

SpelRegels

CONCEPT ^{Kids} Dieren

Doel van het spel: Bij dit spel speelt iedereen samen. Je kunt minimaal 20 dieren raden door gebruik te maken van de verschillende iconen. De iconen mogen vaker gebruikt worden. Hoeveel dieren kunnen jullie raden?

Tijdens het spel proberen kinderen een dier te beschrijven die papa, mama, of een andere volwassene moet raden. De kinderen mogen elkaar helpen om iconen te kiezen die het dier het beste beschrijven.



Voorbereiding:

- 1) Gebruik je fantasie: de kinderen verzinnen samen een dier. (Onder aan de pagina hebben we een aantal voorbeelden verstoppt!)
- 2) Hierna kiezen ze iconen die het dier het beste beschrijven.
- 3) Er mag zo vaak mogelijk geraden worden, de kinderen mogen alleen met ja of nee reageren.
- 4) Bij een juist antwoord verdient je één punt. Wanneer je het dier niet weet te raden, krijg je geen punten.

Tel het aantal juiste antwoorden bij elkaar op om je score te bepalen. Vergelijk deze score met de tabel hieronder om te zien of jullie echte dierenkenners zijn!



Voorbeelden van dieren: Bij - Krab
- Leend - Kikker
- Nachtoppaard
- Goudvis - Haai
- Hert - Muis - Bever

Story Cubes

Doel van het spel: Vertel een verhaal met de zichtbare symbolen op de geroelde dobbelstenen.

1) Voorbereiding:

Druk de dobbelstenen uit en maak je eigen Story Cubes.

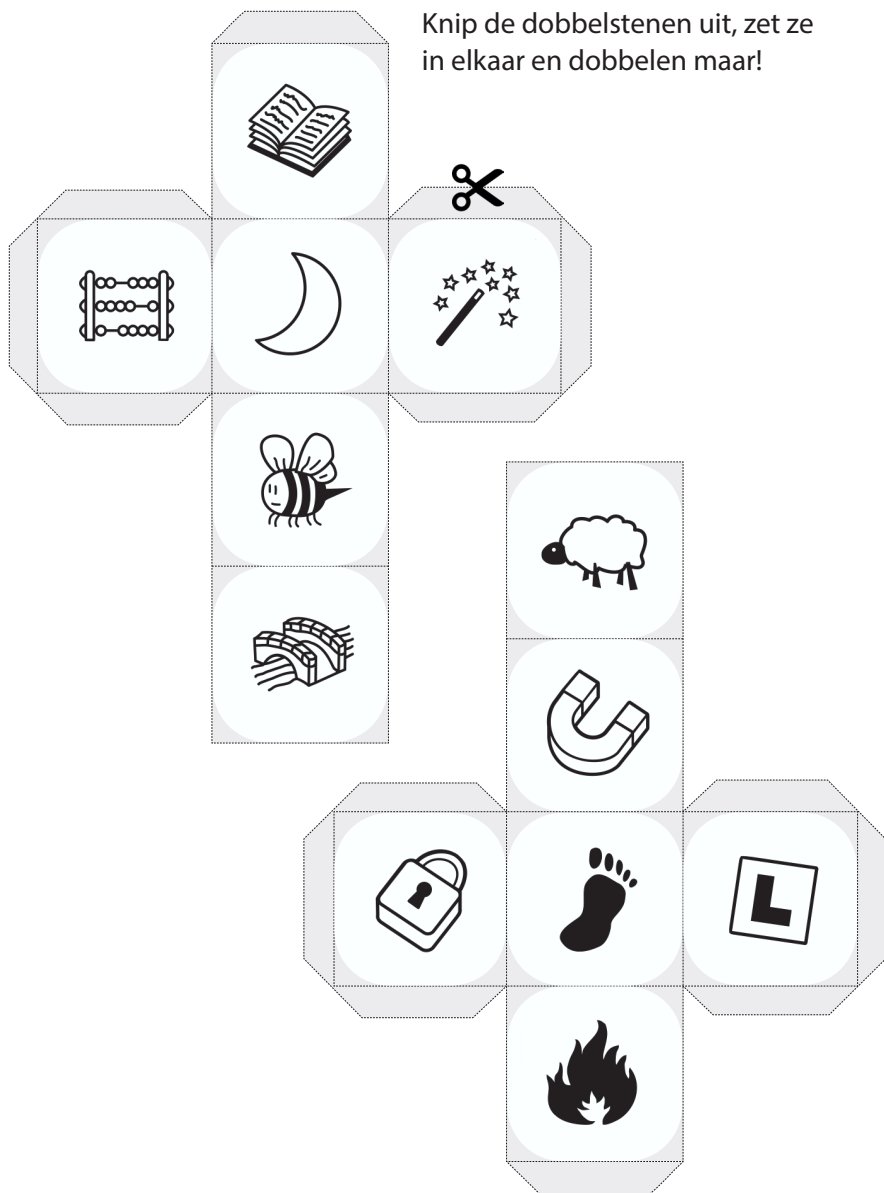
2) Hoe speel je het spel?

Begin met 'Er was eens...' en rol vervolgens met de 4 dobbelstenen. Begin met het symbool die jouw aandacht het meeste trekt. Gebruik 1 dobbelsteen voor het begin van het verhaal, 2 voor het midden en 1 voor het einde. Er is slechts één regel: elk verhaal is goed!

Vertel bijvoorbeeld een verhaal over jouw held, favoriete film, boek of TV show. Je kunt er ook voor kiezen om alle spelers om de beurt een deel van het verhaal te laten vertellen.



Knip de dobbelstenen uit, zet ze in elkaar en dobbelen maar!



Vertel een verhaal

a) Begin je verhaal met 'Er was eens...' en kies wie in jouw verhaal de hoofdrol krijgt. Gebruik een van de personages hieronder.



b) Waar komt jouw hoofdpersoon vandaan? Wat eten ze daar of welke avonturen maakt hij of zij daar mee?



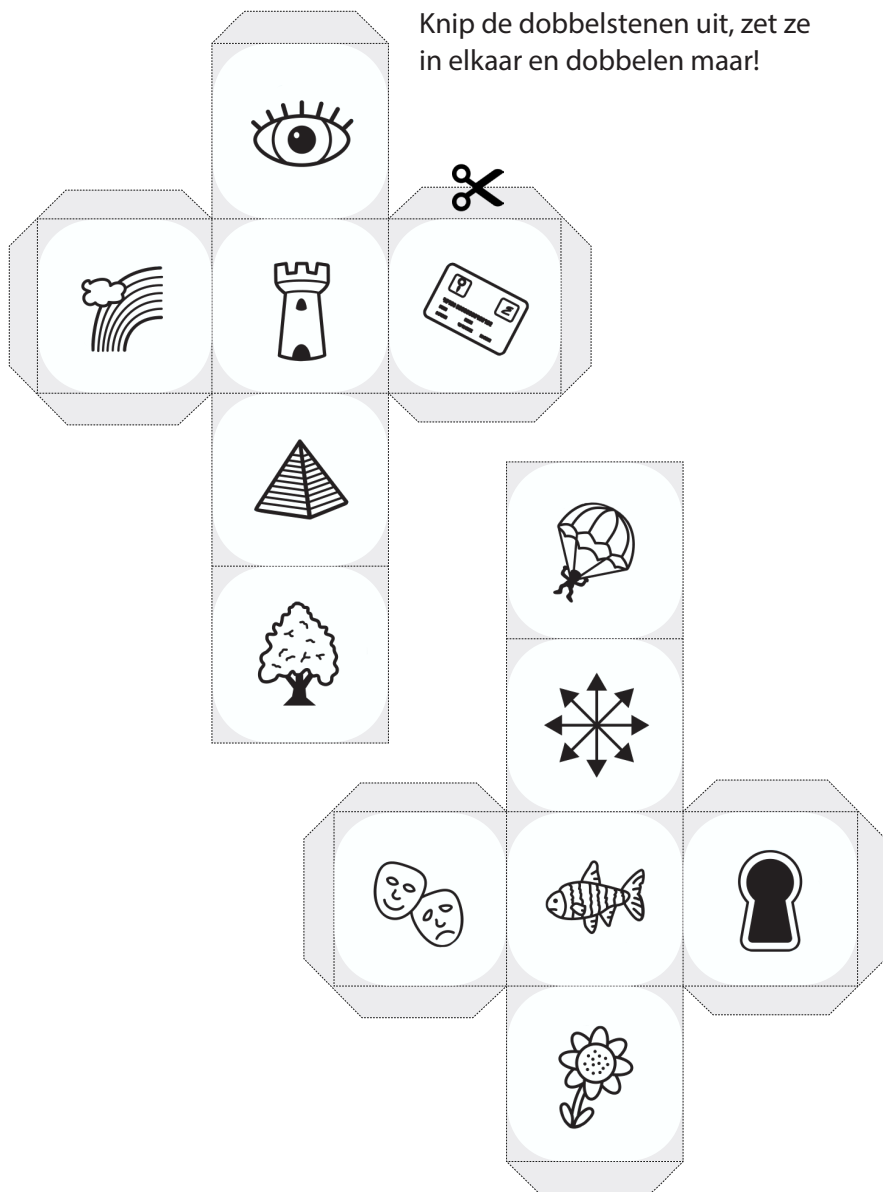
c) Gebruik de symbolen hieronder om je verhaal spannend, leuk of griezelig te maken.



d) Kies je voor een betoverend einde van je verhaal of toch voor een van de andere symbolen hieronder?



Knip de dobbelstenen uit, zet ze in elkaar en dobbelen maar!



Vertel een verhaal

Vertel een verhaal met de 9 symbolen op de gerolde dobbelstenen. Neem er 3 voor het begin, 3 voor het midden en 3 voor het einde van het verhaal.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....