

Ganzenbord

Inleiding

Het spel oefent de theorie van het hoofdstuk elektrische eigenschappen in. Het is de bedoeling om als eerste vier fiches te ontvangen van een verschillende kleur. De leerlingen mogen gebruik maken van het PSE om de vragen op te lossen (2-6 spelers).

Inhoud

- Spelbord
- 6 pionnen
- Dobbelsteen
- 60 kaarten
- 18 fiches

Voor het spelen

1. Leg het bord zoals op de foto.



2. Kies een pion en plaats hem op het middenvak.
3. Wie het hoogst gooit, mag als eerste beginnen. Daarna wordt de dobbelsteen in wijzerzin doorgegeven.

Spelregels

ALS JE AAN DE BEURT BENT

1. Gooi met de dobbelsteen.
2. Verplaats je pion het gegooide aantal vakjes over spelbord.

- Als je op een gekleurd vakje eindigt, moet je een vraag beantwoorden. Eén van de andere spelers neemt een kaart. Hij leest de vraag aan jou voor. De antwoorden op de vragen staan afgedrukt op de achterkant van de kaart.

VERPLAATSEN OVER HET SPEELBORD

Aan het begin van het spel verplaats je de pion langs één van de spaken naar de buitenring van het bord. Als je die bereikt hebt, mag je zowel met de klok mee als tegen de klok in verplaatsen. Omdat je alle kanten op mag, moet je je zetten zorgvuldig plannen om op het gewenste vakje terecht te komen.

Je mag nooit in één worp heen én weer terug lopen. Als je bijvoorbeeld een vijf hebt gegooid, mag je niet drie vakjes met de klok mee, stoppen en twee vakjes terug lopen. Maar je mag wel na je volgende worp (als je een vraag goed beantwoord hebt) de andere kant op gaan dan de worp ervoor.

Je kunt het bord ook oversteken via de spaken.

Je mag met twee spelers op één vakje staan.

GOED BEANTWOORD

Als je de vraag goed beantwoordt, mag je nog eens gooien. Je blijft aan de beurt zolang je de vragen goed beantwoordt.

FOUT BEANTWOORD

Helaas. Als je een fout antwoord geeft, is je beurt voorbij. De speler die links van je zit krijgt de dobbelsteen.

FICHES

Als je op één van de smiley-vakjes de vraag goed beantwoordt, heb je een fiche verdiend!



Gooi de dobbelsteen en ga zo door!

Als je op een smiley-vakje staat en de vraag fout beantwoordt, moet je bij je volgende beurt het vakje verlaten voordat je ernaar terug mag keren om nog eens te proberen een fiche te verdienen.

Je kan je gewonnen fiche niet meer verliezen.

DE WINNAAR

Zodra je je derde en laatste fiche verdiend hebt, ga je op weg naar het middenvak en probeer je daar exact uit te komen. Als je te veel gooit, beantwoord je een vraag en blijf je het proberen totdat je precies op het middenvak uitkomt.

Als je daar staat, los je een vraag op.

Bij een fout antwoord moet je het middenvak bij je volgende beurt verlaten en er later weer precies op uit komen om het opnieuw te proberen.

Als je de beslissende eindvraag goed beantwoordt, win je het spel!

Tips/Uitbreidingen

Spreek aan het begin van het spel af hoe lang een speler over het beantwoorden van een vraag mag doen. Bepaal ook hoe precies een antwoord moet kloppen. Je kunt bijvoorbeeld afspreken dat bij een definitie de belangrijkste elementen vernoemd moeten worden.