dat je niet te hoog biedt, want dan gaat jouw puntentotaal te snel omlaag. Je hebt 25 punten en daarmee moet je het doen!!! Je mag wel eindigen op nul. Wie de pion het eerste bij zijn of haar eigen touwtrekker heeft staan, heeft gewonnen.

Wie is de slimste touwtrekker?

33



Dobbel Doolhof

Je kunt dit alleen spelen, of met zijn tweetjes of drietjes. Je hebt alleen een dobbelsteen en een pion nodig (voor ieder één).

spel

Wat moet je doen?

In elk hokje staat wat je moet gooien om erop te komen. Begin bij 'Start'. Gooi je een getal tussen 1 en 3? Dan mag je naar het hokje waarop staat 'Tussen 1 en 3'. Je mag in 1 beurt over meerdere hokjes lopen. Lees steeds goed wat er in het hokje staat. Bijvoorbeeld: **Gooi je in de eerste worp een 2?**

Dan mag je:

- een hokje naar beneden: 'tussen 1 en 3'
- dan een hokje naar rechts: '2 of meer'
- of een hokje naar beneden: 2

Verder kun je niet. De volgende is aan de beurt. Wie het eerst aan het einde is, wint. Je mag niet schuin.

door Frank van Steenberghe

Start	Tussen 4 en 6	3 of meer	1	3 of meer	2, 4 of 6	1 of 4	Tussen 3 en 5	3 of meer	Elk getal	1
Tussen 1 en 3	2 of meer	3 of 6	Elk getal	5 of minder	5	3 of 6	1,3 of 5	1	4	5 of minder
2	3 of meer	5 of 6	3	Tussen 4 en 6	1 of 2	Elk getal	Tussen 3 en 5	5 of minder	Tussen 1 en 3	3 of 6
3 of 6	4	1, 3 of 5	5 of minder	Elk getal	2 of 5	Tussen 1 en 3	6	2 of meer	3 of meer	1
Elk getal	1 of 4	3 of 4	3	1 of 4	Tussen 4 en 6	1 of 4	3 of 6	Tussen 4 en 6	Elk getal	Tussen 3 en 5
Tussen 3 en 5	6	Tussen 1 en 3	2 of meer	4	5 of minder	2, 4 of 6	2	5 of 6	4	5 of minder
2	2, 4 of 6	5 of 6	Tussen 4 en 6	2 of 5	3 of 6	3	1 of 4	2, 4 of 6	3 of 4	Tussen 1 en 3
5 of minder	Tussen 3 en 5	5 of minder	3	Elk getal	2	3 of 4	Tussen 1 en 3	Elk getal	3 of meer	1, 3 of 5
Tussen 4 en 6	5	1,3 of 5	3 of 6	3 of 4	5 of 6	Elk getal	2 of 5	Tussen 4 of 6	1 of 2	3 of 6
1 of 4	Tussen 1 en 3	2 of 5	3 of meer	2,4 of 6	Tussen 4 en 6	4	Tussen 4 en 6	1 of 4	2 of 5	2,4 of 6
1, 3 of 5	2 of meer	6	5 of minder	5	1 of 2	3 of meer	5 of minder	Tussen 3 en 5	Tussen 1 en	Einde

HA FIJN, REKENEN!

Je hebt nu vakantie. Dus je huilt. Je hebt verdriet. Jaja, ik snap het wel: je hebt natuurlijk heimwee naar school. Je wilt weer zo graag rekenen. Nou let op, daar gaan we!

Neem een pion en een reken-machientje. Begin links onder, bij start. Je moet door de doolhof gaan. Je mag steeds één vakje opzij, omhoog of omlaag gaan. Dus niet schuin. Je begint bij + 10. Doe een stap en maak de som. Bijvoorbeeld: $\times 2$. Dan doe

je 10×2 is 20. Nu ga je omhoog: -3 . $20 - 3 = 17$. Ga verder. Je moet tenslotte uitkomen op precies 100. Weet jij dan hoe je moet gaan? Nee, niet meteen bij de oplossingen kijken. Eerst goed proberen. Begin maar, links onderaan, bij + 10.

$\times 3$

$\times 4$

+ 8

+ 15

- 8

- 10

- 50

- 3

: 4

$\times 3$

+ 7

+ 1

$\times 4$

+ 4

$\times 10$

$\times 5$

: 2

- 3

+ 50

$\times 3$

+ 10

$\times 2$

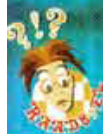
- 9

+ 20



START

De oplossing staat op blz. 64.



BETOVEREN EN BETOVERD WORDEN

daar gaat dit spel om.

je kunt het met twee, drie of vier personen spelen.

wat heb je nodig voor dit spel?

- een dobbelsteen
- voor iedere speler een pion

hoe speel je het spel?

gooi om de beurt. je mag zelf bepalen welke route jouw pion door de doolhof loopt. je kunt niet schuin lopen. als je op een geel betoveringsvlak komt, moet je een toverspreuk leren. hoe leer je een toverspreuk? de andere spelers noemen vier woorden. bijvoorbeeld: kikkerdril, ranja, zonnebril, zee. die vier woorden moet jij onthouden! dat is de toverspreuk. je mag de woorden ook opschrijven. als je op een paars betoveringsvlak komt, spreek je de toverspreuk uit. elk paars vlak heeft een speciale betovering. kijk maar. als jij de eerste spreuk die je moest onthouden nog weet, dan mag je die betovering doen en één van je medespelers in een oorworm, slak, koe, ezel of varken betoveren. daarna kun je die toverspreuk vergeten, want je kunt hem niet meer gebruiken. als je op een paars vlak komt en je hebt (nog) geen toverspreuk, dan gebeurt er niets. wie het eerste bij de uit is, heeft gewonnen.

wat betekent het als je betoverd bent?

je bent betoverd in:

- een ezel: dan moet je, voor je de dobbelsteen gooit, *ta* roepen, anders telt je beurt niet;
- een koe: dan moet je, voor je de dobbelsteen gooit, *mwoe* roepen, anders telt je beurt niet;
- een varken: dan moet je, voor je de dobbelsteen gooit, *knorr* roepen, anders telt je beurt niet;
- een slak: dan telt het aantal strippen op de dobbelsteen maar voor de helft (je mag naar boven afronden);
- een oorworm: dan moet je twee punten aftrekken van het aantal strippen dat je hebt gegooid.

wat doen de draken in het spel?

als je op een draak komt, zijn al je spreuken ongeldig en alle betoveringen die je hebt gedaan, tellen niet meer. ook als je zelf betoverd bent, telt dat niet meer! daar ben je vanaf!



SPRINT NAAR DE SPUITBUS

Spel voor twee of meer personen



Jammer, het heeft niet gesneeuwd. Ja misschien buiten wel, maar hier in de kamer ligt nog geen vlokje! We zullen zelf voor sneeuw moeten zorgen. Gelukkig bestaan er spuitbussen met nepsneeuw. Sneeuwspuiten is een fijn werkje. Wie mag dit jaar op het knopje drukken?

Wie het eerst bij de spuitbus is! **Doe mee!**

Dit heb je nodig:



Voor iedere speler een pion
Eén dobbelsteen



Zo gaat het spel:

Zet je pion in een vakje in de buitenste ring van het speelvlak. Kies zelf een vakje uit. De jongste speler mag beginnen. Gooi met de dobbelsteen.

Je mag zelf weten welke kant je op wilt. Gooi je 3? Dan mag je dus drie hokjes naar links of drie hokjes naar rechts, in dezelfde ring. Je staat nu op een nieuw vakje. Kijk nog eens goed naar wat je gegooid hebt. Bij elk cijfer hoort een kleur:

1 - oranje	3 - groen	5 - wit
2 - roze	4 - blauw	6 - geel



Voorbeeld:

Als je 3 gegooid hebt, moet je op de kleur groen letten. Grenst het vakje waar je nu staat aan een GROEN vakje (in de volgende ring) dan mag je daar naartoe. Dan mag je dus één ring opschuiven. Zo ga je steeds meer naar het midden van de cirkel.

Je moet bij elke beurt dus even goed uitkijken welke kant je op zult gaan. Soms kun je beter linksom, dan weer rechtsom.



Kun je geen ring opschuiven? Jammer. Dan moet je in het vakje blijven staan, waar je naartoe gegaan bent.

Wie wint?

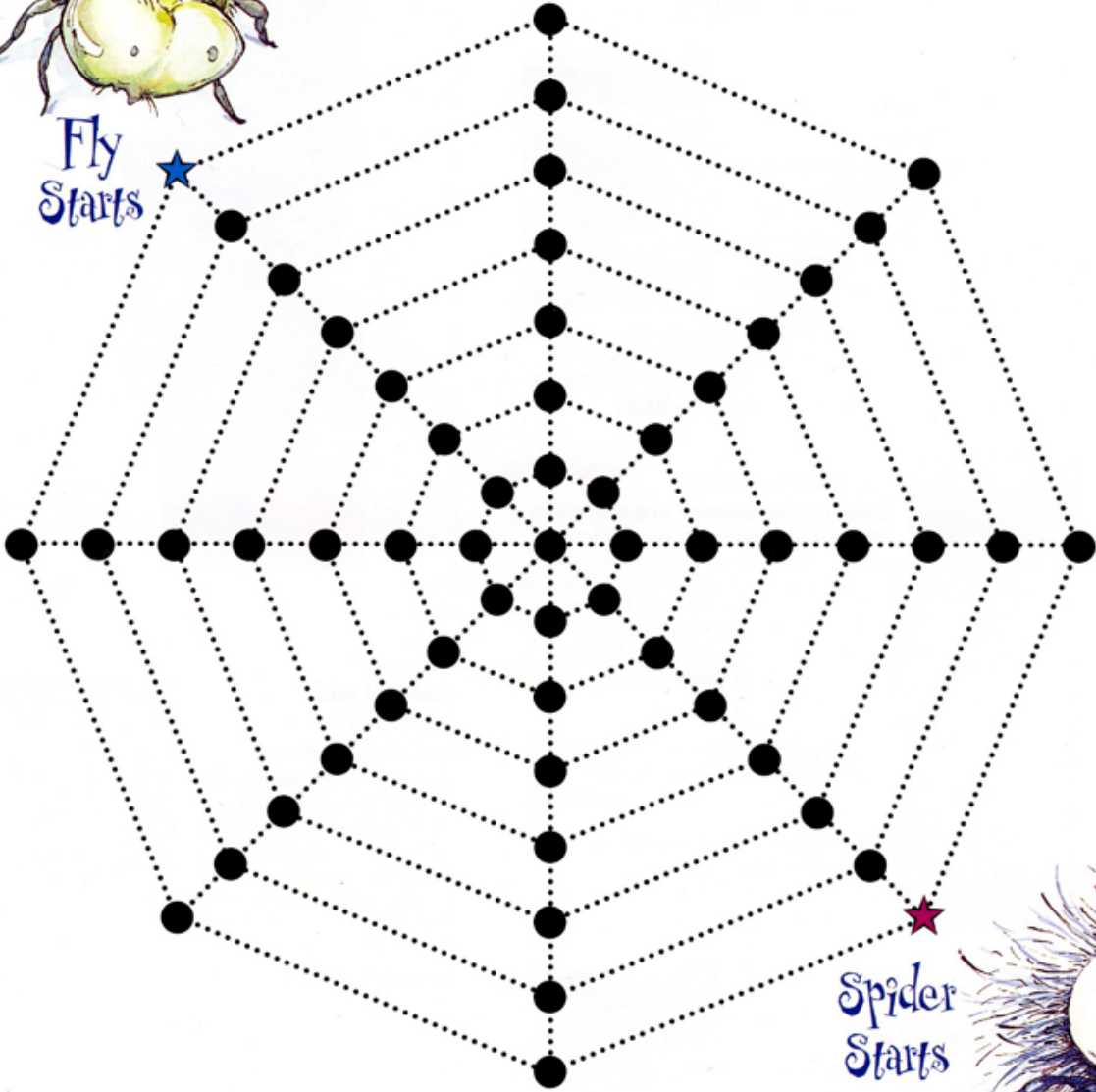
Wie het eerst helemaal in het midden is, bij de spuitbus dus, dat is de winnaar! Diegene mag op het knopje van de sneeuwspuit drukken!







Fly
Starts



Spider
Starts



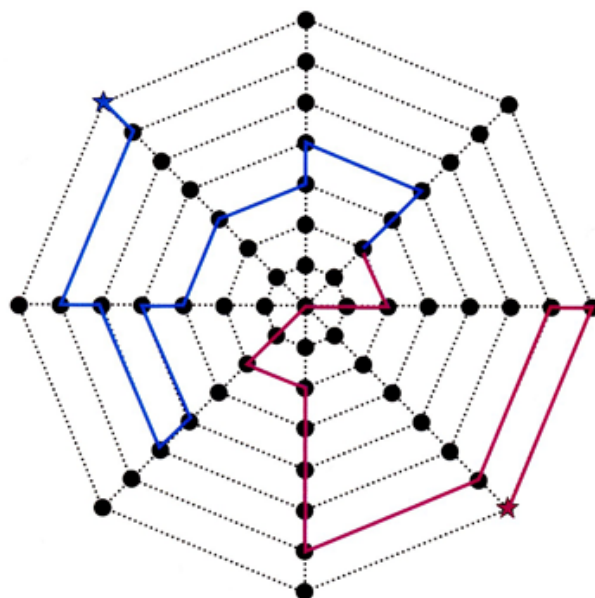
Art by Omar Rayyan

The Spider and the Fly

A Game for 2 Players
by Frank van Steenbergen

UH-OH! Spider is hungry, but the fly definitely doesn't want to be lunch! One player is Spider, and the other is the fly. Spider tries to catch the fly by landing on the same dot as the fly. The fly can escape only by reaching Spider's starting point.

Give each player a different crayon. The tallest player goes first. Taking turns, the players draw one line by connecting two big dots on the spider web. You cannot cross a line you drew earlier, but you can cross a line the other player drew earlier. The game ends when Spider catches the fly or when the fly reaches Spider's starting point. Wipe off the crayon lines with a tissue and play again!



Spionage spel!

Spionage – komt het nog voor? Ja zeker. Bijvoorbeeld in dit spel waarbij je elkaar geheime woorden door moet spelen.

Je speelt dit spel met z'n vieren: twee teams van ieder twee spelers. De spelers die tegenover elkaar zitten vormen een team. Om de beurten mag een speler een geheim woord proberen door te spelen.

Hoe geef je het woord door aan je medespeler? Dat doe je door op een briefje een ander woord te schrijven, dat met je geheime woord te maken heeft. Dat briefje vouw je dicht. Je geeft het aan de speler van de tegenpartij – die aan de linkerkant zit. Die leest de boodschap en mag als eerste hardop raden. Daarna komt het briefje bij je medespeler. Die probeert het geheime woord ook te raden. Als het niet geraden is, geef je een tweede boodschap door.

Dat doe je deze keer via de tegenstander aan de rechterkant. Lukt het weer niemand het woord te raden, dan geef je een derde boodschap door, nu weer via de tegenspeler aan de linkerkant. In totaal mag je maximaal vijf aanwijzingen doorgeven.

Het team dat het woord raadt, mag het kaartje houden. Daarna is het de beurt van de volgende speler. Je draait gewoon met de klok mee. Het team dat eindigt met de meeste kaartjes heeft gewonnen.

Het is verboden bij het doorgeven van de aanwijzingen op de briefjes om meer dan één woord te gebruiken. Je mag ook in de aanwijzing niet een deel van het geheime woord gebruiken. Als het woord oorbel is bijvoorbeeld, mag je niet het woord 'oor' doorgeven.

Hier zijn wat voorbeeldwoorden, maar je kunt zelf natuurlijk ook spannende woorden bedenken:

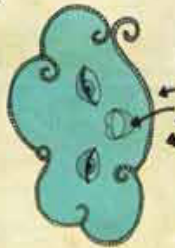
Voorbeeldwoorden

Mobiel	Museum	Magneet	Droom	Diamant
Kilometer	Slagboom	Roofvogel	Diefstal	Hoofddoek
Behang	Metselaar	Spion	Brandweer	Ambulance
Koffer	Wimper	Horloge	Pizza	Harnas
Onzichtbaar	Spiegel	Verrekijker	Vleermuis	Bibliotheek
Langzaam	Scooter	Vlecht	Lijm	Zweet
Oceaan	Tapijt	Schaar	Sleutel	Goochelaar
Pyjama	Suiker	Geheim	Benzine	Aardbeving
Zwoven	Ziekenhuis	Armoede	Oogschaduw	Bankrekening
Judo	Deuk	Hemel	Wolk	Rook
Vitamine	Brug	Gevaar	Vleugel	Kuil
Zaag	Parfum	Zand	Muggen	Gewond



Groundwater is recharged from melting snow, rivers, and leaks in irrigation canals, but mostly from rainfall. Between 10 to 20% of all rainfall recharges the groundwater.

Rainfall varies in India from desert conditions in Rajasthan (20 centimeter per year in Jaisalmer) to high rainfall in the North East (11 meter per year in Cherapunji - a world record!).



If rivers are in high floods the water is buffered by the gravels and sand in the rivers and released to the groundwater aquifers. If the river's flow is low, groundwater flows back to the river and contributes to its flow.

Lakes and lagoons are important storage buffers. Lake Chilka in Orissa is the world's second largest lagoon. To keep this lagoon alive is a constant struggle against pollution, the choking and siltation of the inlets of the lake.

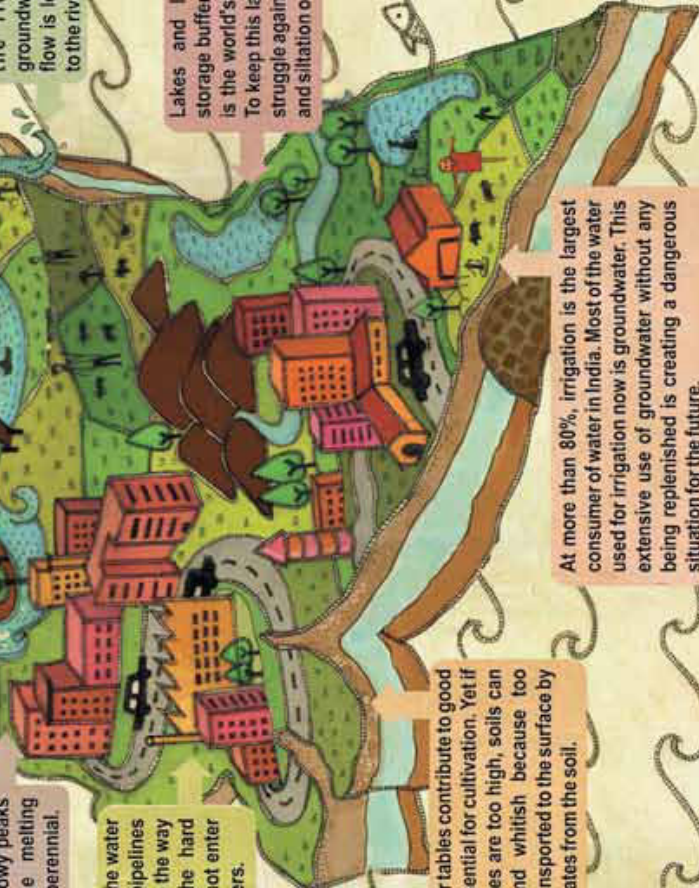
At more than 80%, irrigation is the largest consumer of water in India. Most of the water used for irrigation now is groundwater. This extensive use of groundwater without any being replenished is creating a dangerous situation for the future.

WATER- A CYCLE OF LIFE

The Indus, Ganges and Brahmaputra have their roots in the snowy peaks of high mountains. The melting snow makes these rivers perennial.

Cities are major water guzzlers. To the water consumed by people, leakage from pipelines should be added. Cities also change the way water is managed. Because of the hard surfaces in cities, rain water does not enter the soil and is carried away to the rivers.

High groundwater tables contribute to good soil moisture, essential for cultivation. Yet if groundwater tables are too high, soils can become salty and whitish because too many salts are transported to the surface by water that evaporates from the soil.





Vind de 100!

Kijk goed naar de cijfers. Je moet op honderd uitkomen in vijf stappen. Dat doe je door schijn van het ene vak naar het andere te gaan. Je mag waar dan ook beginnen. Je mag de cijfers van elkaar aftrekken, bij elkaar optellen, vermenigvuldigen en zelfs delen. Als je maar in de vijfde stap op de honderd uitkomt. Speel het spel met zijn tweeën en kijk wie het eerst de honderd gevonden heeft. Je kunt ook variaties maken:

- kijk wie het eerst de tachtig gevonden heeft.
- zet een kookwaker op 3 minuten: wie kan het vaakst de honderd vinden?
- spring van het ene naar het andere vak met een paardensprong

5	6	12	10	17
16	3	3	9	15
6	14	2	4	30
7	18	7	20	8
11	15	2	2	1

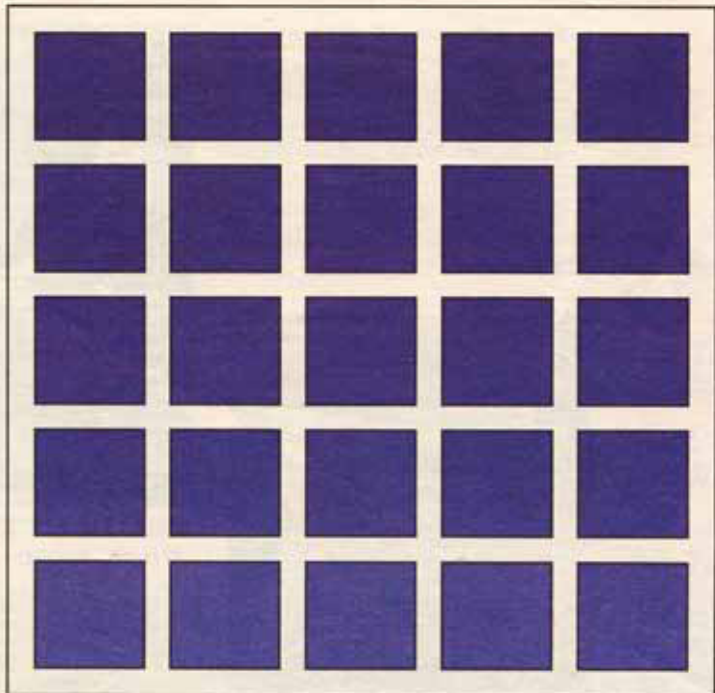
Blink, blink

Frank van Steenberg

Watch this figure carefully – there are twenty-five coloured squares in all. What's happening in the interstices between the squares: is something blinking?

You may be "seeing" small circles or dots that are there now, and which disappear the next instant. This is an optical illusion – something that we 'see' with our eyes, but

is not really there! The mirages that we see on very hot days also come under this category.



VERDWAALD IN DE JUNGLE

De slang, de schildpad en het egeltje zijn verdwaald in de jungle.
De bomen zuchten en kraken. De dieren zijn bang.
Misschien lukt het ze om er met jouw hulp uit te komen.
Ieder loopt een andere route. Wie komt waar uit?



doolhof



Help Okkie door de doolhof.

Ga over woorden waarin je een 'a' kunt invullen.

Je mag opzij, omhoog en omlaag, maar niet schuin.

begin	kAst	sch . ld	h . t	g . n	k . l
h . s	lAmp	h . nk	p . t	d . st	t . n
kA t	ma t	h . st	bA d	tA k	tA s
rA t	m . s	slA p	pA n	p . nk	dA k
bA k	kA n	hA k	mA k	br . l	einde

Ben je aan het einde? Geef jezelf **10 punten!** Heb je onderweg geen zin meer?

Vul dan 6 punten in op bladzijde 3.

Bij een afgelegen strandhuis is een moord gepleegd. Het slachtoffer is Layla Tenaat. Ze is zangeres - drie jaar geleden had ze twee hits, maar daarna wilde het niet meer zo goed lukken. Ze is gevonden in de struiken. Met een zwaar voorwerp is ze vermoord. Ze kon mooi zingen en zag er goed uit, maar ze was niet erg aardig. De laatste weken had ze veel vervelende sms'jes ontvangen van een gestolen mobieltje.

Dit zijn de mensen die de dag van haar dood bij haar zijn geweest en die allemaal in het strandhuis logeerden.

- Pieter Haak, haar liedjesschrijver, die lang haar vriendje is geweest;
- Bert Bot, haar manager en haar huidige vriendje;
- Mart Biceps, haar bodyguard;
- Martha Kray, haar nichtje, maar ook de zangeres van haar achtergrondkoor;
- Ernie Kray, een tweede nichtje, dat in het achtergrondkoor zingt;
- Susie Kray, het jongste en knapste nichtje in het achtergrondkoor. Martha, Ernie en Susie zijn zussen.

De verdachten

Omdat bijna niemand anders wist dat ze zich hier hadden teruggetrokken, verdenkt de politie één van de mensen uit het gezelschap. Dit is het verhaal bij ieder van de verdachten.

Pieter Haak

Pieter Haak heeft de hits geschreven voor Layla. Hij is een vriendelijke man, die het liefst de hele dag op zijn gitaar tokkelt. Hij was lange tijd de vriend van Layla, maar hij was enorm achterdochtig. Hij dacht dat Layla stiekem andere vriendjes had. Ze heeft hem toen buiten de deur gezet. Toen hij de vriend van Layla was,

heeft hij alle auteursrechten van haar hits op haar naam laten zetten. Nu heeft hij een verhouding met Ernie Kray.

Bert Bot

Bert Bot is haar manager en sinds kort haar vriend. Hij is nogal geïnteresseerd in occulte zaken, zoals voodoo. Volgens anderen hield Layla niet van hem, maar was ze vooral bang van hem. Op de dag van de moord is hij 's ochtends vertrokken. Naar hij zelf zegt om antieke Afrikaanse speren te kopen. Maar dat is eigenlijk verboden. Er is daarom niemand die wil getuigen dat hij hem gezien heeft.

Mart Biceps

Mart Biceps is sinds een half jaar de bodyguard van Layla. Dat is wel nodig, want ze kreeg steeds bedreigingen via anonieme telefoontjes, brieven en sms'jes. Op de dag van de moord heeft hij de hele dag met de discman op de veranda naast het strandhuis zitten luisteren, en heeft niets gehoord. Wel denkt hij dat hij iets gezien heeft - om de hoek van de vakantiebungalow zag hij rond de middag duidelijk de schaduw van twee mensen. Hij dacht dat het twee vrouwen waren (waaronder Layla), maar is niet zeker daarvan. Een van de vrouwen had een stok bij zich, dacht hij. Hij heeft er verder geen aandacht aan besteed.

Martha Kray

Martha Kray en Layla waren van dezelfde leeftijd. Vroeger waren ze hartsvriendinnen, maar nu gebruikte Layla Martha en de andere nichtjes als oud vuil. Ze dreigde voortdurend een ander achtergrondkoor te zoeken.

Het laatste verhaal is dat Martha genoeg heeft van de muziek en alle mensen die er bij horen en dat ze iets heel anders wil gaan doen.

Zusters Kray

De drie zusjes Susie, Ernie en

Martha zijn gaan zeilen met Pieter Haak. Omdat het de hele dag bewolkt is, windstil en koud, is er van het zeilen niet veel terecht gekomen.

Alle zusters zijn die ochtend gaan kijken bij Layla. Eerst is Martha gaan kijken. Ze zegt dat ze Layla gezocht heeft, maar haar niet kon vinden. Later in de ochtend is Susie gegaan - ze zegt dat ze Layla op het terras trof, maar ze was in een slechte stemming en wilde niet praten. Tegen de middag is Ernie gaan kijken, samen met Pieter Haak. Zij troffen haar al dood in de struiken aan, vertellen ze aan de politie.

Onderzoek politie

Na verder onderzoek ontdekt de politie nog een aantal feiten:

- Een strandwandelaar heeft de zeilboot wel gezien, maar kon niet zien hoeveel mensen op de zeilboot zaten. Voor de rest was er niemand op het strand, vanwege het slechte, bewolkte weer.
- Voor het huis stonden twee grote stenen bloemenpotten. Een lijkt er verdwenen en zou het moordwapen kunnen zijn geweest. Maar er zijn bijna twee personen nodig om de bloempot op te tillen.
- Pieter Haak en Bert Bot kunnen elkaar slecht verdragen. Pieter vindt Bert een gevaarlijke vent, en probeert Layla tegen hem te beschermen. Bert vindt Pieter een zacht ei.

Wie o wie?

Niet iedereen vertelt de waarheid. Wie heeft of wie hebben de moord gepleegd?

MetaMeta/ naar een idee van Nikki Berkhout

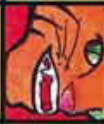




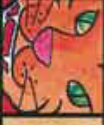



Sportpuzzel

Wat weet jij van sport? Dat kun je nu testen. Wat is waar en wat is niet waar? Hier vind je een soort doolhof. Sommige uitspraken zijn waar, andere niet. Je moet over alle vakjes die waar zijn een weg vinden van begin naar einde. Je mag opzij en omhoog of omlaag - maar niet schuin - Door **Frank van Steenbergen**

Heb je de oplossing gevonden?
Mail dan de juiste route van 1 naar 35 naar prijsvraag@kids-week.nl en maak kans op de fantastische pc-game Tron 2.0. Inzenden kan tot 20 september.

Einde 35	Schermers mogen elkaar niet dodelijk verwonden	Een smash is als je een volleybal lek slaat	Als je bij golfen met je ogen dicht slaat, heet dat handicap	Bij voetbal staan grensrechters buitenspel	Rintje Ritsma was ook wereld kampioen waterfietsen	Als een honkballer mist, heet dat vlinderslag
Bij horden lopen moet je over hekken springen	Alleen priesters mogen doping geven	Bij kogelstoten moet je op kleidruiven richten	Bij snelwandelen mag je niet stukjes rennen	Hinkstapsprong is een sport voor gehandicapten	Bij de dressuur zijn paarden verkleed	Flikflak is een turnsprong
Schoonspringen doe je van een duikplank	Als een boxer vol geraakt is, gaat hij stalom	Sticks heet de overtreding als je rookt tijdens sport	Bij ijshockey gebruik je een puck	De Spice Girls waren ooit Engels kampioen damesvoetbal	Een marathon gaat over meer dan 40 kilometer voor een persoon	Boxers mogen elkaar alleen boven de gordel slaan
Bij judo mag je elkaar aan het shirt trekken	Slangenmens is een onderdeel bij het turnen	Sleeën is een Olympische sport	Klampschaatsen zijn sneller dan gewone schaatsen	Bij hockey mag je met je stick niet de scheid- rechter slaan	Rafaël van der Vaart is een zeiler	De winnaar van de Tour de France krijgt een gele trui
Ronald Koeman is de trainer van Ajax	Bij handbal mag je met links en rechts gooien	De volgende Olympische Spelen zijn in Athene	Discus werpen gebeurt altijd op muziek	Kaatsen is een Friese balsport	Bij rugby is de bal ovaal	Begin

Animal Connections

1	1	4	4	4	3	5	2	5	4	1
4	3	2	1	4	3	2	3	2	3	4
4	5		3	4	2	4	3	4	3	2
3	2	5	2	2	1	3	4	3	3	3
3		4	4	4	4	2	5	2		4
3	3	2	1	5	2	4	2	3	2	2
3	5	3		2	3	4		4	2	3
2	1	4	3	2	4	2	3	3	4	4
4		1	3	3	3	4	3		4	4
5	2	4	4	2		1	1	5	1	1
2	2		3	5	2	3	2	4	3	3
3	4	3	3	3	3	5	4	4	1	3

This is a challenge for two players.

One player helps the rhinos, the other the tigers. The idea is to connect as many of your chosen animals as possible. You do this by deleting three adjacent numbers at a time.

However, The three numbers you strike out must add up to nine.

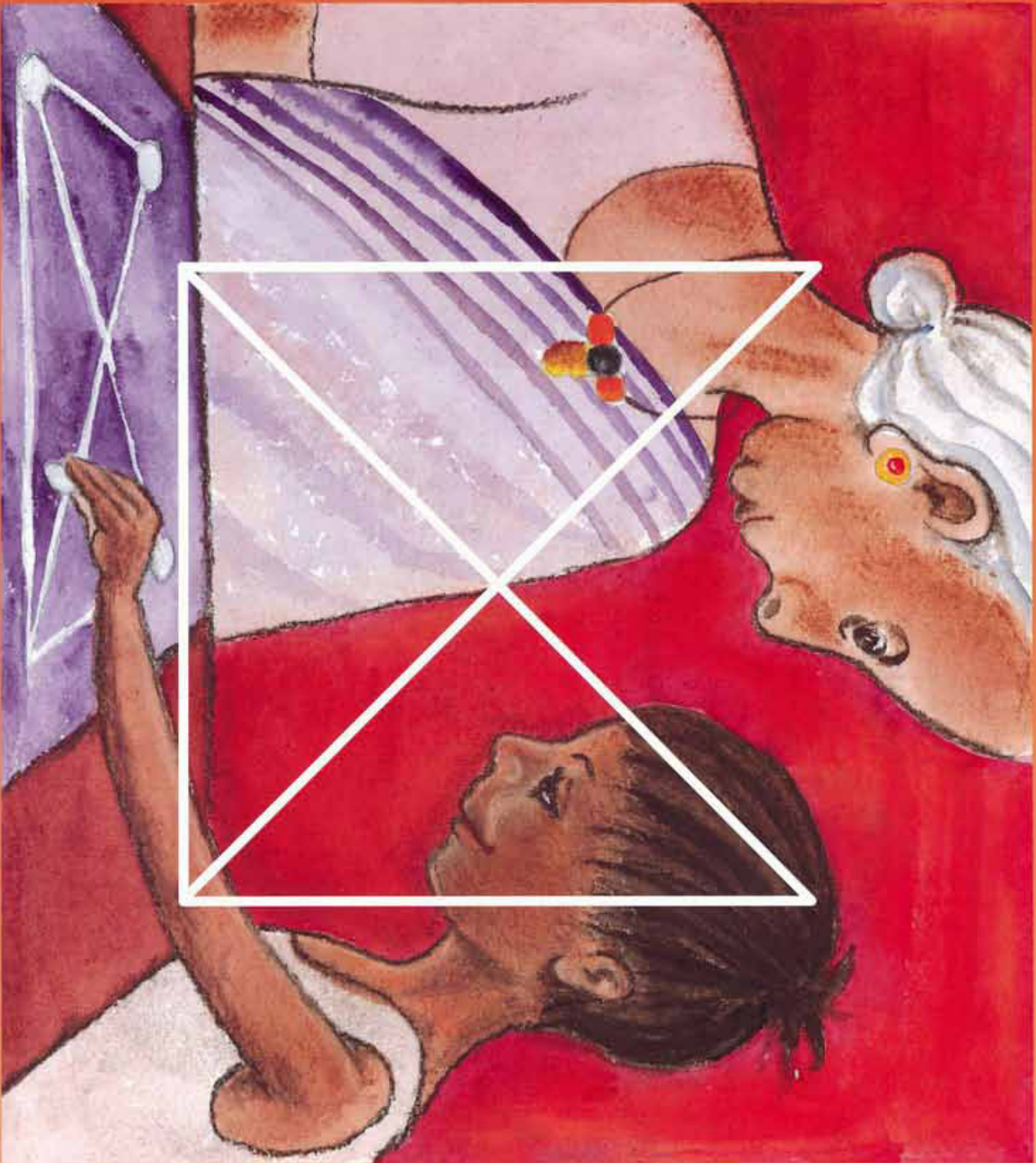
The three numbers should be adjacent, but not diagonal to each other.

A deleted number cannot be used again.

Each of you should use a sketch pen of a different colour to make a path by deleting numbers.

The paths you strike out should connect your chosen animals. The one who connects all of these first, or the highest possible numbers is the winner.

Wipe the board clean and you're ready to start again.



Do Gatti

Do Gatti means 'two pieces' in Punjabi. This is one of those classic village games that has travelled from one place to another. You can find versions of Do Gatti thousands of miles apart.

Two players play this game. Each player has two counters (coins, stones, buttons...).

To begin, players put down their two counters at any of the cross-points in the figure. Each bit on a different cross-point, that is.

Then take turns moving your one of your gatts from one point to the other along the lines in the figure.

The game is over when one player blocks the other so that he or she cannot make any more moves.

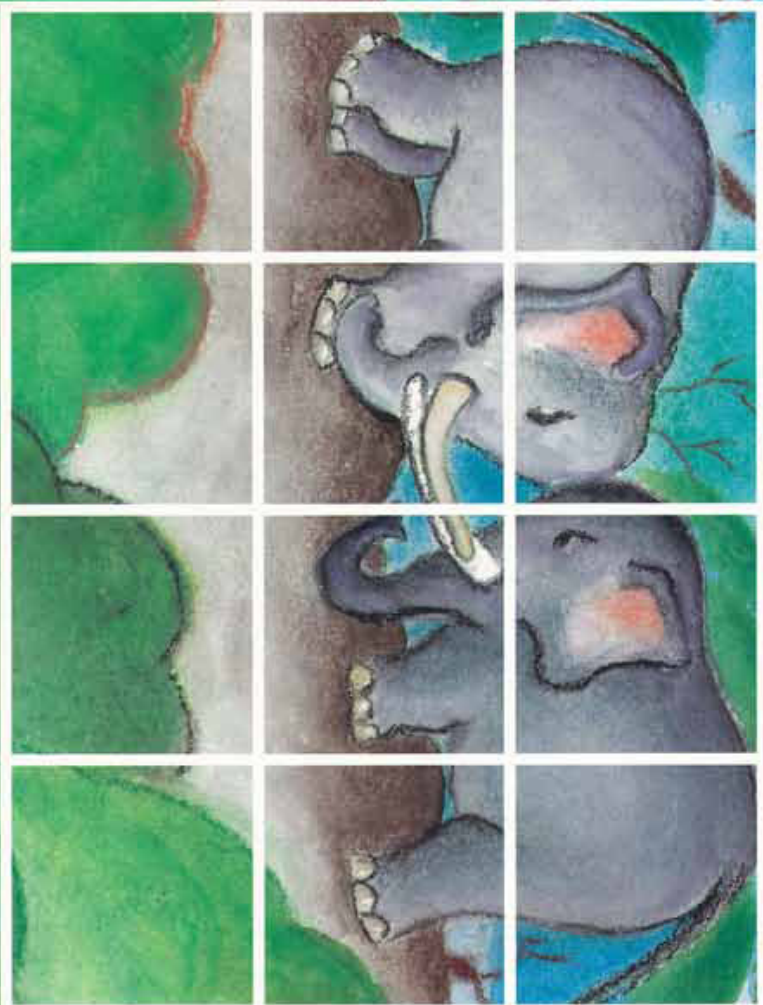
Jumbo Kushthi

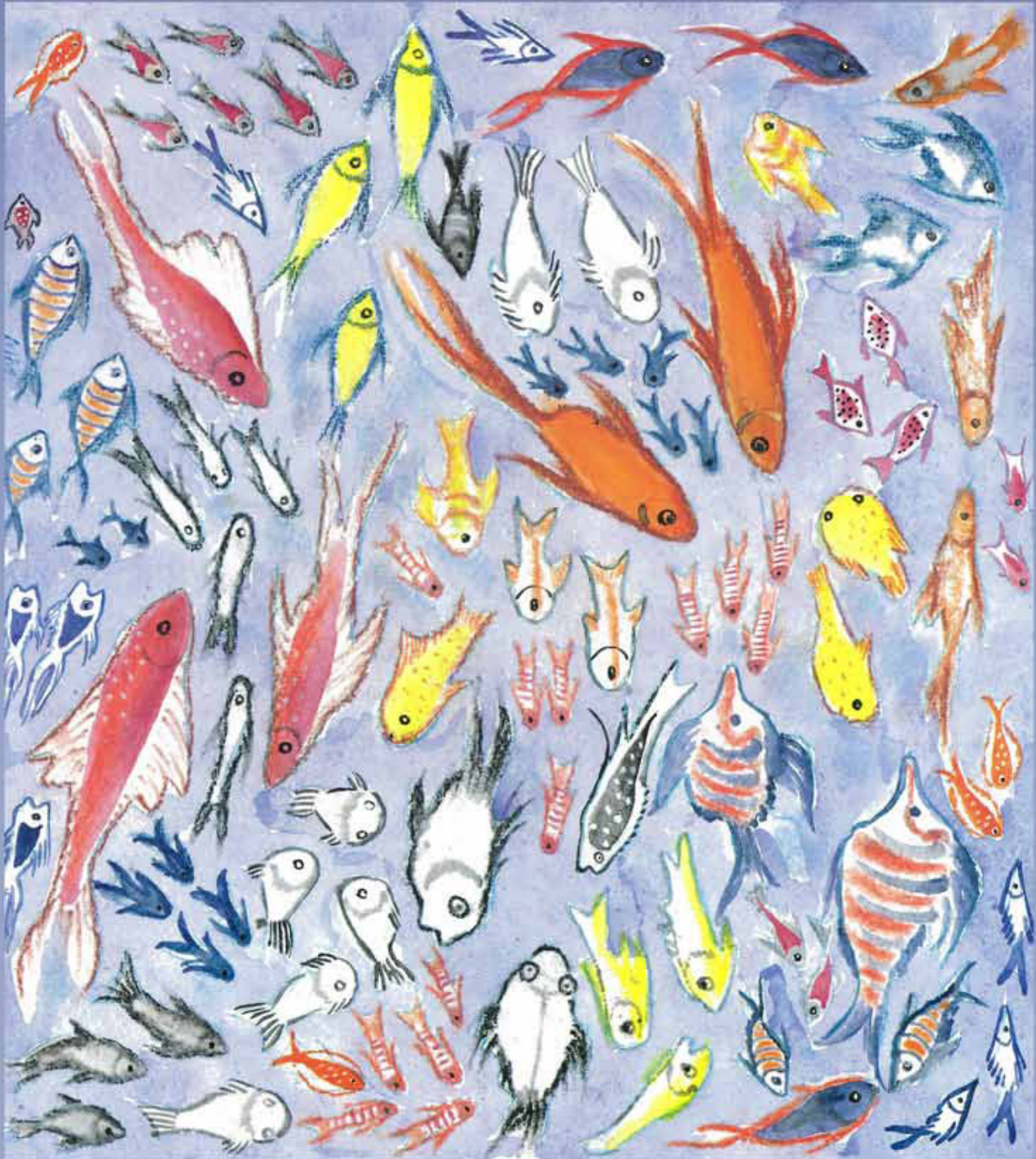
Two players manage three elephants each in this game.

Both players put down three counters of the same colour, one in each box, at opposite ends of the grid. These are the elephants.

The players take turns. During a turn, a player has to move one elephant forwards, backwards (but not out of the board) or sideways (but not diagonally).

The aim is to try and block the other player's elephant/elephants. Make a really loud trumpeting noise when you do manage a block because then you have won the Jumbo Kushthi!





Fishing

Two, three or four players can go fishing. You need a single die, and sketch pens of different colours to catch fish.

Here's what you do. Decide who gets to go fishing first. Then throw the die so that the player can see how many fish they can catch. If the die says one, the player can draw a line across one fish; two will mean that he or she can loop in two fishes and so on. The catch is – you cannot cross a line that's already drawn.

Continue reeling in fish until you cannot get any more. The fisherman who makes the last catch wins the game.

Wipe the board clean and you're all set to go fishing again.



Number Hop-Scotch

You can play a variety of number games using this grid. Each player should have either a pencil and paper or a calculator for the calculations.

Each player chooses a number—any number—at the top or the bottom of the board to make her first calculation, which is made with the number one. Then in turn, you go a step forwards or sideways – not backwards or diagonally – using the answer from the last calculation.

Game 1 – Number Reach: Decide on a number between 50 and 100. The player who ‘reaches’ that number first wins. If no one reaches this number after ten moves, then whoever is closest to it is the winner.

Game 2 – Ten Hops: Cross the board from top to bottom in ten steps. When you reach the end, round off your calculation. Whoever gets the highest number is the winner. You could also go from bottom to top, calculating to get the lowest score.

Game 3 – Lucky Numbers: Each player in this game gets ten consecutive moves each time it’s their turn. Each time a player’s calculation ends on the numbers 4, 4 or 8 (when rounded off), he or she earns a point. Whoever has the most points after ten turns wins.

Tigers and Goats

This is a game for two players, one playing the tigers and the other the goats.

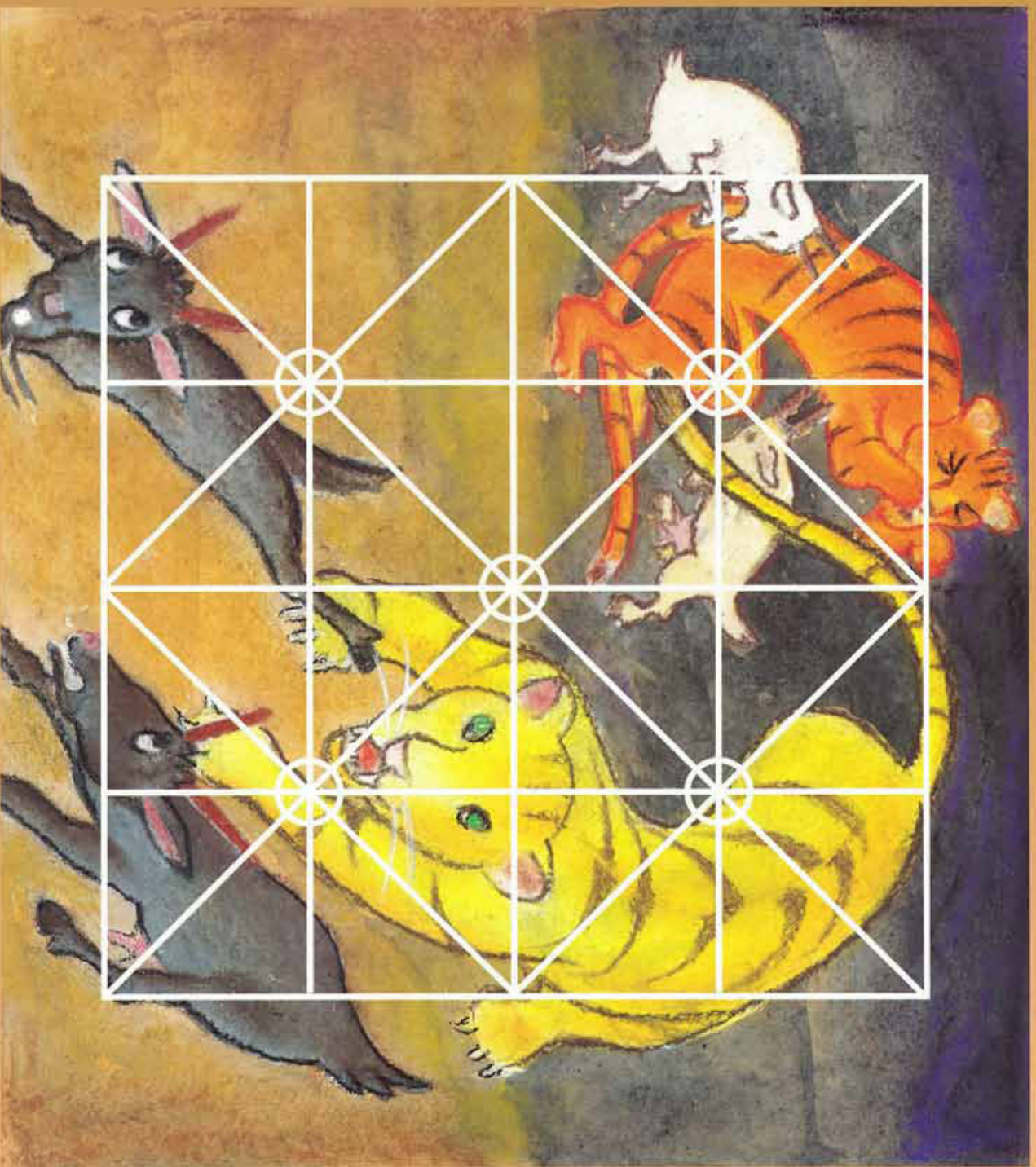
There are two tigers and nineteen goats. You can use buttons, stones, seeds or coins as counters.

To set up the board for play, place one goat at each point of the grid's borders – that will be a total of sixteen goats. The remaining three goats are placed diagonally on the inner points of the grid.

The tigers are put on two inner points.

The first move is made by a tiger. Tigers can move along the lines one step at a time or jump across a goat to an empty grid point. If a tiger jumps across a goat, it can capture the goat, which is then taken off the board. The goats move one point at a time.

You take turns at playing. The player with the tigers aims to make off with as many goats as possible. The player with the goats tries to lock in both tigers. If only one tiger is locked in, the game ends in a draw.



Finger Acrobatics

You can play this game all by yourself or with a friend or two.

To play this game you need to use a small stone or a seed. This is to be thrown on the squares below, each of which is differentiated by colour as well as a fist with one finger open. Throw the stone or seed five times in a row. Each time, note where it has fallen and keep the marked finger in position. For instance, if it falls on a yellow square that shows a pinkie (little finger), then you place your own little finger in a yellow circle on the board. The next throw might land on a pointy (index finger) in a red square. Then you place your index finger in a red circle on the board without removing your pinkie from the yellow circle. Got the idea? Go on, see how well you can twist and twirl at these finger acrobatics.



Sun and Moon

Two or three players can play this game. You need a coin to toss for moves and each player needs a counter.

To begin, take a coin and decide whether the sun and the moon are heads or tails.

Next, settle on which player should have the first turn.

Beginning at the point marked 'Start', you can move forwards and sideways only. You cannot move backwards or diagonally.

Taking turns, toss the coin to see if you should move your counter on suns or on moons.

If you have thrown sun, and the square after your counter has a sun, you can keep moving down as many suns as possible before being stopped by a moon. However, if you have thrown sun, and the next square has a moon, you'll have to stay where you are.

The winner is the player who reaches the end first.

Start

End

