

SPELREGELS

Spelmateriaal:

6 taalhelden



1 kladblok met zoektochten



18 hartjes



49 kaarten



1 START kaart

20 avontuurkaarten

18 eindbaaskaarten

10 schatkistkaarten

Intro:

De taalhelden komen in actie om samen met jullie de monsters van het spelwoud te verslaan. Het spelwoud zit vol met gevaarlijke wezens die zich voeden met taal en alleen de taalhelden kunnen ze verslaan. Kies je favoriete taalheld, creëer je eigen spelwoud en werk samen om de monsters met jullie taalkennis te verslaan!

Doel van het spel:

Probeer samen met je team zoveel mogelijk sterren te behalen tijdens jullie avontuur.

TIP! Noteer na het spelen jullie score en probeer deze steeds te verbeteren.

Vorbereiding:

Alle spelers kiezen een taalheld die ze willen zijn tijdens dit avontuur. Plaats de START-kaart op tafel en plaats de gekozen taalhelden op de START-kaart.



Maak de avonturenstapel klaar voor gebruik door het volgende te doen:

- kies uit de 18 eindbaaskaarten, 6 eindbaaskaarten die jullie met je team willen gaan spelen. Aan de sterren en hun uiterlijk kun je zien hoe moeilijk deze eindbazen zijn.
- schud de 6 gekozen eindbaaskaarten samen met alle schatkist- en avontuurkaarten. Plaats deze avonturenstapel op tafel met de voorkant naar boven, zodat je de route, dichte schatkist of eindbaas ziet.



Niveau 1
voor
groep 4

Niveau 2
voor groep
5 en 6

Niveau 3
voor groep
7 en 8

moelijkheids
binnen niveau:



Alle spelers ontvangen 3 hartjes. Dit zijn de levens van je taalheld. Leg de hartjes voor je neer op tafel, zodat iedere speler kan zien hoeveel hartjes je nog hebt.



Jullie team pakt één formulier van het kladblok met zoektochten. Tijdens het spel worden hierop de antwoorden op de vragen ingevuld.

LET OP! Jullie mogen meerdere formulieren gebruiken als de antwoorden bijvoorbeeld niet meer passen, of als er meer dan 5 vragen worden gespeeld.

Kies samen met je team een tekst uit het verhalenboek. Deze tekst mogen jullie op elk moment tijdens het spel lezen en alle vragen worden tijdens dit spel beantwoord over dit verhaal.

TIP! Voel je vrij om andere verhalen te gebruiken. Bijvoorbeeld die uit de krant Kidsweek.



➔ VERHALEN
VANAF
PAGINA 9

Alle spelers pakken 4 kaarten van de avonturenstapel en nemen deze in hun hand. Het avontuur kan beginnen!

Het spel:

De oudste speler begint. In je beurt mag je één van de volgende twee acties doen:

ACTIE:

Een kaart uit je hand aanleggen, waardoor er een pad ontstaat in het bos



Regels als je een kaart aanlegt:

- je mag maar één kaart per beurt aanleggen
- de kaart moet altijd precies passen
- je mag de kaart draaien maar alleen staand aanleggen

Na het aanleggen van een kaart pak je **altijd** een nieuwe kaart van de avonturenstapel.

ACTIE:

Je taalheld verzetten over het pad



Regels als je een taalheld verzet:

- je mag zover lopen als je wilt, zolang je de paden maar volgt
- je bent niet verplicht om te stoppen als je over een kaart met een schatkist of eindbaas loopt
- er mogen meerdere taalhelden op één kaart staan
- als je met je taalheld op een kaart met een schatkist of eindbaas wilt eindigen, stop je daar en draai je de kaart om

Als je één van deze twee acties gedaan hebt, geef je de beurt door aan de volgende speler met de klok mee.

LET OP! Tijdens je beurt mag je altijd de gekozen tekst (of een gedeelte van de tekst) nog een keer lezen. Dit kan bijvoorbeeld handig zijn tijdens het beantwoorden van vragen. **TIP!** Lees de tekst hardop voor.

Kaarten omdraaien:

Eindbaaskaart:

Dit zijn de monsters die jij en je team moeten verslaan om sterren te verdienen. Eindbaaskaarten hebben altijd drie taalvragen die jij en je team moeten beantwoorden aan de hand van één van de teksten uit het verhalenboek.

LET WEL OP! Elke opdracht die jullie doen kost 1 leven (en soms zelfs 2!). Heb je niet genoeg levens, dan mag je de vraag niet beantwoorden.

Regels tijdens het verslaan van een eindbaas:

- 1 de speler die de eindbaas heeft omgedraaid beslist hoeveel vragen hij wil beantwoorden
- 2 de vragen worden beantwoord op basis van de tekst die gekozen is (aan het begin van het spel)
- 3 de speler die de eindbaas heeft omgedraaid, draait per vraag die het team doet het aantal levens om die op de kaart staat
- 4 het team overlegt welk antwoord ze willen geven en schrijven dit en de code van het antwoord op hun 'zoektochtformulier'
- 5 kleur de sterren in die jullie verdienen met het beantwoorden van een vraag
- 6 wanneer de vraag is beantwoord draait de speler de eindbaaskaart weer om. Dezelfde eindbaas mag dus vaker verslagen worden

LET WEL OP! Je kunt uiteraard de drie opdrachten maar één keer per spel beantwoorden (anders zou het antwoord hetzelfde zijn).

voorbeeld eindbaas:
3 vragen (A1, A2 en A3)
per vraag -1 leven



Schatkistkaart:

Als je levens (bijna) op zijn, is het handig om in je beurt naar een schatkistkaart te lopen. Draai de schatkistkaart om, om te zien hoeveel levens je terugkrijgt.

Heb je de schatkistkaart geopend? Dan blijft de kaart open op tafel liggen (de kaart wordt dus niet teruggedraaid). Alle schatkisten kunnen dus maar één keer geopend worden!

LET OP! Je mag alleen een schatkist openen als je levens mist en je kunt door een schatkist nooit meer dan 3 levens hebben.

Eind van het spel:

Het spel eindigt direct als één speler geen kaarten meer in zijn hand heeft, of wanneer niemand meer een kaart aan kan leggen. Spelers kunnen nu hun zoektochtformulier laten nakijken door een volwassene om te zien hoeveel sterren ze behaald hebben (geef ook de 6 eindbaaskaarten voor een duidelijk overzicht).

Sterren:

Als spelers een antwoord volledig goed hebben, verdienen ze het aantal sterren dat het antwoord waard is. Als het niet goed is, krijgen spelers geen sterren.

TIP! Leraren of ouders kunnen beoordelen of ze bij antwoorden die "een beetje kloppen" toch nog een aantal sterren geven (zoals 1 ster bij een 2-sterren vraag).

Tegen elkaar:

Genoeg samen geoefend? Speel dan tegen elkaar en kijk wie de meeste sterren kan verdienen. Geef iedereen een eigen 'zoektochtformulier' en ga de strijd aan tegen je vrienden!

Draai dit aantal hartjes dat voor je ligt weer terug naar rood.



Extra uitdaging nodig? Speel dan de variant waarbij de taalhelden superkrachten hebben!

Taalhelden met superkrachten:

De taalhelden krijgen unieke superkrachten. Wanneer spelers met 'superkrachten' spelen, moeten ze een nieuwe regel toepassen op de huidige regels: je mag je taalheld over maximaal drie kaarten verplaatsen.

Superkrachten:

BLAUW: DE MOEDIGE HELD

Deze taalheld mag in zijn beurt beide acties uitvoeren: een kaart aanleggen, en zijn taalheld verzetten. Dit is niet verplicht.



ROOD: DE BEHULPZAME HELD

Als deze taalheld op dezelfde kaart staat als een andere taalheld dan mag hij in zijn beurt die andere speler +1 leven geven (eenmalig per beurt).



GROEN: DE CREATIEVE HELD

Deze taalheld mag in zijn beurt eindbaaskaarten omdraaien en de opdracht uitvoeren zonder dat hij op de eindbaaskaart staat.



ROZE: DE KRACHTIGE HELD

Deze taalheld verliest per vraag 1 leven minder dan de andere taalhelden als hij een opdracht heeft uitgevoerd.



PAARS: DE WIJZE HELD

Deze taalheld kan tijdens zijn beurt één keer twee taalhelden van plek wisselen. Hij mag zichzelf met iemand wisselen, of kiest voor twee andere spelers.



GEEL: DE ENERGIEKE HELD

Deze taalheld kan maximaal zes stappen zetten tijdens zijn beurt in plaats van drie.

