

SPELREGELS

VOORBEREIDING

- Kies een spelleider (de leerkracht of een van de kinderen).
- Het spel is ontworpen voor drie tot zes spelers of groepen.
- Elk groepje kiest een pion van een bepaalde kleur en plaatst die op START.
- Er zijn twee soorten spelkaarten:
 - o VRAAGKAARTEN
 - o VERTELKAARTEN
- De spelleider houdt deze spelkaarten bij in afzonderlijke stapeltjes.
- Daarnaast zijn er 36 kaartjes van feestgangers.
- Leg het doel van het spel en de spelregels uit.
- Als iedereen alles snapt, wordt er gestart met het spel.

DOEL VAN HET SPEL

- In de feestzaal is er een huwelijk aan de gang. Iedereen uit de buurt is uitgenodigd.
- Om binnen te mogen op het feest moet je minstens zes kaartjes van feestgangers verzameld hebben. Telkens als je op een gewoon spelvakje (huisje) staat, moet je een vraag beantwoorden. Als je het antwoord goed hebt, krijg je een kaartje met een feestganger.
- Als je op het feest aankomt en je hebt nog geen zes kaartjes van feestgangers, moet je terug naar de marktplaats. Het tweede stuk van de straat leg je nog eens af, zodat je opnieuw de kans krijgt om mensen uit te nodigen.

SPELREGELS

- Er wordt gegooid met twee dobbelstenen tegelijk. De groep die het hoogste aantal ogen gooit, mag beginnen. Vervolgens wordt er in wisselende volgorde gespeeld.
- Vóór elke beurt wordt er met de dobbelstenen gegooid. Het aantal ogen bepaalt hoeveel vakjes de groep of speler vooruit mag.
- De spelbegeleider stelt een vraag uit de juiste stapel kaartjes (VRAAG of VERTEL).
- Je kunt op vier plaatsen terechtkomen:

1. HUIS: VRAAGKAARTJE

Vakje waarop je het antwoord moet geven op een vraag. Als het antwoord juist is, blijft de groep aan de beurt tot ze een fout antwoord geven. (Voor elk juist antwoord krijg je een feestgangerskaartje.)

2. ANDER GEBOUW: VERTELKAARTJE

Vakje waarop je iets moet vertellen, hier gaat het dus niet om juist of fout. Je mag verderspelen als je iets verteld hebt over je ervaring met het onderwerp. Als je niks weet te vertellen, blijf je staan en is je beurt voorbij.

3. STOP-TEKEN: GEEN KAARTJE

Vakje waarop je je beurt moet overslaan.

4. PARK: GEEN KAARTJE

Bonusvakje waarop je twee extra feestgangers krijgt zonder een vraag te beantwoorden. Je mag ook verderspelen.

- Om op het feest terecht te komen, hoef je niet het exacte aantal ogen te gooien: meer mag ook.
- Wie het eerst aankomt (samen met zes feestgangers), is gewonnen! Er wordt verder gespeeld tot alle spelers aangekomen zijn.

OPVOLGING

Kopieer de 'wereldburgertest' voor elke leerling die het spel heeft gespeeld. Dit is een vragenlijst die de kinderen thuis aan hun ouders kunnen voorleggen. Op die manier weten de ouders waarmee de kinderen bezig zijn op school. De kinderen geven hun ouders na het beantwoorden van de vragen een score van één tot tien op de 'wereldburgertest'.

SPELMATERIAAL IN DEZE DOOS

- spelbord
- reglement (achterkant: 'wereldburgertest' = kopieerbare 'enquêtefiche' voor de ouders)
- 6 pionnen
- 60 vragenkaartjes (45 vraagkaartjes, 15 vertelkaartjes)
- 36 kaartjes met feestgangers
- 2 dobbelstenen

