

# RACOLE 5

## RIJG JE SUPERRIJK

IEMAND MET EEN MOTORISCHE HANDICAP KAN ZIJN ARMEN OF BENEN NIET GOED BEWEGEN. LETTERLIJK BETEKENT MOTORISCH: ALLES WAT MET BEWEGEN TE MAKEN HEEFT. DE MEESTE MOTORISCHE HANDICAPS BLIJVEN IN DE LOOP VAN DE TIJD HETZELFDE. BEWEGEN DOEN WE MET ONZE SPIEREN. DE SPIEREN KRIJGEN OPDRACHT OM TE BEWEGEN VAN DE ZENUWEN EN DIE KRIJGEN WEER OPDRACHTEN VAN DE HERSENEN. PROBLEMEN MET BEWEGEN ONTSTAAN DOOR BESCHADIGING VAN DE SPIEREN, DE ZENUWEN OF VAN HET DEEL VAN DE HERSENEN DAT BEWEGING REGELT.

### DOE-OPDRACHT

JULLIE GAAN EEN ZO LANG MOGELIJKE KETTING RIJGEN TERWIJL JE JE HANDEN NIET GOED KUNT GEBRUIKEN. TREK ALLEBEI TWEE OVENWANTEN AAN. DEZE MOETEN BLIJVEN ZITTEN TIJDENS HET HELE SPEL. RIJG BINNEN DE TIJD ZOVEEL MOGELIJK KRALEN AAN JULLIE TOUW. DE KRAAL DIE JE IN JE HANDEN HEBT MOET EERST AAN JULLIE TOUW GEREGEN WORDEN VOOR JE DE VOLGENDE KRAAL PAKT. JE MAG DUS NIET MEER VAN KRAAL WISSELEN ALS JE DEZE NIET GOED DOOR HET TOUW KRIJGT! VALT EEN KRAAL DAN MOET JE DEZE EERST OPRAPEN EN DAN AAN JE TOUW RIJGEN. ALS DE TIJD VOORBIJ IS HOUDEN JULLIE HET TOUW OMHOOG EN LAAT DE BEGELEIDER DE PUNTEN TELLEN. WIE RIJGT DE MEESTE PUNTEN BIJ ELKAAR?



### DENK-OPDRACHT

BIJ EEN MOTORISCHE HANDICAP KUN JE

826 ALLES GEWOON NORMAAL DOEN NET ZOALS IEDEREEN

549 HEB JE NERGENS HULP BIJ NODIG

319 JE KUNT NIET PRATEN EN NIET ZIEN

738 JE KUNT BEST DINGEN ZELF MAAR KOSTEN MEER TIJD, SOMS MET HULPMIDDELEN