Het Spookpad: kennisbordspel

Gooi de dobbelstenen, beantwoord de vragen en loop als eerste team over het kronkelige Spookpad naar het kasteel!



kennisbordspel met een groot spelbord, vragen van de leerkracht en doe-opdrachten · 5de leerjaar (ook geschikt voor 4de en 6de) · 45 tot 55 min · teams van 4 (6 teams)

WELKOM

Welkom bij het Spookpad

Spinnie heeft jullie hulp nodig om het kasteel te bereiken.

1 exemplaar (toon het op het digibord) of 1 per team



Spinnie is verdwaald in het herfstbos. Aan het einde van het kronkelige Spookpad ligt een gezellig kasteel met een warme haard, maar onderweg wachten verrassingen: kleverige webben, rondrollende pompoenen en grappige spoken die alles door elkaar husselen.

Jullie team helpt Spinnie: gooi de dobbelstenen, beantwoord de vragen en loop met jullie pion over het Spookpad naar het kasteel.

Jullie opdracht

Verzamel onderweg zoveel punten als je kunt met juiste antwoorden. Het team dat als eerste het kasteel bereikt, is het snelste team. Het team met de meeste punten is het slimste team. Misschien win je wel allebei!

SPELREGELS

Zo speel je het Spookpad

Lees de regels samen met je team. Elke beurt verloopt hetzelfde.

1 per team (6x)



Zo verloopt een beurt

1. Zet jullie pion op vakje 1 (START). De leerkracht zegt welk team begint; daarna gaat de beurt rond.
2. Jullie team is aan de beurt: de pionmeester gooit met twee dobbelstenen en telt de ogen op. Tel evenveel vakjes vooruit met je vinger. Dat vakje is jullie doelvakje. De pion blijft nog staan.
3. Staat er een pictogram op het doelvakje? Voer dan meteen uit wat op het blad ‘Speciale vakjes en punten’ staat. Er volgt geen vraag.
4. Staat er geen pictogram? Deel het nummer van het doelvakje door 6: de rest zegt welke categorie het is (zie het blad ‘De zes categorieën’). De leerkracht leest een vraag voor en zegt hoeveel punten ze waard is.
5. Alle teams denken fluisterend na. De schrijver zet het antwoord op het wisbordje en houdt het afgedekt tot de leerkracht ‘Tonen!’ zegt.
6. Daarna geeft de leerkracht het juiste antwoord. Elk team dat juist antwoordde, noteert de punten op het teamblad. Antwoordde het team aan de beurt juist, dan zet het zijn pion op het doelvakje. Fout? Dan blijft de pion staan.
7. Bij een doe-opdracht doen alle teams op hetzelfde moment mee. Wie het goed doet, krijgt de punten. Alleen het team aan de beurt verzet zijn pion.
8. Na ronde 1, 2, 3 en 4 volgt een bonusraadsel: een juist antwoord is 1 punt. Een ronde is voorbij als elk team een keer aan de beurt was.
9. Het kasteel: komt jullie doelvakje op of voorbij vakje 36, dan krijgen jullie een kasteelvraag. Antwoord je juist, dan staat jullie pion in het kasteel en winnen jullie het spel!

Fair play

Kijk niet bij andere teams, roep niet door de klas en gun elk team zijn succes. Een fout antwoord kost niets: je leert er iets van bij.

SPECIAAL

Speciale vakjes en punten

Staat er een pictogram op jullie doelvakje? Dan gebeurt dit.

1 per team (6x)



Wat doet elk pictogram?

Pictogram	Wat gebeurt er?
Spin: 3 terug	Jullie pion gaat naar het doelvakje en meteen 3 vakjes terug. Op dat vakje volgt geen vraag.
Web: wacht	Jullie pion gaat naar het doelvakje. Jullie volgende beurt slaan jullie over, maar jullie schrijven wel gewoon mee.
Pompoen: nog eens	Jullie pion gaat naar het doelvakje en jullie gooien meteen nog eens, voor een tweede doelvakje in dezelfde beurt.
Spook: ruil	Jullie pion gaat naar het doelvakje en ruilt van plaats met het team dat er net voor staat. Staat er geen team voor jullie, dan gebeurt er niets.
Kasteel: FINISH	Komt jullie doelvakje op of voorbij vakje 36? Dan krijgen jullie de kasteelvraag. Juist antwoord: jullie winnen het spel!

Zoveel punten is een vraag waard

Vraag	Moeilijkheid	Punten
Vraag 1, 2 of 3 van een categorie	makkelijk	1 punt
Vraag 4, 5 of 6	gemiddeld	2 punten
Vraag 7 of 8 en de kasteelvraag	moeilijk	3 punten
Bonusraadsel	verrassing	1 punt

CATEGORIEËN

De zes categorieën

Deel het nummer van het doelvakje door 6: de rest zegt welke vragen je krijgt.

1 per team (6x)



Zo vind je de categorie

Deel het nummer van het doelvakje door 6 en kijk naar de rest. Vakje 23 is 3 x 6 = 18 en nog 5 erbij: de rest is 5, dus Rekenen. Vakje 30 is precies 5 x 6: de rest is 0, dus een Doe-opdracht. De tafel van 6 helpt: 6, 12, 18, 24, 30, 36.

Rest en categorie

Rest	Categorie	Waarover gaan de vragen?
1	Pompoenen	Halloween en pompoenen
2	Nachtdieren	dieren van de nacht
3	Herfst	herfst en natuur
4	Taal	spelling en woorden
5	Rekenen	hoofdrekenen, breuken en gewicht
0	Doe-opdracht	een opdracht voor alle teams tegelijk

Snelle truc met de kleur van het vakje

Oranje vakje: een oneven nummer is Pompoenen, een even nummer is Taal. Paars vakje: even is Nachtdieren, oneven is Rekenen. Groen vakje: oneven is Herfst, even is Doe-opdracht.

SPELBORD

Het Spookpad

1 exemplaar, liefst op A3 (kopieer op 141%)

36 FINISH	35	34	33 3 terug	32	31	30	29 ruil	28
19 nog eens	20	21	22 3 terug	23	24	25	26 wacht	27
18	17	16	15 ruil	14	13	12	11 3 terug	10
1 START	2	3	4 nog eens	5	6	7	8 wacht	9

- Start: zet alle pionnen op vakje 1. Het kasteel op vakje 36 is de finish.
- Geen pictogram op je doelvakje? Deel het nummer door 6: de rest geeft de categorie (zie ‘De zes categorieën’).
- Pictogram? Spin: 3 terug. Web: een beurt wachten. Pompoen: nog eens gooien. Spook: ruil van plaats. Kasteel: kasteelvraag.

TEAMBLAD

Teamblad

Hier houdt jullie team de punten bij.

1 per team (6x)



Onze teamnaam:

Onze punten

Schrijf na elke ronde op hoeveel punten jullie team die ronde verdiende (vragen, doe-opdracht en bonusraadsel samen) en tel op in de kolom Totaal.

	Punten in deze ronde	Totaal	Pion op vakje
Ronde 1			
Ronde 2			
Ronde 3			
Ronde 4			
Ronde 5			
Ronde 6			
Ronde 7			
Ronde 8			

De vier rollen (schuif na elke twee rondes door)

- Pionmeester: gooit de dobbelstenen en verzet de pion.
- Schrijver: zet het antwoord op het wisbordje.
- Puntentelder: houdt de punten bij op dit blad.
- Woordvoerder: spreekt voor het team en kijkt mee op het bord.