

HET NIEUWE GROTE BASISCHOOL SPEL



Materiaal

- 1 spelbord
- 10 opdrachtkaarten
- 10 x 6 symboolfiches
- 6 x 3 invloedfiches
- 15 x 6 transportkaartjes
- 6 figuren (=pionnen) met bijhorend voetje

OPDRACHTKAARTEN



SYMBOOLFICHES



INVLOEDFICHES



TRANSPORTKAARTEN



FIGUREN



Vragenset(s) naar keuze
(apart verkrijgbaar)

Doel van het spel



Aan het begin van het spel krijgt elke speler een opdrachtkaart. Op deze opdrachtkaart staan een aantal symbolen. De speler die als eerste alle symboolfiches van zijn opdrachtkaart verzameld heeft, wint het spel.

Vooraf

- Leg het spelbord in het midden van de tafel en leg in het midden van elke wereld 1 bijhorende symboolfiche (A). Leg de overige symboolfiches naast het spelbord.
- Elke speler trekt, zonder te kijken, een opdrachtkaart en 3 transportkaartjes en houdt deze geheim voor de andere spelers. De overige opdrachtkaarten doen niet meer mee en worden in de doos weggelegd.
- De overige transportkaartjes worden op een stapel naast het bord gelegd. (B) De bovenste 3 kaartjes van deze stapel worden met de afbeelding zichtbaar naast de stapel gelegd, deze liggen 'open'. (C)
- Elke speler kiest een figuur, plaatst dit in een pionhouder, en zet dit op de bijhorende wereld op het spelbord.
- Schud de vragensets (apart verkrijgbaar) die je nodig hebt, en leg ze klaar naast het spelbord.
- De jongste speler begint het spel.

Spelverloop

Een speler die aan de beurt is mag in zijn beurt een vraag beantwoorden en/of reizen. De volgorde waarin dit gebeurt is vrij:

- eerst een vraag beantwoorden en dan reizen of blijven staan.
- eerst reizen en dan een vraag beantwoorden
- eerst reizen, een vraag beantwoorden en vervolgens verder reizen

Als een speler een vraag heeft beantwoord en hij wil of kan niet meer reizen dan is het aan de volgende speler. Let op: Ook al geeft de speler een fout antwoord, dan mag hij toch nog verder reizen.

Een speler mag **maar 1 vraag beantwoorden** tijdens zijn beurt.

Een vraag beantwoorden

Een speler kan in elke wereld vragen beantwoorden. Als de speler kiest voor het beantwoorden van een vraag dan neemt de speler links van hem een vraagkaart. Neem steeds de tweede kaart in plaats van de bovenste (zo ziet niemand vooraf de vraag). Stel de vraag die hoort bij de wereld waar de speler staat.



Wanneer er op een vraagkaartje dit teken staat, mag de speler die de vraag moet beantwoorden, ook het vraagkaartje zien.

Bv. Ada staat met haar figuur in de griezelwereld. Ze wil hier een vraag oplossen. De speler links van haar neemt het tweede vraagkaartje en leest de vraag naast de afbeelding van de vleermuis (dit is het symbool van deze wereld).

Als de speler een vraag juist heeft beantwoord dan mag hij een symboolfiche **of** een transportkaartje nemen. De symboolfiche en/of het transportkaartje mogen voor de rest van het spel geheim blijven.

Kiest de speler voor een symboolfiche, dan neemt hij een symboolfiche (die hoort bij deze wereld) uit de voorraad.

Indien de speler voor een transportkaartje kiest dan mag hij 1 van de 3 kaartjes kiezen die 'open' liggen of het bovenste kaartje van de stapel nemen. Als hij een 'open' kaartje heeft gekozen wordt deze reeks kaartjes opnieuw aangevuld tot 3 door het bovenste kaartje van de stapel om te draaien.

De werelden

Op het spelbord zie je 6 werelden:

Wereld	Figuur	Transportmiddel
middeleeuwen	ridder	paard
glamour & glitter	zangeres	limousine
sportwereld	sporter	sportschoen
dino-wereld	avonturier	helikopter
onderwaterwereld	duiker	duikboot + 1 extra
griezelwereld	heks	bezem

■ Reizen

Om naar een andere wereld te reizen moet je een transportkaartje betalen. Je bestemming bepaalt welk kaartje je moet betalen. Het 'gebruikte' kaartje leg je in de doos.

- Bv. Als je **naar** de middeleeuwen reist dan moet je 1 paard betalen. Als je **naar** de sportwereld reist betaal je 1 schoen.

Opgelet: De onderwaterwereld is duurder! Als je **van of naar de onderwaterwereld** reist dan moet je sowieso een duikboot betalen én een transportkaartje dat hoort bij de wereld waar je vandaan komt of naartoe reist.

- Bv. Kobe reist van de griezelwereld naar de onderwaterwereld. Hij moet hiervoor 1 bezem en 1 duikboot betalen.

Je bent niet verplicht om in elke wereld te stoppen maar je zal wel moeten betalen voor elke weg die je gebruikt.

- Bv. Finn reist van de sportwereld via de dino-wereld naar de griezelwereld.
Hij betaalt dan het volgende: 1 helikopter én 1 heks.

Je kan drie transportkaartjes gebruiken als 1 joker om verder te reizen. Ook die transportkaartjes gaan daarna in de doos.

- Bv. Je wil naar de griezelwereld maar je hebt geen bezem. Dan mag je de bezem betalen d.m.v. drie andere transportkaartjes. Dit moeten geen drie dezelfde zijn.

Einde van het spel

Het spel eindigt als een speler alle symboolfiches heeft verzameld die op zijn opdrachtkaart staan. Hierna wordt de ronde uitgespeeld tot aan de startspeler. Zo heeft elke speler evenveel speelbeurten gekregen.

■ Winnaar

Wie alle opdrachtfiches van zijn opdrachtkaart heeft verzameld wint het spel.

Indien er meerdere spelers alle opdrachtfiches hebben verzameld, wint de speler die nog de meeste transportkaartjes bezit.

Indien dit ook gelijk is dan worden er aan deze spelers 5 willekeurige vragen gesteld (uit de vragenstel). Wie de meeste juiste antwoorden geeft, wint. Dit wordt herhaald tot er een winnaar is.

Varianten voor gevorderde spelers

■ Invloedfiches

Bij het begin van het spel neemt elke speler de drie invloedfiches van zijn figuur (te herkennen aan de kleur). De speler kan deze inzetten tijdens het spel.

Op het einde van de eigen beurt (dus na het reizen en het beantwoorden van een vraag), kan deze speler één van zijn invloedfiches inzetten. Deze invloedfiche mag op elke weg gelegd worden, op voorwaarde dat er nog geen andere invloedfiche ligt.



Er zijn 3 verschillende invloedfiches:

- **gratis reizen:** als je via deze weg reist, moet je niets betalen.
- **duur reizen:** als je via deze weg reist moet je elke transportkaart dubbel betalen.
- **blokkade:** deze weg mag door niemand gebruikt worden

De invloedfiches gelden voor elke speler en blijven liggen tot het einde van de volgende beurt van de speler die ze ingezet heeft. Als deze speler zijn beurt beëindigt neemt hij zijn invloedfiche weg en legt deze in de doos. Deze invloedfiche kan dus niet meer gebruikt worden.

Varianten voor jongere spelers

Om het spel makkelijker te maken voor jongere spelers kunnen volgende regels aangepast worden:

- De invloedfiches worden niet gebruikt.
- Enkel de achterzijde van de transportkaartjes wordt gebruikt. De spelers kunnen dus met gelijk welke transportkaart betalen. Je kan er ook voor kiezen om zonder transportkaarten te spelen.
- De opdrachtkaarten worden niet gebruikt maar elke speler moet uit elke wereld 1 opdrachtfiche verzamelen.

Vragenstel(s) naar keuze
(apart verkrijgbaar)



Tips voor het spelen in groep of in de klas

■ Teams

Bij meer dan 6 spelers kan je er voor kiezen om in teams te werken. Na elke vraag krijgt het team dan enkele seconden bedenktijd om te overleggen.

■ Speelduur

Het spel eindigt als je alle symboolfiches van je opdrachtkaart hebt verzameld. Je kan er echter ook voor kiezen om zonder de opdrachtkaarten te spelen. Spreek op voorhand af hoeveel symboolfiches de spelers moeten verzamelen (bv. 3 verschillende symboolfiches) of spreek op voorhand af hoe lang er gespeeld wordt. Wie de meeste symboolfiches heeft verzameld, wint het spel. Indien er spelers zijn met evenveel symboolfiches, wint de speler die de meeste transportkaartjes bezit.

■ Differentiatie

- Maak zelf vraagkaartjes (die aansluiten bij de lessen). Je vindt blanco vraagkaartjes op de website www.thuisbasis.be.
- Je kan ervoor kiezen om voor een bepaald vak(ken) kaartjes uit een andere (hogere of lagere) set te gebruiken. Zo kunnen leerlingen met moeilijkheden voor bepaalde vakken toch op hun eigen niveau meespeelen.



Plantyn is één van de leidende educatieve Vlaamse uitgeverijen. Onder het logo Thuisbasis ontwikkelt zij producten om het leren leuk te maken, thuis en in de klas.

Meer informatie?

www.thuisbasis.be

© Plantyn nv - Motstraat 32, 2800 Mechelen, België - 2009

Alle rechten voorbehouden. Behoudens de uitdrukkelijk bij wet bepaalde uitzonderingen mag niets uit deze uitgave worden veelevoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar gemaakt, op welke wijze dan ook, zonder de uitdrukkelijke voorafgaande en schriftelijke toestemming van de uitgever.

Auteurs: Thais Veelaert en Renata Van Ginderachter

Illustraties: Kristof Luyckx

Vormgeving: Imaginist

ISBN: 978-90-301-2712-3

Depotnummer: D2009/0032/822



Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar omwille van kleine onderdelen die afgescheurd en ingeslikt kunnen worden. Bewaar deze verpakking, ze bevat nuttige informatie.

Geproduceerd in China

Er werd uitsluitend samengewerkt met fabrikanten die geen gebruik maken van kinderarbeid, die de mensenrechten respecteren en die de hoogste standaarden nastreven inzake milieuvriendelijke materialen en productiewijze.

(International Council of Toy Industries, Inc - Januari 2008)

