

SPELREGELS

wat is het ?



Inhoud:

9 steekkaarten, 1 ingrediëntenkaart, houten wasspeld, 47 Lego Lingua Jetons.

Aantal spelers:

18 spelers per 2 of 2 duo's

Gebruikte talen:

Chinees, Pools, Turks, Kinyarwanda, Catalaans, Nederlands, Russisch, Iers-Gaelisch, Arabisch.

Doel:

Met zo weinig mogelijk vragen het ontbrekende ingrediënt achterhalen.

Spelvoorbereiding:

De spelers gaan tegenover elkaar zitten. Eén speler krijgt een ingrediëntenkaart en de jetons. Tussen de spelers wordt met een houten wasspeld een steekkaart rechtop gezet. De kant met daarop het ontbrekende ingrediënt, is zichtbaar voor de speler zonder ingrediëntenkaart.

Korte speluitleg:

De speler met de ingrediëntenkaart bekijkt zorgvuldig het recept met de 3 ingrediënten. Door gerichte vragen te stellen tracht hij te achterhalen welk ingrediënt ontbreekt om het recept te vervolledigen. De speler mag tijdens zijn beurt 2 keer raden in plaats van een vraag te stellen.

De tegenspeler mag de vragen enkel beantwoorden met ja of neen. Alle antwoorden die afvallen op basis van het gekregen antwoord worden gemarkeerd door een jetton op de foto te leggen.

Raadt de speler het ontbrekende ingrediënt, dan heeft hij gewonnen. Nu kiezen ze een andere steekkaart en wisselen ze de rollen om.

Belangrijk om weten:

Fonetische uitspraak

Onder de foto's staan de woorden in een vreemde taal met daaronder de fonetische uitspraak schuin gedrukt. De kinderen gebruiken deze fonetische uitspraak als ze proberen te raden het ontbrekende ingrediënt is ("Is het de 'fan tsjie-ee'?" i.p.v. "Is het de tomaat?").

Wat is het? met 4 spelers

De spelers houden zich aan dezelfde spelregels maar spelen in duo's tegen elkaar.



Workshop ter verdieping (8-12 jaar): <http://www.foyer.be/legolingua>

Tijdens deze workshop proeven kinderen ingrediënten en trachten ze die zo goed mogelijk te omschrijven. Op een ongedwongen manier proeven ze ingrediënten die ze misschien nog niet eerder proefden.

SPELREGELS

LINGO BINGO



Inhoud:

25 bingokaarten, CD met 90 tracks, CD-lijst, jetons.

Aantal spelers:

2-25 spelers

Gebruikte talen:

Engels, Roemeens, Nederlands, Spaans, Catalaans, Kreools, Italiaans, Turks, Fins, Afrikaans en Portugees.

Doel:

Om ter snelst een verticale, horizontale lijn of de volledige kaart markeren (volgens afspraak).

Spelvoorbereiding:

Er wordt een speelleider gekozen. De speelleider is verantwoordelijk voor het afspelen van de CD en het aanduiden van de afgespeelde woorden.

Elke speler krijgt een bingo-kaart en 15 'Lego Lingua jetons'.

Korte speluitleg:

De speelleider spreekt af wanneer er sprake is van 'bingo'. De eerste ronde wordt er gespeeld voor een verticale lijn. Diegene die als eerste een verticale lijn gemarkeerd heeft door op elke tekening van die lijn een jeton te leggen, roept 'bingo' en wint de ronde.

De speelleider laat telkens een woord van de CD horen. Heeft een speler dit woord op zijn bingokaart staan, dan legt de speler een jeton op dat woord.

Wanneer er een eerste winnaar gekend is, wordt er met dezelfde gemarkeerde kaarten verder gespeeld voor een gemarkeerde horizontale lijn en vervolgens een gemarkeerde volle kaart.

Belangrijk om weten:

Extra taken speelleider:

- De speelleider duidt op de CD-lijst aan welke woorden reeds aan bod kwamen. Zo kan hij controleren of de woorden die gemarkeerd zijn, wel degelijk aan bod gekomen zijn.
- De speelleider kan er voor kiezen de tracks van de CD telkens éénmaal te herhalen.
- Telkens het spel gespeeld wordt, kan de speelleider op de CD-speler kiezen voor 'shuffle'. Dan worden tijdens elk spel de woorden in een andere volgorde afgespeeld.



Workshop ter verdieping (8-12 jaar): <http://www.foyer.be/legolingua>

Kinderen vergelijken aspecten van het dagelijks leven in een land van een ander cultuurgebied met het eigen leven. Tegelijk gaan ze op zoek naar woorden in andere talen die ze kunnen verstaan zonder dat ze die taal kennen. Hoe zou dat komen?

**Inhoud:**

37 kaarten: 9 kwartetten en 1 colakaart.

Aantal spelers:

4 spelers

Gebruikte talen:

Chinees, Pools, Turks, Kinyarwanda, Catalaans, Nederlands, Russisch, Iers-Gaelisch, Arabisch.

Doel:

Zoveel mogelijk kwartetten open leggen op tafel.

Spelvoorbereiding:

Alle kaarten worden gedekt geschud en gelijkmatig onder de spelers verdeeld. De spelers nemen de kaarten in de hand, en zorgen ervoor dat de andere spelers ze niet kunnen zien.

Korte speluitleg:

De speler die aan de beurt is, vraagt aan één medespeler naar keuze een kaart van een kwartet. De speler moet tenminste één kaart van dat kwartet in zijn hand hebben. Hij noemt het onderwerp van het betreffende kwartet en vraagt naar een kaart die hij zelf niet heeft. Bijvoorbeeld: 'Mag ik van jou de kaart 'witloof' van het 'witloofgerecht'?

Als de medespeler de gevraagde kaart in zijn hand heeft, moet hij deze aan de speler geven. De speler is nu nogmaals aan de beurt. Hij mag nu ook aan een andere speler een kaart vragen.

Als de medespeler de gevraagde kaart niet in zijn hand heeft, mag de speler één kaart trekken bij de bevraagde medespeler. Daarna is zijn beurt over. De beurt gaat nu naar de speler links van hem. Zodra een speler vier kaarten uit één serie (= kwartet) heeft verzameld, legt hij deze open voor zich neer en kan de speler de puzzel vormen van het gerecht.

Belangrijk om weten:

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer alle kwartetten gevormd zijn. De speler met de meeste kwartetten wint, tenzij hij nog de colakaart in de hand heeft.

Speciale kaarten

Colakaart. Als een speler de colakaart nog in handen heeft op het einde van het spel, tellen zijn uitgelegde kwartetten niet mee. Hij kan dus onmogelijk het spel winnen.



Workshop ter verdieping (8-12 jaar): <http://www.foyer.be/legolingua>

Het kwartet kan worden uitgebreid met een eigen recept uit eigen taal en cultuur.

Een blanco kwartet vind je bij deze workshop. Wie graag de gerechten uit het kwartet proeft, kan hier ook de recepten vinden.

**Inhoud:**

86 spelkaarten en 1 totem.

Aantal spelers:

3-10 spelers

Gebruikte talen:

hiërogliefen, Arabisch, Hebreeuws, Latijns schrift en een communicatiecode morsecode.

Doel:

Als eerste geen kaarten meer hebben en zo het spel winnen.

Spelvoorbereiding:

Alle spelkaarten worden verdeeld onder de spelers en omgekeerd op tafel gelegd. Niemand mag de kaarten zien. De totem wordt in het midden van de groep geplaatst.

Korte speluitleg:

De spelers draaien om de beurt één kaart om. Zodra twee kaarten met hetzelfde letterteken op de tafel liggen, moeten diegenen met hetzelfde letterteken, zo snel mogelijk de totem proberen te grijpen. De andere openliggende kaarten blijven liggen en zijn geldig in de volgende ronde.

De persoon die als eerste de totem grijpt, geeft zijn afgelegde kaarten aan de verliezer. De verliezer legt deze kaarten samen met zijn eigen afgelegde kaarten, onder zijn stapel gedekte kaarten.

Belangrijk om weten:**Omdraaien van de kaarten**

Een kaart wordt als volgt omgedraaid: de speler neemt de hoek die het dichtst bij de totem ligt vast en draait de kaart via deze hoek om, weg van de speler.

Het is belangrijk dat de kaart zo wordt omgedraaid omdat op die manier alle spelers tegelijk de kaart te zien krijgen. De kaart op een andere manier omdraaien, houdt het risico in dat de speler die de kaart draait als eerste de kaart ziet en sneller de totem kan grijpen.

Afgelegde kaarten

De afgelegde kaarten worden met het teken naar boven op een stapeltje voor de gedekte kaarten gelegd.

Einde van het spel

Als een speler zijn laatste kaart omdraait, blijft hij nog in het spel. Hij wint pas als hij ook die laatste kaart is kwijtgeraakt.

Speciale kaarten



- Bij de kaart “*totem in de bek van de papegaai*” proberen alle spelers om ter snelst de totem te grijpen. De snelste speler legt zijn aflegstapel omgedraaid onder de totem. Dit is een “bonuspot” voor de volgende verliezer. Deze krijgt dan bovenop de kaarten van zichzelf en zijn medespeler(s) ook deze bonuspot om onder zijn afgedekte stapel kaarten te leggen.



- Bij de kaart “*pijlen rond de papegaai*” moet iedereen tegelijk rechtstaan, zijn kaarten laten liggen en zo snel mogelijk op een andere stoel gaan zitten. De speler speelt verder met de kaarten die op zijn nieuwe plaats liggen. De volgende speler is degene die links van deze kaart zit.



- Bij de kaart “*gekleurde pijlen*” veranderen de regels. Wanneer deze kaart verschijnt, draait het spel om identieke kleuren in plaats van identieke lettertekens. Deze kaart geldt pas vanaf het moment dat de volgende kaart gelegd wordt. Als de kleur van die nieuwe kaart hetzelfde is als een kleur die al op tafel ligt, mogen de speler de totem grijpen. De werking van deze kaart vervalt van zodra er één keer gegrepen is naar de totem omdat 2 kaarten dezelfde kleur hadden. Vanaf dat moment gelden opnieuw de algemene spelregels (kijken naar vorm i.p.v. kleur).

Wat als...

... meerdere personen tegelijkertijd de totempaal te pakken hebben?

Degene met de meeste vingers rond de totem, is de duelwinnaar. Heeft iedereen evenveel vingers rond de totem, dan is de winnaar degene die de totempaal op het laagste punt vasthoudt.

... een speler ten onrechte de totem pakt?

Hij moet de openliggende kaarten van alle spelers onderaan zijn stapel met gedekte kaarten leggen.

... een speler de totem laat vallen of omgooit?

Hij moet de openliggende kaarten van alle spelers onderaan zijn stapel met gedekte kaarten leggen.

De houten papegaaien:

De totem, de geschilderde houten papegaai, is een fair-trade product. Hij werd vervaardigd in ‘Casa Di Balsa’ in Puyo, Ecuador.



Workshop ter verdieping (8-12 jaar): <http://www.foyer.be/legolingua>

Bij Papesnello hoort een verhaal, ontdek het in deze workshop.

**Inhoud:**

1 spelbord, 8 personagekaartjes, 6 pionnen en lettertjes (Lego Lingua jetons).
Voor dit materiaal moet je zelf zorgen: balpennen en post-its.

Aantal spelers:

2-6 spelers

Gebruikte talen:

Eigen keuze

Doel:

Zoveel mogelijk punten verzamelen door woorden te maken.

Spelvoorbereiding:

Het spelbord wordt in het midden gelegd tussen de spelers. Elke speler krijgt een vakje toegewezen op dit spelbord. In elk vakje wordt een post-it gekleefd. Elke speler krijgt een balpen en een pion. De pion zet hij op de startplaats op het spelbord.

Elke speler neemt 3 letters en legt die voor zich, zichtbaar voor iedereen.

De spelers kiezen bij de start van het spel evenveel personages als er spelers zijn. Het schrijverspersonage moet steeds in het spel zitten, uit de andere personages mogen ze kiezen. De personages die over zijn, worden opnieuw in de speldoos gestopt. De personagekaarten worden geschud en gedekt aan de spelers aangeboden. Elke speler neemt een personagekaart, bekijkt ze en legt deze gedekt voor zich op tafel.

Korte speluitleg:

Het spel bestaat uit verschillende rondes. Elk om de beurt voeren de spelers volgende acties uit:

- 3 letters nemen uit de voorraad
- personage bekend maken en rol van het personage uitvoeren
- woord vormen met de letters die hij heeft
- woord noteren in het eigen vak en de gebruikte letters terug in de letterzak doen
- pion verplaatsen afhankelijk van het aantal letters in het gevormde woord

Na elke ronde worden de personagekaarten geschud en herverdeeld.

Puntentelling:

Telkens er een woord gelegd wordt, worden de punten hiervan geteld. Elke letter is 1 punt waard.

- Bv. Een speler legt het woord 'bank'. 'Bank' telt 4 letters = 4 punten.
- LET OP! Een woord van minstens 5 letters geeft de speler 2 extra punten
- Bv. Het woord 'tafels' levert 8 punten op.



Personagekaarten:

- De **schrijver** start de ronde en mag een personage kiezen waarmee hij wilt samenwerken als dat personage aan de beurt is. Dit houdt in dat hij met dat gekozen personage alle letters mag samen leggen en een woord mag vormen. De punten van dit woord gelden zowel voor de schrijver als voor zijn partner. Na de schrijver mag de speler links van hem aan de beurt.
- De **vertaler** ruilt 3 letters met letters van 1, 2 of 3 andere spelers.
- De **copycat** steelt 3 letters bij 1, 2 of 3 andere spelers.
- De **moordenaar** schakelt een personage uit die deze ronde niet mag meespelen. De moordenaar noemt de naam van een personage dat deze ronde nog niet aan de beurt geweest is. Deze speler maakt zich bekend en speelt deze ronde niet mee. Als de moordenaar de laatste speler is in de ronde (en dus alle anderen al aan de beurt zijn geweest) dan schakelt hij zichzelf uit.
- De **leerkracht** neemt tijdens zijn beurt 3 extra letters.
- De **leerlingen** voeren geen extra actie uit.

Voorwaarden waaraan de woorden moeten voldoen:

- De woorden moeten minstens 3 letters hebben.
- De spelers mogen in een ronde meer dan één woord vormen (maar elk woord moet wel minstens uit 3 letters bestaan).
- De woorden mogen gevormd worden in gelijk welke taal. De kinderen moeten wel vertellen wat het woord betekent (eventueel kan de begeleider enkele woorden controleren met volgende vertaalsite <http://dictionaries.travlang.com/>).
- Accenten of andere tekens boven of onder letters mogen altijd toegepast worden. Bijvoorbeeld: van een 'u' kan je ook een ü maken, c = ç, n = ñ, ..

Extra acties op het spelbord:

Op de vakken van het spelbord staan verschillende symbolen:

- **een pijl vooruit:** als een speler op dit vakje terecht komt, mag de speler 1 plaats vooruit.
- **een pijl achteruit:** als een speler op dit vakje terecht komt, moet de speler 1 plaats achteruit.
- **Brandkast:** de speler die hierop staat, is beschermd tegen de moordenaar en de copycat. Zolang de speler op dit vakje staat, kan hij niet vermoord worden en kunnen er geen letter gestolen worden bij hem.
- **Andere dimensie (vak 16):** als je op dit vakje komt, schuift de speler verder door naar het andere dimensievak (vak 27) een heel eind verderop op het spelbord.



Workshop ter verdieping (8-12 jaar): <http://www.foyer.be/legolingua>

Deze workshop wordt ingeleid door een meertalige Boggle waar kinderen gek op zijn. Het is een ideale workshop om hun talenkennis te etaleren.