

Propere lucht op school! Speel & leer



Gefinancierd door
de Europese Unie

SPELREGELS

Teams, spelers en het doel van het spel

Met alle spelers vormen we twee teams. Het aantal spelers per team is niet beperkt. Bij veel spelers in één team zal je een goede samenwerking nodig hebben voor het geven van een antwoord. Wij raden aan dat elk team bestaat uit één tot maximaal tien spelers. Meer dan tien spelers per team is mogelijk, maar zal de spelervaring negatief beïnvloeden.

In elk team wordt er een kapitein gekozen die verantwoordelijk is voor het gooien van de dobbelsteen, het verplaatsen van de pion en het geven van het antwoord op de vraag. De andere spelers van het team blijven dicht bij de kapitein om het juiste antwoord te vinden, en om kaarten luidop te lezen voor het andere team.

Het doel van het spel is dat elk team de luchtvervuiling in de klas probeert te verminderen via de meter op het bordspel. Tegelijkertijd probeert elk team de meeste overwinningpunten te verzamelen via kaarten waardoor ze het spel kunnen winnen.

De pion verplaatsen op het spelbord

Plaats het spelbord in het midden van de tafel en schud de drie stapels kaarten. Plaats de kaarten in de overeenkomstige vakjes op het bord.

Zet beide pionnen op het startveld op het bord.

Plaats de blauwe schijf op de centrale positie van de vervuilmeter.

Elk team heeft één dobbelsteen.

Houd de zandloper van 30 seconden bij de hand.

Beide teams gooien met de dobbelsteen, het team met het hoogste getal mag het spel beginnen.

Het eerste team gooit opnieuw met de dobbelsteen. De pion wordt verplaatst volgens het gegooide getal met de dobbelsteen. Het team mag beslissen welke richting ze uitgaan, maar achteruit bewegen is niet toegestaan.

Afhankelijk van het vakje waarop ze terechtkomen, wordt er een actie uitgevoerd. Als de actie is afgelopen, dan is het de beurt aan het andere team.

De verschillende acties en kaarten in het spel

Elk vierkant op het spelbord met de letters 'V', 'B' en 'L' bevatten een vraag.

Wanneer een team op één van deze vakjes terecht komt, dan zal het team dat niet aan de beurt is een kaart trekken en de vraag luidop lezen. Nadat je de kaart hebt gelezen, draai je de zandloper om en begint de tijd te tellen. Het team dat aan zet is heeft 30 seconden om het juiste antwoord te geven. Als de tijd op is, of als er nog geen beslissing is genomen, of als ze buiten de tijd antwoorden, dan verliest het team hun beurt en gaat deze naar het andere team.

Afhankelijk van de soort kaart worden goede en foute antwoorden verschillend opgelost.

"V": Vervuilmeterkaart

Als een vervuilmeterkaart juist wordt beantwoord, dan wint het team de kaart en één overwinningpunt.

Als er een fout antwoord wordt gegeven dan neemt de luchtvervuiling toe met één stap naar rechts op de meter, en wordt de vraagkaart afgelegd.

"B": Bestrijdingskaart

Als een bestrijdingskaart juist wordt beantwoord, dan wint het team de kaart en één overwinningpunt. De vervuiling vermindert met één stap naar links op de meter.

Als er een fout antwoord wordt gegeven, dan verliest het team zijn beurt en wordt de kaart afgelegd.

"L": Leerkaart

Als een leerkaart juist wordt beantwoord, dan wint het team de kaart en het overwinningpunt.

Zodra een team drie leerkaarten heeft verzameld, dan zullen de vakjes op het bord met het verbodssymbool ervoor zorgen dat de dobbelsteen opnieuw mag worden gegooid in plaats van dat er een beurt verloren gaat.

Als er een fout antwoord wordt gegeven, dan wordt de vraagkaart afgelegd.

Symbolen op het spelbord



Gooi de dobbelsteen opnieuw.



Vrije keuze van een kaart.



Beurt overslaan.



Ga naar een andere spiraal op het bord en rol de dobbelsteen opnieuw.



Verhoogt automatisch de vervuiling met één stap naar rechts op de meter.



Verlaagt automatisch de vervuiling met één stap naar links op de meter.

De vervuilingsmeter en het aantal punten

Als de maximale vervuilingswaarde wordt bereikt (paars vierkantje op de meter "probeer opnieuw"), dan wordt de vervuiling automatisch met vier vakjes verlaagd en verliezen beide teams een overwinningspunt (leg een van de gewonnen kaarten af). Plaats de blauw schijf terug op de beginpositie van de meter, en ga dan verder met het spel zoals gewoonlijk.

Het spel eindigt wanneer de vervuilingsmeter helemaal links staat "winnen", of wanneer één van de teams tien kaarten heeft verzameld. Aan het einde van het spel wint het team met de meeste overwinningspunten (gewonnen kaarten).



Gefinancierd door
de Europese Unie

Gefinancierd door de Europese Unie. De hier geuite ideeën en meningen komen echter uitsluitend voor rekening van de auteur(s) en geven niet noodzakelijkerwijs de ideeën of meningen van de Europese Unie of het Europees Uitvoerend Agentschap onderzoek (REA) weer. Noch de Europese Unie, noch de steunverlenende autoriteit kan ervoor aansprakelijk worden gesteld.