

BORDSPEL OVER ROKEN EN VAPEN

- SPELREGELS EN SPELVERLOOP



40-60 min.



Max. 15 pers.
Voor leerlingen
buitengewoon
secundair onderwijs.

DOEL VAN HET SPEL

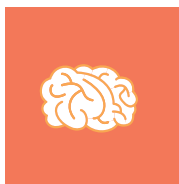
Probeer met je team zoveel mogelijk punten te verzamelen door de opdrachten goed uit te voeren! Hoe verder je op het spelbord komt, hoe meer punten de opdrachten waard zijn. Dobbel dus zo hoog mogelijk en vermijd de zwarte vakjes. Het team met de meeste punten, wint het spel. Succes!

VOORBEREIDING

- Vorm 3 tot 5 teams van maximaal 3 personen.
- Leg het spelbord, de dobbelstenen en pionnen klaar.
- Leg de spelkaarten per kleur (quiz, doe en stelling) op 3 verschillende stapels.
Tip: selecteer de kaarten die het dichtst aanleunen bij de les(sen).
- Hou de spelregels bij de hand.
- Maak een scorebord.

SPELVERLOOP

- Het team met de oudste persoon mag starten.
- Daarna volg je de richting van de klok.
- Het startende team gooit de dobbelsteen en gaat evenveel vakjes als ogen van de dobbelsteen vooruit.
- Voer de opdracht uit van het vakje waarop je terechtkomt.



QUIZ-VAKJES

Het team links van het team dat aan beurt is, trekt een (rood) quiz-kaartje en leest de quizvraag voor. Zij spelen de quiz niet mee, maar zijn de jury. Alle andere teams denken mee!

Het team dat aan de beurt is, mag als eerste antwoorden. Antwoorden ze juist? Dan verdienen zij het punt. Antwoorden ze fout? Dan gaat de beurt naar het team dat laatste staat. Dat team maakt nu kans op het punt.



DOE-VAKJES

Het team links van het team dat aan de beurt is, trekt het (groene) doe-kaartje en leest de opdracht voor. Zij zijn de jury voor deze opdracht. Alle andere teams doen mee!

Het team dat de opdracht - volgens de jury - het beste uitvoert, verdient het punt.





STELLING-VAKJES

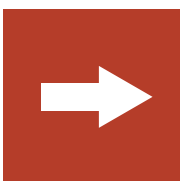
Het team dat op het vakje terechtkomt, trekt het (blauwe) stelling-kaartje en leest de stelling voor. Elk team mag discussiëren over de stelling.

Voor deze opdracht vallen geen punten te verdienen. Elke mening telt!



LEGE-VAKJES

Blijf staan. De beurt gaat naar de volgende.



PIJL-VAKJES

Je kan deze rode pijl gebruiken om een binnenweg te nemen. Zo kom je sneller bij de opdrachten die meer waard zijn.



ROOK-VAKJES

Je keel zit vast door de sigarettenrook. Je moet hoesten en even bekomen. Je verliest één punt.



VERSLAAFD-VAKJES

Je bent verslaafd en geraakt niet van de vape af. Ga terug naar start.



VUUR-VAKJES

Je hebt per ongeluk brand gesticht met je sigaret. Je gaat water halen om het vuur te blussen. Ga terug naar het vorige lege vakje.

- Hou de puntenscore goed bij op het scorebord.
- Speel tot de tijd op is of tot één team het einde haalt.
- Bespreek het spel na en voorzie ruimte voor bijkomende vragen.

