

Spel chemie : De zoektocht naar de waarheid

Spelers : Bohr, Rutherford, Thomson en Dalton

Doel : Verschillende sleutels bemachtigen om de kluis te openen.

Materiaal

- 52 speelkaarten → Zijn de dobbelstenen in dit spel
- 46 kaarten voor het spel → Rond de kluis
- 10 speciale kaarten voor het spel → Rond de kluis
- 4 foto's van de geleerde
- 1 waarheidkaart → Zit in de 'kluis'

Rol leerkracht : De leerkracht is hier de kluisbewaker en ziet dat het spel eerlijk verloopt. De leerkracht moet telkens controleren of dat de wetenschappers juist antwoorden bij het trekken van een kaart. Dus bv. Dalton trekt een kaartje met de term elektron, Dalton zegt dat deze term niet bij hem hoort : JUIST. Deze kaart wordt daarna terug geplaatst en men schudt het speelveld een beetje. MAAR → Indien Dalton Ja zegt bij de term elektron, wordt deze kaart afgepakt en naar het 'graf' gebracht.

Indien een speler een sleutelkaart bemachtigt die niet bij de wetenschapper hoort en het ook juist raadde, wordt deze aan de kluisbewaker gegeven totdat de juiste wetenschapper al zijn kaartjes tot nu juist heeft geraden of alle andere kaartjes die bij hem/haar horen verzameld heeft.

Spelregels : De leerlingen krijgen elk een wetenschapper toegewezen die zij gedurende het spel zullen voorstellen. De leerlingen zullen dan iedere beurt 1 kaart van de speelkaarten trekken. Deze kaarten gaan van Aas t.e.m. Koning. De wetenschapper met de hoogst getrokken kaart mag deze beurt beginnen en ook 2 kaartjes die rond de kluis bevinden trekken. Hierna zal de volgende wetenschapper die de tweede hoogste kaart trok een kaartje rond de kluis trekken en zo verder.

Bij ieder kaartje dat hij/zij trekt moet de persoon zeggen of dat het zijn kaartjes zijn (dus atoommodel van Bohr hoort bij Bohr) Indien de persoon het foutief zegt verliest hij het kaartje en zal deze in het graf worden geplaatst. Het uiteindelijke doel van het spel is om de 4 juiste sleutels te bemachtigen en de kluis te openen. Deze sleutelkaarten zitten ergens tussen de andere kaarten en behoren telkens tot één persoon, dus de sleutelkaarten van Bohr horen bij Bohr en niet bij Dalton. Indien een speler een sleutel bemachtigd die niet van hem is en het ook juist raadde, wordt deze sleutel aan de kluisbewaker gegeven die het zal bewaken.

Indien een persoon al zijn/haar sleutels bemachtigd zal hij/zij de kluis kunnen openen en de waarheid van het universum zien en ook de beste wetenschapper ter wereld worden genoemd.

De speciale kaarten zijn

- Explosie : De speler sterft, tenzij hij/zij in het bezit is van een bunkerkaart
- Dief : De speler steelt iemand zijn beurt, hierdoor mag hij/zij nog een kaart trekken van het spelbord en de andere speler verliest zijn beurt.
- Bunker : Beschermd de speler tegen de explosie
- Publicaties : Alle verloren kaarten worden terug in het spel gebracht, alle sleutels die gevonden zijn door de verkeerde persoon gaan nu naar de juiste persoon.