SPELBOEKJE · BIJ HET A3-SPELBORD

Het grote vragenspel

Spookhotel Gruwel · 2 tot 6 spelers · 30 tot 45 minuten



Brecht Corbeel · schoolium.me

REGELS

Zo speel je het spel



Zo speel je

1. **Voorbereiding:** leg het A3-bord in het midden. Elke speler kiest een pion (een gum, een dop of een muntje) en zet die op **START**. Je hebt één dobbelsteen nodig.
2. **Jouw beurt:** gooi de dobbelsteen en zet je pion zoveel vakjes vooruit. Volg het pad door het hotel, van de receptie tot het gouden dak.
3. **Kleurvakje:** de speler links van jou leest de vraag met de code van het vakje (bijvoorbeeld **L3**) voor uit dit boekje. Antwoord goed? Dan blijf je staan. Fout? Dan ga je 1 vakje terug.
4. **Pompoen:** ga 2 of 3 vakjes vooruit. **Spin:** ga 2 of 3 vakjes terug. **Vleermuis:** neem de lift en vlieg naar het vakje waar de pijl naartoe wijst.
5. **Spookvakje:** de speler links leest een spookopdracht voor (S1, S2, S3, …). Doe de opdracht; dan mag je 1 vakje vooruit.
6. **Winnaar:** wie als eerste het gouden dak (vakje 48) bereikt. Je hoeft niet precies te gooien.

De vier soorten vragen

Lezen: vragen over de teksten.
Taal: spelling, werkwoorden en woorden.
Rekenen: tijd, breuken, delers, maten.
Wereld: dieren, kaarten en hoofdsteden.

Tips voor hotelklas

Speel in teams van twee: één speler antwoordt, de andere schrijft op. Een tweede ronde? Gebruik de vragen 9 en 10 van elke lijst als extra kaarten, of laat de leerlingen zelf vragen bedenken.

VRAGEN

Lezen en taal



Leesvragen (vakjes L1 tot L8; L9 en L10 zijn reserve)

L1 Wat is een vleermuis: een vogel of een zoogdier?

L2 Wat betekent echolocatie?

L3 Hoeveel insecten eet een gewone dwergvleermuis vaak per nacht?

L4 Wanneer worden vleermuizen weer wakker uit hun winterslaap?

L5 Hoe heet het Keltische feest waar Halloween voor een deel vandaan komt?

L6 Wat holden de Ieren uit als lantaarn voor de pompoen?

L7 Hoe heet het spook in het verhaal en wat is zijn probleem?

L8 Wie is Mira?

L9 Wat is de eerste stap bij het maken van een pompoenlantaarn?

L10 Is 'het allerlekkerste spookhotel' een feit of een mening?

Taalvragen (vakjes T1 tot T8; T9 en T10 zijn reserve)

T1 Zet in de verleden tijd: Pompi (koken) gisteren soep.

T2 Zet in de verleden tijd: Mira (reizen) met de trein.

T3 Wat is het voltooid deelwoord van 'verven'?

T4 Wat is het voltooid deelwoord van 'leven'?

T5 Schrijf juist: café of cafe?

T6 Schrijf juist: museum of musium?

T7 Wat is de gebiedende wijs van 'zetten'?

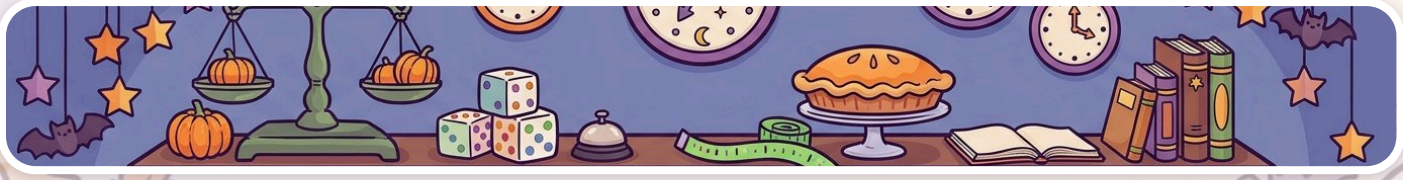
T8 Wat is het voorvoegsel in 'onzichtbaar'?

T9 Geef één overkoepelend woord voor vleermuis, egel en das.

T10 Wat betekent 'Ik schrok me dood'?

VRAGEN

Rekenen en wereld



Rekenvragen (vakjes R1 tot R8; R9 en R10 zijn reserve)

R1 Het diner begint om 14u35 en duurt 1u50. Hoe laat is het gedaan?

R2 Zet om: 2,4 kg = … g

R3 Wat is de grootste gemeenschappelijke deler (ggd) van 18 en 30?

R4 Wat is het kleinste gemeenschappelijk veelvoud (kgv) van 4 en 6?

R5 Hoeveel is 3/4 van 24?

R6 Wat is groter: 3/4 of 2/3?

R7 Reken uit: 3/8 + 1/4 = …

R8 Een zaal is 14 m lang en 10 m breed. Hoeveel m² is dat?

R9 Een hotelnacht kost € 59. Hoeveel kosten 3 nachten?

R10 1 hectare = … m²

Wereldvragen (vakjes W1 tot W8; W9 en W10 zijn reserve)

W1 Welk dier houdt een winterslaap: de egel of de merel?

W2 Wat doet de huiszwaluw in de herfst?

W3 Hoe noem je het rusten van de das in de winter?

W4 Waarmee begint (bijna) elke voedselketen?

W5 Brandnetel, rups, koolmees, …? Wie volgt in de voedselketen?

W6 Wat is de hoofdstad van Ierland?

W7 Wat is de hoofdstad van Spanje?

W8 Welke windstreek ligt tegenover het noorden?

W9 Op de plattegrond van het hotel: welke ruimte ligt ten oosten van de keuken?

W10 Hoe lang is de gang van het hotel (1 vakje = 2 m)?

SPOOK

Spookopdrachten



Spookopdrachten (S1 tot S8)

S1 Doe 10 seconden een vleermuis na, zonder geluid. De anderen raden het dier.

S2 Zeg drie keer snel: 'spoken spoken in spinnenwebben'.

S3 Noem in 20 seconden 5 dingen die je in een spookhotel ziet.

S4 Spel het woord 'bibliotheek' achterstevoren: keehtoilbib.

S5 Dans 10 seconden als een robot.

S6 Maak een spookgeluid; het team raadt of je blij of boos bent.

S7 Vertel in één zin wat Bo vandaag deed.

S8 Teken in de lucht een pompoen; een teamgenoot raadt wat het is.

Zelf bedenken? Laat elke speler één spookopdracht verzinnen en schrijf ze hier op.

LEERKRACHT

Antwoorden (1)



Lezen

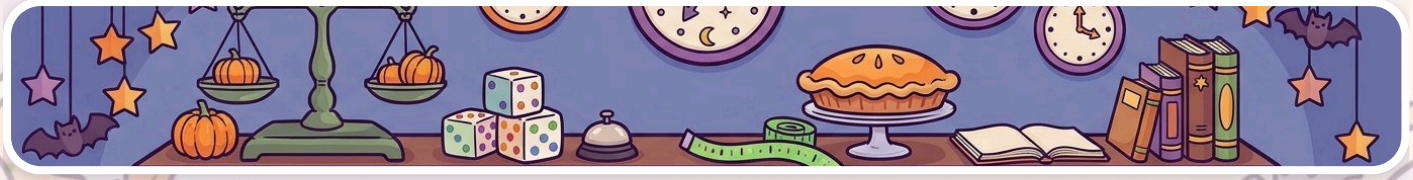
- **L1** een zoogdier
- **L2** met geluid en echo de weg en de prooi vinden
- **L3** meer dan 300
- **L4** in maart of april
- **L5** Samhain
- **L6** knollen (rapen)
- **L7** Bo; niemand is bang van hem
- **L8** een klein grijs muisje met een bril
- **L9** een krant op tafel leggen
- **L10** een mening

Taal

- **T1** kookte
- **T2** reisde
- **T3** geverfd
- **T4** geleefd
- **T5** café
- **T6** museum
- **T7** zet
- **T8** on-
- **T9** zoogdieren
- **T10** ik schrok heel erg

LEERKRACHT

Antwoorden (2)



Rekenen

R1 16u25

R2 2400 g

R3 6

R4 12

R5 18

R6 3/4

R7 5/8

R8 140 m²

R9 € 177

R10 10 000 m²

Wereld

W1 de egel

W2 naar Afrika vliegen

W3 winterrust

W4 met planten (zonne-energie)

W5 de sperwer

W6 Dublin

W7 Madrid

W8 het zuiden

W9 de bibliotheek

W10 36 m

A3-dierenbord (volgens de nummers op het bord)

1 egel (slapen), 2 das (slapen), 3 kikker (slapen), 4 wilde gans (reizen), 5 vleermuis (slapen), 6 merel (blijven), 7 huiszwaluw (reizen), 8 lieveheersbeestje (blijven), 9 dagpauwoog (blijven), 10 eekhoorn (blijven), 11 koolmees (blijven)

Voedselketen: juiste volgorde brandnetel (1) → rups (2) → koolmees (3) → sperwer (4). Op het bord staan ze door elkaar: koolmees = 1, brandnetel = 2, sperwer = 3, rups = 4.