

	zwart		blauw		rood		geel	
HET GEHEIME GELUIDENSPEL Loop rond en vink of kruis. De meeste vingers gelden.	1	2	1	2	1	2	1	2
Geluidenspel 1 1 koenibald - 2 aldirbert - 3 opa - 4 achmed - 5 esmeralda - 6 meester	3	4	3	4	3	4	3	4
	5	6	5	6	5	6	5	6
Geluidenspel 2 1 conciërge - 2 woergschlang - 3 blob - 4 douche - 5 tuin - 6 wc	1	2	1	2	1	2	1	2
	3	4	3	4	3	4	3	4
	5	6	5	6	5	6	5	6
Totaal van beide geluidenspellen. Goed: 1 vinkje is 1 punt.								
Tussen de spellen helpen de leerlingen met opruimen, help hen waar nodig.								
STRONT AAN DE KNIKKER								
Check tijdens het spel of de buizen van alle groepjes goed vast zitten.								
PUNTEN: Knikker door de buizen = 15 punten. Niet = -5 punten.								
WOERGSCHLANG TREKKEN Winnende team: 2 punten. Gelijkspel: beide teams 1 punt.								
zwart - rood								
blauw - geel								
WATERDRAGERS								
PUNTEN: OOGPUNT telt het aantal sponsjes: 1 spons is 1 punt.								
WOERGSCHLANG TREKKEN								
zwart - geel								
blauw - rood								
TEGEL ERUIT, PLANTJE ERIN								
PUNTEN: OOGPUNT telt het aantal zakjes: 1 zakje is 1 punt.								
WOERGSCHLANG TREKKEN								
rood - geel								
zwart - blauw								
EINDSCORE Vertel samen met OOGPUNT de uitslag.								