

Eentje ontbreekt!



Grote ruimte



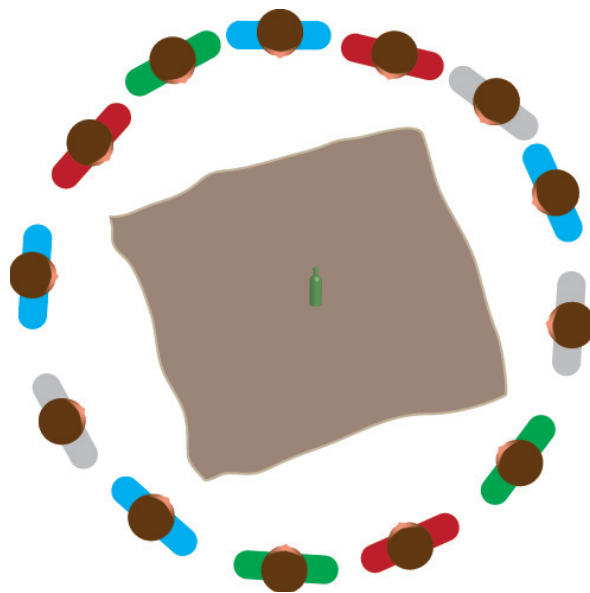
Ten minste 12 deelnemers



Spelleider kan de speelduur bepalen



Grote deken, lege fles



Alle spelers zitten samen in een **kring** (ook mogelijk met stoelen). De deken en de lege fles komen in het midden. Wanneer iedereen zit, draait de spelleider de fles.

Degene naar wie de **flesopening** wijst, zodra de fles gestopt is met draaien, moet **de ruimte verlaten**. Nu worden een of twee spelers aangewezen, die zich onder de deken verbergen.

De andere deelnemers wisselen van plaats. Daarna mag de speler, die buiten wacht, weer in de ruimte terug komen. Hij moet nu **raden**, wie er onder de deken zit of zitten. Raad hij/zij het niet, mogen de verborgen personen om te helpen geluiden maken of de anderen geven tips.

Men kan zoveel ronden spelen als men wil.



Dit spel is bijzonder geschikt voor het onthouden en leren kennen van personen en namen.



Leren kennen, onthouden