**Opdracht 1: Zuid-Afrikaans**

Unaniem besloten ………..meest te vertrouwen;

Zij/hij wordt overhoord.

Groep bepaalt of zij zal slagen of niet. Klopt hun voorspelling dan gaat er €500,- in de pot.

**Opdracht 2: Voorwerpenpuzzel**

Mogelijk winst: 100 euro per juiste combinatie

Voortaak:

De kandidaten krijgen de opdracht om een voorwerp mee te brengen van thuis waarvan andere kandidaten zeker kunnen weten dat het bij hen hoort. Het voorwerp moet in een volledig afgesloten zak zitten en ze mogen aan niemand vertellen welk voorwerp ze meebrengen. Er mag geen foto van de eigenaar of naam op het voorwerp staan. De groep kiest 2 kandidaten die geen voorwerp moeten meebrengen. Zij krijgen tijdens de opdracht vetorecht. Verder wordt er geen informatie over de opdracht gegeven.

Opdracht:

De 2 kandidaten die vetorecht krijgen, delen de kandidaten in per 2. Elk duo krijgt een foto van elk van de overige kandidaten.

In de zaal ligt elke 5 meter een voorwerp van een kandidaat. Een eerste duo gaat naar het eerste voorwerp. Zij moeten samen bepalen van wie het voorwerp is. Als ze een keuze hebben gemaakt, zetten ze de foto van die persoon bij het voorwerp. Een volgend duo mag vertrekken als het duo ervoor aan het derde voorwerp is. De volgorde van de duo’s kiezen de kandidaten zelf.

Elk duo dat later komt, mag de keuze van het vorige duo wijzigen. De gekozen foto van het vorige duo steken ze dan in de envelop. Als hun keuze overeenstemt met de keuze van het vorige duo, steken ze hun foto ook in de envelop.

Als alle duo’s de voorwerpenroute hebben afgewerkt, worden de voorwerpen met de bijhorende foto op de tafel gelegd. Nu is het aan de 2 kandidaten met vetorecht. Zij mogen elk één veto uitspreken om een foto toch nog te wijzigen. Niemand kan nog iets aan die keuze veranderen.

Per juiste combinatie verdient de groep 100 euro. Bij foute combi 200 mingeld.

**Opdracht 3: Route**

Er gaat een route afgelegd worden

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| x | x | x | x | x | x |
|  | x | x | x | x |  |
| x |  | x | x |  | x |
| x | x |  |  | x | x |
| x | x | x | x | x | x |

Op de vloer is een patroon van hokjes geplakt met tape. De kandidaten zien alleen een patoon van vierkanten op de vloer en de spelleider weet de route (en de woelrat nu dus ook). De groep wordt in 2en gesplitst en mogen niet praten en niet wijzen. Om de beurt moet 1 van beide groepen op een volgend vak gaan staan en proberen de weg te vinden. Gaat een deelnemer op een kruis staan dan zegt de spelleider ‘fout’ en moet deze deelnemer opnieuw beginnen. Dan is de andere partij aan de beurt.

De grap is dat beide partijen dezelfde route moeten vinden, pas als ze dat doorhebben wordt het gemakkelijk. Als iemand op een kruis gaat staan moet hij dezelfde route terug volgen en niet op een kruis gaan staan, dat telt namelijk als extra fout. Steeds als er voor de tweede keer op een kruis wordt gestapt geldt dit als extra fout.

**Opdracht 4: tellen**

Alle kandidaten gaan in een kring staan met de ruggen naar elkaar toe.

Ze gaan tellen tot 20, om de beurt noemen zij het volgende nummer.

De regels zijn dat er nooit 2 mensen tegelijk een getal mogen noemen, niet degene die direct naast degene staat die een  nummer noemt mag niet het volgende nummer noemen, er mag geen systeem in komen. Wordt een van deze regels overtreden dan moet er opnieuw begonnen worden. Lukt het om binnen 5 minuten tot de 20 te tellen? Dan verdienen zij geld voor de pot.

**Opdracht 5:**

**Kamertje verhuren**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 500 | -100 | joker | 100 | -50 | -200 |
| 100 | 200 | -500 | 50 | joker | 200 |
| 50 | joker | 50 | 100 | -100 | 500 |
| joker | 50 | 100 | -200 | Vrij-stelling | 50 |
| -500 | -100 | 100 | -50 | joker | -200 |

Er liggen stroken met een kant groen en een kant rood.

Op de vloer is een grid geplakt met tape.

We spelen in 2 teams, rood en groen.

Om beurten mag een kandidaat een strook in zijn teamkleur leggen.

Als een kamertje zich sluit is de inhoud voor deze kandidaat.

**Opdracht 6: Mastermind**

Voor: kleurcode raden

Achter: aangeven goede kleur of goede plek

Walkie talkie mogen alleen doorgeven goede kleur of goede plek en kleur

**Opdracht 7: 4 op een rij**

Alle spelers pakken 3 kaarten die ze aan niemand laten zien.

De andere kaarten liggen op een stapel aan de rand van het speelvlak.

De eerste speler legt een kaart op tafel. Daarna pakt hij of zij een kaart van de stapel zodat er weer 3 kaarten vastgehouden worden.

Steeds legt de volgende speler een kaart op tafel en pakt weer een kaart.  Als een speler dezelfde kaart heeft als die er al ligt, moet deze ernaast gelegd worden.

Als een speler de vierde kaart met hetzelfde symbool neerlegt, mag deze speler alle vier de kaarten houden.

Er kan nu weer een nieuw rijtje met vier van deze symbolen gestart worden als deze nog in het spel zit.

Een kaart met een rood vlak mag achter elk onafgemaakt rijtje neergelegd worden. Hiermee zorgt de speler ervoor dat het rijtje niet meer afgemaakt mag worden en dus uit het spel verdwijnt.

Een rijtje met vier ‘pak af’ kaarten (met de pijlen) geven het recht om een stapeltje met vier kaarten van een andere speler af te pakken.

Het spel is afgelopen als alle kaarten gespeeld zijn.  De punten worden geteld en de winnaar is bekend!

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **vooraf** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** |
| **Woelrat** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |