

Aardrijkskunde voor kinderen

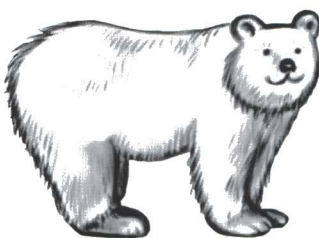


Kinder wereldreis

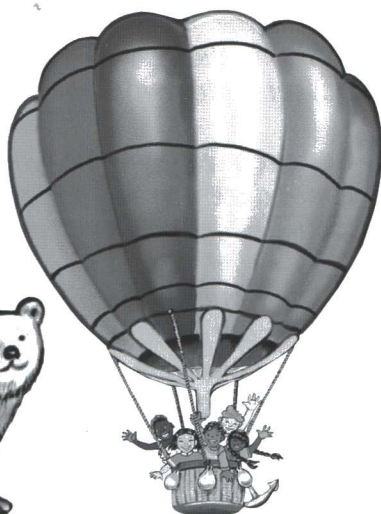
Een vrolijke en leerzame
reis om de wereld.
Met geïllustreerde vraag-
en antwoordkaarten.



Uit welk land
komen
de Indianen?



Waar leven ijsberen?



Spelregels

art.nummer 06.07.144
778-3063

Voorwoord – voor ouders en leerkrachten

Aardrijkskunde , ook wel geografie genoemd, is voor zowel kinderen als volwassenen blijvend interessant. Met name nu de mensheid zo mobiel is geworden, is er bijna geen plekje meer op de globe dat nog niet ontdekt is. Via middelen zoals internet en de televisie behoren deze gebieden al snel tot onze belevingswereld.

Kinderen kunnen niet vroeg genoeg beginnen met het oriënteren van onze aarde. Belangstelling en plezier kunnen middels dit spel gestimuleerd worden. Allerlei wetenswaardigheden, continenten, landen en volkeren passeren de revue op een manier die kinderen vanaf 6 jaar aanspreekt.

De zeven werelddelen worden ieder in een aparte kleur weergegeven, zodat deze goed te onderscheiden zijn. De landen zijn door getallen en kleuren eenvoudig te vinden.

Op de wereldkaart zijn de belangrijkste landen en steden ingetekend, zonder dat de samenhang verstoord wordt. Tenslotte zijn ook de oceanen aangegeven.

Het spel is bedoeld om de interesse van kinderen te wekken voor landen, volkeren en hun typische cultuur en wetenswaardigheden. 110 prachtig geïllustreerde speelkaarten helpen hierbij, zonder te kinderen te „overvoeren“. Bij het spelen van dit spel wordt de algemene kennis vergroot en hun horizon verbreed op een speelse manier.

*Plezier staat voorop bij het spelen van een spel. Zet de kinderen niet onnodig onder druk.
Het motto is: Lerend spelen – spelend leren!*

Veel plezier!

Spelregels

Aantal spelers:	2 – 6
Leeftijd:	vanaf 6 jaar
Inhoud:	Extra groot speelbord 110 geïllustreerde vraag- en antwoordkaarten 6 pionnen 1 dobbelsteen 48 speelchips Sorteerbox Spelregels

Vorbereiding voordat men begint te spelen...

Het leren kennen van de 7 werelddelen en de landen

Leg de wereldkaart zó op tafel dat de **achterzijde** zichtbaar is. Hier staan namelijk de **namen van de landen** op gedrukt, waarnaar gevraagd wordt op de vraag- en antwoordkaarten.

De werelddelen zijn te herkennen aan de **kleuren**:

Azië	=	alle landen zijn weergegeven in de gele kleur
Europa	=	alle landen zijn weergegeven in de groene kleur
Afrika	=	alle landen zijn weergegeven in de bruine kleur
Noord-Amerika	=	alle landen zijn weergegeven in de blauwe kleur
Zuid-Amerika	=	alle landen zijn weergegeven in de rode kleur
Australië	=	alle landen zijn weergegeven in de oranje kleur
Antarctica	=	alles is weergegeven in het wit

Bekijk de werelddelen goed, lees de namen van de landen hardop en probeer te onthouden in welk werelddeel een bepaald land ligt. Aan de rand van de wereldkaart staan ook alle **vlaggen** en **nummers** van de **landen** weergegeven, welke gevraagd kunnen worden op een vraag- en antwoordkaart.

Als je er zin in hebt, kan je ook met behulp van de nummers die op de achterkant van iedere vraag- en antwoordkaart staan, het gevraagde land,

oceanen enz. op de wereldkaart zoeken.

Als je een land zoekt heb je één gemakkelijk hulpmiddel: de **kleur** waarmee het getal is aangegeven is de kleur van een bepaald werelddeel. De kleur van de oceanen worden aangegeven met donkerblauw, de Noord- en zuidpool met wit.

En als je veel tijd en zin hebt, kan je ook nog de bijbehorende tekst op elke achterzijde van de vraag- en antwoordkaart lezen. Deze extra **informatie** heeft vaak te maken met de vraag die gesteld wordt aan de voorzijde van de kaart. Deze extra informatie is verder niet belangrijk voor het spel, maar vergroot de algemene kennis ...

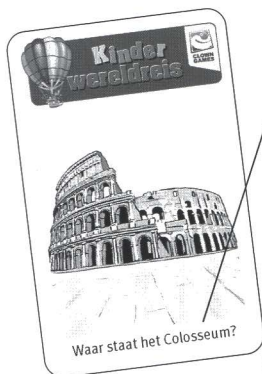
Het speelbord (Voorkant)

Aan de **rand** zijn alle landen, oceanen, werelddelen etc. op numerieke volgorde weergegeven. Duitsland heeft nummer 1, Frankrijk heeft nummer 2 etc. Als het om iets anders gaat, dan om een land, dan is er geen vlag afgebeeld, alleen het nummer met de naam. De getallen die in de rand gebruikt worden, zijn terug te vinden op de wereldkaart voor dat betreffende land, oceaan etc.



Hier zijn de getallen 1 – 69 terug te vinden. De meeste getallen staan voor een land, daarnaast soms ook voor een zee, een werldeel (Azië, Noord Amerika) of een bepaald gebied daarvan (Noord Afrika, Scandinavië, het Amazonegebied, de Shetland eilanden). Hawaï en Paaseiland hebben hetzelfde getal als resp. de USA en Chili, omdat zij politiek gezien tot deze landen behoren.

De vraag- en antwoordkaarten



Op de **voorkant van de kaart** wordt meestal naar een land gevraagd. Sommige landen zijn minder bekend en worden daarom reeds aangegeven in de vraag. In dat geval gat het er alleen nog om, om het land te vinden op de wereldkaart.



Op de **achterkant van de kaart** wordt de vraag nog eens herhaald. Naast de vraag staat de oplossing aangegeven d.m.v. een **getal**. Dit is een handig hulpmiddel om het land op de wereldkaart te vinden. De **kleur** geeft aan in welk werelddeel je moet zoeken.



Tenslotte is op iedere kaart nog extra interessante informatie over het land of onderwerp terug te vinden.



Spel A

Spelvoorbereiding

Vouw de **sorteerbox** in elkaar. Hoe dit moet, staat aangegeven aan het einde van deze spelhandleiding.

De **110 vraag- en antwoordkaarten** worden geschud en met de voorkant zichtbaar in de sorteerbox gedaan.

Het **speelbord** wordt op tafel gelegd met de voorkant naar boven.

Iedere speler kiest **een pion**.

Tenslotte worden de **48 speelchips** op tafel gelegd.

De speler die het hoogst aantal ogen gooit met de dobbelsteen, mag **beginnen**.

De dobbelsteen is verder bij spel A niet meer nodig.

Doel van het spel

Op de vraag- en antwoordkaart wordt altijd naar een bepaald land, werelddeel, oceaan etc. gevraagd. De spelers moeten raden om welk land er gevraagd wordt. Verder moeten zij het gevraagde land op de wereldkaart terugvinden. Voor ieder goed antwoord én de juiste plaats aanwijzen op de wereldkaart wordt 1 chip verdiend. Wie het eerst 8 chips weet te verdienen, is de winnaar van het spel.

Hoe wordt het spel gespeeld?

De speler, die aan de beurt is, moet de voorste kaart uit de sorteerbox trekken. Dan leest hij de vraag hardop voor en kijkt naar de afbeelding op de kaart. Daarna moet hij één van de 69 getallen benoemen op de wereldkaart, afhankelijk van welk land er op het kaartje gevraagd wordt. Hij wijst het getal aan dat volgens hem het juiste is op de wereldkaart, en zet zijn pion erop. Daarna wordt het kaartje omgedraaid en wordt gekeken of hij zijn pion op het juiste getal heeft geplaatst.

Wie het land juist heeft benoemd én de plaats op de wereldkaart juist heeft aangewezen, wint één chip.

Wie het land niet juist heeft benoemd en/of de plaats verkeerd heeft aangewezen, krijgt geen chip en kan pas weer eentje verdienen als hij opnieuw aan de beurt is.

In beide gevallen wordt de vraag- en antwoordkaart achteraan terug geplaatst in de sorteerbox. Dan is de volgende speler aan de beurt.

Tip: Voor scholieren die nog maar net kennis maken met aardrijkskunde is de rand rondom de wereldkaart een handig hulpmiddel om de plaats van een land terug te vinden op de wereldkaart. Het nummer van de vlag correspondeert met het land op de wereldkaart.

Voor scholieren uit hogere groepen is het juist de bedoeling dat zij hiervan géén gebruik maken. Dit maakt het spel voor hen dan te gemakkelijk!

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als een speler als eerste 8 chips heeft gewonnen. Eén ding is zeker: iedere speler heeft in ieder geval iets geleerd.

Spel B

Spelvoorbereiding

Het **speelbord** wordt op tafel gelegd met de **voorkant** naar boven.

Iedere speler kiest een **pion** en zet deze in de hoek van het speelbord vóór vlag¹, dus voor de Duitse vlag. In het midden van het speelbord worden **24 willekeurige kaarten** (4 x 6) met de afbeelding naar boven neergelegd.

Dat kunnen bij een volgende speelronde dus ook weer 24 andere kaarten zijn ...

De speler die het hoogst aantal ogen gooit met de **dobbelsteen**, mag **beginnen**.

De dobbelsteen is bij dit spel wel nodig, de chips zijn niet nodig.

Doel van het spel

Het is de bedoeling om zoveel mogelijk vraag- en antwoordkaarten te verzamelen.

Hoe wordt het spel gespeeld?

De speler die aan de beurt is, moet **het aantal ogen** dat hij **gooit** vooruit zetten. Met velden worden de nummers aan de rand van het speelbord bedoeld. Dus alle vlaggen of een oceaan of gebied.

Zo zijn er **in totaal dus 69 speelvelden**.

Gooit een speler **een 1**, dan komt de speler op **veld 1 Duitsland**. Hij mag dan kijken of op één van de vier stapeltjes een kaartje ligt dat betrekking heeft op het land van zijn veld. In dit geval Duitsland. Als hij denkt dat er een kaartje is, die met Duitsland te maken heeft, dan draait hij het kaartje om en kijkt naar het getal. Als dit getal 1 is, komt het dus overeen met zijn speelveld (= 1) en is het een juiste keuze geweest.

Dan wint de speler het kaartje.

Komt de kaart niet overeen, dan is het antwoord fout en wordt de kaart weer onderaan een stapeltje gelegd.

Het kan dus ook gebeuren dat er geen één kaartje betrekking heeft op het veld waarop de speler staat. In dat geval heeft de speler pech en gaat de beurt naar de volgende speler, zonder dat hij een kaartje heeft kunnen verdienen.

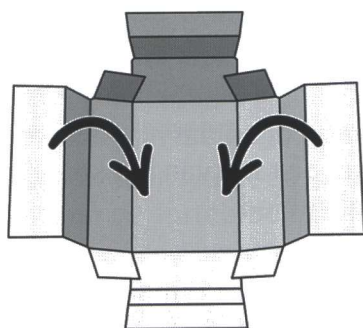
Einde van het spel

Het spel is afgelopen als de een speler als eerste het 69e veld heeft bereikt. Degene die op dat moment de meeste kaarten heeft, heeft gewonnen. Dit hoeft dus niet per definitie degene te zijn die als eerste het 69e veld heeft bereikt.

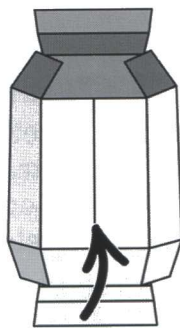
Variant op spel B

1. Er kunnen meer dan 24 kaarten in het midden worden gelegd.
2. Er kunnen meer rondjes van 69 velden worden afgesproken.

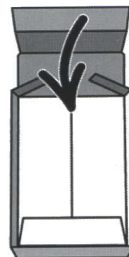
Zo vouw je de sorteerbox in elkaar:



1



2



3

Dit spel is onderdeel van de Clown® Games
collectie van Van der Meulen Sneek B.V.
Kleurwijzigingen en zetfouten voorbehouden.
Bewaar deze brochure zorgvuldig.

