



Wereldreizigers

*Pak je koffers, we gaan op wereldreis!
Bezoek jij met je team als eerste alle
continenten?*



4+



4+



Smart-
sleeves

Vorbereiding

- ✕ Gebruik de rode en blauwe Smartsleeves.
- ✕ Zet een estafette parcours uit. Voorbeelden:
 - Laat alle spelers op hetzelfde punt vertrekken en eindigen. Spelers rennen in hun beurt naar een vooraf afgesproken plek en weer terug.
 - Verdeel de spelers over het parcours, waarbij speler 1 het eerste deel loopt, tot hij bij speler 2 aankomt. Daarna loopt speler 2 naar speler 3, en zo verder.
 - Tip: gebruik materialen om het parcours duidelijk aan te geven.
- ✕ Het rode team gebruikt de rode Smartsleeves. Het blauwe team gebruikt de blauwe Smartsleeves. Leg voor beide teams een kaartje in hun teamkleur aan het begin en het einde van het parcours. Dit zijn de begin- en

eindpunten. Het maakt niet uit welke cijfers er op de kaartjes staan.

Spelregels

- ✖ Bij de start van het spel worden de spelers automatisch in een team geplaatst: team rood of team blauw.
- ✖ Team rood gebruikt een rode Smartsleeve als startpunt. Team blauw gebruikt een blauwe Smartsleeve als startpunt.
- ✖ Per team is er één langzaam knipperende Picoo controller. Deze speler is als eerste aan de beurt.
- ✖ Als iedereen klaar staat, scannen de twee spelers die zullen starten het startkaartje van het team. Hebben beide teams het startpunt gescand? Dan beginnen de Picoo controllers met aftellen. Daarna start de race.
- ✖ Leg het parcours zo snel mogelijk af!
- ✖ Geef de beurt door aan de volgende speler. Dit doe je door je Picoo controller tegen de controller van de volgende speler aan te houden. Je hoeft géén kaartje te scannen.
- ✖ Zorg dat alle spelers aan de beurt komen.
 - Let op: de Picoo controllers houden in de gaten of iedereen aan de beurt is geweest. Is dat niet het geval? Dan kan het eindpunt nog niet gescand worden!
- ✖ De laatste speler scant het kaartje bij het eindpunt. Dit moet de Smartsleeve in de eigen teamkleur zijn.

Einde van het spel

- ✕ Het team dat als eerste het eindpunt scant, wint het spel.

Kleuren en interactie



*Rood of blauw
teamkleur*



*Rood of blauw knipperend
spelers met de eerste beurt*



*Teamkleur knipperend + geluid
aftellen tot de start*



*Paars + tril
het is jouw beurt om te rennen*



*Wit
scanfout. Nog niet iedereen van jouw team
is aan de beurt geweest, je mag het eindpunt
nog niet scannen, of je hebt de verkeerde
kaart gescand*



Voor de meest recente
handleiding ga naar:
www.picoo.com/games/

