



Speel het spel en ontdek hoe slim je bent....

IQ spel

voor kinderen



Welke „held“ verstopt zich hier?



Hoeveel poten hebben de vier dieren tezamen?



Maak van deze stukken een rechthoek!

**Beste kinderen,
lees onderstaande eerst
voordat je begint te spelen!**

Weersta de verleiding om de oplossing stiekem te bekijken die op de **achterkant** van ieder opgavekaart staat. Het is leuker om eerlijk te winnen.

Woord vooraf voor ouders en leerkrachten!

Dit spel is **géén** intelligentietest waarmee u objectief kunt meten welk IQ-niveau uw kind(eren) heeft. Het is bovenal een spel, ook al kunnen de meeste vragen wel in iedere IQ-test voorkomen. Met dit spel kunnen de kinderen hun inzicht **spelend testen** of verhogen, zonder ongezonde stresssituaties te creëren. De kinderen zullen het voor- en achteruit schuiven op de **humorrijke** intelligentieladder dan ook niet al te serieus nemen. Aan de illustraties is duidelijk af te leiden dat het om plezier in het spelen gaat.

Het is de redactie bekend dat in de vakliteratuur de menselijke intelligentie ingedeeld wordt in afzonderlijke categorieën om verschillende vaardigheden te testen.

Omdat het hier niet gaat om een uitgebreide IQ-test, maar om een spel, zijn de vragen ingedeeld in de meest ruime zin van het woord. Voor dit spel zijn de vragen ingedeeld in 5 categorieën. Het kan voorkomen dat een opgave in meerdere categorieën ingedeeld had kunnen worden, bijvoorbeeld in logisch denken als in ruimtelijk inzicht.

Spelregels

Aantal spelers:	2 – 6
Leeftijd:	vanaf 6 jaar
Inhoud:	spelbord 165 speelkaarten 6 Pionnen, 1 dobbelsteen, IQ-fiches, schrijfblok, legpuzzel (7 delen) sorteerbox, spelregels

Spelvoorbereiding

Sorteer de **165 speelkaarten** in de vijf hoofdcategorieën. Deze categorieën zijn te herkennen aan de kleur van de kop van de kaart. Dit zijn de vijf hoofdcategorieën en hun kleur:



Hier zijn de **voorkanten** van de kaarten van de 5 hoofdcategorieën afgebeeld. Ze zijn ook te herkennen aan de **(V)** van „vraag“ in de kop van de kaart.

Aan de **achterkant** van de kaarten zijn de oplossingen afgedrukt. Deze zijn te herkennen aan de **(A)** van Antwoord.

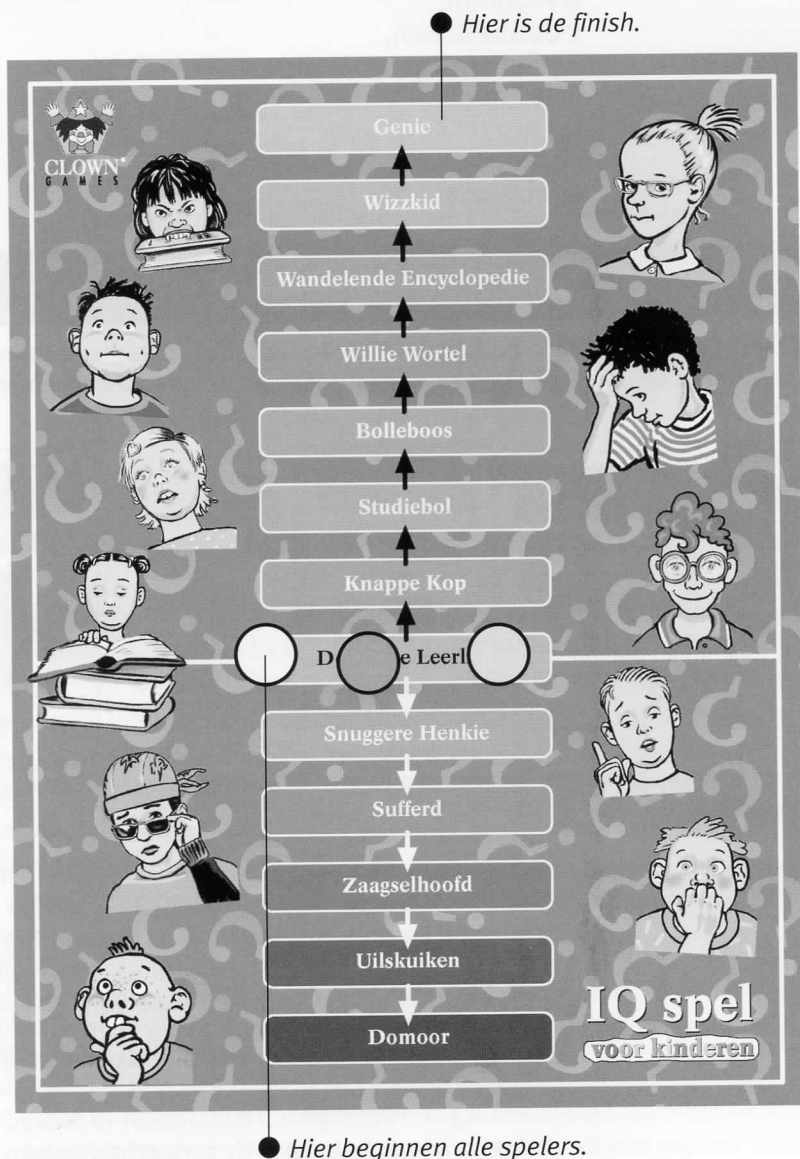
Belangrijk:

Het is mogelijk dat er **meerdere antwoorden** naar een goed antwoord kunnen leiden. Als een speler onderbouwd een juist antwoord kan geven, is dit uiteraard ook een stapje op de ladder voorwaarts! Laat een volwassene beoordelen of er sprake is van een ander juist antwoord dan wordt aangegeven op de kaart.

Alle kaarten worden met de „Vraag“- zijde naar **voren** in de **sorteerbox** gedaan.

Deze wordt geplaatst op het speelveld waar „Doorsnee Leerling“ op staat. Daarnaast krijgt iedere speler **6 IQ-fiches**. De **7 delen van de legpuzzel** (tangram) worden ook op tafel gelegd. Deze is nodig om sommige opdrachten uit te voeren. Leg ook een **schrijfblok** en **potlood** op tafel, om schrijf- of tekenopdrachten uit te voeren. Een horloge met secondewijzer is ook nodig. Wie met de **dobbelsteen** het eerst een „zes“ gooit mag beginnen.

De afbeelding van het spelbord ziet er als volgt uit:



Doel van het spel

Het doel van het spel is zo snel mogelijk de **IQ-ladder** omhoog te beklimmen en de finish te bereiken. Met een juist antwoord kan een speler een treetje hoger op de ladder verdienen. Bij een onjuist antwoord is het even slikken: dan moet er een stapje terug worden gedaan. Wie als eerste „**Genie**“ bereikt, is winnaar!

Hoe wordt het spel gespeeld?

CATEGORIE BEPALEN

Iedere speler die aan de beurt is, moet eerst de categorie bepalen waarvoor hij gaat spelen. Op de tabs van de speelkaarten sorteerbox is een nummer aangegeven.

Dit is een **1, 2, 3, 4** of **5**.

Welk getal gedubbeld wordt is bepalend voor de categorie waar de vraag uit gesteld wordt.

Wie een „**6**“ dobbelt, mag **zelf** een categorie uitzoeken.

Het is natuurlijk slim om een categorie uit te zoeken waar je goed in bent, bijvoorbeeld „Logisch denken“.

EEN VRAAGSTUK OPlossen

Als een speler een kaart uit de sorteerbox haalt, moet dit met de opgave naar zich toe gericht!

Het is geenszins de bedoeling dat de oplossing op de achterkant al bekeken wordt vóórdat de vraag opgelost moet worden.

De speler leest de opgave **hardop** voor, zodat ook de andere spelers kunnen nadenken over het antwoord. De tijd wordt op een stopwatch of secondewijzer bijgehouden door een medespeler, zodra de vraag gesteld is.

Een bedenktijd van **één minuut** is normaal.

Soms wordt in een opgave een andere tijdslimiet genoemd, in dit geval wordt de tijd op de speelkaart aangehouden. Bij het oplossen van een vraag mag een stuk papier gebruikt worden om te tekenen of te puzzelen en te rekenen.

Het komt ook voor dat een speler een opgave schriftelijk **moet** oplossen.

Als een speler een vraagstuk moet oplossen uit de categorie „**Ruimtelijk Inzicht**“, dan heeft hij hier de **7 gekleurde puzzelstukjes** nodig.

Niet voor iedere opgave zijn alle zeven stukjes nodig. Op de achterzijde van de kaart staat de oplossing van de legpuzzels.

Het is overigens mogelijk dat er meerderde goede oplossingen mogelijk zijn!

KLIMMEN OF TERUGVALLEN OP DE IQ LADDER

Als de speeltijd verlopen is, moet de speler zijn antwoord bekend maken. Lukt dit binnen de afgesproken tijd en is het antwoord **juist**? Dan mag de speler een tree **omhoog** op de IQ ladder. Is het antwoord **onjuist**? Helaas, dan moet de speler een tree **terug** op de IQ ladder.

Nadat de speler de kaart achteraan in de betreffende categorie heeft gestoken, is de beurt aan de volgende speler.

DE IQ-FICHES

Iedere fiche is **één minuut** speeltijd waard. Als men denkt een opgave niet binnen een minuut op te kunnen lossen, dan mag er een chip ingezet worden voor **een minuut extra** speeltijd. Per beurt mogen ook meerdere fiches ingezet worden.

Wil een speler bijvoorbeeld drie minuten bedenktijd voor een opgave, dan heeft hij **één minuut basistijd** en twee minuten extra tijd, dus hij moet dan twee fiches inleveren. Heeft een speler **géén** fiches meer, dan heeft hij voor de opgaven slechts één minuut „basis“ bedenktijd.

Let op: als op de kaart nadrukkelijk een andere tijdslimiet aangegeven staat, dan geldt deze regel **niet**! Dan is alleen de aangegeven tijdslimiet toegestaan.

ONDER AAN DE LADDER ...

Het kan natuurlijk gebeuren dat een speler onderaan de ladder terechtkomt op het vakje „**domoor**“. Vragen die de speler **nét** niet weet, terwijl hij de vragen van de tegenspelers allemaal **wél** weet, enz.enz. Eén geluk bij een ongeluk: de speler kan alleen nog maar stijgen op de ladder, bij een goed antwoord.

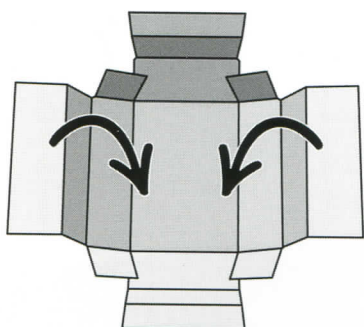
Het einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra de eerste speler bovenaan de ladder gekomen is, op het vakje „**genie**“. De overige spelers zijn, afhankelijk van de positie ten opzichte van de winnaar, tweede, derde enz.. De andere spelers kunnen ook doorgaan tot er weer een speler bovenaan de ladder komt. Deze is dan tweede. Zo kan men door spelen tot de laatste speler overblijft.

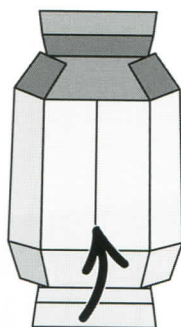
Als laatste ...

Tenslotte is dit spel bedoeld om plezier te hebben. De benamingen op de IQ ladder zijn niet beledigend bedoeld, dus neem het niet al te serieus. **Zie er de humor van in!**

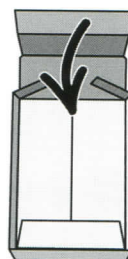
Zo vouw je de sorteerbox in elkaar:



1



2



3