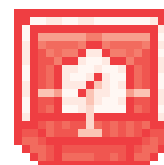
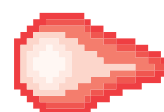
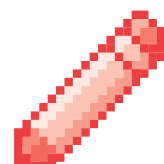
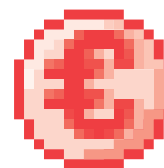
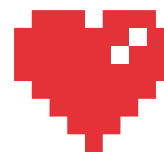




SWITCH

~~handleiding~~

knip-en-plak editie





SWITCH

SWITCH

Wat is Switch voor een spel en wat is het doel van het spel?

De naam zegt het al: Switch is bij elke beurt weer een geheel ander spel. Om de paar minuten verandert het spel in een totaal ander spel. Alle spelrondes zijn kort.

Het doel van Switch is – naast een gezellig tijdverdrif – om ‘mee te bewegen met het spel’, ja te zeggen tegen elke verandering en... de beste te worden door zo veel mogelijk sterren te verwerven. Ondertussen leer je ook nog een paar ‘omdenkenskills’, hopen wij.

Hoe speel je Switch?

Verzamel een groep van 4 tot 8 spelers en ga om een tafel zitten. Zorg dat je naast het spel ook pennen, papier en een timer (bijvoorbeeld op een telefoon) bij de hand hebt.

Gebruik in plaats van de cijferkaarten gewoon een normaal kaartspel, die heb je vast wel ergens liggen. Scheelt weer wat knipwerk.

Hoe gaat een beurt?

De spelers zijn met de klok mee aan de beurt. Als je aan de beurt bent, ben je de **switcher**. Je pakt de bovenste spelkaart van de stapel en leest deze hardop voor. Elke kaart is een (kort) spel. Hoe het spel precies werkt en wat je nodig hebt voor dat spel staat allemaal op de kaart.

Achterdehandjes

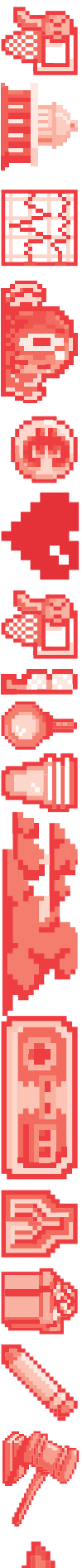
Tussen de spelkaarten zitten ook kaarten die 'Acherdehandjes' heten. Die zijn (dus) om achter de hand te houden door de speler die de kaart trekt. Ben je aan de beurt en pak je zo'n kaart, dan mag je 'm lezen (maar niet aan de andere spelers laten zien!) en leg je hem gedekt voor je neer. Je kunt 'm meeneem, maar ook op een later moment inzetten, dat staat op de kaart. Daarna mag je uiteraard gewoon een spelkaart omdraaien.



Hoe win je Switch?

Elk spelletje heeft 1 of meerdere winnaars. Op de kaart staat hoe je kunt winnen. Als je wilt, heb je een ster verdiend, die mag je van de stapel pakken en voor je neerleggen. Als je 5 sterren hebt verzameld, mag je die omruilen met een 5-sterrenkaart. Degene die aan het eind van het spel van Switch de meeste sterren heeft weten te verzamelen, is de winnaar.





SWITCH

SWITCH

Hoe lang speel je door?

Als je kort wilt spelen en je hebt weer eens te weinig tijd omdat iedereen zo nodig ergens anders heen moet, dan speel je totdat iedereen aan tafel 1 keer aan de beurt is geweest met een spelkaart trekken. Als je langer wilt spelen (en dat begrijpen we maar al te goed), dan doe je 2 of meer rondjes, of totdat het hier of de spelkaarten op zijn of zo. Zie maar.

EASY

Je speelt totdat iedereen aan tafel **1 keer** aan de beurt is geweest met een spelkaart trekken.

NORMAL

Je speelt totdat iedereen aan tafel **2 keer** aan de beurt is geweest met een spelkaart trekken.

HARD

Je speelt **alle** kaarten.
Voor de echte diehards onder ons.

Dit moet je nog weten

Op de spelkaarten worden allerlei termen gebruikt waarvan het wel even handig is als je weet wat we ermee bedoelen. Hier komen ze:

Switcher: daarmee bedoelen we degene die aan de beurt is en de spelkaart heeft getrokken.

Met de klok mee: de volgorde van beurten is in dit geval zoals de wijzers van de klok draaien. De volgende speler is dus de speler links van je. Staat het er niet bij, dan mag je zelf de volgorde van de beurten in het spelletje bepalen.

Zet een timer: er is altijd wel iemand met een telefoon aan tafel, toch? Anders gebruik je een stopwatch en als je echt onder een steen leeft of een elektrovijs spelweekend op de hei hebt, gebruik je een zandloper uit de spellenbox van je vakantiebungalow.

Stemmen: als er staat 'de spelers stemmen wie de winnaar is', dan tel je met elkaar tot 3 en op 3 wijzen jullie allemaal tegelijk de winnaar aan. Zo simpel is het. Bij Switch mag je alleen nooit op jezelf stemmen.

Af zijn: hiermee bedoelen we dat je de rest van het spelletje niet meer mee mag doen. Too bad.

Punten: bij sommige spellen moet je tussendoor punten tellen. Dat kun je gewoon op een papieren bijhouden met elkaar. Of op een telefoon. Wat jij wilt. Vogel maar lekker met elkaar uit hoe je dat wilt doen.

Wat te doen bij een gelijkspel? Simpel: die spelers krijgen allen een ster. Sommige spellen lenen zich ervoor om nog een ronde te doen. In dat geval: zeker doen. Eén winnaar is toch leuker dan twee, nietwaar?

Tip Soms lijkt een spel misschien wat ingewikkeld door de vele stappen die worden uitgelegd. Voer dan gewoon een voor een de stappen op de kaart uit, dan merk je vanzelf hoe het gaat. Je hoeft niet alles in één keer te onthouden. Je kunt natuurlijk ook eerst een oefenronde spelen.



4

5



SWITCH

SWITCH

Ja-maar... wat als er geen regels zijn?

Natuurlijk komt het weleens voor dat er iets gebeurt in een spel waarvoor geen regels op de kaart staan. Dat kan ook niet, want daarvoor is de kaart veel te klein. In dat geval: bedenk even zelf welke regels jullie willen hanteren. Dat kunnen jullie. Voel jullie vrij om ook *onze* regels te veranderen als jullie het daar samen over eens zijn. Het gaat tenslotte om het spel, niet om de regels.

Maar wat heeft dit allemaal met omdenken te maken?

Mocht je nog niet weten wat omdenken is: omdenken is een manier van denken waarbij je van een probleem een mogelijkheid maakt. In plaats van het probleem weg te werken of op te lossen, gebruik je als het ware de energie die in het probleem zit om er iets nieuws van te maken.

Wat is een probleem precies voor ding? We denken dat het probleem altijd 'de ander' is. Of 'het weer'. Of 'het virus'. Maar bij nadere beschouwing is een probleem altijd een tegenstelling tussen feiten en verwachtingen. Denk maar even met ons mee.

Als je een popconcert bezoekt, is regen een probleem. Maar als je boert bent en het is wekenlang droog geweest, dan is regen juist een zegen.

Wat betekent regen dus? Helemaal niks. Regen is slechts een feit. Een gegeven. Regen wordt pas een probleem als wij verwachten dat het droog is. Kortom, een probleem is altijd een tegenstelling tussen een feit en een daaraan tegengestelde verwachting. Tussen wat-is en wat zou-moeten-zijn. Om een probleem om te kunnen denken, moet je dus bereid zijn om

zowel de feiten als je verwachting te onderzoeken. Dat lijkt makkelijk, maar geloof ons, in de praktijk is het supermoeilijk. Je moet namelijk beschikken over ogenschijnlijk tegengestelde vaardigheden als bijvoorbeeld logisch denken en creativiteit. Met dit spel train je vaardigheden (wij noemen ze skills) die je nodig hebt als je wilt gaan omdenken. We onderscheiden 4 categorieën:

I	D	C	H
Impro	Denken	Creativiteit	Handelen
flexibiliteit, meebewegen, ja zeggen, improviseren	de feiten zien, logisch redeneren, aannames herkennen	out of the box combineren, nieuwe dingen bedenken	doen, kijken, luisteren, voelen, snel handelen

Op elke spelkaart staan onderaan iconities die verwijzen naar de verschillende skills, zodat je in één oogopslag kunt zien wat je met dit spel (vooral) kunt oefenen.

Mocht je Switch voor een bepaald doel willen gebruiken en niet alleen maar 'in het wilde weg' willen spelen, dan kun je een selectie van de spelkaarten spelen. Als je bijvoorbeeld met je collega's je creativiteit wilt vergroten, selecteer dan de spelletjes met het betreffende iconity en speel die spelletjes.

Ideeën

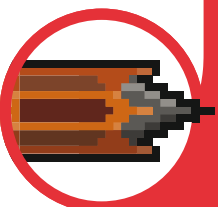
Het kan natuurlijk goed zijn dat jullie tijdens het spelen van Switch op nieuwe ideeën komen. Ideeën over de regels, de kaarten, nieuwe spelletjes: daar zijn we erg nieuwsgierig naar. Heb je een leuk idee of een opmerking: mail het ons! Dat kan naar switch@omdenken.nl.



6

7

Torens



nodig

Balans

spelregels

- 1 Kies allemaal een plek in de huiskamer zodat iedereen ongeveer 1 meter vrije ruimte om zich heen heeft.
 - 2 Als iedereen een plekje heeft gevonden, tel dan tot 3. Op 3 gaan alle spelers op 1 been staan, en gebruiken **beide handen** om de voet die van de grond is, vast te pakken.
 - 3 Je bent **af** als je loslaat of je evenwicht verliest.
 - 4 Als je **af** bent, mag je een challenge bedenken voor de rest, bijvoorbeeld hinkelen, rondjes draaien, liedje zingen, squatten met 1 been.
- De speler die het langst kan blijven balanceren op 1 been is de winnaar en krijgt een **ster**.

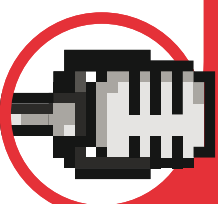


H

speelkaart 1/40

SWITCH

Mannetje van de radio



nodig

3 woordkaarten per speler, timer

spelregels

- 1 Leg per speler 3 **woordkaarten** open op tafel.
 - 2 Na het neerleggen krijgen de spelers 30 seconden om de kaarten (van alle spelers dus) te bestuderen. Gebruik een *timer, indien nodig*.
 - 3 Draai daarna de kaarten om, schud ze, en leg ze gedekt op een stapel in het midden van de tafel.
 - 4 Om beurten pakken de spelers de bovenste kaart van de stapel en leggen het begrip op de kaart uit aan de andere spelers door middel van **een geluidseffect** – de andere spelers doen hun ogen dicht (zo zie je de mogelijk gemaakte gebaren niet!) en mogen daarna het woord raden. Raadt niemand het woord, dan gaat de kaart onder op de stapel.
 - 5 Speel door tot alle kaarten op zijn.
 - 6 Elk geraten kaartje is 1 punt waard, zowel voor degene die het geluidseffect maakt, als voor degene die het raadt. Bij verwarring wijst de geluidmaker de winnaar aan.
- Degene met de meeste punten is de winnaar en krijgt een **ster**.



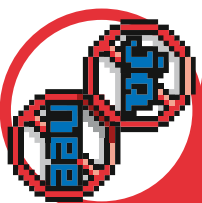
I

C

speelkaart 2/40

SWITCH

Geen ja, geen nee



nodig

1 ja-kaart en 1 nee-kaart per speler

spelregels

- 1 Geef iedere speler 1 **ja-kaart** en 1 **nee-kaart**. De spelers leggen deze open voor zich op tafel.
 - 2 Nu mag iedereen elkaar een vraag stellen waarop je moeilijk géén ja of nee kunt antwoorden. De switcher begint en kiest een willekeurige andere speler uit en stelt een vraag. **Bijvoorbeeld:** 'Je bent vegetariër, maar eet je dan wel vis?', 'Heb je kinderen?' Of: 'Kom je weleens te laat?'
 - 3 De speler moet eerlijk antwoorden, maar mag geen ja of nee zeggen. Zegt een speler toch bijvoorbeeld ja, dan draait de speler de **ja-kaart** om en heeft alleen nog de **nee-kaart** openliggen. Het is dus de kunst om vanaf hier die speler te verleiden om nee te zeggen. Zegt de speler toch per ongeluk nee, dan is de speler **af** en doet niet meer mee.
 - 4 Degene aan wie een vraag is gesteld, is de volgende om een vraag aan een ander te stellen.
- Dat gaat zo kriskras door elkaar, tot er nog maar 1 speler over is die 1 of beide kaarten nog voor zich heeft liggen. Die heeft gewonnen en krijgt een **ster**.



I C

speelkaart 3/40

SWITCH

Woordenboek



nodig

Woordenboek, pen en papier

spelregels

- 1 De switcher pakt een woordenboek (van papier of digitaal), en slaat of klikt het woordenboek open op een willekeurige pagina (tip: gebruik nl.wiktionary.org op je telefoon, navigeer naar het menu en klik op 'willekeurig woord'), kiest daar een **onbekend** woord, en schrijft de definitie zoals in het woordenboek over op een papertje.
 - 2 Vervolgens schrijven de overige spelers een zelfbedachte (maar niet juiste) definitie van dat woord duidelijk op een papertje.
 - 3 Lees nu alle opgeschreven definities voor.
 - 4 De spelers **stemmen** daarna op de definitie waarvan ze denken dat het de juiste is.
 - 5 Iedere speler die de juiste definitie heeft geraden krijgt 1 punt. Degenen die een onjuiste definitie hebben opgeschreven waarop gestemd is, krijgen 1 punt voor elke stem.
- Degene met de meeste punten wint en krijgt een **ster**.

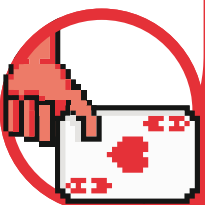


D C

speelkaart 4/40

SWITCH

Jeux des cartes



nodig

3 cijferkaarten per speler

spelregels

- 1 Maak de tafel waaraan gespeeld wordt zo veel mogelijk leeg.
 - 2 De spelers pakken de **cijferkaarten** en gaan aan het korte eind van de tafel staan.
 - 3 Alle spelers mogen om beurten een kaart over de tafel gooien. *Je mag zelf uitvogelen welke tactiek het best werkt.*
 - 4 Ga door tot alle spelers 3 kaarten hebben kunnen werpen.
- De speler die een kaart het dichtst bij het andere eind van de tafel heeft geworpen, is de winnaar en krijgt een **ster**. Indien kaarten over de rand hangen, wint de speler wiens kaart het verst uitsteekt.

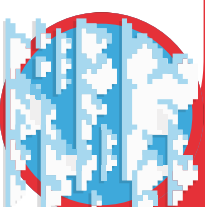


H

speelkaart 5/40

SWITCH

Advocaat van de hemel



nodig

Empathisch vermogen

spelregels

- 1 De switcher begint en vertelt over een eigen ervaring waarbij iemand anders heel vervelend deed, terwijl onduidelijk is waarom. **Bijvoorbeeld:** 'Ik werd vanmorgen afgesneden in het verkeer', 'Die en die heeft nog steeds mijn appjes niet beantwoord', 'Mijn collega heeft de hele dag tegen me gezwegen', 'Zo'n stom mens ging onbeschoft voordringen bij de kassa'.
 - 2 Daarna verzint iedereen een verklaring voor dat vervelende gedrag. Daarbij is het doel om de vervelende persoon zo sympathiek mogelijk te doen lijken. **Bijvoorbeeld:** 'Ik denk dat deze mevrouw thuis een tweeling van anderhalf en drie kleuters van vier heeft en snel nog even naar de supermarkt kon terwijl de buurvrouw even oppaste. Ze is bijna overspannen.'
 - 3 Een voor een, met de klok mee, vertellen de spelers hun (sympathiek makende) verklaring.
 - 4 Na afloop **stemmen** de spelers op de speler met de beste verklaring. Die speler krijgt 1 punt. Speel door tot iedereen een vervelende ervaring heeft verteld.
- De speler met de meeste punten krijgt een **ster**.



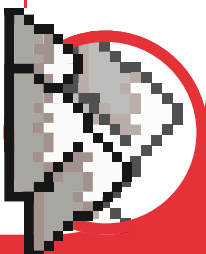
D

C

speelkaart 6/40

SWITCH

Goeroes



nodig

1 woordkaart per speler, timer

spelregels

- 1 Geef iedere speler 1 **woordkaart**.
 - 2 Alle spelers schrijven op een stukje papier (of laptop, tablet, telefoon) een inspirerende, grappige of diepzinnige quote, het soort uitspraak dat een wijze goeroe of leermeester zou doen. Ze moeten daarbij het woord op hun **woordkaart** gebruiken. Dus zelf bedenken!
 - 3 *Duurt het erg lang, dan mag je een timer instellen.*
 - 4 Lees een voor een de uitspraken voor.
- Daarna **stemmen** de spelers welke uitspraak ze het leukst, grappigst of meest inspirerend vinden. Je mag niet op jezelf **stemmen**. Belangrijk: de spelers mogen zelf de criteria voor hun stem bepalen.
- De speler met de meeste **stemmen** krijgt een **ster**.

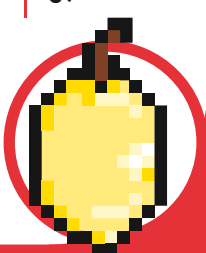


C

spelkaart 7/40

SWITCH

When life gives you lemons



nodig

Eén voorwerp per speler

spelregels

- 1 De switcher vertelt over een probleem of dilemma uit zijn of haar eigen leven. **Bijvoorbeeld:** 'Er is een leuke vacature, maar ik weet nog niet of ik erop moet solliciteren', of 'Ik heb een muizenplaag in huis, wat nu?' of 'In mijn koor zit iemand naast me die uit haar mond stinkt'. Moet wel echt zijn, maar doe niet te moeilijk.
 - 2 Ondertussen zoeken alle spelers (in maximaal 20 seconden) een voorwerp. Het maakt niet uit wat voor voorwerp, welk formaat of waar het vandaan komt.
 - 3 De switcher vertelt (kort) het probleem of dilemma.
 - 4 Iedere speler mag nu een kort betoog houden (maximaal 30 seconden) over hoe hij of zij het probleem aan zou pakken, waarbij het voorwerp centraal staat. 'Ik zou deze geweldige drinkbeker nemen, want met deze tuit kun je muizengif prima doseren en strooien en ben je zó van je plaag af.'
- Daarna kiest de switcher wie het meest overtuigende, inspirerende of grappige betoog had, die krijgt de **ster**.



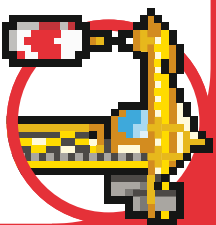
I

C

spelkaart 8/40

SWITCH

House of cards



nodig

Alle kaarten van het spel, timer

spelregels

- 1 Deel alle kaarten op onder de spelers.
 - 2 Zet een timer.
 - 3 Alle spelers hebben nu **3 minuten** om een constructie te bouwen van kaarten. Ze mogen daarbij geen andere voorwerpen of hulpstukken gebruiken.
- De speler die na 3 minuten het hoogste bouwwerk heeft krijgt een **ster**.

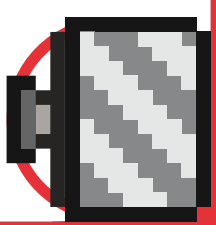


SWITCH

H

spelkaart 9/40

Dit is het nieuws



nodig

3 woordkaarten per speler

spelregels

- 1 Geef alle spelers 3 **woordkaarten**.
 - 2 De spelers zijn allen verslaggevers. De switcher begint: **Welkom bij het achtuurjournaal, ik ben...** Daarna volgt een verslag van een situatie, gebaseerd op de 3 **woordkaarten**.
 - 3 Tot slot zegt de verslaggever: **En nu schakel ik over naar mijn collega...** en is de volgende speler aan de beurt.
 - 4 Je moet de 3 **woordkaarten** verwerken in het verslag, anders ben je **af**.
 - 5 Ga door tot iedere speler een verslag heeft gemaakt.
- Na afloop **stemmen** de spelers op de beste, leukste en origineelste verslaggever.
Die is de winnaar en krijgt een **ster**.



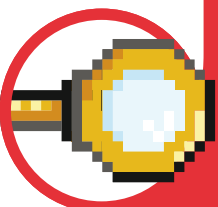
SWITCH

I

C

spelkaart 10/40

Verstoppertje



nodig Timer

spelregels

- 1 De switcher pakt een voorwerp, maakt niet uit wat, dat ongeveer in een handpalm past, en laat het aan de andere spelers zien. Iets ter grootte van een appel bijvoorbeeld, of een citroen. Een druif is te klein. Een kokosnoot zou echt te groot zijn.
 - 2 De switcher heeft 30 seconden (zet een timer) om het voorwerp ergens in de ruimte te verstoppen. Alle spelers doen hun ogen dicht.
 - 3 Op een teken van de switcher gaan de spelers het voorwerp zoeken. Ze hebben daar 60 seconden voor (zet een timer).
- De speler die het voorwerp als eerste vindt, wint en krijgt een **ster**. Als het voorwerp niet wordt gevonden binnen de tijd, dan krijgt de switcher een **ster**.



H

spelkaart 11/40

SWITCH

Mimers



nodig Verbeeldingsvermogen

spelregels

- 1 Met de klok mee beelden de spelers een voor een (zonder te praten!) een zelfbedacht voorwerp uit (bijvoorbeeld een zaag). De speler geeft dit voorwerp denkbeeldig over aan de volgende speler die aan de beurt is.
 - 2 Deze speler pakt dat denkbeeldige voorwerp aan en doet er nog even iets mee om te laten zien dat hij het begrijpt (nog even een stammetje zagen bijvoorbeeld).
 - 3 Daarna transformeert deze speler het voorwerp in iets nieuws en herhaalt de beurt zich.
 - 4 Ga door tot iedereen 2 (of 3 keer bij een kleine groep) aan de beurt is geweest.
- De spelers **stemmen** wie een voorwerp het leukst heeft uitgebeeld. Die is de winnaar en krijgt een **ster**.

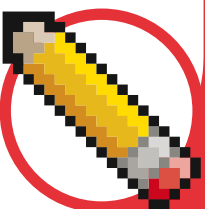


I

spelkaart 12/40

SWITCH

Lost in drawslation



nodig

1 woordkaart per speler, pen en papier, timer

spelregels

- 1 Geef iedere speler 1 **woordkaart**.
- 2 Teken nu op een papertje het woord dat je hebt ontvangen; zorg dat de rest het niet kan zien. Zet op de achterkant een 1. *De cijfers zorgen ervoor dat je niet in de war raakt met de papertjes.*
- 3 Geef dit papertje door naar links. Je mag **maximaal 1 keer, tot 2 seconden**, kijken naar de tekening die je ontvangen hebt.
- 4 Teken het nu na, zet een 2 op de buitenkant, en geef het door naar links. Als het tekenen te lang duurt mag je een timer instellen.
- 5 Ga door tot alle tekeningen rond zijn geweest. *Bij 6 spelers ga je dus door tot je 5 keer getekend hebt, en dus een 5 op de buitenkant van het papertje hebt gezet.*
- 6 Als alle papertjes zijn doorgegeven, schrijf dan op de laatst doorgegeven tekening wat je dacht dat het oorspronkelijke woord was.



Vergelijk dat met de **woordkaart**.

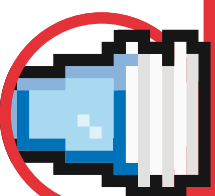
Als je het goed hebt krijg je een **ster**.

H

SWITCH

spelkaart 13/40

Puffen



nodig

Alle woordkaarten, een glas of beker

spelregels

- 1 Balanceer de **hele stapel woordkaarten** boven op een glas of beker.
 - 2 De spelers moeten nu een voor een door middel van alleen blazen minimaal 1 kaart van de stapel blazen. Zoek zelf maar uit hoe.
- Als het glas omvalt, of als je de allerlaatste kaart wegblaast heb je verloren en krijgen de overige spelers een **ster**. Dat lijkt niet zo eerlijk, maar het leven is ook niet altijd eerlijk.

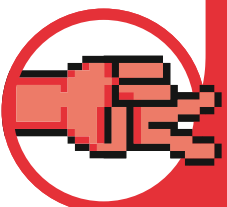


H

SWITCH

spelkaart 14/40

Seintjes



nodig

Woordkaarten

spelregels

- 1 Leg de stapel **woordkaarten** gedekt in het midden van de tafel.
 - 2 Om beurten pakken de spelers 3 kaarten van de stapel en proberen de woorden op de kaarten achtereenvolgens uit te beelden, zonder geluid te produceren – in 20 seconden! De andere spelers houden de tijd in de gaten.
 - 3 De andere spelers moeten raden door te roepen. Zodra een woord goed is, mag de speler het volgende woord uitbeelden (maximaal 3 dus).
 - 4 Elk geraden kaartje is voor de uitbeelder 1 punt waard. Je krijgt ook 1 punt als je het goed hebt geraden. Als meerdere spelers tegelijk goed raden, is het aan de uitbeelder om te kiezen wie het eerst was.
 - 5 Ga door tot iedereen aan de beurt is geweest met uitbeelden.
- Degene met de meeste punten wint en krijgt een **ster**.

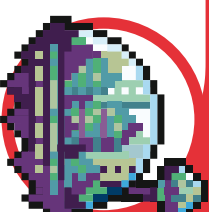


I C

SWITCH

spelkaart 15/40

2050



nodig

Pen en papier

spelregels

- 1 De spelers schrijven op een papertje een korte biografie over een van de andere spelers in de (verre) toekomst. Het moet een spectaculair succesverhaal zijn. Het leukst is het als het niet al te voor de hand liggend is natuurlijk. Het soort biografie die ze geven bij een prijsuitreiking, zoals als: *Mary de Vries (1992), studeerde cum laude af aan de UvA en won vele prestigieuze prijzen op het gebied van de biochemie. Na haar bestseller Matter doceerde ze op Harvard en de Sorbonne. Zij heeft met haar baanbrekende onderzoek de medische wereld definitief een stap verder gebracht. Mary woont in San Francisco met haar partner Susanne, haar twee kinderen en hun hond Flappy.*
 - 2 Daarna leggen de spelers de verhaaltjes gedekt in het midden van de tafel, en leest de switcher ze een voor een voor.
 - 3 De spelers moeten dan raden op wie het verhaal gebaseerd was, door middel van **stemmen**.
 - 4 Je krijgt 1 punt voor elke goed geraden biografie.
- Wie de meeste punten heeft krijgt een **ster**.



C

SWITCH

spelkaart 16/40

Terugspoelen



nodig Sterk geheugen

spelregels

- 1 De switcher begint met deze zin:
Ik wou: _____ maar dat lukte niet omdat: _____
- 2 **Bijvoorbeeld:** Ik wou gaan zwemmen maar dat lukte niet omdat ik geen zwemdiploma heb.
- 3 Met de klok mee **herhalen** de spelers het hele voorgaande riedeltje en voegen elke keer een nieuwe smoes toe, die altijd begint met: 'omdat...'.
Bijvoorbeeld: Ik wou gaan zwemmen maar dat lukte niet omdat... ik geen zwemdiploma heb... omdat ik nooit zwenles heb gehad... omdat mijn ouders daar geen geld voor hadden... omdat, enzovoort. Het hoeft niet letterlijk en superprecies – we zijn geen taalpolite – maar het moet natuurlijk wel kloppen.
- 4
- 5 Je bent **af** als je of de zin niet meer kunt herhalen, of geen nieuwe smoes kunt bedenken.
De speler die als laatste overblijft krijgt een **ster**.



D C

SWITCH

spelkaart 17/40

Vragenspel



nodig 1 ja-kaart en 1 nee-kaart per speler, pen en papier

spelregels

- 1 Iedere speler krijgt 1 **ja-kaart** en 1 **nee-kaart**.
- 2 De spelers schrijven een stelling of vraag op waar je alleen ja of nee op mag antwoorden, **bijvoorbeeld:** 'Als ik op straat een wildplasser zie, zeg ik er meteen wat van', of 'Op vakantie lig ik het liefst de hele dag op het strand te bakken', of 'Als ik verliefd ben op iemand durf ik dat nooit uit te spreken'.
- 3 De vraag geef je aan de speler links van je. Met de klok mee leest een speler nu de gekregen vraag voor, en geeft de vraag aan een van de andere spelers op wie hij of zij de vraag het meest van toepassing vindt.
- 4 De andere spelers bedenken of de ontvanger van de vraag ja of nee op de vraag zou antwoorden, en leggen die kaart gedekt voor zich neer.
- 5 De switcher telt tot 3 en op 3 draait iedereen de gekozen **ja-kaart** of **nee-kaart** om (ook de ontvanger van de vraag). Iedere speler die een antwoord heeft dat hetzelfde is als de ontvanger van de kaart krijgt 1 punt.
Ga door tot iedere speler een vraag heeft voorgelezen. Doe zoveel rondjes als je wilt. Degene met de meeste punten krijgt een **ster**.

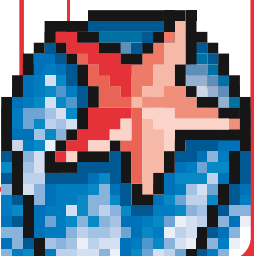


D C

SWITCH

spelkaart 18/40

Ik heb de ster



nodig 1 ster uit de pot

spelregels

- 1 De switcher krijgt een **ster** uit de pot.
- 2 De overige spelers mogen, met de klok mee, om beurten in maximaal 1 zin, vertellen waarom zij die **ster** verdienen.
- 3 Als alle spelers hun betoog hebben gehouden, mag de switcher de **ster** aan de speler met de beste reden geven.
- 4 **Maar let op!** De switcher mag zelf de criteria bedenken op basis waarvan de winnaar gekozen wordt. De switcher mag ook van tevoren de criteria vertellen.
Bijvoorbeeld: 'Wie mij het beste compliment geeft krijgt de ster' of 'Wie de leukste grap kan verzinnen krijgt de ster'.



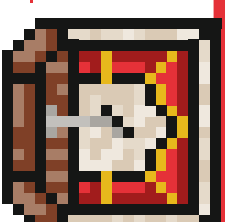
De gekozen speler wint en krijgt de **ster**.

C

spelkaart 19/40

SWITCH

Tafereeltjes



nodig Een gang

spelregels

- 1 Een voor een gaan spelers de gang op.
- 2 Tervijl 1 speler op de gang is, krijgen de 2 volgende spelers met de klok mee een **woordkaart** van de stapel en beelden een tafereel uit dat met die kaart te maken heeft. Ze hebben 20 seconden om iets te bedenken en klaar te gaan staan. Bijvoorbeeld bij de kaart 'pannenkoek' kun je een keuken met koks uitbeelden die pannenkoeken bakken. Alsof het een foto is, zonder te bewegen!
- 3 De rest van de groep houdt de tijd in de gaten.
- 4 Na 20 seconden komt de speler uit de gang terug en zegt: 'Ik zie...' Als het antwoord (grotendeels) klopt, is de volgende aan de beurt. Als de speler het niet weet, mogen de andere spelers een hint geven, tot het geraden wordt.



Als iedereen aan de beurt is geweest **stemmen** de spelers welke twee spelers het best of leukst hebben uitgebeeld, dat tweetal wint en beiden krijgen een **ster**.

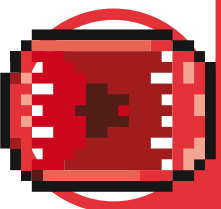
I

H

spelkaart 20/40

SWITCH

Woordstruikelen



nodig

Pen en papier

spelregels

- 1 Alle spelers schrijven op een papiertje 5 Nederlandse woorden die supermoeilijk zijn om uit te spreken.
Duidelijk schrijven!
- 2 Daarna geven ze het papiertje gedekt door aan de speler links van hen.
- 3 De spelers mogen het papiertje dat ze ontvangen niet omdraaien voordat ze aan de beurt zijn.
- 4 Om de beurt draaien spelers het gekregen papiertje voor zich om en lezen het gelijk na het omdraaien 3 keer hardop voor, zonder aarzeling of pauzes tussendoor.
Iedere speler die dit stukje logopedische acrobatiek zonder verspreken lukt, krijgt een **ster**.



C H

spelkaart 21/40

SWITCH

Voelsprietten



nodig

1 vreemd voorwerp per speler

spelregels

- 1 Een voor een, met de klok mee, doen spelers gedurende 30 seconden hun ogen dicht (1 speler tegelijk uiteraard).
- 2 De speler links van de ogensluter zoekt binnen 30 seconden een voorwerp, en legt het op de **open, gestrekte handpalm** van de speler met de gesloten ogen.
- 3 Die speler moet nu door middel van slechts voelen met **1(!) vinger** raden wat het voorwerp is. Daar is maximaal 20 seconden de tijd voor. Niet voelen met de duim erbij of de andere hand, want dan ben je **af**!
- 4 Ga door tot iedereen zijn of haar ogen 1 keer dicht heeft gehad.
Goed raden levert een **ster** op.



H

spelkaart 22/40

SWITCH

Ezels



nodig

4 cijferkaarten per speler

spelregels

- 1 Haal uit de stapel **cijferkaarten** per speler een setje van 4 **cijferkaarten** (dus bij 5 spelers zijn dat 5 setjes van 4 kaarten met hetzelfde cijfer).
- 2 Schud de **cijferkaarten** en geef iedere speler 4 kaarten.
- 3 Het doel is om 4 dezelfde kaarten in je hand te krijgen. Om dat te bereiken, geven de spelers tegelijk, op het commando 'leggen' 1 kaart die ze kwijt willen gedekt door op tafel aan degene die links van hen zit.
- 4 Daarna pakken de spelers tegelijk, op het commando 'pakken', de kaart die door de speler rechts van hen is neergelegd, op. Dat gaat zo door terwijl de spelers een setje van 4 proberen te sparen.
- 5 Zodra een speler 4 dezelfde kaarten bezit, legt deze zijn of haar hand (of duim) op tafel. Als dat gebeurt, moet de rest zo snel mogelijk ook een hand op tafel leggen.
- 6 De speler die als laatste een set neerlegt is de ezel en heeft verloren. De overige spelers krijgen dan 1 punt, behalve de ezel.



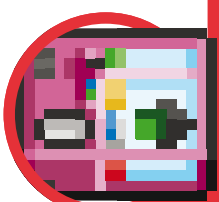
Speel 3 rondes. Degene met de meeste punten krijgt een **ster**.

H

spelkaart 23/40

SWITCH

Matchen



nodig

Woordkaarten

spelregels

- 1 Leg 15 **woordkaarten** open in een grid van 5 bij 3 kaarten.

diplomaat	personeel	productent	deernemingspel	naugelig
vervoerspel	drone	kampvuur	dronk	digitaal
ontkopen	mog	keukinklin	analfiet	ruimteschip

- 2 Het doel van het spel is om op zoek te gaan naar combinaties van kaarten die in eenzelfde categorie vallen.

Bijvoorbeeld:

Robot + stofzuiger + iPad = categorie elektronica

Té algemene categorieën als object, levend wezen, ding, woord, enzovoort zijn verboden.

- 3 Als een speler een match ziet, slaat hij op tafel, noemt de categorie en aantal kaarten hardop, pakt de kaarten (maximaal 4 per keer) en legt deze voor zich op tafel (bijvoorbeeld 'vervoer 3', en pakt de 3 kaarten).

- 4 Daarna vult de speler de grid aan met kaarten van de stapel. Deze speler mag niet als eerste weer op tafel slaan.

- 5 Ga door tot alle kaarten op zijn, of tot het spel doodloopt en er geen combinaties meer mogelijk zijn.



Degene met de meeste kaarten wint en krijgt een **ster**.

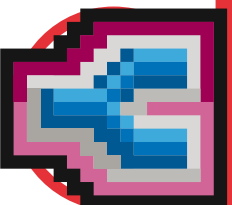
D

C

spelkaart 24/40

SWITCH

Y-factor



nodig

Timer

spelregels

- 1 Iedere speler krijgt **30 seconden** om een korte act op te voeren. Dit kan van alles zijn: een speciale knoop leggen, zingen, Duitse woordenrijtjes opdreunen, moppen tappen, je adem inhouden of whatever. *Wees creatief!*
 - 2 Bepaal zelf wie er wanneer aan de beurt is.
 - 3 De speler die aan de beurt is staat op en begint de act met de woorden: *Ik ben... en mijn act is...* (**bijvoorbeeld:** *Ik ben Irma en mijn act is hamsteren in gebarentaal*).
- Achteraf **stemmen** de overige spelers wie de winnaar is; diegene krijgt een **ster**.



SWITCH

C

spelkaart 25/40

Slam dunk



nodig

Alle cijferkaarten

spelregels

- 1 Schud alle **cijferkaarten** en leg ze op een gedekte stapel midden op tafel.
 - 2 De switcher legt daarvan de bovenste kaart open op tafel.
 - 3 De spelers pakken daarna, met de klok mee, een voor een een kaart van de stapel, draaien die om en leggen die open boven op de kaart van hun voorganger.
 - 4 Als de kaart die wordt neergelegd dezelfde waarde heeft, de dubbele of de halve waarde heeft van de kaart eronder, moeten alle spelers met hun hand op tafel slaan.
 - 5 De speler die als laatste op tafel slaat, is **af**. *Wie als eerste af is, is vanaf dan de jury en draait de kaarten van de stapel.*
- Ga door tot er 1 speler over is. Die krijgt een **ster**.



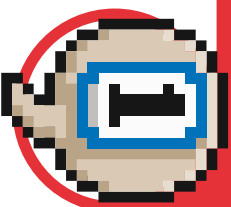
SWITCH

D

H

spelkaart 26/40

Bluffen



nodig Alle cijferkaarten, timer

spelregels

- 1 Iedere speler krijgt 5 **cijferkaarten** en houdt die voor zich.
 - 2 Leg een kaart van de stapel open in het midden van de tafel.
Ben je met 8 spelers, dan legt de switcher een van zijn kaarten op tafel.
 - 3 Spelers leggen met de klok mee een kaart gedekt neer op de stapel, en vertellen hardop welke kaart het is ('Ik leg een 8 neer'). De waarde van deze kaart mag niet meer dan 1 verschillen met de vorige (*dus dezelfde waarde mag ook*).
 - 4 De volgende speler die aan de beurt is mag nu zeggen '**Ik geloof je**' of '**Je blufft**'. Bij '**Ik geloof je**' speel je door en ga je uit van het getal dat de vorige speler genoemd heeft. Bij '**Je blufft**' draai je de kaart om. Blijkt dat de speler de waarheid heeft gesproken, dan moet je de hele stapel pakken. Blijkt dat de speler gebluft heeft, dan moet deze juist de stapel pakken.
 - 5 Degene die de stapel gekregen heeft, legt nu een nieuwe beginkaart neer en dan gaat het spel weer verder.
- Ga net zo lang door tot een van de spelers het eerste zijn kaarten kwijt is; die krijgt een **ster**. Als het te lang duurt, zet je een timer en tel je de kaarten: wie de minste kaarten heeft krijgt een **ster**.



D

spelkaart 27/40

SWITCH

Cadeautjes



nodig 2 woordkaarten per speler

spelregels

- 1 Iedere speler krijgt 2 **woordkaarten**.
 - 2 Met de klok mee geven spelers een van hun kaarten aan de speler bij wie ze die kaart het best vinden passen. Leg daarbij (kort) uit waarom je dat vindt.
 - 3 Ga door tot iedere speler zijn 2 **woordkaarten** heeft weggegeven.
- Degene met de meeste **woordkaarten** wint en krijgt een **ster**.

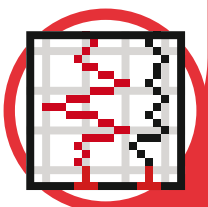


C

spelkaart 28/40

SWITCH

Leugendetector



nodig

1 ja-kaart en 1 nee-kaart per speler

spelregels

1 Een voor een doen de spelers een uitspraak die betrekking heeft op de speler zelf. Dit mag de waarheid of een leugen zijn. De uitspraak moet beginnen met de zin: **'Geloof je mij als ik zeg dat...'**

Bijvoorbeeld:

...ik altijd pizza hawaiï bestel als ik alleen ben.

...ik ooit een borstvergroting heb gehad.

...ik een keer gearresteerd ben in Indonesië.

2

De andere spelers moeten dan **stemmen** of ze het wel of niet geloven met hun **ja-kaart** of **nee-kaart**. Houd de kaarten gedekt, tel tot 3 en laat ze tegelijk zien.

3

De speler krijgt 1 punt voor iedereen die hij voor de gek heeft gehouden. Dus als de uitspraak waar was, dan krijgt hij 1 punt voor elke nee-stem en als het een leugen was, krijgt hij 1 punt voor elke ja-stem.

Als iedereen geweest is, krijgt degene met de meeste punten een **ster**.



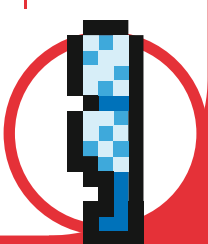
D

C

spelkaart 29/40

SWITCH

Niet lachen



nodig

Een stalen gezicht

spelregels

1 Om beurtten, met de klok mee, zeggen de spelers **1 woord**. Je mag zelf kiezen welk woord.

2 Als je lacht, ben je **af**.

Bij discussie: lippen van elkaar is lachen.

Ga door tot er 1 speler over is; die krijgt een **ster**.

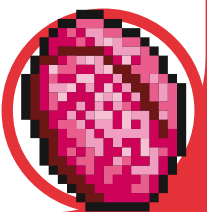


H

spelkaart 30/40

SWITCH

Great minds



nodig

Pen en papier

spelregels

- 1 Spelers zijn een voor een aan de beurt en bedenken een categorie. **Denk bijvoorbeeld aan:**
luxe automerken, kleuren, steden in Europa, staatshoofden, emoties, BN'ers, enzovoort.
 - 2 Degene die aan de beurt is zegt hardop een categorie.
 - 3 Daarna schrijven alle spelers op een stukje papier (je kunt ook je telefoon gebruiken) een woord dat binnen die categorie past. Bedenk daarbij wat je medespelers zouden opschrijven.
 - 4 Als de helft of meer van alle spelers hetzelfde heeft opgeschreven, krijgen die spelers 1 punt.
 - 5 Ga door tot iedereen een categorie heeft genoemd.
- Degene met de meeste punten is de winnaar en krijgt een **ster**.



D

spelkaart 31/40

SWITCH

Hoogspanning



nodig

Ritmegevoel

spelregels

- 1 De spelers slaan op dezelfde beat 2 keer op tafel, gevolgd door 1 keer in hun handen klappen, op de maat van Queen's **'We will rock you'**.
 - 2 Vervolgens begint 1 speler op de klap een willekeurig woord te zeggen.
Dus: Boenk – boenk – klap. Boenk – boenk – klap.
 - 3 De speler met de klok mee herhaalt dit riedeltje, en herhaalt het daarna nogmaals, maar wisselt het woord voor een woord dat begint met de laatste letter van het vorige woord.
Dus: Boenk – boenk – glas. Boenk – boenk – stoma.
 - 4 En ga zo verder, met de klok mee. Als je niets kunt bedenken ben je **af**.
- Ga door tot er 1 speler over is; diegene is de winnaar en krijgt een **ster**.



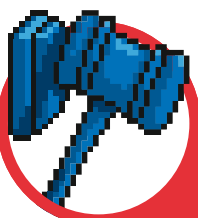
I

H

spelkaart 32/40

SWITCH

Het oordeel



nodig

Deze kaart

spelregels

- 1 Om beurten lezen spelers een daad van deze kaart voor, beginnende met de vraag: **Wie van ons zou...?**
Je mag er natuurlijk ook zelf eentje bedenken.
- 2 Tel na het voorlezen tot 3. Op 3 wijzen de spelers naar een andere speler die ze het **meest waarschijnlijk** de daad zouden zien doen. *Geen ruzie maken!*
- 3 De speler met de meeste vingers krijgt 1 punt. Ga door tot iedereen een daad heeft voorgelezen of bedacht.
- De speler met de meeste punten wint en krijgt een **ster**.



Een aantal voorbeelden:

een bank beroven	een YouTube-ster worden
iemand vermoorden	verdwalen tijdens een hike
vriendsgaan	ruziemaken met de buurman
naar Australië verhuizen	een puppy nemen
een restaurant beginnen	door rood rijden
ontslag nemen	een borddeel bezoeken
het uitmaken	iemand oplichten
verslaafd raken	Russisch leren spreken

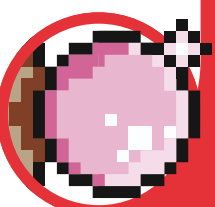
SWITCH

D

C

spelkaart 33/40

Objecta fantasia



nodig

8 woordkaarten per speler

spelregels

- 1 Schud de stapel met **woordkaarten** en geef iedere speler 8 **woordkaarten**. *Houd ze gedekt!*
 - 2 Om de beurt leggen de spelers een van hun kaarten gedekt in het midden van de tafel. Ze geven daarna een cryptische beschrijving van wat er op de kaart staat. Deze beschrijving kan van alles zijn – een korte zin, een liedje of als je wilt een prachtig mimespel – maar het moet vooral niet te letterlijk zijn.
 - 3 Daarna kiezen de andere spelers ook een kaart uit hun hand, die ze het best bij die beschrijving vinden passen. Ze leggen deze kaart ook gedekt op tafel.
 - 4 Hussel de kaarten die nu op tafel liggen een beetje door elkaar en draai ze een voor een om.
 - 5 Nu moeten alle spelers *(behalve de speler die de beschrijving heeft gegeven)* raden welke kaart de echte was, tel tot 3 en maak tegelijk een keus door te wijzen.
- Als een speler het goed heeft, krijgt die 1 punt. Ook de beschrijver krijgt 1 punt. **Maar let op!** Als iedereen het goed heeft geraden, krijgt niemand een punt.
Ga door tot iedere speler een beschrijving heeft gegeven.
Wie na afloop de meeste punten heeft, wint en krijgt een **ster**.



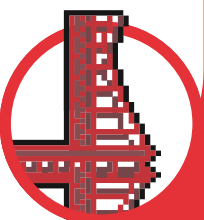
SWITCH

D

C

spelkaart 34/40

Boerenbrug



nodig

Alle cijferkaarten

spelregels

- 1 Schud de stapel met **cijferkaarten** en deel ze op tussen de spelers, zodat iedereen evenveel kaarten heeft.
- 2 De switcher begint het spel door een kaart open midden op de tafel te leggen, waarna de spelers met de klok mee ook een kaart neerleggen. Als de spelers een kaart in de hand hebben van dezelfde kleur, dan zijn ze verplicht die kaart op te leggen. Hebben ze die kleur niet, dan kiezen ze een andere kaart.
- 3 De speler die de hoogste kaart heeft neergelegd, wint de slag en krijgt 1 punt. **Maar let op!** Rode kaarten zijn troef – en winnen altijd van de andere kaarten.
- 4 Als je een slag hebt gewonnen, mag je als eerste weer een kaart neerleggen. Ga door tot alle kaarten gespeeld zijn.
- 5 Voordat het spel begint, moeten alle spelers **voorspellen** hoeveel punten ze gaan verdienen met het spel (dus hoeveel slagen ze in totaal gaan maken). **Maar let op!** Het totaal aantal voorspelde punten mag niet gelijk zijn aan het aantal kaarten dat een speler heeft.

De spelers die aan het eind evenveel punten hebben als ze voorspeld hadden, krijgen een **ster**.

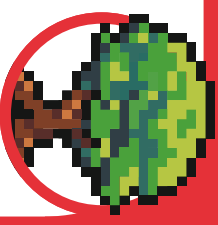


D

SWITCH

spelkaart 35/40

Ik ben boom



nodig

Alle kaarten, timer

spelregels

- 1 Verdeel de spelers over 2 teams. Bij een oneven aantal heeft 1 team een extra speler. Dat is niet erg.
- 2 Gebruik een timer.
- 3 Kies in elk team 1 speler die een boom wil zijn. Die speler moet gaan staan, in een houding naar keuze, mits beide voeten op de grond staan.
- 4 De andere spelers hebben nu **1 minuut** om zo veel mogelijk kaarten op de boom te leggen. **Maar let op!** De kaarten moeten vrij liggen, en mogen een andere kaart **niet** aanraken. Ze mogen ook niet ergens tussen geklemd worden (zoals onder de oksel, of tussen vingers).

Het team dat na 1 minuut de meeste kaarten op z'n boom heeft weten te balanceren, heeft gewonnen. De teamleden krijgen allen een **ster**.

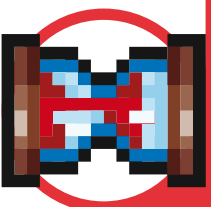


H

SWITCH

spelkaart 36/40

20 seconden



nodig

3 woordkaarten per speler

spelregels

- 1 Iedere speler krijgt 3 **woordkaarten**.
- 2 Het doel van het spel is om binnen 20 seconden de 3 woorden uit te leggen aan de andere spelers (die moeten raden), zonder daarbij de woorden zelf uit te spreken. Ook niet een woord waar dat woord onderdeel van uitmaakt! Doe je dat wel, dan ben je **af** en heb je 0 punten.
- 3 Speel met de klok mee, totdat iedereen aan de beurt is geweest.
- 4 Voor elk woord dat goed is geraden, krijgt zowel de rader als de uitlegger 1 punt.
- 5 Degene met de meeste punten is de winnaar en krijgt een **ster**.



I C

spelkaart 37/40

SWITCH

Hardcore memory



nodig

Alle cijferkaarten in 2 kleuren

spelregels

- 1 Pak uit de stapel met **cijferkaarten** de kaarten van 1 tot en met 10, in 2 kleuren, en schud de kaarten. Leg alle kaarten open op tafel in een grid van 4 bij 5 kaarten.
- 2 Neem even de tijd om de kaarten te onthouden.
- 3 Draai alle kaarten om. Spelers mogen nu, met de klok mee vanaf de switcher, bieden hoeveel sets van 2 dezelfde cijfers zij denken te kunnen omdraaien. Een bod moet altijd hoger zijn dan het vorige bod, anders moet je passen.
- 4 De speler met het hoogste bod begint en mag de kaarten omdraaien in sets van 2 kaarten. Als de speler evenveel sets maakt als hij had geboden, dan heeft hij gewonnen. Maakt hij een fout, dan is hij **af**.
- 5 Draai daarna alle kaarten weer om (op dezelfde plek laten liggen!) en start daarna een nieuwe ronde met bieden en spelen. Degene die **af** was doet niet meer mee.

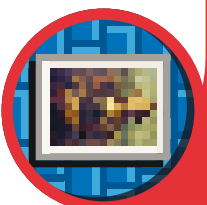


D

spelkaart 38/40

SWITCH

Posters



nodig

Pen en papier, 1 woordkaart per speler, timer

spelregels

- 1 Geef iedereen een **woordkaart**. Zet een timer op **2 minuten**.
 - 2 Alle spelers hebben nu 2 minuten de tijd om een tekening te maken op papier, geïnspireerd op het woord van de kaart. Geef de tekeningen daarna gedekt door naar links. *Niet kijken!*
 - 3 Als dit gedaan is, zet je nogmaals een timer op **2 minuten**. Alle spelers hebben nu de tijd om zo veel mogelijk slogans op te schrijven, dit kan van alles zijn – wees *creatief*! Denk aan het type slogans dat je op een poster zou vinden. Schrijf elke slogan op een apart blaadje.
 - 4 Leg alle slogans daarna open en voor iedereen leesbaar in het midden van de tafel.
 - 5 Alle spelers kiezen nu van de slogans de leus die het best past bij de tekening die ze hebben gekregen om een supermegacoole poster mee te maken. **Maar let op!** Je mag niet je eigen slogan gebruiken! Spelers laten een voor een hun poster aan de andere spelers zien.
- Daarna **stemmen** de spelers op de leukste poster. De maker ervan is de winnaar, die krijgt een **ster**.

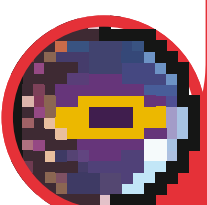


C

spelkaart 39/40

SWITCH

Het mysterie



nodig

1 woordkaart, 1 ja-kaart en 1 nee-kaart per speler

spelregels

- 1 Geef iedere speler 1 **woordkaart** en 1 **ja-kaart** en 1 **nee-kaart**. Spelers bekijken de **woordkaart** en leggen de kaart gedekt voor zich neer.
 - 2 Een voor een met de klok mee, mogen spelers een vraag stellen aan een andere speler om erachter te komen wat er op hun kaart staat. Andere spelers **moeten** die vraag beantwoorden door een **ja- of nee-kaart** op te steken.
 - 3 Na het stellen van een vraag **mag** (*niet verplicht*) een speler een gok doen en raden wat er op de kaart van een andere speler staat. **Maar let op!** Dit hoeft niet dezelfde speler te zijn als aan wie de ja/nee-vraag is gesteld.
 - 4 Als je het fout hebt geraden, ben je **af** en doe je niet meer mee.
- Als je het goed hebt geraden, ben je de winnaar en krijg je een **ster**.

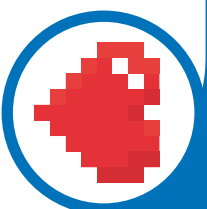


D

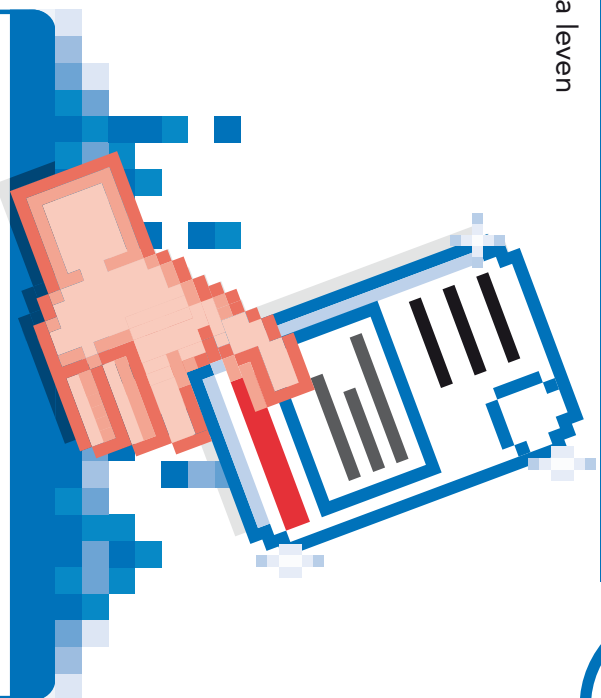
spelkaart 40/40

SWITCH

Achterdehandje



Extra leven



Houd deze kaart voor je.

Als je tijdens een spel **af** bent, mag je deze kaart eenmalig inzetten om toch nog mee te blijven doen.

Leg deze kaart daarna op de aflegstapel.

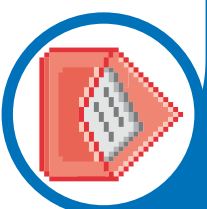


Deze kaart telt niet als een beurt, draai de volgende kaart om en speel gelijk door!

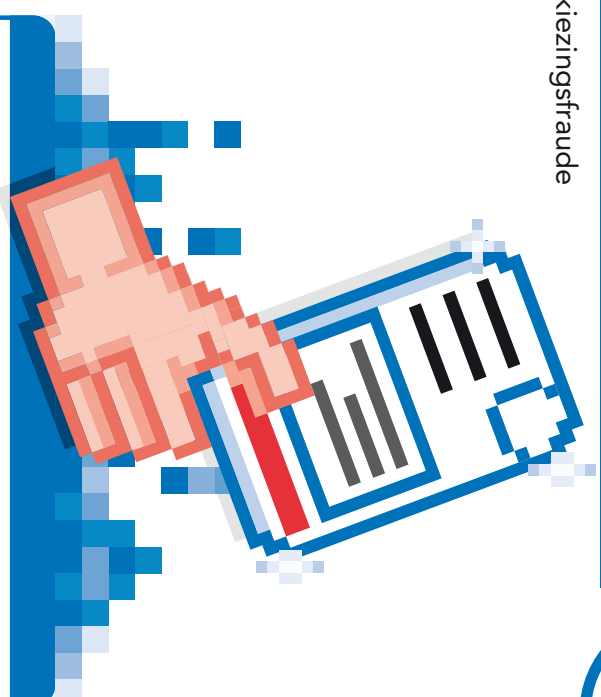
achterdehandkaart 1/9

SWITCH

Achterdehandje



Verkiezingsfraude



Houd deze kaart voor je.

Als er tijdens een spel **gestemd** wordt, mag je deze kaart eenmalig inzetten om jouw stem (op een ander dus) dubbel te laten tellen.

Leg deze kaart daarna op de aflegstapel.

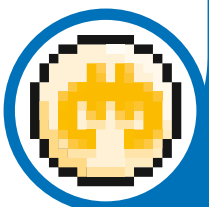


Deze kaart telt niet als een beurt, draai de volgende kaart om en speel gelijk door!

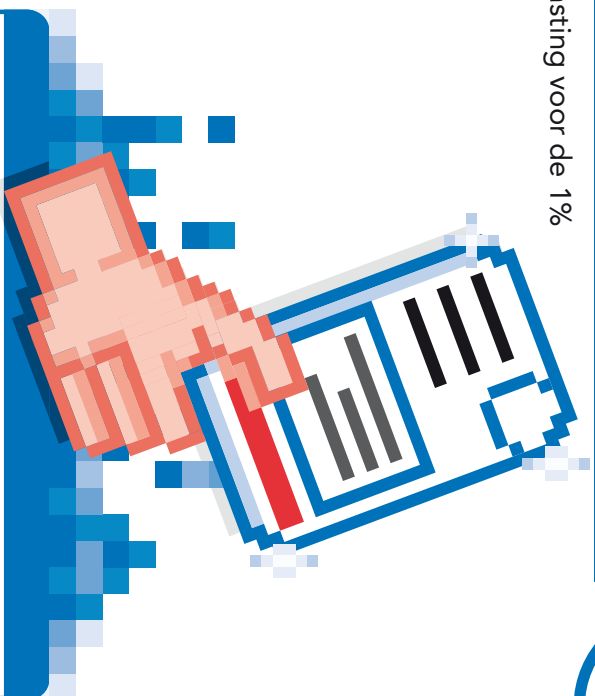
achterdehandkaart 2/9

SWITCH

Achterdehandje



Belasting voor de 1%



Houd deze kaart voor je.

Speel deze kaart als een speler 2 of meer **sterren** meer heeft dan welke speler dan ook.

De speler met de meeste **sterren** moet 1 ster weggeven aan de speler met de minste **sterren**. Als twee of meer spelers de minste **sterren** hebben, mag jij kiezen wie de **ster** krijgt.

Leg deze kaart daarna op de aflegstapel.

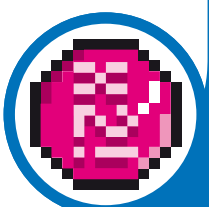


Deze kaart telt niet als een beurt, draai de volgende kaart om en speel gelijk door!

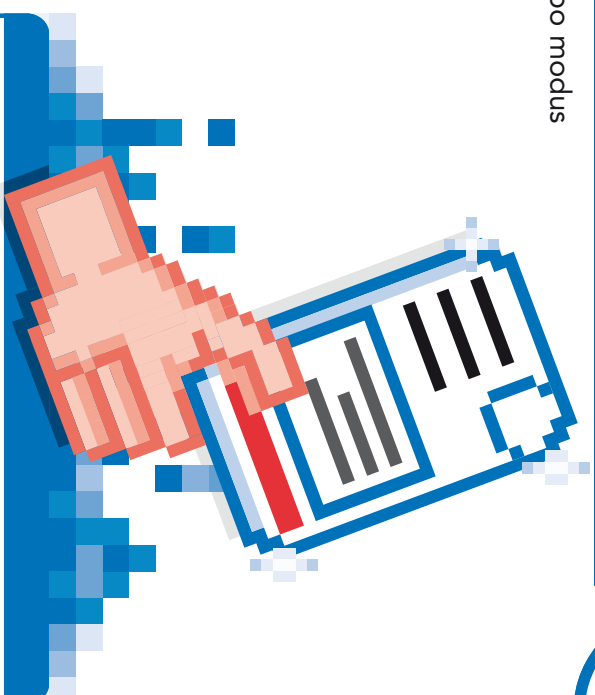
achterdehandkaart 3/9

SWITCH

Achterdehandje



Turbo modus



Houd deze kaart voor je.

Het volgende spel levert dubbele **sterren** op voor de winnaar.

Je kunt deze kaart inzetten als er een nieuw spel omgedraaid wordt, dus voordat het spel begint.

Leg deze kaart daarna op de aflegstapel.

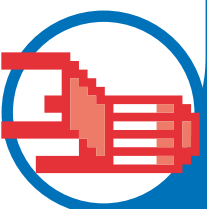


Deze kaart telt niet als een beurt, draai de volgende kaart om en speel gelijk door!

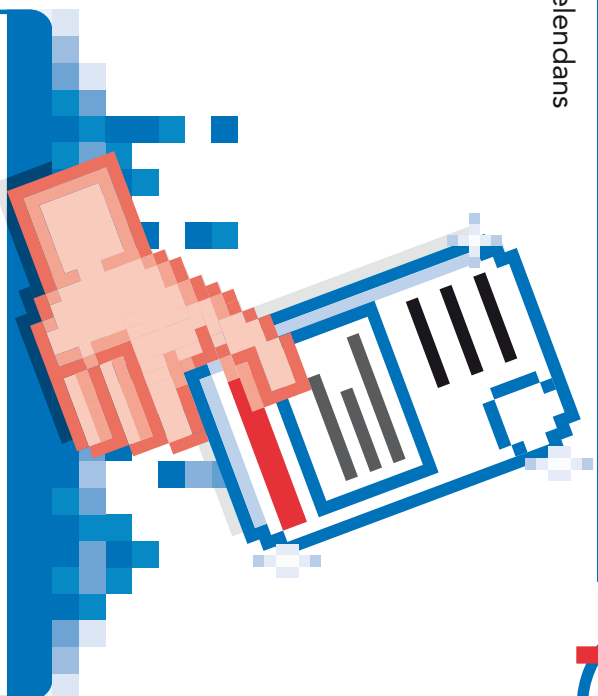
achterdehandkaart 4/9

SWITCH

Achterdehandje



Stoelendans



Houd deze kaart voor je.

Iedereen moet op een andere plek gaan zitten.

Je kunt deze kaart inzetten als er een nieuw spel omgedraaid wordt, dus voordat het spel begint.

Leg deze kaart daarna op de aflegstapel.

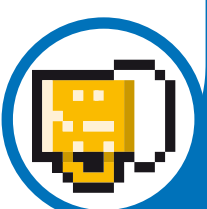


Deze kaart telt niet als een beurt, draai de volgende kaart om en speel gelijk door!

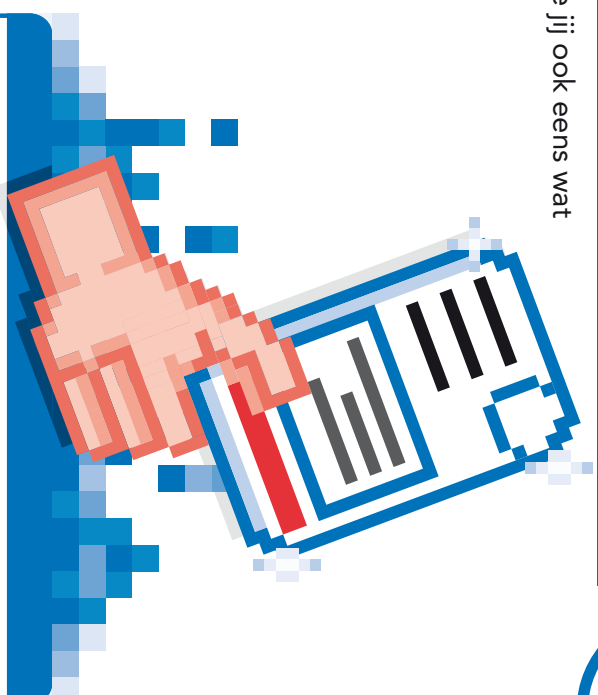
achterdehandkaart 5/9

SWITCH

Achterdehandje



Doe jij ook eens wat



Houd deze kaart voor je.

De speler met de meeste **sterren** mag het volgende spel niet meedoen, en moet tijdens het spel voor iedereen drinken halen (en misschien chips als we die nog in huis hebben, kijk maar even in de keuken).

Leg deze kaart daarna op de aflegstapel.



Deze kaart telt niet als een beurt, draai de volgende kaart om en speel gelijk door!

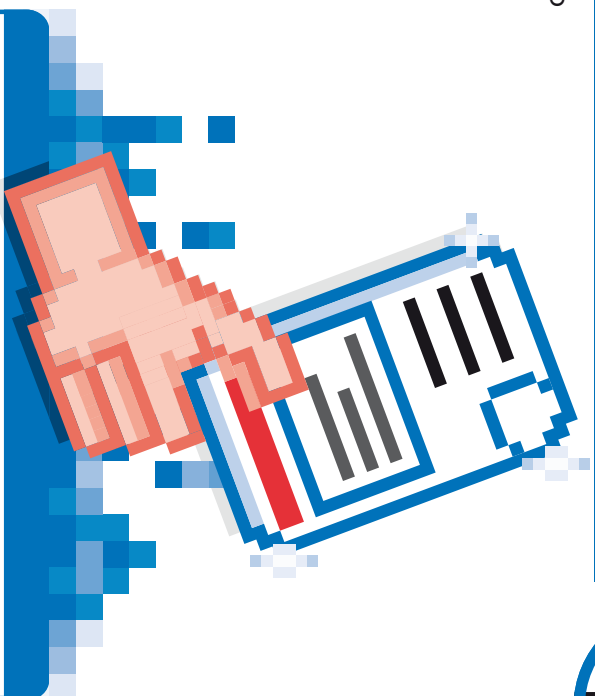
achterdehandkaart 6/9

SWITCH

Achterdehandje



Veto



Houd deze kaart voor je.

Sla het volgende spel over, en draai een nieuwe spelkaart om.

Als er een nieuw spel omgedraaid wordt en je hebt daar geen zin in, dan kun je deze kaart inzetten, voordat het spel begint.

Leg deze kaart daarna op de aflegstapel.



Deze kaart telt niet als een beurt, draai de volgende kaart om en speel gelijk door!

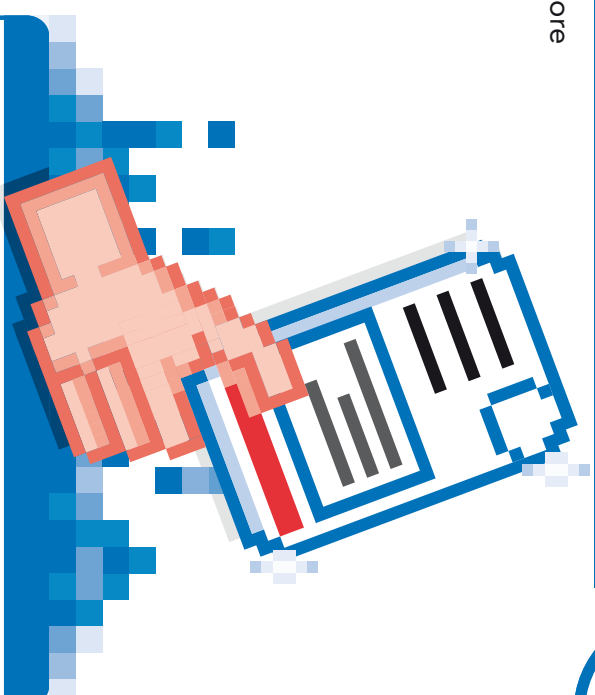
achterdehandkaart 7/9

SWITCH

Achterdehandje



Encore



Houd deze kaart voor je.

In plaats van een spelkaart van de stapel omdraaien, mag je een spelkaart van de aflegstapel kiezen om nog een keer te spelen.

Je kunt deze kaart inzetten als er een nieuw spel omgedraaid wordt, dus voordat het spel begint.

Leg deze kaart daarna op de aflegstapel.

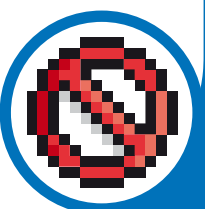


Deze kaart telt niet als een beurt, draai de volgende kaart om en speel gelijk door!

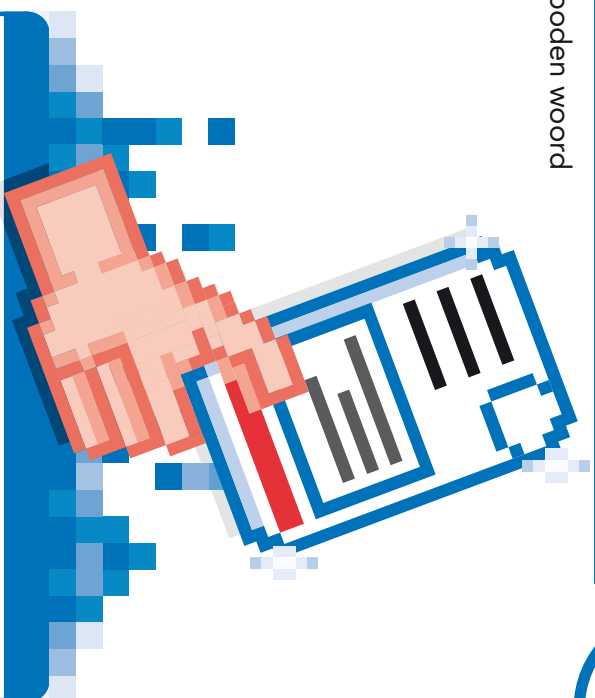
achterdehandkaart 8/9

SWITCH

Achterdehandje



Verboden woord



Houd deze kaart voor je.

Kies een woord. Dat woord is vanaf nu verboden.
Als een speler tijdens het volgende spel het
verboden woord zegt, is die speler **af**
(diegene mag niet meer meedoen met het spel).

Je kunt deze kaart inzetten als er een nieuw spel
omgedraaid wordt, dus voordat het spel begint.

Leg deze kaart daarna op de aflegstapel.



***Deze kaart telt niet als een beurt, draai
de volgende kaart om en speel gelijk door!***

achterdehandkaart 9/9

SWITCH

stofzuiger

stofzuiger

SWITCH

woordkaart 1/204

kaarsenstandaard

kaarsenstandaard

SWITCH

woordkaart 2/204

robot

robot

SWITCH

woordkaart 3/204

puzzel

puzzel

SWITCH

woordkaart 4/204

ninja

ninja

SWITCH

woordkaart 5/204

sleutelbos

sleutelbos

SWITCH

woordkaart 6/204

tornado

tornado

SWITCH

woordkaart 7/204

sneeuwschuiver

sneeuwschuiver

SWITCH

woordkaart 8/204

helikopter

helikopter

SWITCH

woordkaart 9/204

zwembad

zwembad

SWITCH

woordkaart 10/204

veters

veters

SWITCH

woordkaart 11/204

zweep

zweep

SWITCH

woordkaart 12/204

tandem

tandem

SWITCH

woordkaart 13/204

eenwieler

eenwieler

SWITCH

woordkaart 14/204

kunstgebit

kunstgebit

SWITCH

woordkaart 15/204

wc-papier

wc-papier

SWITCH

woordkaart 16/204

dildo

dildo

SWITCH

woordkaart 17/204

piraaf

piraaf

SWITCH

woordkaart 18/204

prinses

prinses

SWITCH

woordkaart 19/204

diamant

diamant

SWITCH

woordkaart 20/204

penseel

penseel

SWITCH

woordkaart 21/204

president

president

SWITCH

woordkaart 22/204

dennenappel

dennenappel

SWITCH

woordkaart 23/204

nagelvijl

nagelvijl

SWITCH

woordkaart 24/204

digibord

proqibop

SWITCH

woordkaart 25/204

dwerg

grəp

SWITCH

woordkaart 26/204

kampvuur

knvpuur

SWITCH

woordkaart 27/204

sirene

sirene

SWITCH

woordkaart 28/204

veerpont

veerpont

SWITCH

woordkaart 29/204

eenhoorn

eehoorn

SWITCH

woordkaart 30/204

mug

gnw

SWITCH

woordkaart 31/204

luchtballon

luchtballon

SWITCH

woordkaart 32/204

satelliet

satelliet

SWITCH

woordkaart 33/204

ruimteschip

ruimteschip

SWITCH

woordkaart 34/204

zeilboot

zeilboot

SWITCH

woordkaart 35/204

wijnfles

wijnfles

SWITCH

woordkaart 36/204

parasol

parasol

SWITCH

woordkaart 37/204

kerktoren

kerktoren

SWITCH

woordkaart 38/204

tractor

tractor

SWITCH

woordkaart 39/204

handtas

handtas

SWITCH

woordkaart 40/204

marathon

marathon

SWITCH

woordkaart 41/204

medaille

medaille

SWITCH

woordkaart 42/204

baksteen

baksteen

SWITCH

woordkaart 43/204

schimmel

schimmel

SWITCH

woordkaart 44/204

tandenstoker

tandenstoker

SWITCH

woordkaart 45/204

puist

puist

SWITCH

woordkaart 46/204

stethoscoop

stethoscoop

SWITCH

woordkaart 47/204

cocaïne

cocaïne

SWITCH

woordkaart 48/204

kapsalon

kapsalon

SWITCH

woordkaart 49/204

audioboek

audioboek

SWITCH

woordkaart 50/204

webcam

webcam

SWITCH

woordkaart 51/204

broodrooster

broodrooster

SWITCH

woordkaart 52/204

vogelnest

vogelnest

SWITCH

woordkaart 53/204

berenklauw

berenklauw

SWITCH

woordkaart 54/204

hangbrug

hangbrug

SWITCH

woordkaart 55/204

oplader

oplader

SWITCH

woordkaart 56/204

fruitschaal

fruitschaal

SWITCH

woordkaart 57/204

toilet

toilet

SWITCH

woordkaart 58/204

kamerplant

kamerplant

SWITCH

woordkaart 59/204

accordeon

accordeon

SWITCH

woordkaart 60/204

fietstas

fietstas

SWITCH

woordkaart 61/204

magazine

magazine

SWITCH

woordkaart 62/204

luchtbed

luchtbed

SWITCH

woordkaart 63/204

grasmaaier

grasmaaier

SWITCH

woordkaart 64/204

standbeeld

standbeeld

SWITCH

woordkaart 65/204

strandtent

strandtent

SWITCH

woordkaart 66/204

dakpan

dakpan

SWITCH

woordkaart 67/204

zonnepaneel

zonnepaneel

SWITCH

woordkaart 68/204

straaljager

straaljager

SWITCH

woordkaart 69/204

blazer

blazer

SWITCH

woordkaart 70/204

pollepel

pollepel

SWITCH

woordkaart 71/204

vuurpijl

vuurpijl

SWITCH

woordkaart 72/204

USB-stick

USB-stick

SWITCH

woordkaart 73/204

HDMI-kabel

HDMI-kabel

SWITCH

woordkaart 74/204

veiligheidsbril

veiligheidsbril

SWITCH

woordkaart 75/204

paperclip

paperclip

SWITCH

woordkaart 76/204

zonnebrandcrème

zonnebrandcrème

SWITCH

woordkaart 77/204

puntenslijper

puntenslijper

SWITCH

woordkaart 78/204

teek

teek

SWITCH

woordkaart 79/204

pannenkoek

pannenkoek

SWITCH

woordkaart 80/204

haardhout

thoudraah

SWITCH

woordkaart 81/204

condoom

moopuoc

SWITCH

woordkaart 82/204

hondendrol

lornednuoh

SWITCH

woordkaart 83/204

pandabeer

reepadab

SWITCH

woordkaart 84/204

pindakaas

saakadip

SWITCH

woordkaart 85/204

afstandsbediening

gnienbsdatsaf

SWITCH

woordkaart 86/204

laser

resal

SWITCH

woordkaart 87/204

bushalte

tehalshu

SWITCH

woordkaart 88/204

stoplicht

stoplicht

SWITCH

woordkaart 89/204

hoogspanningskabel

hoogspanningskabel

SWITCH

woordkaart 90/204

stucwerk

stucwerk

SWITCH

woordkaart 91/204

piepschuim

piepschuim

SWITCH

woordkaart 92/204

schoonmoeder

schoonmoeder

SWITCH

woordkaart 93/204

tablet

tablet

SWITCH

woordkaart 94/204

grafsteen

grafsteen

SWITCH

woordkaart 95/204

vlinderdas

vlinderdas

SWITCH

woordkaart 96/204

plantenspuit

plantenspuit

SWITCH

woordkaart 97/204

kas

kas

SWITCH

woordkaart 98/204

botervloot

botervloot

SWITCH

woordkaart 99/204

kussensloop

kussensloop

SWITCH

woordkaart 100/204

krukje

krukje

SWITCH

woordkaart 101/204

prullenbak

prullenbak

SWITCH

woordkaart 102/204

chocoladereep

chocoladereep

SWITCH

woordkaart 103/204

brief

brief

SWITCH

woordkaart 104/204

contactlens

contactlens

SWITCH

woordkaart 105/204

microscop

microscop

SWITCH

woordkaart 106/204

netkousen

netkousen

SWITCH

woordkaart 107/204

pyjama

pyjama

SWITCH

woordkaart 108/204

manege

manege

SWITCH

woordkaart 109/204

wenteltrap

wenteltrap

SWITCH

woordkaart 110/204

bijl

bijl

SWITCH

woordkaart 111/204

decolleté

decolleté

SWITCH

woordkaart 112/204

bureaublad

bureaublad

SWITCH

woordkaart 113/204

motor

motor

SWITCH

woordkaart 114/204

bank

bank

SWITCH

woordkaart 115/204

lampion

lampion

SWITCH

woordkaart 116/204

graafmachine

graafmachine

SWITCH

woordkaart 117/204

gieter

gieter

SWITCH

woordkaart 118/204

waterval

waterval

SWITCH

woordkaart 119/204

jerrycan

jerrycan

SWITCH

woordkaart 120/204

postbus

postbus

SWITCH

woordkaart 121/204

uitlaat

uitlaat

SWITCH

woordkaart 122/204

geitenwollensok

geitenwollensok

SWITCH

woordkaart 123/204

pijp

pijp

SWITCH

woordkaart 124/204

stopcontact

stopcontact

SWITCH

woordkaart 125/204

koffiekopje

koffiekopje

SWITCH

woordkaart 126/204

LEGO

LEGO

SWITCH

woordkaart 127/204

laptop

laptop

SWITCH

woordkaart 128/204

keukenkast

keukenkast

SWITCH

woordkaart 129/204

onweer

onweer

SWITCH

woordkaart 130/204

reddingsvest

reddingsvest

SWITCH

woordkaart 131/204

vlieger

vlieger

SWITCH

woordkaart 132/204

laminaat

laminaat

SWITCH

woordkaart 133/204

multomap

multomap

SWITCH

woordkaart 134/204

dranger

dranger

SWITCH

woordkaart 135/204

schijnwerper

schijnwerper

SWITCH

woordkaart 136/204

verrekijker

verrekijker

SWITCH

woordkaart 137/204

bel

bel

SWITCH

woordkaart 138/204

porselein

porselein

SWITCH

woordkaart 139/204

vaas

vaas

SWITCH

woordkaart 140/204

pallet

pallet

SWITCH

woordkaart 141/204

router

router

SWITCH

woordkaart 142/204

roos

roos

SWITCH

woordkaart 143/204

knoop

knoop

SWITCH

woordkaart 144/204

kater

kater

SWITCH

woordkaart 145/204

kussen

kussen

SWITCH

woordkaart 146/204

monster

monster

SWITCH

woordkaart 147/204

sirene

sirene

SWITCH

woordkaart 148/204

toeter

toeter

SWITCH

woordkaart 149/204

traan

traan

SWITCH

woordkaart 150/204

brillenkoker

brillenkoker

SWITCH

woordkaart 151/204

stripboek

stripboek

SWITCH

woordkaart 152/204

planeet

planeet

SWITCH

woordkaart 153/204

sterrenstelsel

sterrenstelsel

SWITCH

woordkaart 154/204

armband

armband

SWITCH

woordkaart 155/204

horloge

horloge

SWITCH

woordkaart 156/204

cadeau

cadeau

SWITCH

woordkaart 157/204

kliko

kliko

SWITCH

woordkaart 158/204

hek

hek

SWITCH

woordkaart 159/204

handrem

handrem

SWITCH

woordkaart 160/204

wekker

wekker

SWITCH

woordkaart 161/204

spaghetti

spaghett!

SWITCH

woordkaart 162/204

baard

baard

SWITCH

woordkaart 163/204

tandpasta

tandpasta

SWITCH

woordkaart 164/204

boodschappentas

boodschappentas

SWITCH

woordkaart 165/204

luidspreker

luidspreker

SWITCH

woordkaart 166/204

gloeilamp

gloeilamp

SWITCH

woordkaart 167/204

spatel

spatel

SWITCH

woordkaart 168/204

vergrootglas

vergrootglas

SWITCH

woordkaart 169/204

kapstok

kapstok

SWITCH

woordkaart 170/204

handschoen

handschoen

SWITCH

woordkaart 171/204

kostuum

kostuum

SWITCH

woordkaart 172/204

zolder

zolder

SWITCH

woordkaart 173/204

printer

printer

SWITCH

woordkaart 174/204

edelsteen

edelsteen

SWITCH

woordkaart 175/204

ansichtkaart

ansichtkaart

SWITCH

woordkaart 176/204

frisbee

frisbee

SWITCH

woordkaart 177/204

trampoline

trampoline

SWITCH

woordkaart 178/204

surfplank

surfplank

SWITCH

woordkaart 179/204

snorkel

snorkel

SWITCH

woordkaart 180/204

drone

drone

SWITCH

woordkaart 181/204

camera

camera

SWITCH

woordkaart 182/204

agenda

agenda

SWITCH

woordkaart 183/204

aanhangwagen

aanhangwagen

SWITCH

woordkaart 184/204

stoeptegel

leotpeots

SWITCH

woordkaart 185/204

wasmachine

enimachse

SWITCH

woordkaart 186/204

maillot

lloilt

SWITCH

woordkaart 187/204

creditcard

drctitcard

SWITCH

woordkaart 188/204

bezem

mëz

SWITCH

woordkaart 189/204

duikbril

lrlklu

SWITCH

woordkaart 190/204

marker

rekr

SWITCH

woordkaart 191/204

handgel

lehg

SWITCH

woordkaart 192/204

vaccin

vaccin

SWITCH

woordkaart 193/204

mondkapje

mondkapje

SWITCH

woordkaart 194/204

hometrainer

hometrainer

SWITCH

woordkaart 195/204

segway

segway

SWITCH

woordkaart 196/204

kokosnoot

kokosnoot

SWITCH

woordkaart 197/204

kaasschaaf

kaasschaaf

SWITCH

woordkaart 198/204

jojo

jojo

SWITCH

woordkaart 199/204

batterij

batterij

SWITCH

woordkaart 200/204

wipwap

wipwap

SWITCH

woordkaart 201/204

glijbaan

glijbaan

SWITCH

woordkaart 202/204

schatkist

schatkist

SWITCH

woordkaart 203/204

regenboog

regenboog

SWITCH

woordkaart 204/204

ja

SWITCH
ja/neekaart 1/16

ja

SWITCH
ja/neekaart 2/16

ja

SWITCH
ja/neekaart 3/16

ja

SWITCH
ja/neekaart 4/16

ja

SWITCH
ja/neekaart 5/16

ja

SWITCH
ja/neekaart 6/16

ja

SWITCH
ja/neekaart 7/16

ja

SWITCH
ja/neekaart 8/16

nee

SWITCH
ja/neekaart 9/16

nee

SWITCH
ja/neekaart 10/16

nee

SWITCH
ja/neekaart 11/16

nee

SWITCH
ja/neekaart 12/16

nee

SWITCH
ja/neekaart 13/16

nee

SWITCH
ja/neekaart 14/16

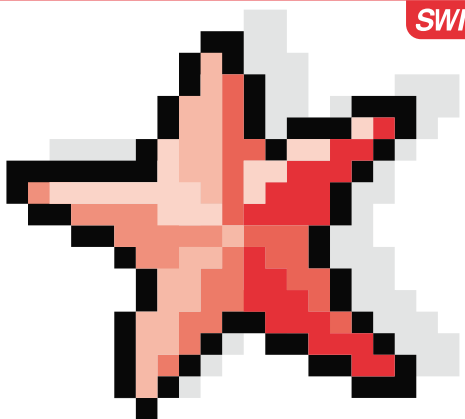
nee

SWITCH
ja/neekaart 15/16

nee

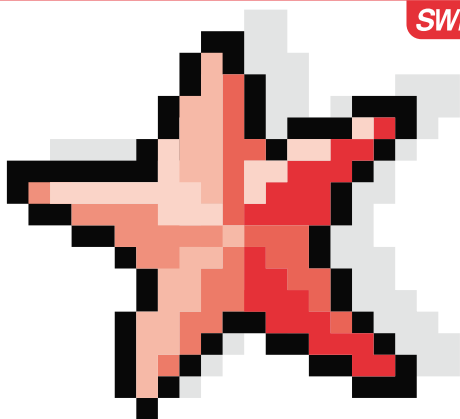
SWITCH
ja/neekaart 16/16

1 ster
(goed gedaan)



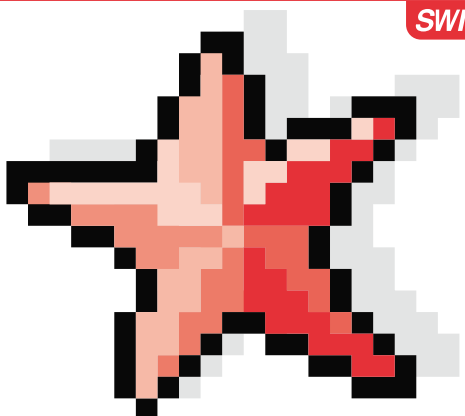
SWITCH

1 ster
(goed gedaan)



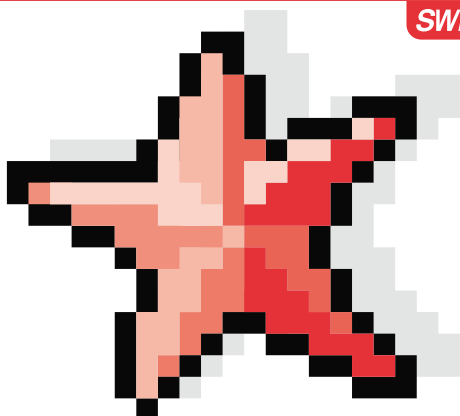
SWITCH

1 ster
(goed gedaan)



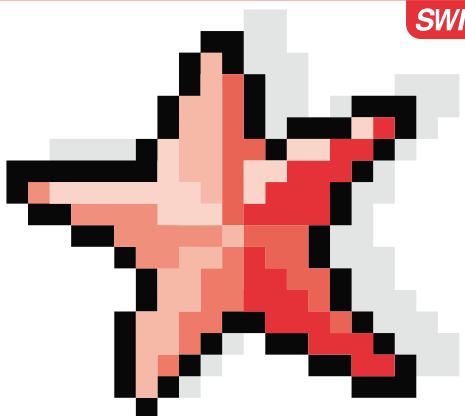
SWITCH

1 ster
(goed gedaan)



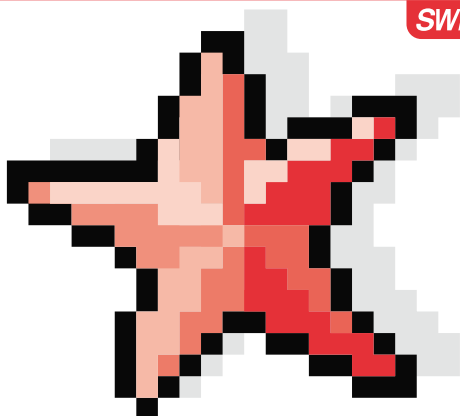
SWITCH

1 ster
(goed gedaan)



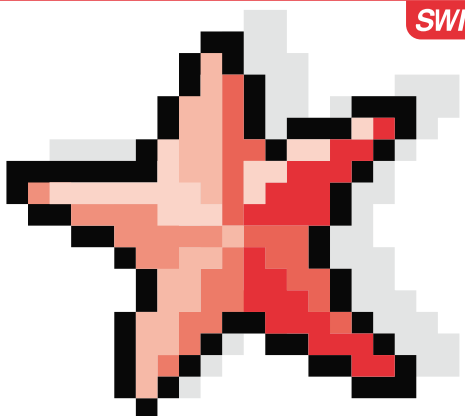
SWITCH

1 ster
(goed gedaan)



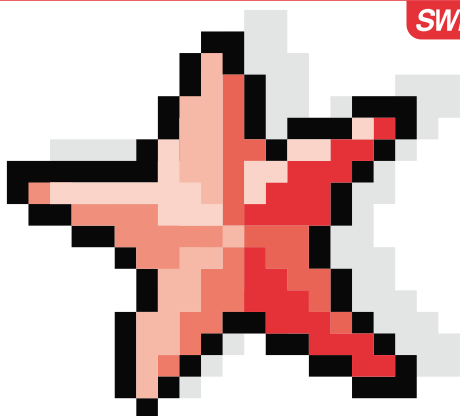
SWITCH

1 ster
(goed gedaan)



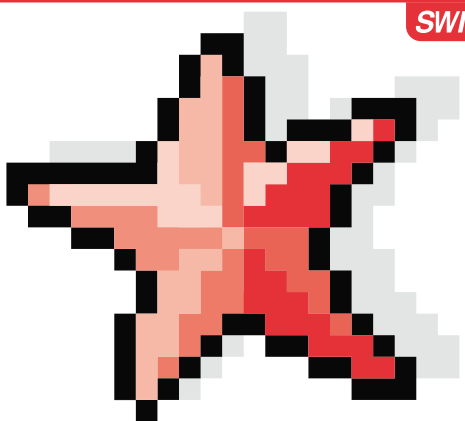
SWITCH

1 ster
(goed gedaan)



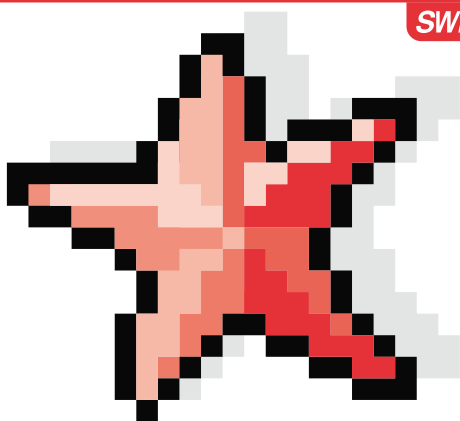
SWITCH

1 ster
(goed gedaan)



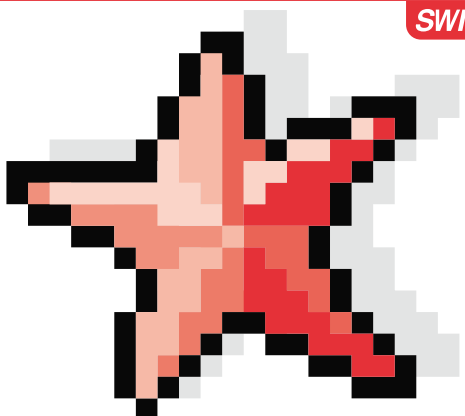
SWITCH

1 ster
(goed gedaan)



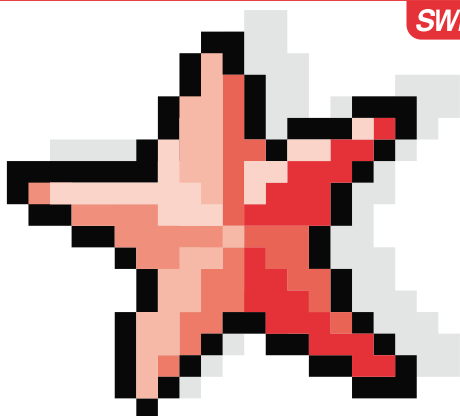
SWITCH

1 ster
(goed gedaan)



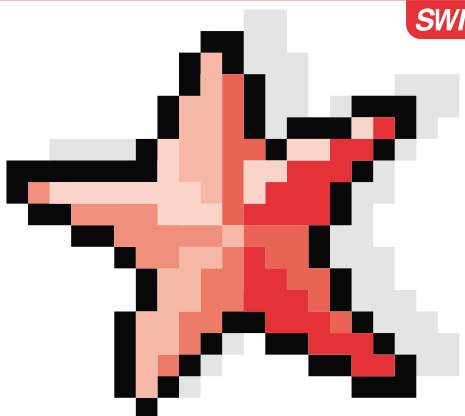
SWITCH

1 ster
(goed gedaan)



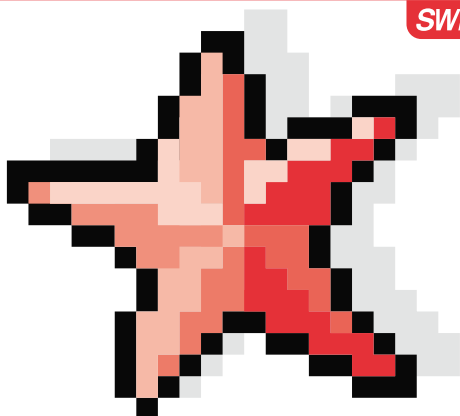
SWITCH

1 ster
(goed gedaan)



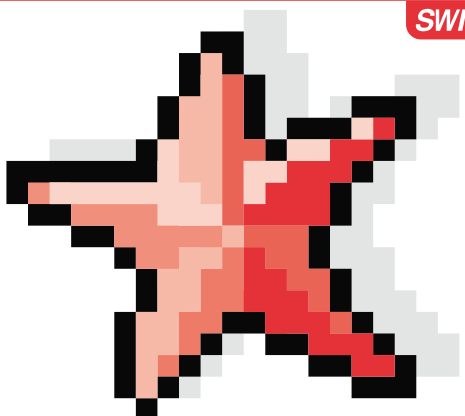
SWITCH

1 ster
(goed gedaan)



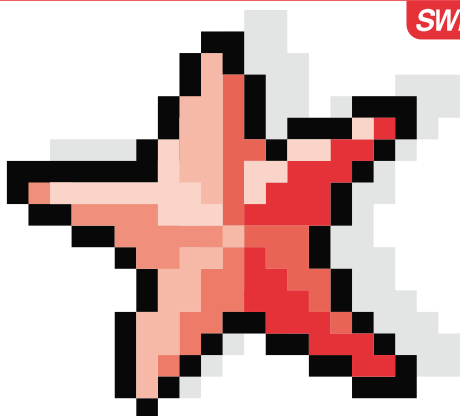
SWITCH

1 ster
(goed gedaan)



SWITCH

1 ster
(goed gedaan)



SWITCH

