

Pleinplakkers®

KLEURIGE PERMANENTE PLEINVERSIERING

BUITENOM
ontwerp openbare ruimte



ALL IN THE GAME



BUITENOM

'All in the game' is ontworpen en bedacht door BUITENOM | ontwerp openbare ruimte (www.buitenom.com)

Buitenom bedenkt inrichtingsplannen voor (school)pleinen voorzien van eigen ontworpen speelaanleidingen gecombineerd met bestaande producten die op verrassende wijze geïntegreerd worden op uw (school)plein. Zo ontstaan pleinen met een sterke identiteit en vele speeluitdagingen.

BUITENOM
ontwerp openbare ruimte



pleinplakkers®
KLEURIGE PERMANENTE PLEINVERSIERING

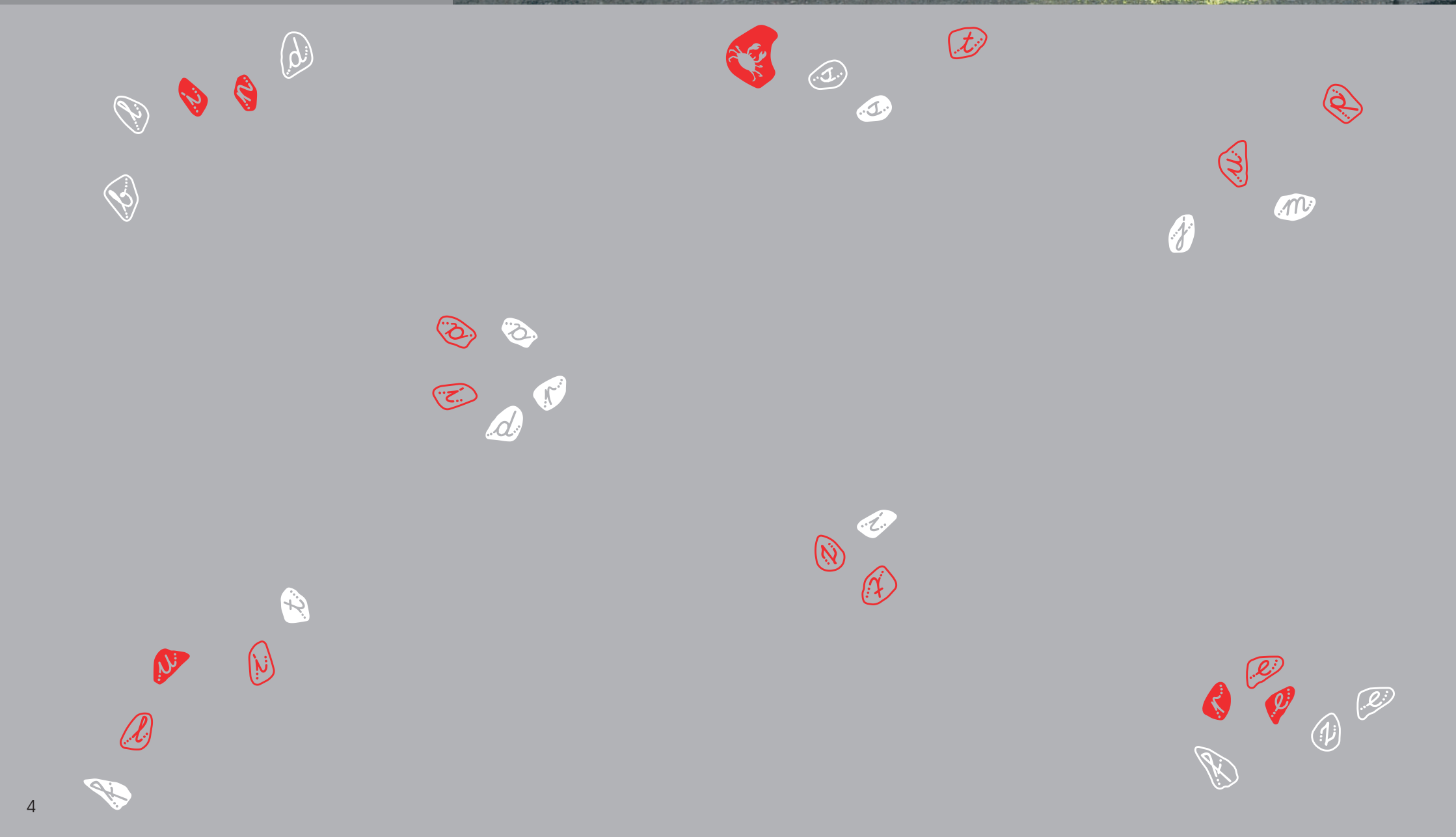
WAT IS ALL IN THE GAME?

All in the game is een interactief spel, met het schoolplein als gamebord.

Het is zowel een 'tikspel met spelregels' als een 'parcours met opdrachten'. Door de wisselende opdrachten en regels die aan de spellen verbonden zijn zal het de fantasie van de kinderen stimuleren om eigen spelletjes en opdrachten te verzinnen.

All in the game bestaat uit stapstenen voorzien van kleurplaatjes, schrijffletters, cijfers en reketekens. Zowel de kleurplaten als de letters en cijfers kunnen ingekleurd worden met stoepekrijt, eigen sommen kunnen gemaakt worden en parcourtjes kunnen uitgebreid worden.

'ALL IN THE GAME' is een spel met vele ren, tik, hinkel, battle, dans, zoek, spring, kleur, reken, schrijf, teken en fantasie opdrachten.



SPEL 1 TIK-SPEL

Het spel is uitbreidbaar, dus je kan starten met een paar woorden en eindeloos uitbreiden.

Aan de woorden zitten spelregels gekoppeld.

Speel je volgens de regels, dan kan je niet getikt worden.

Speel je niet volgens de regels, dan moet je snel wegrennen.

Ben je bij een volgend woord aangekomen en voer je de spelregels op de juiste manier uit, dan kan je niet meer getikt worden, tot je ook hier weer weg moet.

Als je getikt bent, ren je naar de 't' van 'Buut'

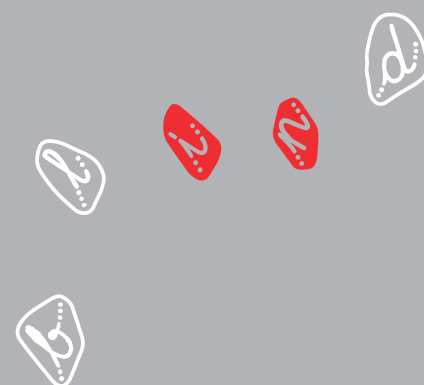
Als de 4 stapstenen van het woord 'Buut' bezet zijn, wordt degene die op de 't' staat de tikker en schuiven de andere door.





Freeze

Blijf staan als een standbeeld en beweeg je niet.



Blind

Blijf staan met je ogen dicht, je moet je dus nu goed focussen op wat je hoort.



Ja Nee

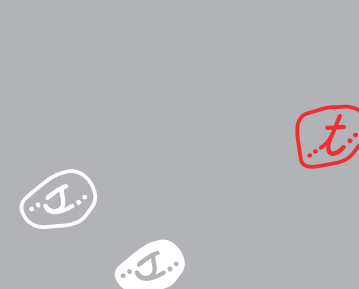
De tikker mag je hier vragen stellen, zolang je geen ja of nee zegt mag je hier lekker blijven staan.



Jump

Spring met 2 voeten tegelijk 10 keer op en neer van de witte naar de rode letter. Je springt dus vooruit en achteruit.

Je mag maximaal 2 tellen blijven staan op 1 kleur. Na 10 keer springen moet je hier weg.



Sst

Hier mag je echt niks zeggen. Ook niet als de tikker je wat vraagt. Maar na 2 minuten, moet je hier echt weg.



Zit

Ga zitten op de witte letter en zet je handen en voeten op de rode letter. Zo mag je hier maximaal 1 minuut uitrusten.

SPELREGELS PER OPDRACHT



Krab

Krap onder je armen als je niet getikt wilt worden.



1 been

Hier mag je maar op 1 been staan. Er zijn slechts 5 plekjes. Zijn alle stapstenen bezet, dan moet degene die hier het langste staat snel weg.



Fluiten

Blijf fluiten als je niet getikt wil worden.



Buut

Als je getikt bent, ren je naar de 't' van 'Buut'.

Als de 4 stapstenen van het woord 'Buut' bezet zijn, wordt degene die op de 't' staat de tikker en schuiven de andere door.



Dance

Dans van letter naar letter, bij de laatste letter moet je dit woord verlaten.



Draai

Begin bij de 'd', draai op elke letter een rondje daarna weer rennen voor de tikker.



10 sec

Blijf hier maximaal 10 seconden staan.

Wij hebben 12 woorden in het spel zitten.

Aan elk woord zijn spelregels verbonden (zie tekst onder de afbeeldingen).

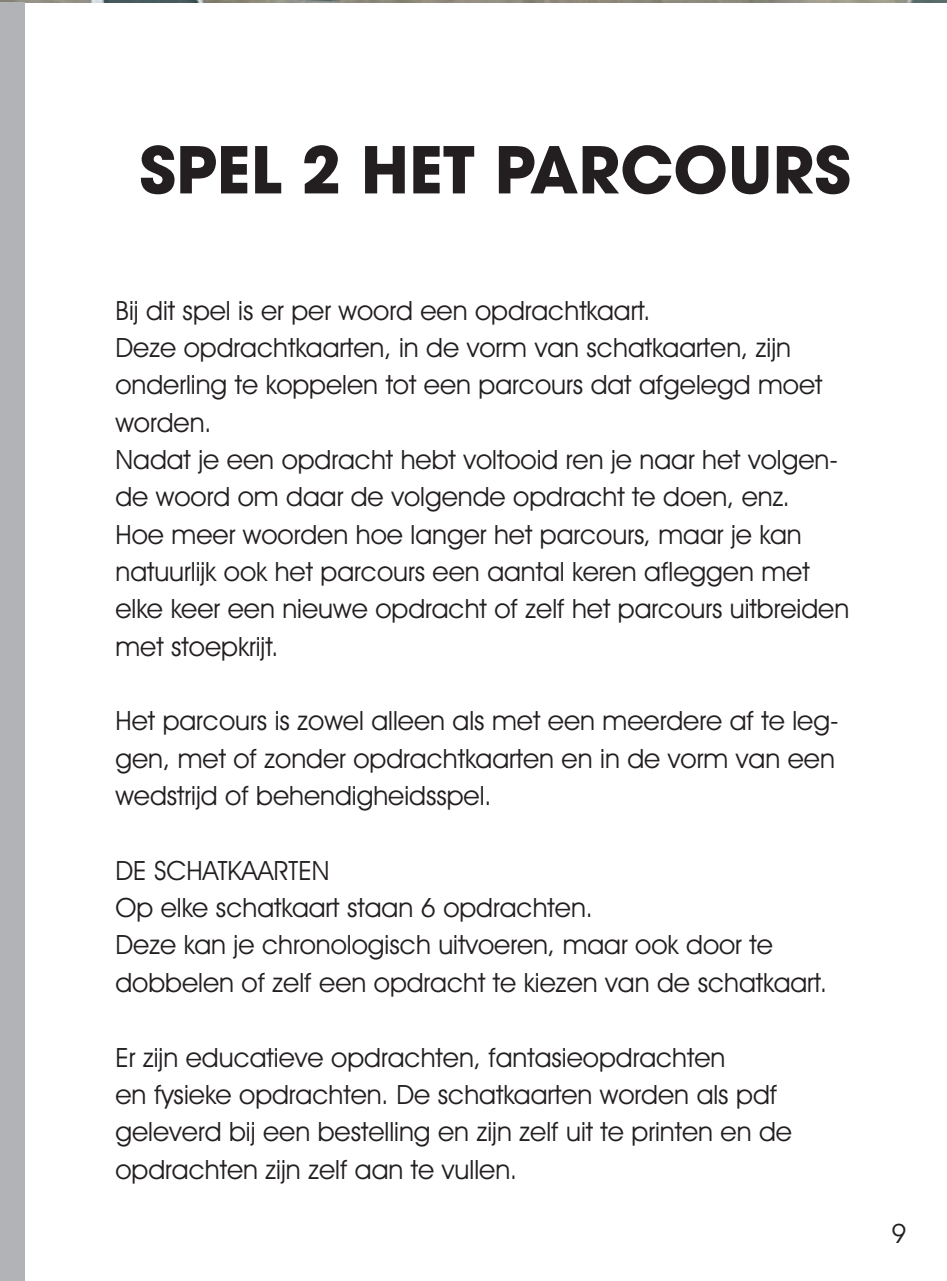
De spelregels gelden alleen als je daadwerkelijk op de stapstenen staat. Per stapsteen mag maar 1 voet staan. Vol is vol! Is er nog maar 1 letter over dan zul je het op 1 been moeten doen.

Op de woorden freeze, blind, ja / nee, krab, 1 been en fluit mag je blijven staan, als je maar aan de spelregels voldoet. De woorden dance, draai, 10 sec, jump, sst en zit hebben een tijdslimiet.

Als je niet aan de spelregels van het woord voldoet moet je de stapsteen onmiddellijk verlaten en hard wegrennen om niet getikt te worden.

Stel zelf het spel samen!

Natuurlijk kan je het spel ook spelen met minder woorden op het schoolplein of kun je eigen woorden met spelregels samenstellen.



Bij dit spel is er per woord een opdrachtkaart.

Deze opdrachtkaarten, in de vorm van schatkaarten, zijn onderling te koppelen tot een parcours dat afgelegd moet worden.

Nadat je een opdracht hebt voltooid ren je naar het volgende woord om daar de volgende opdracht te doen, enz.

Hoe meer woorden hoe langer het parcours, maar je kan natuurlijk ook het parcours een aantal keren afleggen met elke keer een nieuwe opdracht of zelf het parcours uitbreiden met stoepkrijt.

DE SCHATKAARTEN
Op elke schatkaart staan 6 opdrachten.
Deze kan je chronologisch uitvoeren, maar ook door te
dubbelen of zelf een opdracht te kiezen van de schatkaart.

$$\textcircled{1} \textcircled{0}$$

$$\textcircled{8} + \textcircled{9} =$$

$$\textcircled{7}$$

$$\textcircled{5} + \textcircled{6} =$$

$$\textcircled{4}$$

$$\textcircled{2} \times \textcircled{3} =$$

$$\textcircled{1}$$



HINKELBAAN

Naast het tikspel en het parcours zijn er ook losse op zich zelf staande spelaanleidingen te bestellen, zoals de hinkelbaan, de rekensom en het 'battle' spel.

Met de hinkelbaan kan je meer dan alleen maar hinkelen. Er kunnen sommen mee gemaakt worden, de baan kan ingekleurd worden en er kan geoefend worden met cijfers schrijven.

$$\textcircled{1} \textcircled{0}$$

$$\textcircled{8} + \textcircled{9} =$$

$$\textcircled{7}$$

$$\textcircled{5} + \textcircled{6} =$$

$$\textcircled{4}$$

$$\textcircled{2} \times \textcircled{3} =$$

$$\textcircled{1}$$

Hinkelbaan rood / wit
AII-HBRW

$$\textcircled{1} \textcircled{0}$$

$$\textcircled{8} \times \textcircled{9} =$$

$$\textcircled{7}$$

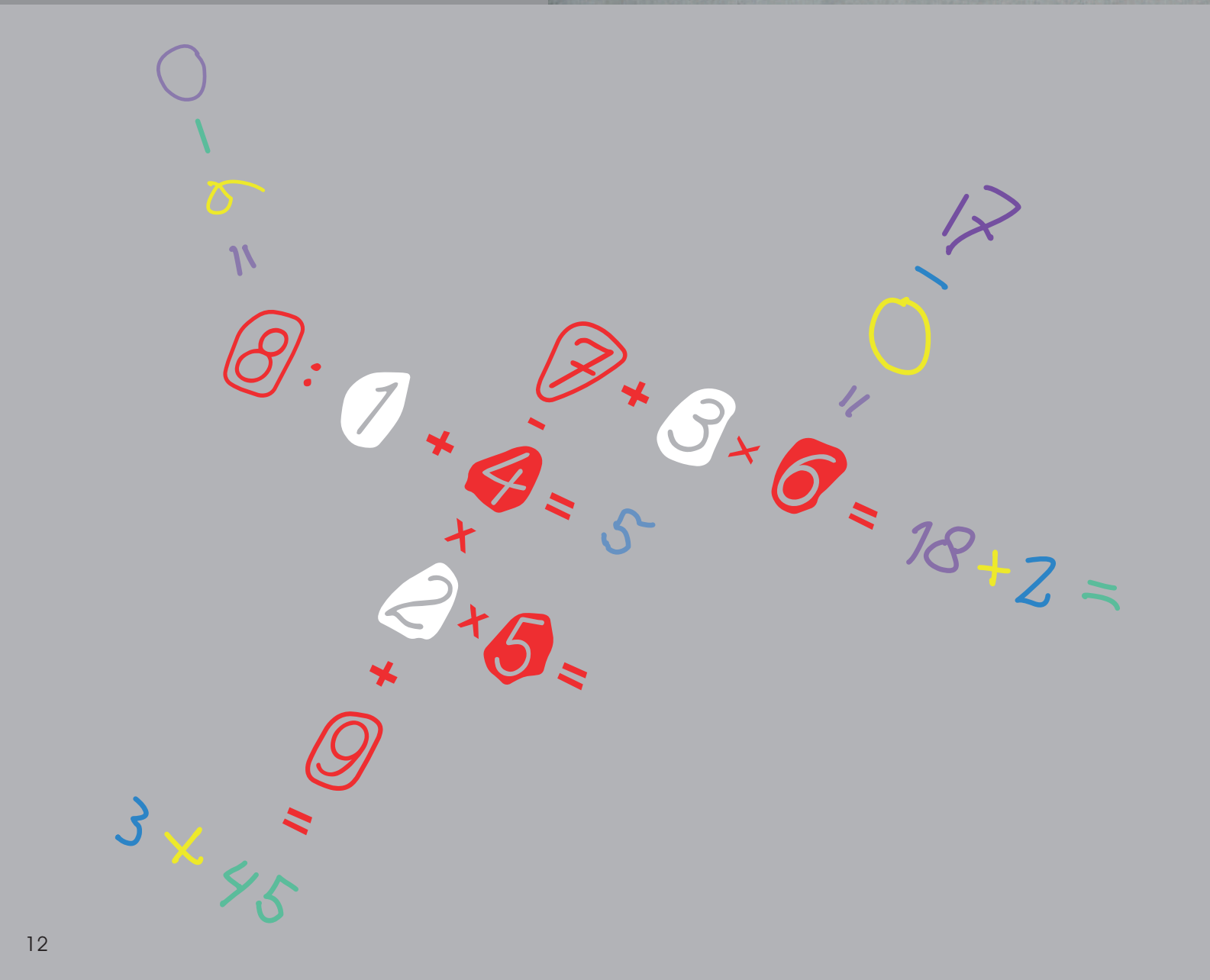
$$\textcircled{5} \times \textcircled{6} =$$

$$\textcircled{4}$$

$$\textcircled{2} \times \textcircled{3} =$$

$$\textcircled{1}$$

Hinkelbaan Kleur
AII-HBKL



REKENSOM

Naast de traditionele hinkelbaan kan ook een rekenbaan samengesteld worden. Met deze rekenbaan kunnen we de kinderen op een eenvoudige en speelse manier leren rekenen. De kinderen kunnen deze baan zelf uitbreiden... Tijdens het hinkelen moeten ze dan de antwoorden opnoemen.

Voorbeeld van een spelopdracht:
Spring met 2 voeten de tafel van 2 en noem het antwoord bij het springen op het = teken.
Kan je niet in 1x bij het juiste getal komen dan mag je over de andere stapstenen er naar toe hinkelen, als je bij het juiste cijfer bent, spring je er met 2 voeten op en noem je het getal.
Telkens spring je naar het dichtsbijzijnde X en = teken.



BATTLE

Dit speel je met z'n tweeën. Jij staat in de witte cirkel en de ander in de rode, om de beurt show je een kunstje, steetdance move, rap, rijmwoorden, handstand of iets geks...

Opdrachtvoorbeelden

Beeld een stripfiguur uit, degene tegenover je moet raden.

Spring in een willekeurige volgorde van de ene naar de andere letter, degene tegenover je moet het nadoen.

Rap 1 zin, het woord waar jij mee eindigt, daar gaat je battle vriendje mee verder. Verzin rare bewegingen en de ander doet jou na.

Maak samen een verhaal.

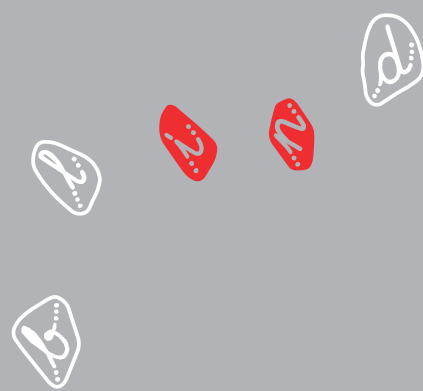
Om de beurt maak je een zin die begint met het woord waar de vorige mee is geëindigd.



LOSSE ONDERDELEN BESTELLEN



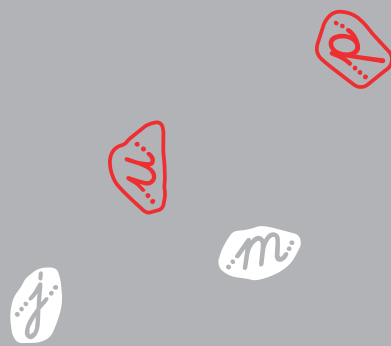
Freeze
All-Freeze



Blind
All-Blind



Ja Nee
All-JaNee



Jump
All-Jump



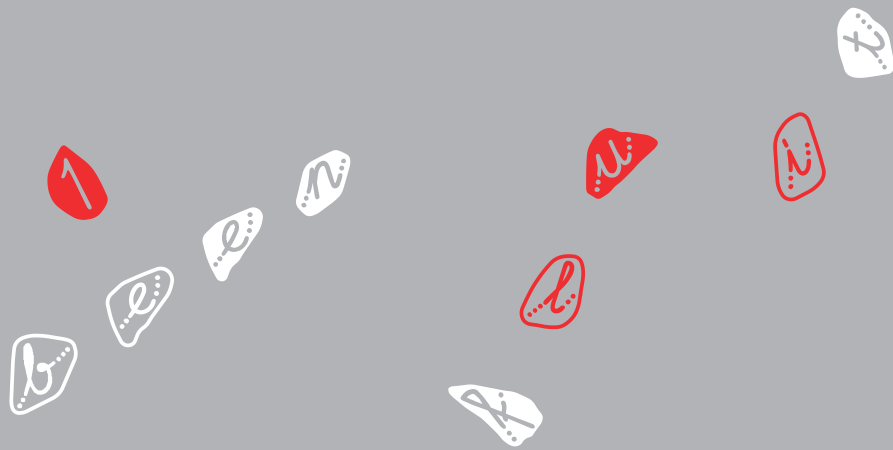
Sst
All-Sst



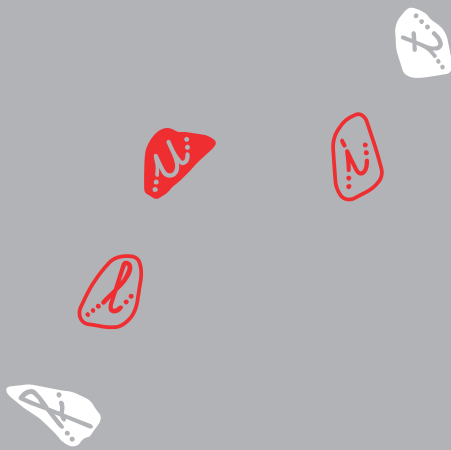
Zit
All-Zit



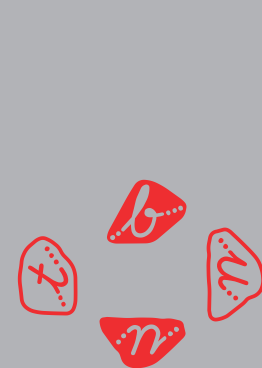
Krab
All-Krab



1 been
All-1been



Fluiten
All-Fluiten



Buut
All-Buut



Dance
All-Dance



Draai
All-Draai



10 sec
All-10sec



0
AII-0



1
AII-1



2
AII-2



3
AII-3



4
AII-4



A
AII-A



B
AII-B



C
AII-C



D
AII-D



E
AII-E



5
AII-5



6
AII-6



7
AII-7



8
AII-8



9
AII-9



F
AII-F



G
AII-G



H
AII-H



I
AII-I



J
AII-J



10
AII-10



Reken teken =
AII-=



Reken teken +
AII-Plus



Reken teken -
AII-Min



Reken teken x
AII-x



K
AII-K



L
AII-L



M
AII-M



N
AII-N



O
AII-O



Reken teken :
AII-Deel



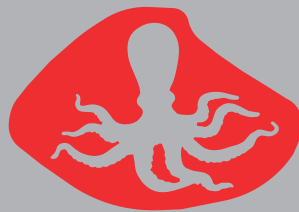
Schelp
AII-Schelp



Aal
AII-Aal



Dolfijn
AII-Dolfijn



Inktvis
AII-Inktvis



Krab
AII-Krab



P
AII-P



Q
AII-Q



R
AII-R



S
AII-S



T
AII-T



U
AII-U



V
AII-V



W
AII-W



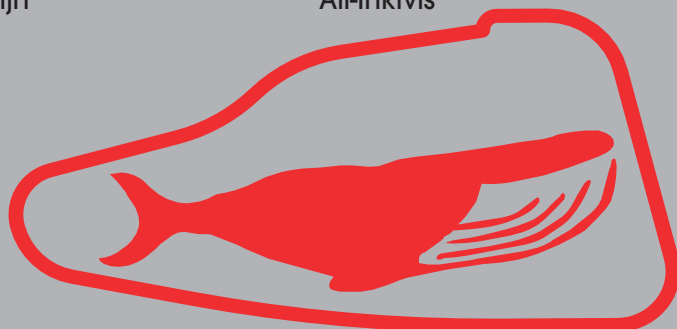
X
AII-X



Y
AII-Y



Vis
AII-Vis



Walvis
AII-Walvis



Zeepaard
AII-Zeepaard



Z
AII-Z

ALL IN THE GAME



pleinplakkers®
KLEURIGE PERMANENTE PLEINVERSIERING

www.pleinplakkers.nl

BUITENOM
ontwerp openbare ruimte



www.buitenom.com