

- **MYSTERIEWOORD** introduceert het begrip van woordspelingen door middel van cryptogrammetjes. Tijdens het aanleren van deze mogelijkere wijs nieuwe vaardigheid krijgen de spelers er al gauw een ongekend plezier in om de clous te onttrafelen.
- **UITDRUKKINGEN** toetst de kennis van de juiste betekenis van idioom.
- **OP ZOEK NAAR WOORDEN** prikkelst spelers om woorden vanuit hun definitie te zoeken en te leren herkennen.
- **HUSSELWOORD** activeert het woordbeeld en richt de aandacht op de spelling van woorden. Het kan tevens een kennismaking met anagrammen betekenen.
- Het woord zegt het al, **TEGENOVERGESTELDEN** beproeft de kennis van woorden die in betekenis recht tegenover elkaar staan.
- **WAT BETEKENT HET?** draagt bij tot het vergroten van de woordenschat.
- In een **WOORDENSTRIJD** kunnen spelers elkaar voor een direct duel uitdagen. Het gaat erom wie de meeste woorden weet en wie het snelst denkt.

De verantwoordelijkheid voor de volledige tekst van het spelmateriaal berust bij Jumbo International te Amsterdam en Dick de Rijk Productions bv te Hilversum. Ondanks alle aan de samenstelling van de tekst bestede zorg kan noch de redactie van het spel, noch de redactie van Van Dale, noch de uitgever aansprakelijkheid aanvaarden voor eventuele schade die zou kunnen voortvloeien uit enige fout die in deze uitgave zou kunnen voorkomen.

**Redactie:** Marian van Eupen  
Peter de Rijk  
Frans Vos

**Eindredactie:** Marian van Eupen  
Dick de Rijk

**Redactiesecretariaat:** Marion Limper

**Vormgeving:** Theo van Elderen

**Illustratie etiket:** Dagmar Stam

**Illustraties kaarten:** Cees Schippers

Met dank aan de kinderen en leerkrachten van de **Godelinde Schoolvereniging te Hilversum** en de **Dorus Rijkersschool te Amsterdam**, die welwillend hebben meegewerkt aan tests van het vragenmateriaal in dit spel en vele nuttige suggesties hebben gedaan.

Speciale dank gaat uit naar Marja Verburg voor haar spelidee (Welk woord zoeken we?).

© 1998, Dick de Rijk Productions bv - Hilversum  
Van Dale Lexicografie bv - Utrecht/Antwerpen  
Made by Jumbo International, P.O. Box 1729,  
1000 BS Amsterdam, NL.

431



1e druk

# van Dale

## FAMILIESPEL

### SPELREGELS

431





## VAN DALE - FAMILIESPEL

voor 2 - 4 spelers vanaf 8 jaar

### SPELREGELS

#### Wat zit er in de doos?

- 1 spelbord
- 4 pionnen
- 24 doorzichtige chips
- 1 draaischijf
- 1 pinnetje
- 4 "Mijn geheime woord"-envelopjes
- 168 vragenkaarten niveau I
- 168 vragenkaarten niveau II
- 6 woordenstrijdkaarten
- 1 dwarsboomkaart
- 2 uitlegkaarten

#### Voor je begint

Duw voor je begint het pinnetje van onder het spelbord naar boven in het midden van de cirkel met nummers en kleuren. Zet de draaischijf er vervolgens op. Iedereen krijgt een pion en 4 chips in zijn of haar eigen kleur (of zoveel als zijn of haar woord letters heeft, maximaal 6). De kaarten worden klaargelegd naast het spelbord.

#### In het kort

Iedere speler schrijft een woord van 4 letters op een papiertje en stopt dit in zijn of haar eigen "Mijn geheime woord"-envelop. De bedoeling is dat je de letters van je eigen geheime woord verzamelt. Er zijn twee niveaus: niveau I (8-12 jaar) en niveau II (vanaf 13 jaar). Iedere speler kiest zijn of haar niveau. De jongste begint.

Je begint op het tunnelvak dat je rechterbuurman voor je heeft uitgezocht.

Als je aan de beurt bent, draai je aan de schijf om te kijken hoeveel vakjes je vooruit mag en welke vraag van de gewone vragenkaart je moet beantwoorden als je op een leeg vakje komt. Je mag alle kanten op lopen, maar per beurt maar één keer van richting veranderen. Je kunt een letter veroveren door op de vakjes met de letters die in jouw woord zitten te landen, aan de schijf te draaien (1 - 20) en een vraag op jouw niveau (I of II) uit de categorie met dat nummer juist te beantwoorden.

Je markeert die letter dan met een doorzichtige chip in de kleur van je pion.

Je mag onderweg proberen elkaars geheime woord te raden. Als je iemands woord goed raadt, moet die helemaal opnieuw beginnen. Maar als je het fout hebt, raak jij een letter kwijt.

Op de lege vakjes moet je allerlei leuke woordspelletjes doen om uiteindelijk op je letter terecht te komen. Wat er precies op alle vakjes gebeurt, kun je bij de uitleg over de vakjes en de kaarten lezen.

Wie als eerste alle letters van zijn of haar woord bij elkaar heeft, toont de anderen zijn of haar geheime woord en mag zich de winnaar noemen!

### HOE GAAT HET SPEL?

#### Geheim woord

Iedere speler schrijft een woord van 4 letters op een papiertje en stopt dit in zijn of haar eigen "Mijn geheime woord"-envelop. Bijvoorbeeld 'hond' of 'boos'.

Maar ook 'shit' mag! Als het maar in een Nederlands woordenboek staat, dan is het goed. Ook meervouden (bijv. 'azen') en vervoegde vormen (bijv. 'kunt') zijn toegestaan. De 'ij' geldt als één letter.

Terwijl je je letters verzamelt, mogen andere spelers in de loop van het spel proberen te raden wat jouw woord is. Je moet dus proberen het moeilijk te maken voor ze om het te raden (zie **Tips**). Als jouw woord bijv. 'poes' is en je hebt de 'p', de 'o' en de 'e' verzameld, kunnen ze denken dat jouw woord 'poen' is. Maar het zou ook 'poef', 'roep' of 'open' kunnen zijn. En wat dacht je van 'poep' of 'soep' ('soep' heeft precies dezelfde letters als 'poes')? Dus als een van de andere spelers raadt dat jouw woord 'soep' is, dan is het fout (ook al heeft het woord dezelfde letters), want jouw geheime woord is 'poes'.

Je kunt ook met elkaar afspreken om een woord van 5 of 6 letters op te schrijven, maar dan wordt het wel moeilijker!

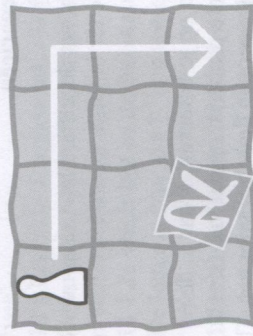
#### Welke kant mag je op?

Iedereen zet de pion van zijn of haar linkerbuur op een van de tunnelvakken op de hoeken. Dus jij bepaalt waar je linkerbuur begint. Dat kan dus dichtbij of ver weg van zijn of haar eigen letters zijn.

De jongste speler mag beginnen.

Als jij mag beginnen, draai je aan de schijf en kijk je bij welke kleur met dobbelsteen (in de buitenring) het lege vakje op de schijf uitkomt. Wat het dobbelsteentje aangeeft, is het aantal vakjes dat je je pion mag verzetten. Je probeert op een van de letters van je woord te komen. Het gedraaide getal/de kleur geeft ook meteen aan welke vraag van de kaart je moet beantwoorden. Nadat jij op een vakje terecht bent gekomen en gedaan hebt wat daar moest (zie **Wat gebeurt er op de vakjes?**), dan is je linkerbuur aan de beurt, enz.

Je mag alle kanten op lopen, maar je mag in 1 worp maar 1 keer de hoek om! Dus als je bijv. 5 hebt, dan loop je zo:

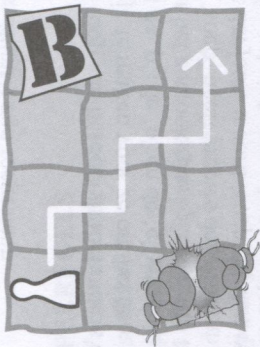


of zo:





Maar niet zo:

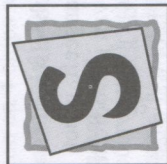


Je mag natuurlijk ook gewoon 1 kant op lopen (maar niet diagonaal):



## WAT GEBEURT ER OP DE VAKJES?

Lettervakje



De onderkant is voor wie op niveau II speelt.

Als de schijf bijvoorbeeld uitkomt op nummer 16, dan kijk je wat er op etiket 16 staat:

“**I** Stripfiguur. / **II** Schrijver.” Dus als je op niveau I speelt, moet je een stripfiguur noemen dat begint met de letter waar je op staat. Als je op niveau II speelt, noem je een schrijver met die letter. Zie ook het hoofdstuk over **De Categorieën**.

Als je een goed antwoord hebt gegeven, dan pak je een chip met dezelfde kleur als jouw pion. Je legt deze op je letter. Iedereen kan nu zien dat die letter in jouw woord zit. Nu is de volgende speler aan de beurt.

Als je geen antwoord weet, is je beurt voorbij. Je blijft staan op je lettervak. Maar ... de volgende keer dat je aan de beurt bent, hoef je niet opnieuw te proberen op dat vak terecht te komen! Je mag het direct nog een keer proberen: je draait weer aan de schijf voor een nummer van 1 tot 20. Nu komt hij bijvoorbeeld uit op nummer 19. Op niveau **I** moet je dan een dier noemen dat begint met de letter van je vak, op niveau **II** drie dieren. Als je een goed antwoord hebt gegeven, dan mag je je chip op jouw letter leggen en is je beurt voorbij.

Als 2 spelers het niet met elkaar eens zijn, beslist de meerderheid.

Als je 2 dezelfde letters in je woord hebt zitten, moet je 2 keer op het vakje met die letter komen en een vraag beantwoorden.

## De categorieën

Op de etiketten rondom het spelbord staan de volgende categorieën:

### 1 I Sport. / II Balsport.

De letter is bijv. de T. Een speler op niveau I zegt bijv. ‘turnen’, een speler op niveau II ‘tafeltennis’.

### 2 I Je kunt het eten. / II Je kunt het drinken.

De letter is bijv. de C. Een speler op niveau I zegt bijv. ‘chocola’, een speler op niveau II ‘cola’.

### 3 I Een ... kind. / II Drie bijvoeglijke naamwoorden.

De letter is bijv. de A. Een speler op niveau I moet één bijvoeglijk naamwoord noemen en zegt bijv. ‘aardig’, een speler op niveau II noemt er drie, bijv. ‘asociaal, achterlijk, aanhalig’.

### 4 I Mens, dier of ding waar ‘het’ voor staat. / II Iets dat je niet kunt aanraken of zien.

De letter is bijv. de P. Een speler op niveau I moet een onzijdig zelfstandig naamwoord noemen en zegt bijv. ‘paard’, een speler op niveau II moet een abstract zelfstandig naamwoord noemen en zegt bijv. ‘periode’.

### 5 I Een vervoermiddel. / II Twee vervoermiddelen.

De letter is bijv. de B. Een speler op niveau I zegt bijv. ‘bus’, een speler op niveau II ‘brommer en boot’.

### 6 I Lichaamsdeel. / II Het zit in ons lichaam.

De letter is bijv. de D. Een speler op niveau I zegt bijv. ‘duim’, een speler op niveau II moet een inwendig lichaamsdeel noemen en zegt bijv. ‘darm’.

### 7 I Je vindt het in de keuken. / II Je vindt het op kantoor.

De letter is bijv. de F. Een speler op niveau I zegt bijv. ‘formuis’, een speler op niveau II ‘fax’.

### 8 I Bloem of boom. / II Bloem + boom.

De letter is bijv. de K. Een speler op niveau I zegt bijv. ‘krokus’, een speler op niveau II ‘klaproos en kastanje’.

### 9 I Je ziet het op straat. / II Je ziet het op de boerderij.

De letter is bijv. de V. Een speler op niveau I zegt bijv. ‘verkeer’, een speler op niveau II ‘vee’.

### 10 I Elektrisch apparaat. / II Gereedschap.

De letter is bijv. de S. Een speler op niveau I zegt bijv. ‘scheerapparaat’, een speler op niveau II ‘steeksleutel’.

### 11 I Je vindt het in de huiskamer. / II Meubelstuk.

De letter is bijv. de T. Een speler op niveau I zegt bijv. ‘tapijt’, een speler op niveau II ‘tafel’.

### 12 I Stad of land. / II Stad + land.

De letter is bijv. de Z. Een speler op niveau I zegt bijv. ‘Zaltbommel’, een speler op niveau II ‘Zwijndrecht en Zimbabwé’.

### 13 I Het maakt geluid. / II Muziekinstrument.

De letter is bijv. de O. Een speler op niveau I zegt bijv. ‘orkest’, een speler op niveau II ‘orgel’.

### 14 I Het is van plastic. / II Het is van papier.

De letter is bijv. de E. Een speler op niveau I zegt bijv. ‘eierlepeltje’, een speler op niveau II ‘envelop’.

### 15 I Kledingstuk. / II Waar iets van gemaakt is.

De letter is bijv. de W. Een speler op niveau I zegt bijv. ‘want’, een speler op niveau II ‘wol’.



### 16 I Stripfiguur. / II Schrijver.

De letter is bijv. de R. Een speler op niveau I zegt bijv. 'Robbedoes', een speler op niveau II 'Gerard Reve'. De spelers op niveau I mogen antwoorden geven waarbij de voor- of de achternaam met de gegeven letter begint. De spelers op niveau II moeten antwoorden geven waarbij altijd de achternaam met de gegeven letter begint.

### 17 I Werkwoord. / II Woord met minstens twee verschillende betekenissen.

De letter is bijv. de H. Een speler op niveau I zegt bijv. 'handelen', een speler op niveau II 'hol' (dit betekent 'van binnen leeg', het is een werkwoordsvorm van 'hollen', het betekent 'dierenwoning', enz.).

### 18 I Woord met drie lettergrepen. / II Woord met vier lettergrepen.

De letter is bijv. de I. Een speler op niveau I zegt bijv. 'ideaal', een speler op niveau II 'informatie'. Meervouden ('idealen') en verkleinwoorden ('ideetje') mogen niet gebruikt worden.

### 19 I Een dier. / II Drie dieren.

De letter is bijv. de N. Een speler op niveau I zegt bijv. 'neushoorn', een speler op niveau II 'nachttegaal, neet en nijlpaard'.

### 20 I Beroep. / II Hobby.

De letter is bijv. de L. Een speler op niveau I zegt bijv. 'leraar', een speler op niveau II 'lezen'.

### Meer chips op 1 lettervak

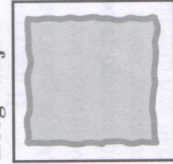
Er kunnen niet meer dan 4 chips op 1 lettervakje liggen. Als er al 4 chips op een lettervakje liggen en jij komt ook op dat vakje omdat je die letter nodig hebt, kies dan een tegenstander met wie je een "woordenstrijd" gaat voeren. Lees daarvoor het stukje over het **Woordenstrijdvakje**.

Als jij wilt, mag je een chip van je tegenstander weghalen en een van je eigen chips neerleggen.

### Laatste lettervakje

Als je nog maar 1 letter moet verzamelen, dan hoef je op het lettervakje met je laatste letter geen vraag meer te beantwoorden. Het is genoeg dat je precies op dit vakje terecht komt. Je toont de andere spelers je geheime woord en als het klopt met je verzamelde letters, dan heb je gewonnen.

### Leeg vakje



Meestal zul je op een leeg vakje terechtkomen. Je moet dan een vraag van een van de **Vragenkaarten** beantwoorden. Het dobbelsteentje dat het aantal vakjes dat je vooruit mocht heeft bepaald, geeft ook aan welke vraag van de kaart je moet beantwoorden. Je linkerbuurman trekt een kaart met jouw niveau (I of II) en stelt je de vraag met die kleur/dat nummer. Als je fout antwoordt, is je beurt voorbij.

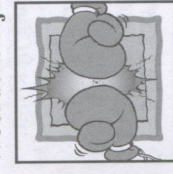
Als je goed antwoordt, mag je nog een keer. Je draait weer aan de schijf en verzet je pion. Als je dan weer op een leeg vakje terechtkomt, mag je nog een vraag beantwoorden. De kleur/het nummer van de vraag heb je al bepaald met de schijf. Je linkerbuurman trekt een nieuwe kaart en stelt je de vraag met de gedraaide kleur/het gedraaide nummer. Als je fout antwoordt, is je beurt voorbij. Als je goed antwoordt, mag je nog een keer.

Als 2 spelers het niet met elkaar eens zijn, beslist de meerderheid.

Als je drie keer op een leeg vakje komt en op deze manier drie vragen goed beantwoordt, mag je zelf kiezen op welk lettervakje je wilt komen. Je zet je pion daar neer. Dan moet je natuurlijk nog wel even de vraag van het lettervakje goed beantwoorden! Of, als dit je laatste letter was, dan heb je gewonnen!

Lees ook even het stukje over de **Vragenkaarten**.

### Woordenstrijdvakje



Nu wordt het spannend! Als je hierop komt, kies je iemand uit met wie je een "woordenstrijd" wilt voeren. Bijvoorbeeld iemand die bijna gewonnen heeft of iemand van wie je denkt te kunnen winnen! Maar als je op niveau II speelt, moet je niet denken dat je makkelijk van iemand die op niveau I speelt kunt winnen! Spelers op een hoger niveau moeten ook moeilijker opdrachten uitvoeren.

Je draait opnieuw aan de schijf op de hoek van het spelbord. Daar komt een kleur/nummer uit (kijk naar de buitenring). Je pakt de woordenstrijdkaart met die kleur/dat nummer (zie **Woordenstrijdkaarten**). Je draait nog een keer aan de schijf en dan komt er een nummer van 1 tot 20 uit (zie binnenring). Je leest de uitleg van de woordenstrijdvraag voor en kiest de vraag met het gedraaide nummer. Dan begin je de woordenstrijd met je tegenstander.

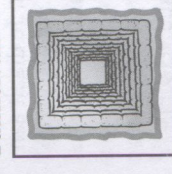
Als jij wilt, krijg jij er een chip bij. Je mag deze op een lettervakje naar jouw keuze leggen en je gaat daar ook naar toe met je pion. Je tegenstander verliest een chip en jij mag kiezen welke.

Als je verliest, raak je dus een chip kwijt. Je tegenstander mag kiezen welk chip.

Hij/zij wilt een chip en mag deze op een lettervakje naar zijn of haar keuze leggen en gaat daar ook met zijn of haar pion naar toe.

Als de spelers het oneens zijn, kunnen ze in een woordenboek kijken of stemmen over de juistheid van een antwoord.

### Tunnelvak

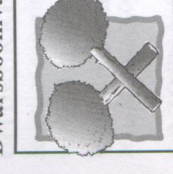


Vanuit dit vak kun je zogenaamd "onder het spelbord door" en weer naar boven komen in elk ander tunnelvak! Je mag alleen niet weer terug in hetzelfde tunnelvak binnen dezelfde beurt.

Als je bijvoorbeeld 5 hebt en je staat twee vakjes van het tunnelvak af, dan mag je die twee vakjes zetten, in de tunnel verdwijnen en de andere drie vakjes vanuit een ander tunnelvak zetten. Op deze manier heeft niemand in de gaten naar welke letter je op weg bent!

Als je precies op het tunnelvak landt, mag je nog een keer. Draai aan de schijf en verzet je pion. Je mag ook direct "onder het spelbord door" gaan en verder lopen vanuit een ander tunnelvak.

### Dwarsboomvak



Wanneer je op het dwarsboomvak terechtkomt, dan kun je iemand uitkiezen die je wilt dwarsbomen. Je pakt de dwarsboomkaart en draait aan de schijf voor het nummer/de kleur op de kaart. Als je zelf op niveau I speelt, lees je van de I-kant; als je op niveau II speelt, lees je van de II-kant.



## DE KAARTEN

### Vragenkaarten

Er staan tientallen verschillende leuke woordspelletjes op de vragenkaarten. Er zijn kaarten op niveau I en op niveau II. Op iedere kaart staan 6 vragen. De antwoorden staan op de achterkant. Wanneer er meerdere goede antwoorden mogelijk zijn, staan deze allemaal op de kaart. Iedere vraag en ieder antwoord worden gemarkeerd door een verschillende kleur en een dobbelsteenje van 1 tot 6.

Bij het draaien voor je beurt heb je al bepaald welke kleur/welk nummer vraag jij krijgt.

Op een aparte spelletjesuitlegkaart en in deze spelregels wordt ieder spelletje uitgelegd met een voorbeeld.

Hoe het gaat als je een vraag goed of fout beantwoordt, staat bij het stukje Leeg vakje.

### Woordenstrijdkaarten

Er zijn 6 woordenstrijdkaarten. Op elke kaart staan 20 vragen. Met welke kaart je speelt en met welk nummer/welke kleur van de kaart bepaal je met de draaischijf.

Je voert altijd een woordenstrijd met iemand anders. De vraag kan bijvoorbeeld zijn:

Noem om de beurt een woord dat rijmt op 'aap', waar spelers op niveau II woorden van minstens 3 lettergrepen moeten noemen: 'kaap', 'winterslaap', 'gaap', 'heidschaap', 'jaap', enz. Wie als eerste geen woord meer weet, heeft verloren.

Hoe het gaat als je wilt of verliest, staat in het stukje over het Woordenstrijdvakje.

Als de spelers het oneens zijn, kunnen ze in een woordenboek kijken of stemmen over de juistheid van een antwoord. De spelers kunnen een afspraak met elkaar maken over de beschikbare bedenktijd voordat er een antwoord gegeven moet worden, bijv. 10 seconden, zodat iedereen gelijke kansen heeft om te winnen. Ook kunnen er afspraken gemaakt worden over het wel of niet toestaan van meervouden, vervoegingen, verkleinwoorden, enz.

### Dwarsboomkaart

Wanneer je op het dwarsboomvak terechtkomt, neem je de dwarsboomkaart. Je draait aan de schijf voor het nummer/de kleur van de opdracht op de dwarsboomkaart. Als je zelf op niveau I speelt, lees je van de I-kant; spelers op niveau II lezen van de II-kant.

### Uitlegkaarten

Er zijn twee aparte uitlegkaarten met een korte uitleg met voorbeelden van alle verschillende spelletjes op de vragenkaarten. Deze uitleg vind je ook hieronder. Meestal zul je echter uit de titel van het spelletje op de kaart al begrijpen wat de bedoeling is.

### HOE HEET DIT? (1-40 en 169-208)

Op de kaart staan zes tekeningen in een thema, bijvoorbeeld 'Kleding'. Dit thema wordt boven aan de kaart vermeld. Je moet vertellen hoe het kledingstuk heet dat onder jouw kleur/dobbelsteenje staat.

### WELK WOORD ONTBREEKT? (41-50 en 209-218)

Je krijgt een zin met een spreekwoord, een gezegde of een uitdrukking waaraan een woord ontbreekt. Bijvoorbeeld 'Hij sprong een ... in de lucht'. Je moet zeggen welk woord ontbreekt. Het antwoord is GAT.

### RA RA, WAT IS DIT? (51-55 en 219-223)

Je krijgt twee clous voor een woord dat meer dingen betekent. Bijvoorbeeld 'je zegt het van iets dat van binnen leeg is + het is de woning van een konijn'. Je moet het raadsel oplossen. Het antwoord is HOL.

### WAT HOORT ER NIET BIJ? (56-60 en 224-228)

Je krijgt vier woorden, bijvoorbeeld 'VENT - KEREL - MEID - GOSER'. Een van deze woorden hoort niet bij de andere. Je moet zeggen welk woord dat is. Het antwoord is MEID (omdat dat het enige woord is waar geen man mee aangeduid wordt).

### HET JUISTE WOORD (61-70 en 229-238)

Je krijgt de betekenis van een woord, bijvoorbeeld 'de voorkant van een schip'. Je moet raden van welk woord dit de betekenis is. Je krijgt drie mogelijke antwoorden: mast / dek / boeg. Het antwoord is BOEG.

### IN HET MIDDEN (71-75 en 239-243)

Je krijgt het begin van een woord en het eind van een ander woord, bijvoorbeeld 'BRIEVEN...HALTE'. Wanneer je hier één woord in het midden zet, krijg je twee nieuwe, complete woorden. Je moet zeggen welk woord dat is. Het antwoord is BUS (zo krijg je 'brievenbus' en 'bushalte').

### EEN ANDER WOORD VOOR ... (76-90 en 244-258)

Je krijgt een vraag als 'Is die keutel van jouw hond? (met een D)'. Je moet een ander woord voor 'keutel' vinden met een D. Het antwoord is DROL.

### WELK WOORD ZOEKEN WE? (91-95 en 259-263)

Je krijgt drie woorden, bijvoorbeeld 'ZADEL - MANEN - HENGST'. Je moet het woord vinden waar al deze woorden mee te maken hebben. Het antwoord is PAARD, want als je in het woordenboek kijkt, zie je dat 'paard' in de definitie van alle drie de gegeven woorden voorkomt.

### EEN VAN DE TWEE (96-105 en 264-273)

Je krijgt een zin met twee mogelijkheden waar je uit moet kiezen. Bijvoorbeeld 'De directeur van de school zei dat ik met de quiz mee mocht doen, onder behoud / voorbehoud dat mijn ouders het goed vonden'. Je moet zeggen welke van de twee hier juist is. Antwoord: VOORBEHOUD.

### MYSTERIEWOORD (106-120 en 274-288)

Je moet een mysterie oplossen! Luister goed naar de zin die je krijgt en vind het mysterie-woord. Tussen haakjes staat het aantal letters van het woord dat we zoeken. Bijvoorbeeld: 'Is het altijd mooi weer op deze dag van de week? (6)' De oplossing is ZONDAG.

### UITDRUKKINGEN (121-128 en 289-296)

Je krijgt een zin met een spreekwoord, gezegde of uitdrukking, bijvoorbeeld 'Hij heeft veel noten op zijn zang'. Je krijgt twee betekenissen waarvan er maar één juist is, bijvoorbeeld 'hij is niet gauw tevreden / hij kan goed zingen'. Je moet de juiste betekenis aanwijzen. Het antwoord is 'hij is niet gauw tevreden'.

### OP ZOEK NAAR WOORDEN (129-143 en 297-311)

Je krijgt de betekenis van een woord en de letter waarmee het begint, bijvoorbeeld 'elk



van de vijf beweegbare uitsteeksels aan je hand (met een V). Je moet bedenken welk woord we zoeken. Het antwoord is VINGER.

### HUSSELWOORD (144-154 en 312-322)

Je krijgt een woord waarvan de letters door elkaar gehusseld zijn, bijvoorbeeld VIEANDIJ. Je krijgt ook een clou, bijvoorbeeld 'lust jij dat?'. Je moet de letters weer husselen om het woord te vinden. Het antwoord is ANDIJVIE. Op niveau I zijn alleen de lettergrepen gehusseld, op niveau II alle letters.

### TEGENOVERGESTELDEN (155-162 en 323-330)

Je krijgt een zin als 'Ik ben niet zo goed in wiskunde; nou heb ik alweer een s... cijfer!'. Je moet hier dus een woord invullen dat het tegenovergestelde is van 'goed' en begint met een S. Het antwoord is SLECHT.

### WAT BETEKENT HET? (163-168 en 331-336)

Je krijgt een zin met een moeilijk woord, bijvoorbeeld 'Wat een mooie hyacinten!'. Je krijgt 3 mogelijke betekenissen: bloemen/ boten/ bomen. Je moet de juiste betekenis aanwijzen. Het antwoord is BLOEMEN.

### WOORD RADEN

Als je denkt dat je weet wat het geheime woord van een van je tegenstanders is, dan mag je het raden. Dit mag alleen als je zelf aan de beurt bent en al minstens één letter verza-meld hebt. Je moet je poging officieel aankondigen, bijv.: "Ik wil jouw woord raden. Ik denk dat het 'poes' is." Als je het goed geraden hebt, moet je tegenstander helemaal opnieuw beginnen en dus ook een nieuw GEHEIM WOORD opschrijven. Maar als je het fout hebt, dan mag hij/zij een chip van jou van het bord afhalen waar hij/zij wil. Uitzijken dus en niet zomaar raden!

### TIPS

- Breng je tegenstanders in de war door de letters van je woord in een "gehusselde" volgorde te verzamelen, bijv. 'd, a, r, h' voor 'hard'.
- Je kunt ook in teams spelen. Je beantwoordt dan om de beurt vragen. Wanneer een team uit twee spelers bestaat die op een verschillend niveau spelen, beantwoordt ieder vragen op zijn of haar eigen niveau (I of II).
- Door gebruik te maken van de tunnels, kun je voor je tegenstanders verbergen naar welke letter je op weg bent. Vooral bij je laatste letter is dit handig.
- Probeer woorden te bedenken die letters hebben waarmee je meerdere woorden kunt maken. Met de letters van 'leeg' kun je ook 'geel' en 'egel' maken, enz.
- Als er een moeilijke letter in je woord zit (bijv. de Q of de X), dan kun je deze het best als laatste verzamelen. Dan hoef je namelijk geen bijna onmogelijke vraag meer te beantwoorden zoals 'een dier met een X'.

## VOOR OUDERS EN LEERKRACHTEN

### Niveaoverschillen

Er zit een duidelijk verschil tussen niveau I en niveau II. Volwassenen en oudere kinderen zullen over het algemeen op niveau II spelen en kinderen tot een jaar of 12 op niveau I. Binnen een groep met kinderen van 8 tot 12 bestaan natuurlijk vaak grote niveaoverschillen.

Hier is rekening mee gehouden: de verschillende niveaus zijn willekeurig verspreid over de kaarten. Grote verschillen tussen kinderen van verschillende leeftijden kunnen opgelost worden met aanvullende regels, bijv.:

- een gratis letter voor spelers van 8 of 9 jaar.
- een geheim woord van drie letters voor minder ver gevorderde spelers (in plaats van vier) - dit is ook nog eens moeilijker te raden voor de anderen.
- na twee keer goed beantwoorden van een vraag op een leeg vakje naar een lettervakje mogen gaan (in plaats van na drie keer).

Aangezien volwassenen veelal op niveau II zullen spelen, zijn niveaoverschillen tussen kinderen en ouderen volledig ingecalculleerd in het spelmechanisme. Toch kan het voorkomen dat ouderen, ondanks de ingebouwde handicaps, in een woordenstrijd het gras voor de voeten van kinderen wegmaaten, simpelweg door hun veel grotere woordenschat. Dit zou het spelplezier van niemand ten goede komen en zonder te willen betuttelen suggereren wij volwassenen te proberen dit te vermijden.

### Educatieve waarde van de verschillende spelletjes

Het Van Dale Familiespel is niet alleen leuk om mee te spelen, het traint ook de taalvaardigheid van kinderen en het oefent in logisch nadenken. Spelenderwijs verbetert hun beheersing van vocabulaire en vergroten ze ook hun woordenschat. Zo biedt het spel uitstekende mogelijkheden om in het onderwijs als alternatief leermiddel ingezet te worden. Maar ook volwassenen en oudere kinderen beleven veel plezier aan de speelse woordspelletjes en spelen beslist niet voor speek en bonen mee.

Het spel bevat in totaal 2016 taalvragen verdeeld over 15 verschillende spelletjes.

Verder zijn er "Woordenstrijdkaarten", waarmee spelers hun woordkennis tegen elkaar kunnen uitspelen. Kinderen en volwassenen spelen precies dezelfde spelletjes, ieder op hun eigen niveau (I en II). Op een speelse manier worden uiteenlopende vaardigheden getraind. Spel voor spel:

- In **HOE HEET DIT?** wordt het visueel geheugen getest, waarbij de spelers woorden aan beelden moeten koppelen.
- **WELK WOORD ONTBREEKT?** oefent het juiste gebruik van idioom.
- De woordraadsels van **RA RA, WAT IS DIT?** maken de spelers bewust van de verschillende betekenissen die woorden kunnen hebben.
- **WAT HOORT ER NIET BIJ?** vraagt spelers woorden in groepen in te delen volgens bepaalde betekeniscomponenten. Op deze manier biedt dit spelletje meer inzicht in de structuur van onze woordenschat.
- **HET JUISTE WOORD** stimuleert tot het leren van nieuwe woorden. Zelfs wanneer een speler het juiste antwoord niet weet, dan heeft hij/zij een goede kans de vraag goed te beantwoorden door de multiplechoicevraagstelling.
- **IN HET MIDDEN** maakt spelers vertrouwd met de structuur van samengestelde woorden.
- **EEN ANDER WOORD VOOR ...** zet aan tot het zoeken van synoniemen. Door de zoektocht naar het gevraagde synoniem ervaren de spelers op hoeveel manieren dingen gezegd kunnen worden.
- In **WELK WOORD ZOEKEN WE?** moeten woorden met overeenkomende betekeniscomponenten aan elkaar gerelateerd worden. Zo worden spelers aangespoord tot logisch nadenken over woordbetekenissen en definities.
- **EEN VAN DE TWEE** bevordert het leren onderscheiden van verwarrende woorden (verwarrend in spelling, vorm of betekenis) en zet daarmee aan tot helder taalgebruik.