

# Slot Sidderstein

Een griezelige spellenverzameling voor 1 - 6 kleine spookjes van 5 - 999 jaar.

**Spelidee:** Kai Haferkamp & Markus Nikisch

**Illustraties:** Sabine Krausshaar

**Speelduur:** ca. 5 - 20 minuten (volgens spelvariant)

Onder de kleine leerlingen van de spokenschool in Slot Sidderstein heerst grote opwinding: vandaag wordt het eindexamen spoken afgenomen. Nu moeten de kleine spookjes bewijzen dat ze het ambacht onder de knie hebben.

Wie goed oplet en handig is, kan een heleboel slotbewoners aan het schrikken maken en slaagt er vast en zeker in om ook voor de examens te slagen.

## Spelinhoud:

1 meerdelig Slot Sidderstein (bodem v.d. doos, 4 voetjes, 4 doppen, 4 muren)

1 spook

1 spookstaf

36 schilderijen (vierkant)

9 kamerkaarten (rond)

1 zandloper

1 spelregels

**Hindernissen om het spoken te bemoeilijken:**

4 spookkogels, 1 schatkist, 9 goudstukken

**Bovendien:** 1 extra boekje "Griezelolympiade" met aanvullende spelideeën.

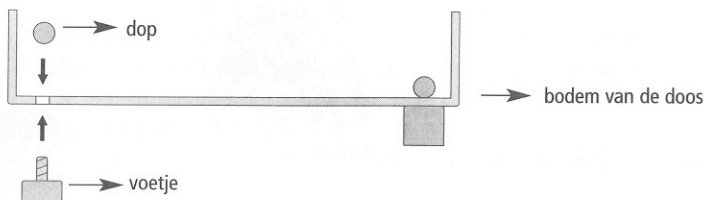


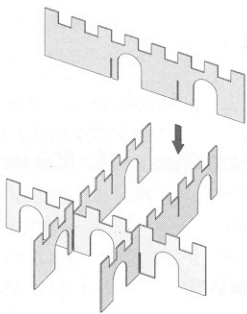
## Als eerste moet het slot worden opgebouwd:

Leg om te beginnen alle toebehoren uit de bodem van de doos in het deksel. Het inlegstuk, waarop de vloer en de buitenmuren van Slot Sidderstein staan afgebeeld, blijft in de bodem van de doos.

In elke hoek van de bodem bevindt zich een klein gaatje.

Pak een voetje en steek het dunne metalen uiteinde van onder door de opening. Schroef dan de kleine dop er van bovenaf op. Bevestig alle vier de voetjes op deze manier.





Zet de doos vervolgens op tafel. Steek de vier muren over de insnijdingen zodanig in elkaar, dat er bij elkaar passende kamers ontstaan. Zet deze in de bodem van de doos.

Overigens: bij volgende spellen kunnen jullie de muren ook op andere manieren aan elkaar zetten. Er zijn in totaal 1024 mogelijkheden om het slot in elkaar te zetten! Als jullie willen, kunnen jullie uitproberen of we ons niet verrekend hebben ...

Nu staat Slot Sidderstein met zijn negen even grote kamers voor jullie.

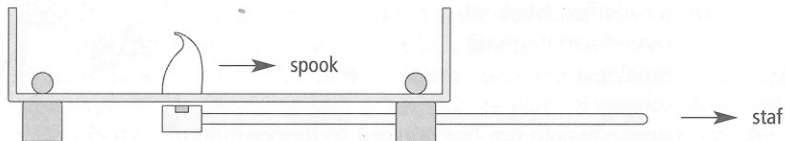
### Spoken moet je leren!

Voordat met het eerste spel wordt begonnen, moeten alle medespelers het spoken een beetje oefenen. Jullie zullen zien dat het met een beetje oefening helemaal niet zo moeilijk is.

Zet het spook in een willekeurige kamer. Neem de spookstaf bij het dunne uiteinde in je hand en steek het andere uiteinde met de schijf onder het slot.

**Opgelet:** de stip die op de schijf te zien is, moet naar boven wijzen!

Houd de schijf precies onder het spook. Jullie zullen merken dat de magische toverkracht begint te werken: het spook gaat mee met de bewegingen van de staf, als of hij gestuurd wordt door een magische hand.



**Tip:** beweeg de staf heel langzaam, zodat de spookstaf het contact met het spook niet verliest.

Het is het beste dat jij of een ander kind het slot ondertussen een beetje vasthoudt. Want het kan gebeuren dat de toverkracht zo groot is, dat het hele slot in beweging komt.

Op de schilderijkaarten staan de verschillende bewoners van het slot afgebeeld. Maar waar ze zich precies bevinden – en wat ze aan het doen zijn – dat moeten jullie ontdekken ...

**Opgelet:** ga niet naar de schilderijen zelf op zoek, maar naar de erop afgebeelde personen. Vaak is het helemaal niet gemakkelijk om ze te ontdekken!



schilderij



de gezochte slotbewoner

## Spel 1: Het spookexamen

slotbewoners aan het schrikken maken

slot, zandloper, staf en spook klaar, kamerkaarten en schilderijen omkeren, schudden



kaart omdraaien, spook in kamer zetten, schilderij omkeren, afgebeelde bewoner zoeken

zandloper omdraaien, staf onder spook houden

### Doel van het spel:

Wie snel en handig is, kan een heleboel slotbewoners aan het schrikken maken en wint.

### Spelvoorbereiding:

Zet Slot Sidderstein in het midden op tafel.

De zandloper, de spookstaf en het spook worden naast de doos klaargezet. De negen ronde kamerkaarten worden geschud en omgekeerd op een stapel gelegd. De 36 schilderijkaarten worden eveneens geschud en omgekeerd.

De vier spookkogels, de schatkist en de negen goudstukken worden bij dit spel niet gebruikt en blijven in het deksel van de doos.

### Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

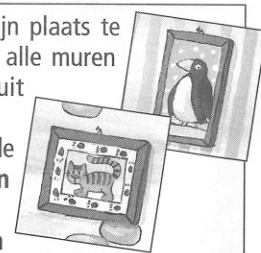
Wie het snelst drie keer achter elkaar "Slot Sidderstein" kan roepen, mag beginnen en pakt de spookstaf.

Draai de bovenste ronde kamerkaart om en zet het spook in het midden van de betreffende kamer.

Het kind, dat links naast je zit, is je griezelhulpje. Het draait het bovenste schilderij om, laat dit aan je zien en legt het voor je neer. De hierop afgebeelde slotbewoner moet het spook aan het schrikken maken.

- Degene die aan de beurt is, hoeft niet op zijn plaats te blijven zitten. Hij mag elke keer opstaan om alle muren goed te bekijken en het spook vanuit verschillende posities te besturen.
- **Zoektip:** kijk goed naar de schilderijen en de muren waar ze aan hangen. Er zijn stenen muren en muren met behang.

Alle slotbewoners, van wie de schilderijen aan een stenen muur hangen, kunnen jullie op een van de vier buitenmuren van het slot vinden. De slotbewoners, van wie het schilderij aan een behangen muur hangt, bevinden zich op één van de vier binnenmuren. Jullie kunnen het zoeken vereenvoudigen als jullie alleen de schilderijen gebruiken die aan de stenen muren hangen. Of alleen degene die aan behangen muren hangen.



Als je hebt gezien naar welke kamer je het spook moet leiden om de eerste slotbewoner aan het schrikken te maken, draait je griezelhulpje de zandloper om. Nu gaat je tijd in ...

### Het spoken begint ...

Je steekt de spookstaf onder het slot en houdt hem precies onder het spook.



**spook naar de op het schilderij afgebeelde bewoner voeren, "boe!" roepen**

Probeer nu om het spook zo snel mogelijk naar de gezochte slotbewoner te leiden.

Als je het spook naar de juiste kamer hebt gevoerd, moet je met het spook de slotbewoner aanraken. Roep op hetzelfde moment "boooooee!" om hem aan het schrikken te maken.

- **Belangrijk:** sommige slotbewoners zitten zo hoog, dat het spook hen niet kan bereiken. In dit geval raakt het spook de muur onder de betreffende afbeelding aan.
- Alle andere kinderen letten er ondertussen op, dat de juiste slotbewoner gevonden en aan het schrikken gemaakt wordt. Heb je per ongeluk een verkeerde slotbewoner aan het schrikken gemaakt? Leid het spook snel naar de juiste.

Je moet wel opschieten: want uiteraard verliezen je medespelers de zandloper niet uit het oog ...

**Zandloper loopt nog? Nog een schilderij omkeren en meteen beginnen te zoeken**

**Heb je de eerste slotbewoner aan het schrikken gemaakt en de zandloper loopt nog steeds?**

Je griezelhulpje legt het volgende schilderij open voor je neer en jij begint meteen met de volgende zoektocht.

**Opgelet:** anders dan bij de eerste ronde loopt je tijd al. De andere kinderen mogen je natuurlijk helpen bij het zoeken naar de slotbewoner.

**Zandloper leeggelopen? Einde zoektocht**

**Is ook de laatste zandkorrel door de zandloper gelopen?**

Wie het heeft gezien roept luid: "Stop-spook houd op!"

Je legt de spookstaf meteen neer. De **schilderijen van de slotbewoners** die je aan het schrikken hebt gemaakt, mag je bij je neer leggen. Is het je **niet gelukt om de laatste slotbewoner aan het schrikken te maken?** Het bijbehorende schilderij wordt onderop de stapel gelegd.

Het volgende kind is aan de beurt.

**Einde van het spel:**

Het spel is afgelopen ...

... wanneer ieder kind het spook **precies drie keer** heeft bestuurd

... of wanneer **alle schilderijen** zijn verdeeld.

**de meeste schilderijen = gewonnen**

Het kind dat de meeste schilderijen heeft verzameld, heeft gewonnen en is het beste spook van de klas.

Als twee of meer kinderen evenveel schilderijen hebben, dan hebben ze gezamenlijk gewonnen.

**Variant:**

**Spelvariant: het dreunt en dondert in het slot!**

- Om het besturen van het spook nog moeilijker te maken, kunnen jullie **hindernissen** over de kamers van het slot verdelen.
- Probeer ook 's uit wat er gebeurt, wanneer jullie de **spookkogels** over

**spookkogels en goudstukken als hindernissen**

het slot verdelen. Oefen hoe jullie het spook langs de goudstukken en de schatkist kunnen sturen.

- **Bepaal gezamenlijk** welke en hoeveel hindernissen jullie willen gebruiken en verdeel ze elke keer opnieuw als het volgende kind aan de beurt is.

## Spel 2: Groepsspoken op Slot Sidderstein

Een coöperatief spookexamen.

**Doel van het spel:**

De kinderen proberen gezamenlijk om een bepaald aantal slotbewoners binnen een vastgestelde tijd aan het schrikken te maken.

**Spelvoorbereiding:**

Het spel wordt op dezelfde manier als spel 1 voorbereid met als enig verschil:

**Het aantal schilderijen wordt bepaald door het aantal meespelende kinderen:**

2 kinderen = 6 willekeurige schilderijen

3 kinderen = 9 willekeurige schilderijen

4 kinderen = 12 willekeurige schilderijen

5 kinderen = 15 willekeurige schilderijen

6 kinderen = 18 willekeurige schilderijen

Keer de schilderijen om, schud ze en leg ze naast het Slot Sidderstein klaar.

**schilderijen uitkiezen**

**omdraaien, schudden**

**kaart omkeren: spook in de kamer zetten, schilderij omdraaien spook naar gezochte bewoner leiden**

**Spelverloop:**

Het jongste kind mag beginnen. Het kind dat links van hem zit is het griezelhulpje en draait een kamerkaart om. Daar begint het spook. Het griezelhulpje draait het bovenste schilderij om en laat het zien.

De zandloper wordt omgedraaid en het spoken begint.

Alle medespelers helpen bij het zoeken en geven aanwijzingen. Is het spook bij de juiste slotbewoner aangekomen, dan roept iedereen zo griezelig en luid mogelijk "boooooe"!

Elk kind mag net zo lang doorgaan met slotbewoners aan het schrikken maken, totdat de zandloper is leeggelopen. Dan is kloksgewijs het volgende kind aan de beurt en neemt het spook over. De zandloper wordt opnieuw omgedraaid. Als er nog een schilderij open ligt, dan moet het kind als eerste deze slotbewoner aan het schrikken maken, voordat er een nieuw schilderij wordt omgedraaid.

**Einde van het spel:**

Het is afgelopen ...

... zodra **alle slotbewoners aan het schrikken** zijn gemaakt

... op z'n laatst echter, zodra **elk kind een keer het spook** heeft gestuurd.

**Alle bewoners aan het schrikken gemaakt? Of iedereen aan de beurt geweest?**

Gewonnen

Niet gelukt?  
met z'n allen  
verloren

zoveel mogelijk  
bewoners aan het  
schrikken maken

7 schilderijen om-  
draaien, afge-  
beelde bewoners  
in willekeurige  
volgorde aan het  
schrikken maken  
zolang de zand-  
loper loopt

Tijd voorbij?  
Volgende kind

Wie heeft de  
meeste  
schilderijen  
verzameld?

Zijn jullie er in geslaagd om alle slotbewoners aan het schrikken te maken? Dan zijn jullie een te gek **griezelteam** en hebben jullie met z'n allen gewonnen.

Is het jullie niet gelukt? Dan moeten jullie nog een beetje oefenen. Misschien lukt het dan wel de volgende keer.

## Spel 3: Alle zeven in één klap

Voor geoefende kinderen.

### Doel van het spel:

Wie een beetje geluk en een spokig goed overzicht heeft, lukt het om de meeste bewoners aan het schrikken te maken.

### Spelvoorbereiding:

Zoals bij spel 1.

### Spelverloop:

Alle kinderen roepen op hetzelfde moment "booooo". Wie zonder adem te halen het langste kan blijven roepen, mag beginnen en krijgt de spookstaf. Nu wordt niet slechts één schilderij omgedraaid, maar zeven.

Als je aan de beurt bent, mag je de schilderijen zodanig neerleggen, dat je ze allemaal goed kan zien.

Je moet proberen om zoveel mogelijk slotbewoners aan het schrikken te maken, terwijl de zandloper loopt.

De **volgorde waarin** je ze aan het schrikken maakt, **mag je zelf bepalen**. Ook nu heb je een griezelhulpje: hij draait de schilderijen van de slotbewoners om, die je aan het schrikken hebt gemaakt.

**Is de tijd voorbij?** Je krijgt de **omgedraaide schilderijen**.

Het volgende kind is aan de beurt. Het schudt de nog open liggende kaarten en legt ze onderop de stapel. Daarna legt het op zijn beurt zeven kaarten open voor zich neer.

### Einde van het spel:

Zodra er geen zeven schilderijen meer kunnen worden omgedraaid, is het spel afgelopen.

Wie de meeste schilderijen heeft, heeft gewonnen. Als meerdere kinderen er evenveel hebben verzameld, dan hebben ze gezamenlijk gewonnen.

### • Variant: Alle zeven in één klap voor eenzane spoken

Deze variant kan je ook uitstekend alleen tegen de tijd spelen. Heb je, als de zandloper leeg is, ten minste drie van de zeven slotbewoners aan het schrikken gemaakt? Gefeliciteerd: je bent geslaagd voor het examen.