

Spelregels 1a

Doel van het spel

Op de kaarten beelden de Kaboontjes een spreekwoord of uitdrukking uit.

Wie de meeste spreekwoorden weet, wint het spel.

Elk spreekwoord is een aantal punten waard.

Spreek van tevoren af of je speelt op aantal gewonnen kaartjes of op punten. Spreek ook af wanneer het spel eindigt (bijv. als alle kaartjes op zijn of na een bepaalde tijd).

Zo gaat het spel

- Leg de kaarten op een stapel met de Kaboontjes naar boven.
- De jongste speler mag beginnen.
- Als je aan de beurt bent, pak je de bovenste kaart van de stapel en bekijk je de illustratie. Raad binnen 1 minuut welk spreekwoord of welke uitdrukking is uitgebeeld.
- De medespeler links van je kijkt achterop de kaart of het antwoord goed is. Bij een goed antwoord, krijg je de kaart. Bij een fout antwoord, wordt de kaart onderop de stapel gelegd.
- Nu is de volgende speler aan de beurt.

Spelregels 2a

Niveaus

Je kunt het spel op 2 niveaus spelen.

Als je nog niet zo heel goed bent in spreekwoorden, dan speel je op niveau 1.

Ken je al wat meer spreekwoorden, dan speel je op niveau 2.

Spreek van te voren af op welk niveau je speelt. Je kunt er ook voor kiezen in 1 spelletje op meerdere niveaus te spelen (bijv. oudere spelers op niveau 2 en jongere op niveau 1).

Niveau 1

Op dit niveau hoef je – om de kaart te winnen – alleen het spreekwoord of de uitdrukking te noemen.

Niveau 2

Op dit niveau moet je – om de kaart te winnen – het spreekwoord of de uitdrukking **plus** de betekenis noemen. De betekenis hoeft niet helemaal precies hetzelfde te zijn als op de kaart. De betekenis moet ongeveer hetzelfde zijn.

Extra spelvarianten

Heb je het spel een aantal keren gespeeld, probeer dan deze spelvarianten eens:

- Elke keer als je 2 kaarten hebt gewonnen, moet je bij je volgende beurt een miniverhaaltje maken waarin je 2 laatst gewonnen spreekwoorden voorkomen.
De voorbeeldzinnen op de kaarten kunnen je daarbij helpen. Je hebt 1 minuut de tijd.
Als je geen verhaaltje kunt maken, moet je die beurt overslaan.
- Elke speler krijgt aan het begin 10 kaarten. Die leg je voor je op een stapeltje. Elke keer als je aan de beurt bent, moet je het bovenste spreekwoord raden.
Bij een goed antwoord, wordt dat kaartje weggelegd en worden de punten genoteerd.
Als de eerste speler al zijn kaarten heeft weggelegd, is het spel afgelopen.
Degene met de meeste punten wint. De speler die als eerste uit was, mag de punten van de kaarten die de medespelers nog hebben, bij zijn puntentotaal optellen.
Je kunt het nog spannender maken als je afsprekt dat de medespeler rechts van je het antwoord mag geven als jij het niet weet. Als deze het antwoord goed heeft, krijgt hij of zij de punten en mag je zelf een nieuwe kaart pakken.

Spelregels 2b

Door de mand vallen

Anders blijken te zijn dan je je voordoet; betrappt worden.

*Hij zei dat hij goed kon zingen,
maar tijdens zijn optreden viel hij door de mand.*

Misschien is de uitdrukking afgeleid van een oud boerengebruik in sommige streken,
waarbij jongens een pop van stro door een mand lieten glijden.

Hiermee bespotten ze de meisjes die het met een jongen hadden uitgemaakt
of die geen vriend konden vinden.

1

het aantal punten

het spreekwoord of de uitdrukking (niveau 1)

de betekenis (niveau 2)

een voorbeeldzin

de herkomst