

Wat zie jij?

Een leerzame verzameling detectivespellen voor 2 - 5 speurneuzen van 4 - 12 jaar.

Spelendervijs wordt het waarnemingsvermogen geoefend en de woordenschat verrijkt.



Spelidee: Torsten Marold
Illustraties: Martina Leykamm
Speelduur: ca. 10 - 15 minuten

De tweeling Toni en Tina hebben een te gek idee: samen met hun drie vrienden willen ze een heus geheim genootschap oprichten, spannende zaken oplossen en echte detectives worden. Opgewonden zijn ze alle zes bij hun eerste geheime bijeenkomst in de boomhut.

„Wat doet een detective eigenlijk?“, wil Lea, de jongste weten.
„Een echte detective moet alles goed kunnen waarnemen“, roept Toni.
„Maar ik weet toch helemaal niet hoe je goed moet waarnemen“, zegt Lea treurig.

Maar dan heeft Tina een te gek idee voor een detective-waarnemingsspel.

Spelinhoud

- 1 dubbelzijdig speelbord (boerderij/stad)
- 5 vergrootglazen
- 19 insignes
- 30 zoekkaarten „boerderij“ (groene achterkant)
- 30 zoekkaarten „stad“ (blauwe achterkant)
- 1 zandloper
- 1 speciale dobbelsteen
- spelregels

Voor het eerste spel:

Iedere detective is ooit 'ns klein begonnen!
Daarom kan de moeilijkheidsgraad van ieder spel steeds afzonderlijk, van eenvoudig tot ingewikkeld worden bepaald.

Het onderstaande spelmateriaal is van belang voor de moeilijkheidsgraad:

- **Het speelbord**
Het speelbord heeft twee zijden. Op de ene zijde staat een boerderij en op de andere staat een stad afgebeeld.
De boerderij is bedoeld voor het eenvoudigere spel, omdat er minder details te zien zijn. De stad is geschikt voor geoefende of oudere kinderen.
 - **De zoekkaarten**
Bij elke zijde van het speelbord hoort een eigen set kaarten. De 30 kaarten voor de boerderij hebben een groene achterkant. De 30 kaarten voor de stad hebben een blauwe achterkant.
- Tip:** bij het begin kunnen jullie sommige van de moeilijke kaarten uit het spel nemen. Afbeeldingen die jullie nog niet bekend zijn, kunnen van tevoren worden besproken en verklaard.
- **De zandloper**
De zandloper brengt vaart in het spel en voorkomt dat er te lang wordt nagedacht.
Hij kan zowel bij het spelidee „kleine detective” als bij „grote detective” gebruikt worden.
 - **De dobbelsteen**
De dobbelsteen is vooral voor oudere kinderen interessant.
Hiermee moeten bijvoorbeeld personen, dieren of voorwerpen met een bepaalde beginletter worden gevonden.
De dobbelsteen wordt in het tweede spelidee „grote detective” ingezet.
- De vier onderdelen – speelbord, zoekkaarten, zandloper en dobbelsteen – kunnen heel gericht op de afzonderlijke groepen worden ingesteld en telkens weer opnieuw worden gecombineerd.

1. Kleine detective

Een waarnemingsspel voor 3 - 5 spelers vanaf 4 jaar.

Doel van het spel

Welke speler kan het best waarnemen en combineren en verzamelt als eerste vier insignes?

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord met de boerderijkant naar boven gekeerd in het midden op tafel. Neem de zoekkaarten met de groene achterzijde en schud ze. Leg de kaarten gedekt op een stapel naast het speelbord. Ten slotte krijgen jullie nog allemaal een vergrootglas.
Het overgebleven materiaal wordt bij het spel „kleine detective” niet gebruikt en blijft in de doos.

Spelverloop

Er wordt klokgewijs om beurten gespeeld.

Wie als eerste iets groens in de kamer ontdekt, mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint de oudste.

Hij is de „geheime getuige” en trekt de bovenste zoekkaart van de gedekte stapel en bekijkt deze in het geheim.

Op elke kaart staat een persoon, een dier of een voorwerp afgebeeld. Precies dezelfde afbeelding staat ook op het speelbord afgebeeld.

Alle andere spelers zijn de detectives en moeten er achter zien te komen, wat er op de kaart van de geheime getuige staat afgebeeld.

De geheime getuige:

In iedere ronde geeft de geheime getuige een aanwijzing m.b.t. wat er op zijn kaart te zien is.

Hij kan bijvoorbeeld de volgende aanwijzingen geven:

- het is een persoon / een dier / een voorwerp ...
- het is rood / geel / groen / blauw ...
- het is heel klein / groot ...
- het heeft twee armen / vier poten ...
- het is een man / een vrouw / een kind ...
- het is van stof / van hout ...
- we hebben het hier in huis / we hebben het in de dierentuin gezien ...

*vier insignes
verzamelen*

*speelbord „boerderij”
midden op tafel,
groene zoekkaarten
schudden en
opstapelen,
insignes klaarleggen,
vergrootglazen
verdelen*

*„geheime getuige”
trekt bovenste
zoekkaart*

detective raden

*„geheime getuige”
geeft een aanwijzing
m.b.t. de zoekkaart*

Belangrijk: Er zijn ook andere aanwijzingen mogelijk. De geheime getuige mag zelf bepalen wat voor aanwijzing hij geeft! Probeer de eerste aanwijzing niet te gemakkelijk te maken. Het spel wordt steeds spannender naarmate jullie aanwijzingen fantasieërijker zijn.

De detective:

Na elke aanwijzing zoeken alle detectives tegelijkertijd op het speelbord naar wat er bij de aanwijzing zou kunnen passen. Zodra een detective denkt dat hij de juiste afbeelding op het speelbord heeft gevonden, legt hij er snel zijn vergrootglas op.

• **Het vergrootglas ligt op de juiste plek:**

De geheime getuige roept meteen „betrapt!”

Als beloning krijgt de eigenaar van het vergrootglas een insigne.

• **Het vergrootglas ligt niet op de juiste plek:**

Helaas, maar ook de beste detective vergist zich wel eens. Neem het vergrootglas weer terug en leg het voor je neer.

Alle andere detectives zoeken verder en leggen hun vergrootglazen op het speelbord neer.

Wanneer alle detectives hun vergrootglas hebben neergelegd en niemand het juiste antwoord heeft geraden, wordt er een nieuwe raadronde gehouden.

De geheime getuige geeft de volgende aanwijzing en de detectives leggen hun vergrootglazen opnieuw neer.

Er begint een nieuwe ronde

Als het vergrootglas op de juiste plek ligt, begint er een nieuwe ronde.

De detective die zojuist het insigne heeft gekregen, is de nieuwe geheime getuige. Hij pakt de bovenste kaart van de stapel en geeft de eerste aanwijzing.

Einde van het spel

Zodra een van de spelers zijn vierde insigne heeft behaald, is het spel afgelopen. Hij heeft gewonnen en wordt tot de allerbeste aankomende detective benoemd.

De zandlopervariant

De zandloper verhoogt de snelheid van het spel en voorkomt dat er te lang wordt nagedacht. Alle regels van het spel „kleine detective” blijven geldig. Op het moment dat er nog maar één speler is die zijn vergroot-glas nog niet heeft neergelegd, wordt de zandloper omgedraaid. De speler heeft net zolang de tijd om zijn vergrootglas neer te leggen tot de zandloper is leeggelopen. Als hij te lang heeft gewacht, is zijn beurt voorbij. Als jullie willen, kan ook worden afgesproken dat de geheime getuige meteen na zijn aanwijzing de zandloper omdraait. Nu moeten alle spelers binnen deze tijd hun vergrootglazen neerleggen.

detectives leggen
tegelijk hun
vergrootglazen op
het speelbord

vergrootglas ligt
goed = „gesnapt!”,
eigenaar v/h
vergrootglas krijgt
insigne,
vergrootglas ligt
verkeerd = verder
zoeken

geen enkel
vergrootglas ligt
goed = geheime
getuige geeft nog
een aanwijzing

nieuwe ronde

vierde insigne
gekregen =
gewonnen en einde
v/h spel

2. Grote detective

Een dobbelspel voor 3 - 5 grote detectives die al het ABC kennen.

Het spel is afgezien van de volgende wijzigingen identiek aan het spel-idee van „kleine detective”. De geheime getuige trekt niet auto-matisch een kaart van de stapel kaarten, maar gooit eerst met de dobbelsteen.

Wat is er op de dobbelsteen te zien?

• **ABC**

De geheime getuige zoekt een voorwerp, een persoon of een dier naar keuze van het speelbord uit.

Nu zegt hij: „De gezochte afbeelding begint met de letter ...”

Daarna zoeken alle spelers tegelijk naar een afbeelding die met deze letter begint en leggen hun vergrootglazen hierop.

Als geen enkele detective zijn vergrootglas op de juiste plek heeft gelegd, dan noemt de geheime getuige de tweede letter op en er begint een nieuwe ronde.

• **Oog**

De geheime getuige mag een willekeurig voorwerp, dier of persoon van het speelbord uitkiezen en een aanwijzing geven..

De andere spelers leggen hun vergrootglazen neer. Als geen enkele detective zijn vergrootglas op de juiste plek heeft gelegd, dan geeft de geheime getuige een nieuwe aanwijzing.

• **Kaart**

De geheime getuige draait net als bij het spelidee „kleine detective” de bovenste zoekkaart van de gedekte stapel om en geeft de eerste aanwijzing. Alle andere leggen hun vergrootglazen neer.

Als niemand zijn vergrootglas op de juiste plek heeft gelegd, dan geeft de geheime getuige een nieuwe aanwijzing.

Als een van de spelers zijn vergrootglas op de juiste plek heeft gelegd, krijgt hij een insigne en wordt hij de volgende geheime getuige. Hij gooit met de dobbelsteen en er begint een nieuwe ronde.

Belangrijk: als hij een afbeelding uitkiest die meerdere keren op het speelbord te zien is (bv. de peer) dan krijgt de eerste speler die zijn vergrootglas op een van deze afbeeldingen legt het insigne..

Wie heeft nu als eerste zijn vierde insigne gewonnen? Jij bent de grootste detective aller tijden!

Tip: dit spelidee kan met de zandlopervariant worden gecombineerd (zie spelidee „kleine detective”).

spelverloop en
voorbereiding
net als bij „kleine
detective”
uitbreidingen:
geheime getuige
gooit



afbeelding
uitzoeken, eerste
letter noemen,
geen enkel
vergrootglas goed =
volgende letter



afbeelding uitkiezen
en aanwijzing geven



kaart pakken en
aanwijzing geven

vergrootglas goed =
insigne

vierde insigne =
gewonnen en einde
v/h spel

3. Snelle detective

Een flitsend snel zoekspel voor 2 - 5 detectives vanaf 4 jaar.

Spelvoorbereiding

Kies een van de beide zijden van het speelbord uit en leg het speelbord met deze zijde naar boven in het midden op tafel.

De bijbehorende zoekkaarten worden geschud en op een gedekte stapel naast het speelbord gelegd.

De insignes worden eveneens naast het speelbord gelegd.

Het overgebleven materiaal blijft in de doos.

*speelbordzijde
uitkiezen en bord
midden op tafel
leggen, bijbehorende
zoekkaarten
schudden en
opstapelen,
insignes klaarleggen*

Spelverloop

De oudste detective draait de bovenste zoekkaart om. Hij moet hem zodanig omdraaien dat iedereen tegelijk de kaart goed kan zien.

Nu wordt er door iedereen tegelijk gespeeld.

Wie als eerste de bijbehorende afbeelding op het speelbord ontdekt, legt snel zijn vinger erop.

De snelste krijgt als beloning een insigne en mag de volgende kaart omdraaien.

*beide spelers trekken
een zoekkaart*

Einde van het spel

Zodra een van de spelers zijn vierde insigne behaalt, is het spel afgelopen.

Hij is de snelste detective en heeft gewonnen.

*vragen m.b.t. de
zoekkaart stellen ...*

*vierde insigne =
gewonnen en einde
v/h spel*

4. Detectiveduel

Een raadspel voor twee vernuftige detectives

Spelvoorbereiding

Kies een van de beide zijden van het speelbord uit en leg het speelbord met deze zijde naar boven in het midden op tafel.

Bovendien hebben jullie de bijbehorende zoekkaarten en de insignes nodig.

De zoekkaarten worden geschud en op een gedekte stapel naast het speelbord gelegd. De insignes worden eveneens naast het speelbord gelegd.

Het andere materiaal wordt niet gebruikt en blijft in de doos.

Spelverloop

Beide spelers trekken een kaart van de gedekte stapel en bekijken deze in het geheim.

Nu moet iedere speler d.m.v. gerichte vragen achter zien te komen welke afbeelding op de kaart van de andere speler is te zien.

De kleinste speurneus begint en mag ofwel ...

- een vraag stellen, of
- een verdenking uitspreken.

Een vraag stellen

Wanneer je aan de beurt bent, mag je een vraag stellen om een aanwijzing m.b.t. de afgebeelde persoon, het dier of het voorwerp te krijgen.

De vraag moet zodanig worden gesteld, dat hij met „ja” of „nee” is te beantwoorden.

Je medespeler moet de vraag beantwoorden. Daarna mag hij een vraag stellen of een verdenking uitspreken.

Een verdenking uitspreken

Als je denkt dat je weet wat er op de kaart van je medespeler staat afgebeeld, mag je een verdenking uitspreken.

Daarbij moet je op het speelbord het voorwerp, het dier of de persoon aanwijzen en benoemen.

*... of verdenking
uitspreken*

*verdenking onjuist =
volgende speler is
aan de beurt,
verdenking juist =
speler krijgt insigne*

- Is de verdenking onjuist, dan gebeurt er niets. Je medespeler is aan de beurt en mag een vraag stellen of een verdenking uitspreken.
- Is de verdenking juist, dan krijg je een insigne.
De andere speler trekt een nieuwe kaart van de gedekte stapel en mag vervolgens een vraag stellen of een verdenking uitspreken.

Einde van het spel

Zodra een van de spelers zijn vijfde insigne heeft, is het spel afgelopen. Hij heeft het grote detectiveduel gewonnen.

*vijfde insigne =
gewonnen en einde
v/h spel*