



Keerboot

Tuut tuut, let goed op hoeveel keer de boot toetert en flitst. Weet jij het antwoord van dat tafeltje?



Tafel-
speurtocht
kaartjes

Vorbereiding

- ✖ Kies een tafel uit de Tafelspeurtocht set.
- ✖ Leg de antwoordkaartjes van deze tafel in het speelveld.
 - Uitdagende variant: leg foute antwoorden uit andere tafels in het speelveld.
- ✖ Start het spel.
- ✖ Scan het helperkaartje of Smartsleeves kaartje met het nummer van de tafel die je wilt oefenen. Je kunt tafel 1 tot en met 10 oefenen met dit spel.

Spelregels

- ✖ De Picoo controller knippert en piept een aantal keer.
- ✖ Tel hoe vaak de controller knippert en piept. Dit is het Keerboot-getal. Het Keerboot-getal is minimaal 1 en maximaal 10.



- ✖ Vermenigvuldig het Keerboot-getal met de tafel die je oefent.
- ✖ Zoek en scan het Tafelspeurtocht-kaartje met het juiste antwoord.
- ✖ Is het antwoord goed? Dan wordt de Picoo controller groen en speelt hij een correct geluid af.
- ✖ Na een goed antwoord krijg je een nieuw Keerboot-getal.
- ✖ Is het antwoord fout? Dan wordt de Picoo controller rood en speelt hij een incorrect geluid af.
- ✖ Na een fout antwoord herhaalt de Picoo controller het Keerboot getal.

Einde van het spel

- ✖ Het spel stopt als je alle antwoorden van de tafel hebt gevonden.

Kleuren en interactie

-  *Blauw*
selecteer een tafel om te spelen
-  *Blauw knipperen + piepjes*
te tellen aantal
-  *Paars*
zoek en scan een Tafelspeurtocht kaartje
-  *Groen*
goed
-  *Rood*
fout