**SPEL 1: Geld tellen**

Speler 1 wordt geblinddoekt.

Speler 2 haalt een aantal munten uit het bakje en doet deze in de portemonnee.

Deze geeft hij aan speler 1.

Speler 1 moet door de munten te voelen raden hoeveel geld speler 2 in de portemonnee heeft gedaan.

Wissel daarna van rol.

**SPEL 2: Tekening maken**

Doe beiden een blinddoek voor en teken een jongen of meisje die de hond uitlaat.

**SPEL 3: Water inschenken**

Voor jullie staat een kan met water en een beker. Speler 2 wordt geblinddoekt en gaat de beker met water vullen. Daarna zet hij de beker aan de andere kant van de ruimte op een tafel. Speler 1 gaat op een stoel zitten en moet aanwijzingen geven (‘Stop!’ roepen als de beker bijna vol is; de weg wijzen naar de tafel door te roepen of speler 2 meer naar rechts of naar links moet, hoeveel stappen het nog is naar de tafel, etc.) Speler 1 blijft op zijn stoel zitten.

Lukt het om het water zonder te morsen naar de overkant te brengen?

Wissel daarna een keer van rol.

**SPEL 4: Voorwerpen raden**

In doos 1 en doos 2 zitten verschillende voorwerpen. Speler 1 doet een blinddoek voor en haalt uit doos 1 een voorwerp. Hij probeert te raden welk voorwerp dit is. Probeer zoveel mogelijk voorwerpen te raden binnen 2 minuten. Daarna is speler 2 aan de beurt. Hij probeert de voorwerpen uit doos 2 te raden. Wie raadt de meeste voorwerpen?

**SPEL 5: Parcours afleggen**

Speler 2 doet de blinddoek voor. Speler 1 zegt hoe hij moet lopen en wat hij onderweg moet doen. Wissel daarna van rol.

**SPEL 6: Proeverij**

Voor jullie staan verschillende schaaltjes met etenswaren. Doe allebei een blinddoek voor. Wie raadt als eerste wat er in het schaaltje zit?

**SPEL 7: Braille lezen**

Mensen die blind zijn lezen braille. Zij lezen met hun vingers. Elke letter van het alfabet bestaat uit puntjes die uit het papier omhoog steken. Hieronder zie je hoe elke letter eruit ziet.

Bij deze opdracht heb je geen blinddoek nodig. Probeer samen te ontdekken welke tekst hier staat.

**Spel 8: Toren bouwen**

Doe allebei je blinddoek om en probeer een zo hoog mogelijke toren te bouwen binnen 2 minuten. Als de toren omvalt begin je opnieuw. Je mag de toren van de ander niet omgooien. Dan heb je verloren.

**Spel 9: Tafel dekken**

Speler 1 doet een blinddoek voor. Hij dekt de tafel. Staat alles goed? Daarna is speler 2 aan de beurt

**Spel 10: Memory**

Onder deze bekertjes liggen snoepjes. Til twee bekertjes op en kijk of zij een paar vormen. Als twee snoepjes hetzelfde zijn, mag je ze houden. Je speelt om de beurt. Dus als iemand twee dezelfde snoepjes heeft, mag hij niet nog een keer, maar is de andere speler aan de beurt. Als jullie klaar zijn met dit spel, staat er een zakje klaar met snoepjes die jullie onder de bekertjes mogen verstoppen voor het volgende team wat dit spel gaat spelen.