

Win de kaart! jubileumspel IKOS (versie 2017)

Spelbeschrijving

Inleiding:

Win de kaart! is ontwikkeld als jubileumcadeau van de landelijke stichting IKOS voor de leerlingen. Het is een spel voor bijvoorbeeld de laatste GVO-lessen van het schooljaar. Wat in de lessen aan de orde is geweest, komt op een speelse manier nog een keer terug. Dit gebeurt met quizvragen en met opdrachten. Hierbij worden woorden, begrippen en zelfs verhalen getekend, omschreven of uitgebeeld in klank of gebaar door één leerling. De andere leerlingen moeten het antwoord raden.

Twee of meer groepjes leerlingen proberen zoveel mogelijk goede antwoorden te geven en daarmee spelkaarten te winnen. Ook kunnen ze kans- en escapekaarten te krijgen. Het groepje dat aan het eind het meeste kaarten heeft gewonnen, wint het spel.

De vragen en opdrachten hebben betrekking op algemene (PC)GVO-onderwerpen. Er is een aantal vrij specifieke vragen, die ontleend zijn aan lessen uit *IKOSonderwijs* (jaargangen 2015/2016 en 2016/2017). Er zijn ook lege kaartjes die de docent zelf kan invullen met vragen en opdrachten die (nog) meer aansluiten bij de situaties van de eigen klassen.

Dit spel is een eerste versie. Als u het spel heeft gespeeld, zijn we heel nieuwsgierig naar uw ervaringen en aanvullende opdrachten. U kunt reageren bij Janey Keuning (via info@ikoslandelijk.nl). Deze kunnen we dan verwerken in een volgende versie.

Vorbereiding van de docent:

- A. Download de spelkaarten.
- B. Er zijn ingevulde en lege kaarten.
- C. Print de ingevulde spelkaarten tweezijdig, liefst op iets steviger papier, zo mogelijk per kaartsoort een andere kleur papier gebruiken. De even bladzijden (met hand en dobbelsteen) zijn de achterkanten van de voorafgaande oneven bladzijde.
- D. De spelkaarten kunnen geplastificeerd worden voor ze worden losgesneden of losgeknipt.
- E. Snijd of knip de spelkaarten los en kies er de kaarten uit die voor een bepaalde klas van toepassing zijn.
- F. Vul dit aan met eigen vragen en opdrachten die aansluiten op de onderwerpen die in die klas aan de orde zijn geweest. Hiervoor zijn de lege spelkaarten bestemd.
- G. Er zijn 6 verschillende (spel)kaartsoorten (zie hieronder). Het aantal stippen op de dobbelsteen op de achterkant van de spelkaarten correspondeert met de kaartsoorten 1 tot en met 6.
- H. Wanneer je zelf spelkaarten invult: let op de juiste kaartsoorten (het juiste aantal dobbelstenen). Zorg dat er per kaartsoort evenveel kaarten zijn, bijvoorbeeld 24. Alleen van kaartsoort 6 zijn er extra ESCAPE-KAARTEN nodig omdat ieder groepje bij het begin van het spel twee ESCAPE-KAARTEN krijgt.
- I. Wanneer de klas een lied kent kun je dit gebruiken wanneer je zelf spelkaarten maakt voor 'Kaartsoort 2, GELUID'

J. Kaartsoorten:

1. TEKENEN
2. GELUID [Geluid imiteren / in geluid uitbeelden / neuriën]
3. UITBEELDEN (PANTOMIME)
4. VERBODEN WOORD OMSCHRIJVEN ZONDER HET WOORD TE NOEMEN
5. VRAGEN (kennisvragen)
6. BONUSPUNTEN EN ESCAPES

Nodig per spel:

- Spelkaarten in zes kaartsoorten, met op de achterkanten afbeeldingen van dobbelstenen met 1 t/m 6 ogen en op de voorkant vragen, opdrachten, escapes en bonuspunten.
- Eén dobbelsteen
- Een stopwatch of een eierwekker of twee zandlopers van 1 minuut, wanneer een zandloper nog niet is doorgelopen kan de andere worden gebruikt
- Schoolbord met krijt en wisser / digibord met digipen en wisser / flap-over met dikke viltstift
- Een spelleider en 4 tot +/- 30 spelers
- Lijst met de vragen en bijbehorende juiste antwoorden, alleen voor de spelleider
- Een klok of wekker om het eind van het spel aan te geven

Spelbeschrijving:

- De kaartjes liggen klaar in zes stapeltjes, gesorteerd op kaartsoort (het aantal dobbelsteen-ogen).
- De groep/klas wordt in spelgroepen verdeeld. (Verdelen in weinig maar grotere subgroepen heeft als voordeel dat de leerlingen vaker betrokken worden omdat hun groep vaker aan de beurt is om iets te raden).
- De spelgroep die aan het eind van het spel de meeste spelkaarten heeft verzameld is winnaar.
- Spelkaarten kunnen worden verkregen door
 - een bonuspunt te scoren (stapel 6) ,
 - door met de spelgroep een vraag (stapel 5) binnen de zandloper tijd juist te beantwoorden
 - of doordat de spelgroep binnen de (zandloper) tijd het woord of de uitdrukking raadt dat door het groepslid dat aan de beurt is: wordt getekend (stapel1) / in geluid wordt uitgebeeld (stapel 2) / in pantomime wordt uitgebeeld (stapel 3) / of wordt omschreven zonder het woord te noemen (stapel 4).
- De eindtijd van het spel wordt afgesproken.
- Iedere spelgroep krijgt twee escape-kaarten.
- Per spelgroep worden de groepsleden genummerd.
- Nummer 1 van de eerste spelgroep gooit de dobbelsteen en pakt bij het gooien van een 1 een spelkaart van stapel 1, bij een 2 een kaartje van stapel 2 etc.
- De dobbelsteengooier (of de spelleider) leest het 'hardop'-deel van de spelkaart hardop voor. **Zo nodig helpt de spelleider.**

- **Bij de spelkaarten van stapel 1 t/m 4 staan onder de stippellijn woorden of zinnen die stil gelezen moet worden, omdat de spelgroep dit woord of deze zin moet raden!**
- Bij de vraagkaarten van stapel 5 mag de eigen spelgroep helpen, het antwoord van degene die aan de beurt is (de dobbelsteengooier) telt.
- Bij kaartjes van stapel 6 kan:
 - een bonuspunt worden gescoord, de spelgroep mag de kaart houden (tot het eind van het spel) en de dobbelsteengooier mag nog een keer gooien en een spelkaart pakken
 - een escape worden gescoord die in een volgende ronde kan worden ingezet bij een moeilijke vraag of opdracht. Tegen inlevering van de escapekaart mag door dezelfde dobbelsteengooier opnieuw worden gegooid met de dobbelsteen voor een nieuwe vraag of opdracht. Dit moet wel meteen nadat een dobbelsteengooier het kaartje heeft gelezen.
- Hierna is de nr. 1 van de tweede spelgroep aan de beurt om de dobbelsteen te gooien, enzovoort.
- Als de nummers 1 van alle spelgroepen aan de beurt zijn geweest, zijn in de volgende ronde de nummers 2 aan de beurt, enzovoort.
- Aan het eind van het spel worden de spelkaarten per spelgroep geteld. Bonuskaarten en ongebruikte escapes tellen ook mee. De spelgroep met de meeste spelkaarten is de winnaar.

Antwoorden bij kaartsoort 5, VRAGEN: ALLEEN VOOR DE SPELEIDER!

De goede antwoorden zijn vet en onderstreept.

Vraag 1: Wat deed God op de zevende dag van het scheppingsverhaal?

Antwoorden:

- A. Hij maakte de mensen
- B. Hij maakte de zon
- C. **Hij rustte**

Vraag 2: Wat probeerden de mensen in Babel te bouwen?

Antwoorden:

- A. Een groot paleis
- B. **Een hoge toren**
- C. Een beeld van God

Vraag 3: Wie ging met Noömi mee naar Bethlehem?

Antwoorden:

- A. Haar man
- B. **Ruth**
- C. Orpa

Vraag 4: Hoe waarschuwt Jonatan zijn vriend David dat hij moet vluchten voor koning Saul?

Antwoorden:

- A. **Hij schiet een pijl weg en roept naar zijn helper: 'verder weg!'**
- B. Hij stuurt een brief
- C. Hij stuurt iemand met een boodschap

Vraag 5: Wanneer merkt Elia tijdens zijn vlucht dat God bij hem is?

Antwoorden:

- A. In een geweldige storm
- B. In een aardbeving
- C. **In de zacht suizende wind**

Vraag 6:

Welk verhaal, over een meisje dat koningin werd, wordt verteld op het joodse poerimfeest?

Antwoorden:

- A. **Ester**
- B. Cleopatra
- C. Maxima

Vraag 7: Wat was zo bijzonder aan Jezus?

Antwoorden:

- A. **Hij was liefdevol voor andere mensen**
- B. Hij was groot en sterk
- C. Hij was heel rijk

Vraag 8: Wat zegt Jezus over kinderen?

Antwoorden:

- A. Ze moeten ergens anders gaan spelen
- B. Ze moeten stil zijn

C. **Ze mogen bij hem komen**

Vraag 9: Hoe heet het feest waarop christenen vieren dat God Jezus weer levend gemaakt heeft?

Antwoorden:

- A. Kerst
- B. **Pasen**
- C. Pinksteren

Vraag 10: Welke wereldreligie is begonnen met een prins die monnik werd?

Antwoorden:

- A. Christendom
- B. **Boeddhisme**
- C. Islam

Vraag 11: Wat kan volgens Malala de wereld veranderen?

Antwoorden:

- A. **Een boek, een pen, een leerling en een onderwijzer**
- B. Wapens en legers
- C. Een toverstaf

Vraag 12: Wat is waar?

Antwoorden:

- A. **Isa is de naam van Jezus in het Arabisch**
- B. Isa is een leerling van Jezus
- C. Isa is de tegenstander van Jezus

Vraag 13: Waar bouwde de wijze man zijn huis?

Antwoorden:

- A. Op het zand
- B. **Op een rots**
- C. Op een tropisch eiland

Vraag 14: Waar hield Jezus een grote toespraak voor veel mensen?

Antwoorden:

- A. In een theater
- B. In een televisiestudio
- C. **Op een berg**

Vraag 15: Wat doet Zacheüs om Jezus te kunnen zien?

Antwoorden:

- A. Hij klimt op een toren
- B. Hij koopt een verrekijker
- C. **Hij klimt in een boom**

Vraag 16: Waarom jaagt Jezus mensen weg van het tempelplein?

Antwoorden:

- A. Omdat ze harde muziek maken
- B. Omdat ze er dansen
- C. **Omdat het geen plek is om geld te verdienen, maar om te bidden**

Vraag 17: Hoe heet het joodse lichtfeest waarbij acht dagen lang elke avond een kaars of olielampje méér wordt aangestoken?

Antwoorden:

- A. **Chanoeka**
- B. Wekenfeest
- C. Driekoningen

Vraag 18: Hoe heet het lichtfeest van de hindoes?

Antwoorden:

- A. **Divali**
- B. Kerst
- C. Rakhi

Vraag 19: In welke stad bevindt zich de Kaäba, het heilige gebouw van de islam?

Antwoorden:

- A. Jeruzalem
- B. New York
- C. **Mekka**

Vraag 20: Waarom baden hindoes zich in de rivier de Ganges?

Antwoorden:

- A. Omdat het water lekker warm is
- B. **Om opnieuw te beginnen, met een beter leven**
- C. Omdat het water naar bloemen ruikt

Vraag 21: Wat deelde Jezus met zijn leerlingen toen hij voor het laatst met hen het joodse paasfeest vierde?

Antwoorden:

- A. Geld
- B. **Brood en wijn**
- C. Fruit

Vraag 22: Wat deelde Sint Maarten met een bedelaar?

Antwoorden:

- A. Zijn geld
- B. Zijn brood
- C. **Zijn soldatenmantel**

Vraag 23: Met het holi-feest strooien hindoes met abir. Wat is dat?

Antwoorden:

- A. Snoepjes
- B. **Gekleurd poeder**
- C. Papiersnippers

Vraag 24: Hoe heet de maand waarin moslims overdag vasten, dus niet eten en drinken?

Antwoorden:

- A. **Ramadan**
- B. Zomer
- C. Lijntijd