

WEET IK VEEL! SPELREGELS

Doel van het spel

Alle vragen goed te beantwoorden en daardoor als "beste van de klas" op de voorste rij (80) te eindigen.

Inhoud

1 speelbord, 6 gestante speelstukken en 6 spelstandaardjes, 2 dobbelstenen, 1 vragen- en antwoordenboekje, 24 examenkaarten, 24 kanskaarten.

Vorbereidingen van het spel

Leg de examen- en kanskaarten, omgekeerd op de bijbehorende vakjes op het speelbord. Breek de kartonnen speelstukken uit en plaats ze in de plastic standaardjes. Elke speler kiest nu een speelstuk en één speler wordt tot leraar gekozen en krijgt het vragen- en antwoordenboekje.

Vragen

Het vragenboekje is in drie groepen verdeeld. De eerste groep voor jongere kinderen, begint op blz.3. De groep moeilijke vragen, voor oudere kinderen, begint op blz.15. De groep extra moeilijke vragen, voor volwassenen, begint op blz.27.

Voor het begin van het spel moet worden overeengekomen, welke groep voor welke speler het meest geschikt is. Dit betekent, dat de ouders de extra moeilijke vragen zullen trachten te beantwoorden en de kinderen, al naar gelang de leeftijd, kunnen kiezen uit de beide andere groepen.

Wanneer mocht blijken, dat de vragen té makkelijk of té moeilijk zijn, dan kan men voor een hogere of lagere groep kiezen.

1. Elke speler gooit met 1 dobbelsteen. De hoogste worp begint, daarna de speler aan zijn linkerkant.
2. De eerste speler gooit met 2 dobbelstenen en plaatst zijn speelstuk op de genummerde lessenaar, die bepaald wordt: door het totaal van de 2 stenen.

De leraar stelt nu een vraag van de eerste bladzijde van de vragengroep, die door de speler was gekozen. Het nummer van de vraag, wordt bepaald door de hoogte van de dobbelstenenworpen.

Voorbeeld: Als de speler 'n 3 en 'n 6 gooit, dan gaat hij met zijn/haar speelstuk naar lessenaar 9 en beantwoordt vraag nr. 9 van de eerste bladzijde van de desbetreffende vragengroep.

3. Als de vraag goed beantwoord wordt, mag de speler 6 lessenaars naar voren. Is het antwoord fout, of weet hij/zij het antwoord niet, dan moet de speler 2 lessenaars naar achteren.
4. Zodra dezelfde speler weer aan de beurt is, stelt de leraar een vraag van de tweede bladzijde van de desbetreffende vragengroep. Na iedere vraag gaat de leraar een bladzijde verder. Alle vragen in dit boekje beginnen met nr. 2, daar men immers met 2 stenen nooit minder kan werpen. Een opgave van alle vragenrubrieken vindt u op de achterzijde van dit boekje.

Dubbelgooien

Indien men met de stenen een dubbel getal gooit (1 + 1, 2 + 2, 3 + 3, enz.), gaat men het gegooide aantal plaatsen vooruit. Al naar gelang de bijbehorende vraag goed of fout werd beantwoord, gaat men echter, het eerder gegooide aantal plaatsen nogmaals voor- of achteruit i.p.v. de normale 6 resp. 2 plaatsen.

Vóórzeggen

Voor het begin van het spel dient iedereen gewaarschuwd te worden niet voor te zeggen of anderen hulp te verlenen. Wie dit toch doet, moet 3 plaatsen terug!

Wanneer men op de lessenaar van een medespeler komt

Wie bij het vooruit- resp. achteruitgaan op een plaats belandt, die reeds bezet is, dient in dezelfde richting verder te gaan tot de eerstvolgende onbezette lessenaar.

Lessenaars met blauwe getallen

Wie bij het vooruit- resp. achteruitgaan op een lessenaar komt met een blauw getal, trekt een kanskaart, leest dit hardop voor en volgt de aanwijzingen op. Daarna wordt de kaart weer onderop het stapeltje geschoven.

Lessenaars met groene getallen

Wie bij het vooruit- resp. achteruitgaan op een lessenaar komt met een groen getal, trekt een examenkaart, leest de vraag voor, die tot zijn vragengroep behoort. Als men de vraag goed beantwoordt, is men geslaagd en mag men 12 plaatsen verder gaan. Als de vraag niet, of fout beantwoord wordt, is de speler gezakt en moet men 5 plaatsen terug. De examenkaart wordt daarna weer onderop het stapeltje geschoven.

Lessenaars met gele getallen

Komt men op één van de laatste 5 lessenaars met gele getallen (75 – 79), dan mag elke speler na een goed antwoord **slechts één plaats** vooruit, ongeacht de eerder omschreven spelregels. De straf bij het niet, of verkeerd beantwoorden, blijft echter gehandhaafd (twee plaatsen terug).

N.B.: Wanneer een speler tijdens het spel zó ver terug moet, dat hij/zij zelfs lessenaar 1 passeert, dan begint men bij de volgende beurt op de gebruikelijke manier opnieuw.

De winnaar

De eerste speler, die lessenaar nr. 80 haalt, is de beste van de klas en winnaar van het spel.

Nog even een paar tips:

Priemgetallen zijn getallen, die alleen door 1 en door zichzelf deelbaar zijn. Het laagste en enige even priemgetal is 2.

Anagrammen zijn woorden, die met de letters van andere woorden gemaakt kunnen worden. Voorbeeld: ober – boer.

Palindromen zijn woorden, die ook van achteren naar voren gelezen kunnen worden. Voorbeeld: parterretrap.

Onder **cijfers** verstaan we 1 tot en met 9 (en ook de nul).

Onder **getallen** verstaan we zowel 55 als 5.

Sommige vragen zijn gebaseerd op Romeinse cijfers.