

DE BIDDENDE BOUWER

The board game consists of a circular path with 22 numbered spaces. The path starts at 'START' and ends at 'EINDE'. The numbers on the path are: 1, 2, 3, 5, 6, 8, 10, 11, 12, 14, 15, 17, 18, 19, 21, 22. The path is decorated with trees and flowers. There are two question mark icons on the board, one at the top and one at the bottom. There are two dice icons, one on the left and one on the right. There are two pencil icons, one on the left and one on the right.



Spel 'Bouwen doen we samen'

Introductie

Nehemia mocht de muren van Jeruzalem herbouwen. Vandaag mogen jullie samen ook een bouwwerk maken waarbij je goed met elkaar moet overleggen.

Wat heb je nodig?

- 2 pionnen
- 1 dobbelsteen
- De spelkaarten
- Het spelbord op A4-papier.
- Houten MAB-blokjes (1 cm³)

Uitleg symbolen op het spelbord



Vraag over samenwerken of over het bouwwerk.



De speler mag een aanwijzing geven of vragen.



De speler mag hetzelfde aantal blokjes nog een keer aanleggen.

De regels bij de dobbelsteen

De dobbelsteen...

1. ... vertelt hoeveel stappen je vooruit kunt
2. ... vertelt hoeveel blokjes je mag neerleggen

Uitleg spel

Je speelt dit spel met twee personen. Samen ga je proberen om een bouwwerk te maken.

Het spelbord dat voor je ligt, lijkt op het spelbord van ganzenbord. Het is alleen een klein beetje anders. In het midden van het spelbord zie je namelijk allemaal ruitjes met een prachtige plattegrond.

Met de kleine blokjes die je op school hebt, kun je om de beurt blokjes neerleggen in die ruitjes; langzaam ontstaat er dan een bouwwerk. Het gaat erom dat jullie samenwerken om het juiste bouwwerk te maken.

Spelregels

1. De speler die (als laatste van de twee spelers) een zandkasteel heeft gebouwd, mag beginnen.
2. De beginspeler trekt een kaart uit de bouwwerkstapel en weet als enige welk bouwwerk hij samen met zijn medespeler moet gaan bouwen. Op de kaart staan verschillende aanwijzingen die hij misschien later in het spel nodig heeft.
3. De beginspeler mag in zijn eerste beurt beginnen, door vijf blokjes neer te leggen.
4. De blokjes die de spelers neerleggen moeten altijd naast of op elkaar gelegd worden.
5. De andere speler mag vragen stellen. De beginspeler mag alleen met 'ja' of 'nee' antwoorden.
6. Als je bij het einde bent en het spel is nog niet klaar, dan begin je weer opnieuw bij vakje 1 op het spelbord.

Dit doe je in één beurt

1. Gooi de dobbelsteen.
2. Zet het aantal stappen dat je hebt gegooid.
3. Voer de opdracht uit van de tegel waar je nu op staat.
 - Is het een vraagteken, loep of dobbelsteen? Voer dan eerst die opdracht uit en ga daarna pas naar 4.
 - Is het een cijfer? Dan ga je gelijk door naar 4.
4. Je pakt het aantal blokjes dat je hebt gegooid.
5. Leg de blokjes neer op het speelveld, aan het beginnende bouwwerk vast.
6. De andere speler is aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is klaar als je bij het einde bent gekomen en je medespeler het bouwwerk heeft geraden. Belangrijk: De medespeler mag aan het einde pas raden wat het bouwwerk is.

Bouwwerkaarten**1. KASTEEL**

- Dit gebouw heeft vier muren.
- Dit gebouw is erg belangrijk.
- Hier wonen mensen die bekend zijn.
- Bedenk zelf een aanwijzing, maar gebruik niet de woorden: koning, koningin, prins, prinses, ophaalbrug en gracht.

2. HUIS

- Dit gebouw zie je vaak.
- In dit gebouw zie je wel eens een openhaard.
- Bedenk zelf een aanwijzing, maar gebruik niet de woorden: woonplek, straat en tuin.

3. FLAT

- Dit gebouw heeft veel ramen.
- Op het dak kun je vaak staan.
- Parkeren kan bij dit gebouw lastig zijn.
- Er is een grote voordeur.
- Bedenk zelf een aanwijzing, maar gebruik niet de woorden: hoogte, appartement en veel bewoners.

4. SCHOOL

- Een gebouw waar dagelijks veel mensen komen.
- Op deze plek zijn alle verschillende leeftijden.
- Er zijn veel ruimtes.
- Bedenk zelf een aanwijzing, maar gebruik niet de woorden: kinderen, juf, meester, leren, schoolplein en lokalen.

5. KERK

- Een plek waar altijd veel mensen samenkomen.
- Op deze plek wordt er veel gezeten.
- Een bouwwerk met een bel.
- Bedenk zelf een aanwijzing: maar gebruik niet de woorden: zingen, preek, dominee en ouderlingen.

6. VUURTOREN

- Bouwwerk dat vaak in een dorp aan de zee staat.
- Bouwwerk waar niet iedereen naar binnen gaat.
- Op deze plek heb je een mooi uitzicht.
- Bedenk zelf een aanwijzing: maar gebruik niet de woorden: schip, lamp en toren.

7. WINKEL

- Bouwwerk waar dagelijks alle leeftijden komen.
- In dit gebouw moet je goed luisteren naar de mensen in een pakkie.
- Bedenk zelf een aanwijzing: maar gebruik niet de woorden: kopen, gangpad, verkoper.

8. JE MAG ZELF EEN BOUWWERK BEDENKEN.

- ...
- ...
- ...
- ...
- ...

Vraagkaarten

Wat is er belangrijk tijdens samenwerken?

Wat is belangrijk bij het maken van een huis?

Hoe zou je kunnen samenwerken als je niet zou kunnen praten?

Wat heb je in ieder geval nodig voor het bouwen van een gebouw?

Werk jij het liefst alleen, of liever samen met andere kinderen? Waarom?

Welk beroep is er belangrijk bij het bouwen van een huis?

Welk bouwwerk zou je ooit een keer willen maken?

Als je een opdracht hebt dat je moet samenwerken en je merkt dat je bijna ruzie krijgt, wat ga je dan doen?

In wat voor soort gebouw zou jij later willen wonen?

Wat doe je als een ander teamlid minder doet dan jij bij een samenwerkingsopdracht?