|  |
| --- |
| **Ganzenbord** |
|  |
| Begin van het spel.   * De teams gaan rondom het ganzebord zitten en kiezen een pion. * 1 speler is de spelleider, deze heeft alle antwoorden * De speler die het hoogst gooit mag beginnen.   Spelregels.   * Gooi de dobbelsteen en verzet je pion de hoeveelheid stappen. * Pak het kaartje in de kleur van het vakje waar je op komt. * Beantwoord de vraag. De spelleider controleert of het antwoord juist is. * Vraag juist beantwoord dan mag je een stap vooruit zetten, je beurt is dan over. * Vraag fout beantwoord is een stap achteruit zetten, je beurt is dan over. * Degene eerst de vraag juist beantwoord bij het einde heeft gewonnen. * Als er staat dat je voor of achter een bepaald persoon moet gaan staan dan zet je je pion voor of achter de pion van deze persoon. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| 1 |  |
| 2 |  |
| 3 |  |
| 4 |  |
| 5 |  |
| 6 |  |
| 7 |  |
| 8 |  |
| 9 |  |
| 10 |  |
| 11 |  |
| 12 |  |
|  | |
| 1 |  |
| 2 |  |
| 3 |  |
| 4 |  |
| 5 |  |
| 6 |  |
| 7 |  |
| 8 |  |
| 9 |  |
| 10 |  |
| 11 |  |
| 12 |  |
| 13 |  |
| 14 |  |
| 15 |  |
| 16 |  |
|  | |
| 1 |  |
| 2 |  |
| 3 |  |
| 4 |  |
| 5 |  |
| 6 |  |
| 7 |  |
| 8 |  |
| 9 |  |
| 10 |  |
| 11 |  |
| 12 |  |
| 13 |  |
| 14 |  |
| 15 |  |
| 16 |  |
|  | |
| 1 |  |
| 2 |  |
| 3 |  |
| 4 |  |
| 5 |  |
| 6 |  |
| 7 |  |
| 8 |  |
| 9 |  |
| 10 |  |
| 11 |  |
| 12 |  |

|  |
| --- |
| **Kwartet** |
|  |
| Begin van het spel.   * Iedere speler krijgt 5 tot 7 speelkaarten (afhankelijk van de groepsgrootte * De jongste leerling begint   Spelregels.   * De leerling die aan de beurt is vraagt aan een leerling naar keuze van set…. Kaart .. * Als de leerling die kaart heeft moet de leerling die vraagt eerst de vraag goed beantwoorden voor de kaart afgegeven wordt. * Niet goed beantwoord dan mag je een kaart afpakken en is je beurt voorbij. * Wel goed beantwoord dan krijg je de kaart en mag je een nieuwe vragen.   Voorbeeld: Kim vraagt aan Dirk of hij van set A kaart 2 heeft. Kim heeft deze kaart en leest de vraag voor die er op het kaartje staat met de meerkeuze antwoorden. Dirk kiest het foute antwoord dus Kim hoeft de kaart niet af te geven. |

|  |
| --- |
| **JENGA** |
|  |
| Begin van het spel.   * Stapel de jengasteentjes op in een mooie toren. De nummers aan de onderkant. * Kies een spelleider die de vragen en de antwoorden heeft.   Spelregels.   * De spelers halen om de beurt een steentje uit de toren, het nummertje er op staat voor een vraag. * Als je de vraag juist beantwoord mag je het steentje hebben, je beurt is voorbij. * Als je de vraag niet goed beantwoord mag degene na jou het goede antwoord proberen te geven. Als deze speler een goed antwoord geeft mag die het steentje hebben. Als die niet het goede antwoord geeft mag de speler daarna proberen, net zover tot iemand een juist antwoord geeft. * Geen juist antwoord gegeven, het steentje wordt bij de spelleider gelegd. * Wie de meeste steentjes heeft wint. |

**Jenga Waarneming en regeling**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 |  |  |
| 2 |  |  |
| 3 |  |  |
| 4 |  |  |
| 5 |  |  |
| 6 |  |  |
| 7 |  |  |
| 8 |  |  |
| 9 |  |  |
| 10 |  |  |
| 11 |  |  |
| 12 |  |  |
| 13 |  |  |
| 14 |  |  |
| 15 |  |  |
| 16 |  |  |
| 17 |  |  |
| 18 |  |  |
| 19 |  |  |
| 20 |  |  |
| 21 |  |  |
| 22 |  |  |
| 23 |  |  |
| 24 |  |  |
| 25 |  |  |
| 26 |  |  |
| 27 |  |  |
| 28 |  |  |
| 29 |  |  |
| 30 |  |  |
| 31 |  |  |
| 32 |  |  |
| 33 |  |  |
| 34 |  |  |
| 35 |  |  |
| 36 |  |  |
| 37 |  |  |
| 38 |  |  |
| 39 |  |  |
| 40 |  |  |
| 41 |  |  |
| 42 |  |  |
| 43 |  |  |
| 44 |  |  |
| 45 |  |  |
| 46 |  |  |
| 47 |  |  |
| 48 |  |  |
| 49 |  |  |
| 50 |  |  |

|  |
| --- |
| **Vragen verzinnen** |
| 300 PSC transparante sticky notes - kleurrijke waterdichte post it notes,  75mm * 75mm kleur voor studenten, lezen, leren, school en kantoor  aantekeningen maken, 5 | Fruugo NL |
| Begin van het spel.   * Ieder team heeft 3 post it’s per persoon * Er wordt een spelleider gekozen.   Spelregels.   * Je verzint een vraag en schrijft deze op de post it. * Op de achterkant schrijf je een het aantal punten die deze vraag verdient (1 makkelijk, 3 het moeilijkst) * De docent controleert hoe moeilijk deze vraag is. * De spelleider krijgt van de teams de antwoorden van de vragen. * De teams wisselen de briefjes uit en beantwoord de vragen. * De spelleider noteert het aantal punten per goed gegeven antwoord. |

|  |
| --- |
| **Spellen en zo** |
|  |
| Begin van het spel.   * De teams gaan rondom het party en co bord zitten en kiezen een pion. * De speler die het hoogst gooit mag beginnen. * Vorm teams van tenminste 2 spelers   Spelregels.   * Gooi de dobbelsteen en verzet je pion de hoeveelheid stappen. * Er zijn 5 soorten opdrachten: * Schetsen: 1 speler tekent het woord op het kaartje, de ander raad wat er bedoeld wordt * Gebaren: 1 speler beeld het woord op het kaartje uit, de ander raad wat er bedoeld wordt * Liplezen: Zonder geluid een woord uitspreken, de ander raad wat je bedoeld. * Verboden woord: 1 speler beschrijft het woord op het kaartje zonder het woord te gebruiken. De ander moet raden wat er bedoeld wordt. * Vraag en antwoord: 1 speler stelt de vraag, de ander moet het antwoord geven. * Je hebt 30 seconden om het antwoord juist te geven. * Als je goed hebt geantwoord mag je team nog een keer gooien. * Het team dat het eerst bij de finish komt heeft gewonnen. |

|  |
| --- |
| **Kennistest** |
|  |
| Begin van het spel.   * De teams gaan rondom het kennistest zitten en kiezen een speelstuk. * De speler die het hoogst gooit mag beginnen. * Je kan het spel alleen spelen of in teams.   Spelregels.   * Gooi de dobbelsteen en verzet je pion de hoeveelheid stappen. * Als je op het gekleurde driehoekje komt krijg je een vraag die op het kaartje staat die bij die kleur hoort. * Als je de vraag juist hebt beantwoord mag je nog een keer gooien. * Als je op een gekleurd vakje met een driehoek er in komt, en je beantwoord de vraag goed krijg je het driehoekje in die kleur * Het team dat het eerste alle driehoekjes verzameld heeft wint. |

Docentenhandleiding spellen

Voorbereiding:

* Als je kant en klare kaartjes hebt; kaartjes uitprinten, lamineren, snijden. Als je de leerlingen de vragen wil laten verzinnen dan alleen uitprinten.
* Bord uitprinten
* Antwoordbladen (indien nodig) uitprinten
* Eventuele pionnen, dobbelstenen en dergelijke verzamelen

Kwartet

Maakt groepjes van max 5 leerlingen, anders loopt het niet lekker.

Bij kwartet gaan ze meerkeuzevragen oefenen. In het begin vinden de leerlingen het verschil tussen echte kwartet en de leervariant erg moeilijk. Het makkelijkst is het om het een keer uit te leggen en daarna in het begin even mee te spelen/ erbij te staan om te begeleiden.

Ganzenbord

Maak groepjes van minimaal 3 en max 6 leerlingen.

Bij ganzenbord oefenen ze de open vragen. De vraag staat op het kaartje en een klasgenoot controleert of het antwoord goed is. Je kan ook een leerling de spelleider maken. De enige taak die deze leerling dan heeft is het controleren van de antwoorden. Het leerrendement van deze leerling is dan eigenlijk hetzelfde.

Op de rode en groene kaartjes staan geen vragen maar dit zijn de “ga vooruit en ga terug kaarten”

Jenga

Hierbij kan de groep wat groter zijn maar bij een te grote groep haken er altijd een aantal leerlingen af.

Bij Jenga spelen ze met de lastigere vragen. Hier is 1 leerling de spelleider. Meestal is dit een leerling die wel bij de groep wil horen maar de stof nog niet zo goed kent. De leerling leest de vraag voor en controleert het antwoord.

Kennistest

Als de leerlingen in een grote groep willen spelen of de stof nog niet zo goed onder de knie hebben laat ze dan in groepjes spelen. Wil je plaatjes bevragen kan je een aangepast bord maken. Je kan ook een bord met nummers er op kiezen en deze nummers met plaatjes verbinden.

Spellen en zo

Let bij de voorbereiding er op dat er meerdere soorten party en co zijn. Gebruik het bord die ook bij de plaatjes op de kaartjes hoort. Soms zijn de vragen/ opdrachten lastig te verzinnen. Probeer dat de leerlingen wel uitleggen waarom ze de opdracht (bijvoorbeeld tekenen) zo hebben gedaan. Dan herhaal je de eigenschappen van de onderdelen die ze moeten leren.