

ZO SPEEL JE



SPELUITLEG

- Het spel wordt gespeeld met **2 tot 6 spelers of teams**. Elk team is een ridder die op zoek gaat naar voedingsstoffen voor koning Calcimus.
- Er wordt **één lestijd** gespeeld (of een zelf gekozen speltijd). Zorg dat de spelers de speltijd in het oog hebben bv. met een online aftelklok, want de tijd dringt voor de koning.
- Het team dat op het einde van de speltijd de meeste punten (Krachtkarten en Calcimuskaarten) heeft verzameld, wint het spel.

VOORBEREIDING

- Leg het **speldoek** open op enkele tafels (vermijd dat kinderen met schoenen op het doek lopen of erop schrijven, tekenen, krabbelen ...). Dit is het land van Calcimus.



- De teams gaan rond het speldoek zitten.
- Elk team krijgt **8 Calcimuskaarten**. De afbeeldingen op de kaarten zie je ook op het speldoek. Dit zijn de Calcimusvakken.



- Neem de 3 doosjes kaarten die bij jullie onderwijsgraad horen (1ste, 2de, 3de). Leg de **kaarten met vragen** (Rara, ? en Juist/Fout) omgekeerd bij de spelleider.



- Leg de **Krachtkarten** bij de spelleider.



- Elk team krijgt een drinkbeker als **pion** en zet die op het startvak bij de koning.



SPELVERLOOP

- Elk team dobbelt. Wie de hoogste ogen gooit, mag starten. Daarna wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee.
- Verplaats de beker volgens het aantal gegooide ogen. Je mag gelijk welke richting uitgaan. De beker mag in één beurt niet voor- én achteruit.
- Je kan op verschillende soorten vakjes komen en er gebeurt telkens iets anders:



De spelleider leest een **Juust/Fout**-vraag voor.



De spelleider leest een **Vraag**-vraag voor.



De spelleider leest een **Rara**-vraag voor.



De spelleider kiest een Juust/Fout-vraag, Vraag-vraag of Rara-vraag.

Het team overlegt en beantwoordt de vraag (binnen 30 seconden). De spelers mogen raden. Je kan niet alles weten en van je fouten kan je leren. De spelleider geeft achteraf altijd het juiste antwoord.

- Het volgende team is aan de beurt.

PUNTEN SCOREN

- **Je staat op een Juust/Fout-vak, Vraag-vak of Rara-vak en antwoordt juist**
= het team krijgt een **KRACHTKAART** in de beker. De Krachtkaat is **1 punt** waard.
- **Je staat op een Calcimus-vak en antwoordt juist**
= het team mag de **CALCIMUSKAART** (met dezelfde afbeelding als het vak) in de beker stoppen. De Calcimuskaart is **2 punten** waard!
- **Fout geantwoord?** Het team krijgt **geen** Krachtkaat of Calcimuskaart.

TIP! Probeer langs zoveel mogelijk Calcimusvakken te gaan, dan krijg je extra punten.

AFSLUITEN

- Is de speltijd voorbij, dan telt elk team de Krachtkarten en Calcimuskaarten in z'n beker.
- Een Krachtkaat = 1 punt, een Calcimuskaart = 2 punten.
- Het team met de meeste punten wint het spel.
- Bij een ex aequo stelt de spelleider een extra vraag. Het team dat als eerste correct antwoordt, wint!

En koning Calcimus? Die is weer helemaal fit en gezond dankzij alle voedingskrachten die de ridders voor hem hebben verzameld. Onderweg heeft hij veel geleerd en weet nu dat een gezonde voeding belangrijk is. Geef als beloning aan elke ridder een **tattoo**.

