

Raad snel en luid de bel!



Een spannend spel voor het raden van begrippen

Voor 2 tot 4 spelers vanaf 5 jaar

Illustraties: Vera Brüggemann

***N.B.:** Om de leesbaarheid te bevorderen hebben wij voor mannelijke persoonlijke voornaamwoorden gekozen, waarbij feitelijk beide geslachten worden bedoeld.*

Doel van het spel

De spelers proberen door de juiste vragen te stellen, te raden welke afbeelding een speler op zijn kaartje heeft. Hierbij worden uitsluitvragen gesteld. Er wordt gevraagd naar eigenschappen, kleuren, vormen, functie en kenmerken.

Bijvoorbeeld: Is het een mens? Kan het vliegen? Heeft het wielen? Kun je er iets in dragen?

Als speelfiguur dient een klokje. Telkens als er een vraag gesteld wordt, gaat het klokje al klingelend een stapje vooruit op het speelbord. En wie de meeste kaartjes raadt en verzamelt, wint het spel.

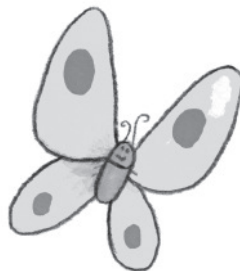
Het materiaal stimuleert het gebruik van zelfstandige naamwoorden, werkwoorden en bijvoeglijke naamwoorden.

De stadsprent heeft een hogere moeilijkheidsgraad en biedt ook beroepen als woordsoort aan.



Inhoud

- speluitleg
- speelbord (voorkant: stad/achterkant: park)
- 2 x 33 kaartjes met afbeeldingen
- speelfiguur (klokje)



De **speelduur** kan bepaald worden door:

- het aantal kaartjes (en daarmee het aantal vragenrondes)
- een vooraf afgesproken speelduur

Vorbereiding

- Het speelbord wordt met de gewenste kant boven gelegd, PARK (makkelijker) of STAD (moeilijker).
- De kaartjes worden gezamenlijk bekeken en benoemd, zodat zekergesteld is dat alle afbeeldingen bij de meespelende kinderen bekend zijn.
- De (geselecteerde) kaartjes worden met de achterkant naar boven geschud en op stapels gelegd, zo dat alle spelers er goed bij kunnen.
- Het klokje wordt voor vakje nummer 1 van de weg op het speelbord neergezet.
- Er wordt bepaald welke speler begint en vervolgens wordt er met de klok mee gespeeld.

Spelregels

Zo wordt gevraagd:

Een speler pakt een kaartje van een stapel en houdt deze zo dat alleen hij de afbeelding kan zien.

De medespelers proberen om de beurt te raden welke afbeelding er op het kaartje staat. Daarvoor mogen alleen gesloten vragen gesteld worden, dus alleen vragen die met “ja” en “nee” te beantwoorden zijn.

Alle afbeeldingen zijn op het speelbord te vinden, maar er mag niet naar de locatie op het speelbord gevraagd worden (bijvoorbeeld: “Is het rechts onder in de hoek?”).

Ook mag niet op het speelbord gewezen worden; zo moeten taalvaardigheden bewust ingezet worden.



Als een speler denkt te weten wat er op het kaartje afgebeeld is, dan pakt hij snel het klokje en luidt deze hard. Daarna mag hij zijn vermoeden uitspreken. Als het juist is, dan mag hij het kaartje hebben en is de vragenronde afgelopen.

Het klokje:

Voor elke vraag wordt het klokje van de speler die het kaartje heeft, al rinkelend een stapje vooruit gezet op de weg op het speelbord, ongeacht of de vraag met “ja” of “nee” beantwoord is.

Raadt geen van de spelers het gezochte begrip voordat het klokje in het café (park) of bij de bushalte (stad) aankomt, dan is de vragenronde ten einde en mag de speler het niet geraden kaartje houden.

Het vooruit zetten van het klokje op het speelbord verhoogt de concentratieprestaties van de kinderen gedurende het spel.



Nieuwe ronde:

Zodra een vragenronde is afgelopen, pakt de volgende speler een nieuw kaartje van een stapel. Nu moet de afbeelding op dit kaartje geraden worden. Het klokje wordt weer voor het eerste vakje van de weg op het speelbord gezet.

Varianten en hulp

- *Vereenvoudigde spelvorm:* Om het kinderen die dit spel voor het eerst spelen makkelijker te maken en ze met omschrijvingsvragen bekend te maken, kan als volgt gespeeld worden: Alle kaartjes worden open naast het speelbord neergelegd. Er wordt geen kaartje gepakt, er wordt alleen een kaartje in gedachten genomen, zonder iets te zeggen. Heeft het kind een vraag gesteld, dan worden samen alle kaartjes omgedraaid die het niet kunnen zijn. Met het verstrijken van de tijd, wordt het aantal kaartjes gereduceerd, tot er nog één overblijft.
- Over het algemeen zullen kinderen, die door direct begrippen te gaan raden (“Is het de glijbaan?”) aantonen dat zij nog niet vertrouwd zijn met omschrijvingsvragen, hulp geboden moeten worden, bijvoorbeeld door het voorzeggen van verschillende vraagvormen of door het geven van tips over naar welke criteria ze zouden kunnen vragen (bijvoorbeeld: dieren kunnen: vliegen, krabbelen, klimmen, lopen, ...).
- Ook is het aan te bevelen dat de volwassene met raden begint. Dan kan het kind de kunst van het vragen stellen “afluisteren”.
- Speelt een volwassene (of een ouder kind) samen met een kleiner kind, dan kan de regel ingevoerd worden dat de weg van de volwassene korter is. Daarmee wordt het aantal vragen beperkt. Dat kan doordat de weg van de volwassene bijvoorbeeld altijd bij vakje 3 begint.
- Sommige kinderen moeten erop gewezen worden niet te kijken naar de plek op het speelbord waar hun afbeelding te vinden is. Daarmee “verraden” ze zich.
- Het kan ook helpen om aan het begin van het spel een bepaalde woordcategorie uit de kaartjes uit te zoeken en alleen met dat materiaal te spelen, bijvoorbeeld alleen de dieren, alleen de mensen, alleen voorwerpen,
- Bij begrippen die veelvuldig op het speelbord voorkomen is het voldoende als het begrip geraden wordt (bijvoorbeeld: eekhoortje). Bij kinderen die wat meer geoefend zijn kan afgesproken worden dat het begrip precies zo moet worden geraden als het op het kaartje afgebeeld is (bijvoorbeeld: het eekhoortje dat in de boom klimt).

Woordenlijst

PARK

boek	krant
(stok)brood	kruiwagen
driewieler	loopauto
druiven	man (roept)
eekhoortje (klimt)	mandje
eend (grijs)	meisje (schommelt)
emmer	nest (met eieren)
ezel (klein)	rieten hoed
fiets	rugzak (oranje)
geit	vlinder
gieter	voetbal
haas (met bloem)	vogel (met worm)
hond (slaapt)	vrachtwagen (speelgoed)
jongen (eet ijs)	vrouw (eet appel)
kaas	zwaan
kat	
kikker (zit)	
kinderwagen	

STAD

ballonverkoper	ladder
bloem (één bloem in pot/raam)	lieveheersbeestje (draaimolen)
bloembak (rode bloemen)	man drinkt
brievensbus	meisje met ijs
cactus	meisje rijdt op step
duif (vliegt)	ober
emmer	pakje
fiets (blauw)	perenboom
gondel aan reuzenrad (roze)	postbode
gordijn (geel)	raven (2)
hartjesballon	schooltas/rugzak (groen)
hond (geel, aan de lijn)	step (geel stuur)
kat (op dak)	straatlantaarn (kapot)
kinderwagen (groen)	tandarts
kooi (met vogel)	verkeerslicht (op rood)
kussen	vrouw zit (wachtkamer)
laarzen (rood)	

