

SPELREGELS

30 SECONDS | AARDRIJKSKUNDE

Pagina 2

Hij / zij mag NIET:

- Het begrip op de kaart noemen.
- “Klinkt als” – of “rijmt-op” tactieken gebruiken.
- Naar een letter of letters van het alfabet verwijzen.
- Naar iets wijzen.

De spelers die raden, roepen hun veronderstellingen, terwijl de speler die omschrijft bezig is. Zij MOGEN de letters van het alfabet WEL gebruiken, zeker als het te omschrijven begrip een afkorting is.

Na 30 seconden is de beurt van het team afgelopen. Het is de verantwoordelijkheid van de andere teams om de zandloper in de gaten te houden en ‘STOP!’ te roepen als het tijd om is.

3. PION VOORUITZETTEN

Trek aan het begin van de beurt gedobbelde worp af van het aantal goed geraden begrippen. Dit is het aantal velden dat het team haar pion vooruit moet zetten. Als het resultaat 0 of lager is, blijft het team op hetzelfde veld staan.

Voorbeelden:

1. *Als een team aan het begin van haar beurt ‘1’ heeft gegooid en drie begrippen goed heeft geraden, wordt haar pion twee velden vooruitgezet.*

2. *Als een team aan het begin van haar beurt ‘0’ heeft gegooid en vier namen goed heeft geraden, wordt haar pion vier velden vooruitgezet.*
3. *Als een team aan het begin van haar beurt ‘2’ heeft gegooid en één naam goed heeft geraden, blijft haar pion op hetzelfde veld staan.*

Leg de kaart daarna op een andere stapel terug. Het volgende team is aan de beurt.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als de pion van één van de teams de “FINISH” bereikt. Dit team heeft gewonnen!

STRIKTHEID

Bepaal aan het begin van het spel hoe strikt de regels worden gehanteerd. Denk hierbij: in hoeverre moet het begrip helemaal correct geraden worden of is een deel van het begrip ook goed?

STRAFPUNTEN

Als een speler of team één of meerdere spelregels overtreedt, is de beurt van zijn / het team direct afgelopen en wordt de corresponderende pion één veld teruggezet.

VEEL SPEELPLEZIER!!

