

Dit spel kan op veel manieren gespeeld worden, met verschillende aantallen spelers, van één tot zeer veel.

Enkele speelmogelijkheden:

1. ZONDER ANTWOORDKAARTEN

Schud de vraagkaarten en leg ze omgekeerd op een stapeltje. Trek een vraag en stel die aan de anderen of aan één van de anderen (of aan jezelf!). De antwoorden kunnen kort of lang zijn, er kan wel of niet worden doorgevraagd en gereageerd. Als het onderwerp genoeg besproken is komt de volgende vraag.

2. MET VEEL TOEVAL

Maak twee omgekeerde stapeltjes: een met vraagkaarten en een met antwoorden. Degene die aan de beurt is trekt een vraag en stelt deze aan een van de anderen. Degene die moet antwoorden heeft drie mogelijkheden: 'ja', 'nee' of 'tja...'. 'Tja...' kan betekenen: 'soms', 'ik twijfel', 'ik weet het niet' of 'niet van toepassing'. Zodra er een duidelijk antwoord is trekt de vraagsteller een antwoordkaart. Komt

(door iedereen) doorgevraagd worden. Voorbeelden uit het eigen leven kunnen het gesprek verlevendigen. Komt het antwoord overeen met dat op de kaart dan is de kaart voor de vraagsteller.

5. GEEN NUANCES

De 'tja...' -kaart wordt uit het spel gehaald, het is 'ja' of 'nee'!

6. PUNTENTELLING OPSCHRIJVEN

Iemand trekt een vraag en stelt die aan een van de anderen. Zodra het antwoord duidelijk is trekt iedereen een antwoordkaart. Als je antwoord overeenkomt met het gegeven antwoord krijg je een punt.

7. ARGUMENTEN VOOR ELK ANTWOORD

Als je aan de beurt bent trek je een vraagkaart, je stelt de vraag aan degene die links van je zit (of aan jezelf, want dit kun je ook alleen spelen). Degene die moet antwoorden trekt een antwoordkaart en bedenkt argumenten voor dat antwoord. Gebeurt dat overtuigend dan ontvangt de antwoordgever de vraagkaart als punt, zo niet dan is de kaart voor de vraagsteller. Wie

het antwoord op de kaart overeen met het gegeven antwoord dan mag de vraagsteller de vraag houden (bij wijze van puntentelling). Komt het antwoord niet overeen dan legt de vraagsteller de vraagkaart onderaan het stapeltje vragen. De antwoordkaart gaat in alle gevallen onderaan het stapeltje. Daarna is de volgende aan de beurt.

3. ANTWOORDGEVER TREKT ANTWOORD

Als 2, maar nu trekt niet de vraagsteller maar de antwoordgever een antwoord. Is het antwoord op de kaart hetzelfde als het gegeven antwoord dan krijgt de antwoordgever de vraagkaart. De antwoordgever mag van mening veranderen, maar dat moet dan wel goed onderbouwd worden. Zorg dat iedereen per ronde een keer aan de beurt komt om te antwoorden!

4. INSCHATTEN

Iedereen krijgt drie vragen, degene die aan de beurt is trekt een antwoordkaart en zoekt pas daarna iemand uit om een vraag aan te stellen. Of er nu met 'ja', 'nee', of 'tja...' geantwoord wordt, altijd kan er

uiteindelijk de meeste vraagkaarten verzameld heeft, heeft gewonnen. Maar daar gaat het natuurlijk helemaal niet om!

Duur van het spel: je kunt doorspelen tot dat de vragen op zijn, maar je kunt ook eerder ophouden, na een bepaald aantal rondes. Spreek van te voren duidelijk af hoe je het spel gaat spelen!

Om het spel nog spannender te maken kan je eigen vragen toevoegen. De blanco vraagkaarten kunnen gebruikt worden als een soort jokers: de vraagsteller bedenkt ter plekke een vraag voor een van de andere spelers.

Veel plezier!

BILLEN BLOOT SPEL

ISBN: 978-90-73034-39-6

Er is ook een 'Billetjes Bloot Spel'
voor kinderen vanaf een jaar of zeven.

ATALANTA, Simón Bolívarstraat 87, 3573 zk Utrecht
atalanta@at-A-lanta.nl