

Veilig



by Tutorial



op Stage!

veilig van 9 tot 5

spelregels

Benodigheden uit het lespakket 'Veilig op Stage!'

- > 9 sets opdrachtenkaarten.
- > 1 opdrachtkaart voor de duo-opdracht + originele invulkaart voor de duo-opdracht.
- > 10 antwoordkaarten.
- > De originele scorekaart.
- > 9 paar dobbelstenen.
- > 10 opdrachtpunten.
- > 9 sets antwoordschijven (a, b, c, d, e, f, 1, 2, 3, 4).

Zelf voorbereiden

- > Lokaal met 10 tafels (opdrachtpunten) klaarzetten.
- > Een stopwatch of kookwekker.
- > Kopieën van de scorekaart maken, 1 per leerling.
- > Kopieën van de invulkaart bij spelpunt 10 maken, 1 per leerling.
- > 10 pennen klaarleggen, 1 per opdrachtpunt.

Doel

Zoveel mogelijk geld verdienen binnen de gestelde tijd.

Duur

De docent bepaalt hoeveel tijd de leerlingen bij één opdrachtpunt blijven.

Dit bepaalt ook de totale duur van het spel.

Advies: per onderwerp drie minuten. De speeltijd is dan $3 \times 10 \times 2 = 60$ minuten.

Denk ook aan de tijd die nodig is om te rouleren en aan voorbereidings- en opruimtijd.

Reken in dit voorbeeld op 90 minuten voor het totale spel.

Aantal spelers

Het spel is ingericht voor maximaal 20 spelers. Bij minder spelers zijn per ronde een of meerdere opdrachtpunten niet bezet. Bij een oneven aantal spelers kan de docent meedoen als speler of wordt de duo-opdracht telkens door één leerling uitgevoerd.

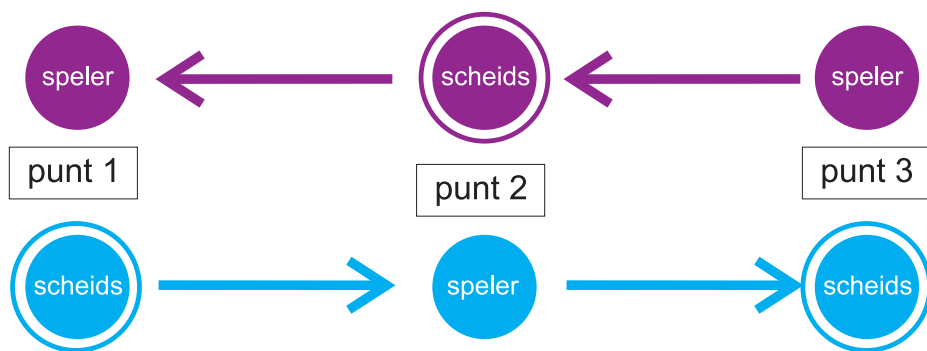
Speelwijze

Het spel heeft tien vaste opdrachtpunten in een lokaal. Negen punten met vragen en één duopunt. Bij het duopunt doen twee leerlingen samen een doe-opdracht. Hier is geen scheidsrechter, zoals bij de andere opdrachtpunten.

De docent is spelleider. De docent bepaalt de tijd die de leerlingen per opdrachtpunt krijgen. Hij houdt deze tijd bij met bijvoorbeeld een stopwatch en geeft een signaal om te wisselen.

Bij elk punt (behalve bij het duopunt) staat een leerling die scheidsrechter is en een leerling die speler is. De speler bij een opdrachtpunt is bij het volgende punt scheidsrechter.

Dit wisselt zolang tot alle leerlingen alle opdrachtpunten hebben gehad. De scheidsrechter vult de scorekaart van de speler in. Bij het duopunt wissel je niet, pas bij het punt erna.



Start van het spel

De docent verdeelt de klas in twee groepen. Leerlingen uit de ene groep beginnen als speler, leerlingen uit de andere groep beginnen als scheidsrechter. De twee groepen gaan in tegengestelde richting alle opdrachtpunten langs. Bijvoorbeeld: de speler bij punt 2 gaat vervolgens naar punt 3 en wordt daar scheidsrechter. De scheidsrechter van punt 2 gaat ondertussen naar punt 1 en wordt daar speler. Elke leerling krijgt een scorekaart.

Bij elk opdracht punt gaan een speler en een scheidsrechter staan. Elke speler begint met vraag 1 bij het opdracht punt. Daarna gooit de speler met twee dobbelstenen. Elk nummer dat de speler gooit, staat voor een vraag. Als de speler een vraag krijgt die hij al heeft beantwoord, moet de speler nog een keer gooien.

Bij het duopunt doen de twee leerlingen samen een opdracht. De eerste keer doen zij opdracht A. Tien rondes later staan zij voor de tweede keer samen bij het duopunt en doen zij opdracht B. Met de antwoordkaart kunnen de leerlingen zelf hun opdracht nakijken en vervolgens hun score invullen.

De spelers proberen bij elk opdracht punt zoveel mogelijk vragen te beantwoorden binnen de tijd die de docent heeft vastgesteld. Bij elk opdracht punt zijn antwoordschijven aanwezig, waarmee de speler zijn antwoord kan geven. Voor de scheidsrechter ligt er een zwart/wit antwoordenkaart om gemakkelijk te kunnen controleren of het antwoord goed of fout is. Met elke vraag is geld te verdienen. Bij elk goed antwoord wordt het bedrag hoger. De kunst is om binnen de vastgestelde tijd zoveel mogelijk vragen goed te beantwoorden en dus zoveel mogelijk geld te verdienen.

Pestkaarten en verdubbelars...

Bij vijf vragen goed krijgt de speler een verdubelaar. Deze kan hij één keer bij een willekeurig volgend opdracht punt inzetten. Zo kan de speler het loon dat hij bij een opdracht punt verdient verdubbelen of een pestkaart ongedaan maken.


Bij zes vragen goed krijgt de speler een pestkaart. Deze geeft de speler bij het volgende opdracht punt aan de nieuwe speler (hij is dan zelf scheidsrechter). Bij de nieuwe speler wordt dan het verdiende geld gehalveerd.

Einde van het spel

Als elke leerling bij elk opdracht punt heeft gespeeld, is het spel ten einde. De leerlingen tellen het geld op van hun scorekaart. Degene met het meeste geld heeft gewonnen.

Invullen van de scorekaart

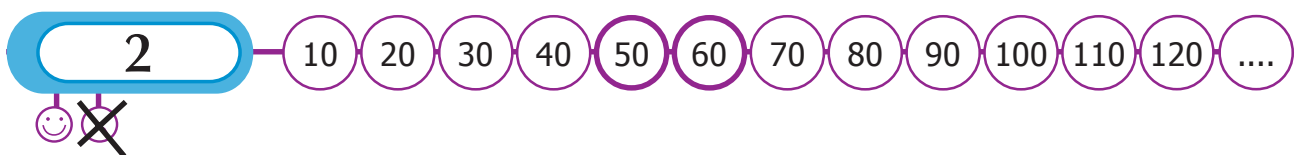
Elke leerling krijgt een scorekaart. Daarop vult hij bij elk opdracht punt in hoeveel geld hij heeft verdiend. Aan het eind telt hij de scores op.

Links op de scorekaart staan de genummerde opdracht punten en het duopunt  .

Naast elk opdracht punt staat een reeks rondjes met bedragen erin. Voor elke vraag die de leerling goed beantwoordt, mag hij een rondje aankruisen. Bij één vraag goed heeft de leerling 10 euro verdiend, na twee goed beantwoorde vragen 20 euro, enzovoort. Het hoogst aangekruiste rondje is de eindscore van dat opdracht punt. Deze vult hij in het lege rondje rechts op de kaart in.

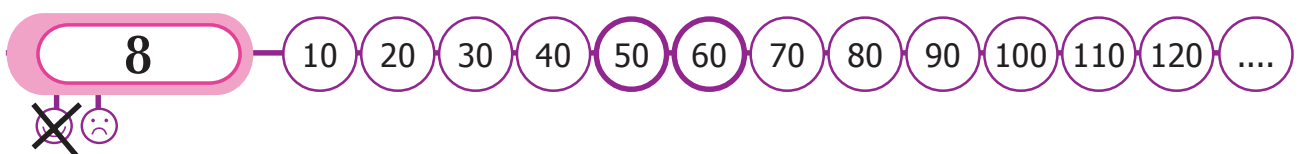
Na vijf vragen goed wint de leerling een verdubbelaar 😊 . Na zes vragen goed wint de leerling een pestkaart ☹️ . Dit is bij de rondjes met 50 en 60 erin aangegeven.

Als een leerling bij een opdracht punt een pestkaart krijgt van de scheidsrechter, kruist hij dit bij het opdracht nummer aan:



Hij moet de score die hij in het lege rondje invult halveren!

Als een leerling een eerder gewonnen verdubbelaar in wil zetten, kruist hij dit bij het opdracht nummer aan:



Hij mag de score die hij in het lege rondje invult verdubbelen!

Bij het duopunt doen de leerlingen twee keer samen een opdracht. Bij een goed resultaat mogen ze het rondje met 50 erin aankruisen. Het duopunt doet niet mee met de verdubbelers en pestkaarten.