

Spelregels Bekijk het Maar beeldaspectenspel



6e druk, Creëer en Leer, November 2019, www.creeerenleer.nl

Download deze spelregels door QR-code te scannen of via: <https://www.creeerenleer.nl/extra-materiaal/spelregels-bekijk-het-maar/>

De speelkaarten:

Beeldkaart: Kaart met afbeelding, punten (in witte cirkel) en tekst.

Beeldaspectkaart: Kaart met beeldaspect, categorie, uitleg en punten (in rode cirkel).

Beeldaspectkaart Joker: Jokerkaart met punten (in rode cirkel). Bij het spelen van deze kaart kiest de speler een beeldaspect naar keuze uit de op de kaart aangegeven categorie: vorm, kleur, compositie, ruimte of textuur. Nb: De joker mag ook, zonder te gebruiken, uit het spel gehaald worden.

Tekenkaart: Tekenopdracht voor iedereen.

Wanneer de tekenkaart gespeeld wordt, krijgt iedere speler apart een beeldaspectkaart. Nadat de speler die de kaart speelt zijn beeldaspectkaart heeft gelezen bepaalt hij de punten voor deze kaart (1 - 9). Iedereen tekent het beeldaspect zo goed mogelijk op een lege tekenkaart. Deze tekening wordt getoond bij zijn beeldaspectkaart. Bij een goed antwoord ontvang je de punten. De tekenkaart wordt daarna onder op de stapel beeldkaarten gelegd.

Tekentijd: 2 minuten.

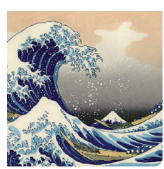
Je hebt nodig: een stapeltje A6 tekenpapier en kleurpotloden.

Fotokaart: Foto-opdracht voor iedereen.

Wanneer de fotokaart gespeeld wordt krijgt iedere speler apart een beeldaspectkaart. De speler die de fotokaart speelt, bepaalt de punten voor deze kaart (1 - 9). De spelers maken een foto (met mobiel) waarop het beeldaspect goed zichtbaar is. De foto wordt samen met de beeldaspectkaart getoond. Bij een goed antwoord ontvangt de speler punten. De fotokaart wordt daarna onder op de stapel beeldkaarten gelegd. Tijd voor het maken van een foto: 2 minuten.

Helpkaart: Beeldkaart met handen.

Laat je helpen door een speler naar keuze. Onderhandel over de verdeling van de punten die je kunt verdienen bij deze ronde.



beeldkaart



beeldaspectkaart



beeldaspectkaart joker



tekenkaart



fotokaart



helpkaart

Leerdoelen

De student leert de beeldaspecten te zien, te herkennen, aan te wijzen, te tekenen en te fotograferen. Samen met medestudenten leren ze een beeldaspect te koppelen aan een afbeelding, de combinatie te beargumenteren en te beoordelen.

Waarom een beeldaspectenspel?

Uit ervaring met het spel is gebleken dat de student geactiveerd en enthousiast wordt om met de beeldaspecten te spelen. De student maakt op speelse wijze zelf de verbinding tussen begrip en beeld door gericht te kijken. Omdat hij de gevonden combinatie moet beargumenteren wordt het leereffect vergroot. Doordat de medespelers de argumentatie beoordelen, worden ze actief in het spel en bij de leerstof betrokken. De kennis over het beeldaspect wordt op deze wijze direct gedeeld onder alle spelers. Zo leren ze van elkaar.

Beginsituatie van de speler

De studenten dienen voorafgaand aan het spel de beeldaspecten te bestuderen. Zonder deze basiskennis is het spel niet goed te spelen. Dat kan leiden tot frustratie in plaats van motivatie. Je kunt tijdens de colleges al aandacht besteden aan de beeldaspecten door studenten een korte presentatie te laten houden over een bepaald beeldaspect.

Het spel vereenvoudigen

Het spel kan vereenvoudigd worden door alleen met de eenvoudige beeldaspectkaarten te spelen. Gebruik daartoe de beeldaspectkaarten met een wit sterretje. Het sterretje is te vinden onder het aantal punten op de beeldaspectkaart.

De spelsoorten - korte beschrijving

Met de kaarten kunnen vier verschillende spellen gespeeld worden. De spelregels worden verderop uitvoerig beschreven.

1. Bekijk het Maar

Word een goede speurder en zoek de beeldaspecten in de afbeeldingen. Wijs ze aan en beargumenteer de keuze. Overleg met je medespelers of je argumentatie klopt. Win zoveel mogelijk punten door beeldaspecten slim te combineren met de vele beelden. Hoe meer combinaties je kunt maken, hoe meer punten je verdient. Kun je ook een beeldaspect d.m.v. een tekening of foto (met je mobiel) aan je medespelers duidelijk maken? Dan verdien je nog meer punten. Mocht je toch onzeker zijn dan kun je de 'Help' kaart spelen en de hulp van een andere speler inroepen. Bekijk het maar en maak combinaties, tekeningen en foto's en probeer als eerste de honderd punten te behalen. Dan ben jij de winnaar!

2. Beeldrijgen

Deze set spelregels is een vereenvoudiging van het spel Bekijk het maar.

3. BeeldBluffen

Dit spel lijkt op pokeren. Zoek zoveel mogelijk matches tussen de opengelegde beeldaspectkaarten en beeldkaarten in je hand. Kun jij er meer maken dan je medespelers? Vind dat uit door te bieden. Iedere speler vertelt hoeveel matches hij denkt te kunnen maken. Wie het meeste biedt mag het 'laten zien' en beargumenteert zijn keuzes. In de spelersgroep wordt besloten of de keuzes kloppen. Bij goede keuzes verdien je punten. Wie aan het einde de meeste punten verdient is de winnaar.

4. Beeldenset

Kun jij zoveel mogelijk beeldaspecten zien in de vele opengelegde afbeeldingen? Zie jij er drie of meer? Dan heb je een set. Kun je sneller een set maken dan je tegenspeler? Dan win je punten. Wie aan het einde van het spel de meeste punten heeft gescoord, wint het spel.

Meerdere keren spelen

Het verdient aanbeveling om het spel meerdere keren te spelen. Pas dan wordt het een onderwijs leerspel waarbij de leerstof ook beklift.

Alleen spelen of onder begeleiding

Speel bij de eerste keer het spel onder begeleiding van een docent. De docent is alleen aanwezig om het spel op te starten en in het uiterste geval als jury op te treden wanneer een discussie te lang gevoerd wordt. Vervolg spellen kunnen in principe zonder begeleiding gespeeld worden.

Variëren

Voel je vrij om de spelregels naar eigen inzicht aan te passen. Er zijn met de kaarten meerdere variaties te bedenken.

Bij 'Bekijk het maar' kun je ervoor kiezen om niet één beeldaspect per keer open te leggen maar je kunt ook meerdere beeldaspecten tegelijk openleggen. De keuze voor de speler wordt daardoor vergroot en het spel versneld.

Bij 'Beeldbluffen' kun je ervoor kiezen om i.p.v. de beeldaspectkaarten de beeldkaarten open te leggen. En juist de beeldaspectkaarten in de hand te houden.

Eigen set beeldkaarten (laten) maken

Je kunt ook een set beeldkaarten (door studenten laten) maken met foto's of afbeeldingen van onderwerpen die binnen een specifiek thema vallen. Te denken valt aan een van de volgende thema's: architectuur, kunstgeschiedenis, beeldende kunst, mode, design.

Groepsgame: expertgroepen spelen het spel

Deel de klas tijdens een college op in 5 gelijke groepen. Liefst per groep 5 spelers. Dit zijn de expertgroepen. Elke expertgroep specialiseert zich in een beeldaspect. Zo heb je de vormspecialisten, de kleurspecialisten, de textuurspecialisten, de ruimtespecialisten en de compositiespecialisten. Elke expertgroep ontvangt alle beeldaspectkaarten die bij hun specialisme horen. Doel van het spel is om als expertgroep zoveel mogelijk punten te verzamelen.

In het eerste deel (dat buiten de colleges kan plaatsvinden) zoeken de studenten bij elke kaart 2 of 3 afbeeldingen die het beeldaspect goed tonen. Als ze alle afbeeldingen bij de beeldaspecten van hun specialisme hebben gevonden en schriftelijk beargumenteerd, sturen ze alle afbeeldingen met bijgenoemde begrippen en argumentatie in één Powerpointbestand naar de spelleider/jury op. De groep die als eerste alles heeft ingestuurd en waarbij het goed is verdiend 10 punten, de volgende 8, 6, 4, 2. Heeft een groep maar weinig goed dan verdienen ze één punt voor de moeite. Ook als ze als eerste hun werk hebben ingezonden.

Daarna wordt het spel 'Bekijk het maar' (zie spelregels) gespeeld. Aan elke speeltafel (5 stuks) zit één speler vanuit elke specialisme. Dus aan één tafel zit één vorm-, kleur-, compositie-, ruimte- en textuurspecialist. De speler van elk specialisme probeert zoveel mogelijk punten te verzamelen voor zijn expertgroep. De punten worden per tafel genoteerd. Aan het einde van het spel worden de punten van alle spelers van één specialisme die aan de verschillende speeltafels hebben gespeeld bij elkaar opgeteld. Daar worden ook de punten van het eerste deel bij opgeteld. De groep die de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

Het spel als toets

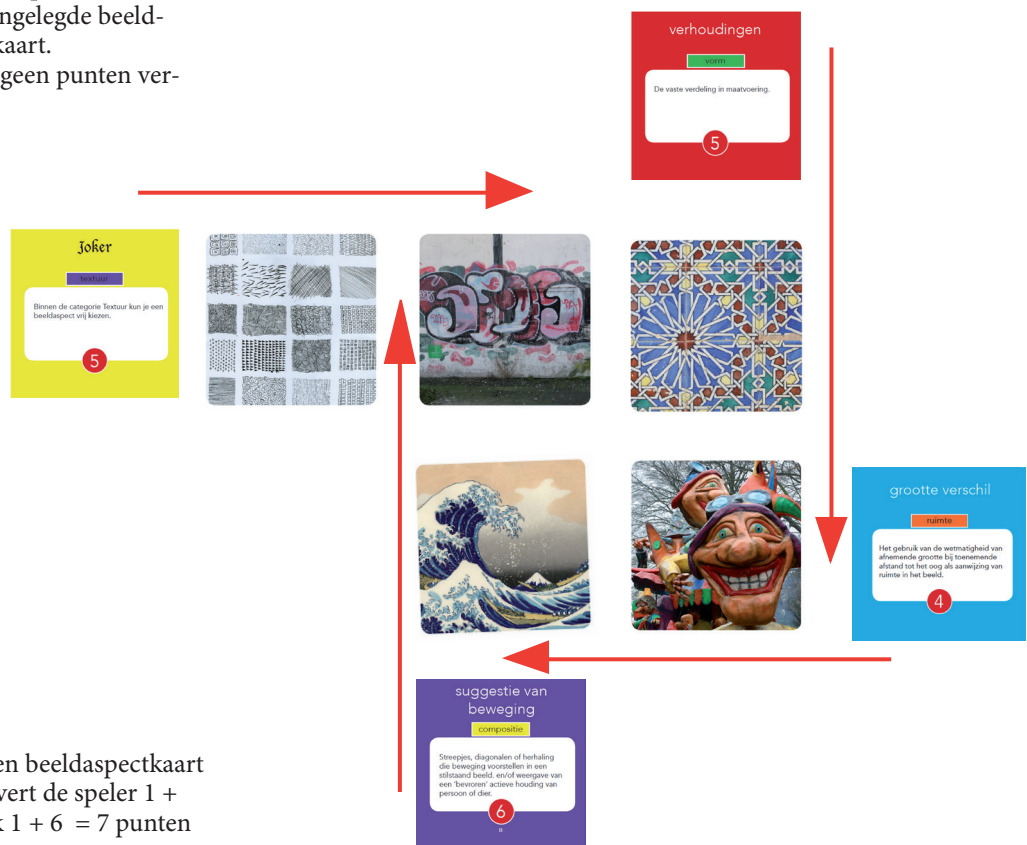
Het spel kan ook als toets worden ingezet. Het spel moet dan wel meerdere keren gespeeld zijn en de begrippen bestudeerd. De begrippen moeten voorafgaand aan de toets voor de student toegankelijk zijn gemaakt. Ze kunnen dan het spel spelen en bestuderen. De puntenscore wordt, afhankelijk van de cesuur, omgerekend naar een cijfer.

Een match

In elke spelvariant gaat het om het combineren van een beeldkaart met een beeldaspectkaart. Is de combinatie goed dan heb je een match. Er zijn diverse mogelijkheden om beeldkaarten aan te leggen aan een beeldaspectkaart of andersom, als ze maar matches met elkaar op de horizontale en/of verticale lijn. Diagonalen worden in het spel niet gespeeld en dus niet geteld.

Puntentelling van een match:

- Een beeldkaart is altijd 1 punt waard.
- Match: aantal beeldkaarten + punten beeldaspectkaart.
- Kruis/hoek: aantal beeldkaarten (zowel verticaal als horizontaal) + punten beeldaspectkaarten.
- Reeks verlengen: aantal zelf aangelegde beeldkaarten + punten beeldaspectkaart.
- Bij een fout antwoord worden geen punten verdiend.



Voorbeeld van een puntentelling

Speler A legt de golf van Hokusai en beeldaspectkaart Suggestie van beweging aan. Dit levert de speler $1 + 4 = 5$ punten horizontaal op en ook $1 + 6 = 7$ punten verticaal op.

Ook de diagonaal telt! - spel variant

Bij alle spellen worden in eerste instantie uitsluitend de matches via de verticale en horizontale rijen geteld. Je kunt de spelregels uitbreiden om ook de matches te tellen die gelegd worden in een diagonaal. Dan moet het kruispunt dus naast verticaal en horizontaal ook diagonaal passen. Als dat lukt verdient de speler een extra bonus van 20 punten.

Scoreformulier:

De puntentelling kan bijgehouden worden op het scoreformulier. Zie de bijlage. Het formulier kun je zo vaak kopiëren als je maar wilt.

Bekijk het maar!

Aantal spelers

4 - 6 spelers

Speeltijd

40 – 80 minuten

Speldoel

Het spel lijkt op Rummicub, Scrabble en Pictionary. Combineer de afbeeldingen op de beeldkaarten met een beeldend begrip van een beeldaspectkaart. Maak zo lang mogelijke reeksen, zowel horizontaal en/of verticaal en scoor daarmee punten. Wie rijen start door te kruisen of verlengen scoort de meeste punten. De eerste speler die 100 punten verzamelt, wint het spel.

Je hebt nodig

Alle beeldkaarten, alle beeldaspectkaarten inclusief de jokers en alle bijzondere kaarten (fotokaart, tekentaak, helpkaart).

Vorbereiding

Schud de beeldkaarten met alle foto-, teken- en helpkaarten en leg ze op een gesloten stapel aan de rand van de tafel. Schud de beeldaspectkaarten en leg deze met uitleg naar onder op een stapel naast de beeldkaarten. Leg twee beeldaspectenkaarten open naast de stapel op tafel. Geef iedere speler zeven beeldkaarten. De spelers leggen de kaarten met de afbeeldingen naar boven voor zich neer.

Nb: Krijgt een speler bij het delen meer dan één bijzondere kaart (foto-, teken- of helpkaart), dan behoudt hij er slechts één. De overige kaarten worden weer door de stapel geschud. Vul de beeldkaarten aan tot zeven. Je kunt dus maximaal acht kaarten hebben waarvan zeven beeldkaarten en één bijzondere kaart.

Wie begint?

De speler die de kleurrijkste schoenen aan heeft, begint het spel. Het spel gaat met de klok mee.

Start van het spel

Bijzondere kaarten mogen in de eerste ronde niet worden gespeeld.

Bekijk de opgelegde beeldaspectkaart en lees het beeldaspect en evt. de uitleg hardop voor. De eerste speler kijkt of hij beeldkaarten kan aanleggen bij de zojuist opgelegde beeldaspectkaarten. Is dat het geval, leg dan de beeldkaarten in een rij naast elkaar in het midden van de tafel met de beeldaspectkaart erbij. Beargumenteer waarom de beeldkaarten bij het beeldaspect passen. De andere spelers beoordelen of de aanleg inhoudelijk voldoet. De speler kan meerdere reeksen openen. Tel de punten van alle reeksen. De speler vult zijn beeldkaarten daarna aan tot zeven. Kan de speler niet openen? Gebruik dan de helpkaart of leg één beeldkaart weg en pak een nieuwe. De beurt wisselt. Liggen er minder dan twee beeldaspectenkaarten open naast de stapel, dan start de volgende speler met het omdraaien van een nieuwe beeldaspectkaart.

De volgende speler mag 1 of meerdere kaarten aanleggen en het volgende doen:

- Een nieuwe rij met een nieuwe beeldaspectkaart openen. Deze rij moet haaks op een al bestaande rij gemaakt worden. Een beeldkaart uit de bestaande rij moet daarbij ook het beeldaspect van deze nieuwe rij tonen.
- Een bestaande rij verlengen door een of meerdere beeldkaart(en) aan te leggen.
- Een blok maken door een kaart aan te leggen die zowel horizontaal als verticaal aan al bestaande rijen aansluit.

Je mag meerdere acties per beurt doen. Tel de punten en noteer de score.

De beurt gaat naar de volgende speler die dezelfde mogelijkheden heeft.

Kan de speler geen van al? Dan legt hij een beeldkaart weg en pakt een nieuwe. Ontvangt hij daarbij een bijzondere kaart dan mag hij deze behouden naast de zeven beeldkaarten.

Vanaf de tweede ronde mogen de foto- en tekenkaart ingezet worden. Deze moeten altijd aan het begin van een beurt gespeeld worden. Daarna mag de speler zijn beurt met bovenstaande acties voortzetten.

Einde spel

Wie het eerste 100 punten heeft behaald, is de winnaar.

Puntentelling

Een beeldkaart is altijd 1 punt waard.

Match: aantal beeldkaarten + punten beeldaspectkaart

Bonus: 5 punten voor elke nieuwe rij.

Kruis/hoek: aantal beeldkaarten van de rijen (zowel verticaal als horizontaal) + punten beeldaspectkaart

Reeks verlengen: aantal zelf aangelegde beeldkaarten + punten beeldaspectkaart

Bij een fout antwoord worden geen punten verdiend.

Overleg en beoordelen

Luister naar de argumentatie van de speler waarom hij denkt dat de beeldkaart bij het beeldaspect pas. Bestudeer bij het beoordelen van (een verlening van) een reeks eerst de uitleg achterop de kaart. Bespreek gezamenlijk de uitkomst en kom tot een besluit. De leerkracht/docent kan desgewenst een eindoordeel geven.

Spel eenvoudigere maken voor beginners

Selecteer, om het spel eenvoudiger te maken, alleen de beeldaspectkaarten met het witte sterretje. Deze staat onder de rode cirkel waarin de punten worden vermeld.

Beeldrijgen

Aantal spelers

4 - 6 spelers

Speeltijd

60 minuten

Speldoel

Behaal zoveel mogelijk punten.

Wie het eerste 100 punten heeft behaald, wint.

Je hebt nodig

Alle beeldkaarten en alle beeldaspectkaarten inclusief de jokers.

Haal de bijzondere kaarten (fotokaart, tekentaak, helpkaart) uit het spel.

Vorbereiding

Schud de beeldkaarten en leg ze op een gesloten stapel in het midden van de tafel.

Schud de beeldaspectkaarten en leg deze met de uitleg naar onder op een stapel ernaast.

Geef iedere speler vijf beeldkaarten. De spelers leggen de kaarten open voor zich neer.

Draai één beeldaspectkaart open.

Wie begint?

De speler die de kleurrijkste schoenen aan heeft, begint het spel.

Speel het spel met de klok mee.

Start van spel

De speler kijkt of hij met drie beeldkaarten bij het beeldaspect aan kan leggen.

Je mag ook openen met een twee beeldkaarten waarbij het totaal van de punten van de beeldkaarten + van de beeldaspectkaart

meer dan 5 is. Leg de beeldkaarten in het midden van de tafel en leg de beeldaspectkaart aan het begin van de reeks. De speler

beargumenteert zijn keuze. De andere spelers beoordelen of de aanleg inhoudelijk voldoet. Tel de punten.

De punten worden genoteerd op de scorekaart.

Kun je niet openen, dan leg je één beeldkaart onder op de stapel en pak je een nieuwe kaart.

Draai voor de volgende speler een nieuwe beeldaspectkaart om. De beurt wisselt. De volgende speler kijkt of hij kan openen enz.

Elke speler moet eerst met een eigen reeks starten. Nadat je zelf geopend hebt dan mag je:

- Nieuwe reeks maken. Je kunt een nieuw beeldreeks maken die aansluit bij een nieuwe beeldaspectkaart.
- Eigen beeldkaarten aanleggen. Als je geopend hebt, kun je met jouw beeldkaarten de reeksen die op tafel liggen verlengen.
- Kaarten gebruiken uit een bestaande reeks en daarmee een nieuwe rij maken. Een beeldaspectkaart mag nooit alleen komen te liggen.
- Rijen laten kruisen. Dat betekent dat je een kaart van een reeks ook kunt gebruiken bij een andere reeks. Je legt een reeks haaks op een al eerder gelegde reeks naast de bijpassende kaart.

Alle mogelijkheden mogen gecombineerd worden. Je mag meer kaarten per beurt spelen en mag dus meerdere reeksen in één beurt starten, verlengen en kruisen. Vul je hand met beeldkaarten aan tot vijf kaarten.

Heb je eenmaal je kaarten aangevuld dan wordt de score berekend en genoteerd op het scoreformulier. Ontvang je een bijzondere kaart dan mag je deze behouden naast je vijf beeldkaarten.

Kun je geen reeksen bijleggen of verlengen. Leg een beeldkaart weg en pak een nieuwe.

Draai voor de volgende speler een nieuwe beeldaspectkaart om. De beurt wisselt. De beurt gaat door naar de volgende speler.

Einde spel

Wie het eerste 100 punten heeft, is de winnaar.

Puntentelling

Een beeldkaart is altijd 1 punt waard.

Rijen maken: aantal beeldkaarten + punten beeldaspectkaart

Bonus: 5 punten voor elke nieuwe rij.

Kruis/hoek: aantal beeldkaarten van de rijen (zowel verticaal als horizontaal) + punten beeldaspectkaart

Reeks verlengen: aantal zelf aangelegde beeldkaarten + punten beeldaspectkaart

Bij fout antwoord worden geen punten verdiend.

Overleg en beoordelen

Luister naar de argumentatie van de speler waarom hij denkt dat de beeldkaart bij het beeldaspect pas. Bestudeer bij het beoordelen van (een verlenging van) een reeks eerst de uitleg achterop de kaart. Bespreek gezamenlijk de uitkomst en kom tot een besluit. De leerkracht/docent kan desgewenst een eindoordeel geven.

Spel eenvoudiger maken voor beginners

Selecteer, om het spel eenvoudiger te maken, alleen de beeldaspectkaarten met het witte sterretje. Deze staat onder de rode cirkel waarin de punten worden vermeld.

Beeldbluffen

Aantal spelers

4 - 6

Speeltijd

30 - 40 minuten

Speldoel

Het spel lijkt op poker. Probeer zo veel mogelijk beeldkaarten aan te leggen bij een of meerdere beeldaspectkaarten. Kun jij de meeste kaarten aanleggen dan win je de slag en ontvang je punten. Je wordt de winnaar van het spel als jouw puntentotaal 60 of meer wordt. Probeer in dit spel je medespelers te slim af te zijn en bluff je slagen en punten bij elkaar.

Je hebt nodig

Beeldkaarten, beeldaspectkaarten en jokers.

Vorbereiding

Schud de beeldkaarten en leg ze in een gesloten stapel in het midden van de tafel.
Schud ook de beeldaspectkaarten en leg ze op een stapel naast de beeldkaarten met de uitleg naar beneden.

Wie begint?

De speler met de lichtste ogen begint. Het spel gaat met de klok mee.

Start van spel

Geef iedere speler vijf beeldkaarten die ze in de hand houden. Laat de kaarten niet aan de ander zien.
Leg vier beeldaspectkaarten open op tafel.

Een speelronde

Alle spelers kijken hoeveel beeldkaarten zij denken te kunnen laten aansluiten bij de beeldaspectkaarten. Maak een keuze en vertel de ander hoeveel je kunt aanleggen. Bluffen mag! Wie op voorhand zit moet als eerste bieden. Achtereenvolgens bieden de ander spelers. Je hebt de keuze uit een van de volgende acties:

- **Passen.** Als iedereen heeft gepast wint de bieder. De kaarten worden niet ingezien, de bieder hoeft zijn kaarten niet te verantwoorden.
- **Zien.** De speler wil zien of de bieder ook daadwerkelijk zijn bod kan waarmaken. De bieder moet nadat iedereen heeft gekozen voor passen of zien, zijn kaarten aanleggen en zijn keuzes beargumenteren. Is dit correct dan wordt de score berekend.
- **Overbieden.** Een speler biedt over en kan minimaal één kaart meer aanleggen dan de vorige bieder. Alle andere spelers krijgen opnieuw de kans om te passen, te zien of over te bieden. Dit gaat door totdat één speler overblijft die het hoogste geboden heeft. Deze speler zal alle kaarten goed moeten kunnen aanleggen en beargumenteren. Maakt hij geen fouten, bereken dan de punten. Maakt hij wel fouten en wordt zijn argumentatie inhoudelijk niet geaccepteerd dan verdient hij geen punten.

Einde speelronde

De beeldkaarten en beeldaspectkaarten die tijdens de ronde niet gebruikt zijn, worden op een aparte stapel afgelegd. Ze doen pas weer mee als de aflegstapels geheel op zijn. Alle spelers krijgen vijf nieuwe beeldkaarten. En er worden vier nieuwe beeldaspectkaarten open gelegd. De volgende speler zit op de voorhand en mag als eerste bieden.

Einde spel

Wie het eerste 60 of meer punten behaald, wint het spel.

Puntentelling

Alle spelers passen: De bieder krijgt het totaal van de punten van de vier beeldaspectkaarten.

Eén of meer spelers willen 'zien' en de bieder heeft correct geboden en correct aangelegd. Zieners en passers krijgen geen punten, de bieder krijgt:

- 1 x de punten van de beeldaspectkaart waaraan één beeldkaart is aangelegd.
- 2 x de punten van de beeldaspectkaarten waaraan twee beeldkaarten zijn aangelegd.
- 3 x de punten van beeldaspectkaarten waaraan drie beeldkaarten zijn aangelegd.
- 4 x de punten van de beeldaspectkaarten waaraan vier beeldkaarten zijn aangelegd.
- 5 x de punten van de beeldaspectkaarten waaraan vijf beeldkaarten zijn aangelegd.

Eén of meer spelers willen 'zien' en de bieder heeft NIET correct aangelegd. De bieder verliest, de zieners winnen. De zieners verdienen elk het totaal van de punten van de vier beeldaspectkaarten die op tafel liggen.

Overleg en beoordelen

Luister naar de argumentatie van de speler waarom hij denkt dat de beeldkaart bij het beeldaspect pas. Bestudeer bij het beoordelen van (een verlening van) een reeks eerst de uitleg achterop de kaart. Bespreek gezamenlijk de uitkomst en kom tot een besluit. De leerkracht/docent kan desgewenst een eindoordeel geven.

Spel eenvoudiger maken voor beginners

Selecteer, om het spel eenvoudiger te maken, alleen de beeldaspectkaarten met het witte sterretje. Deze staat onder de rode cirkel waarin de punten worden vermeld.

Beeldenset

Aantal spelers

2

Speeltijd

30 minuten

Speldoel

Het spel lijkt op Set. Als speler verdien je punten door zo snel mogelijk een set van 3 beeldkaarten te maken bij het beeldende begrip op de beeldaspectkaart te maken. Wie als eerste 50 punten heeft behaald, wint het spel.

Je hebt nodig

Beeldkaarten, beeldaspectkaarten, en Beeldaspectkaarten Joker

Vorbereiding

Ga tegenover elkaar zitten. Schud de beeldkaarten en de beeldaspectkaarten afzonderlijk. Leg ze in twee gesloten stapels naast elkaar in het midden van de tafel. Leg 9 of 12 beeldkaarten open in een blokvorm voor je op tafel.

Start van spel

Draai één beeldaspectkaart open. Kijk afzonderlijke van elkaar of je zo snel mogelijk drie beeldkaarten kunt koppelen aan de omgedraaide beeldaspectkaart. Lukt dat én kun je het beargumenteren dan roep je 'set' en tik je de gekozen beeldkaarten aan. Gezamenlijk beoordeel je of de set ook daadwerkelijk goed is. Zo ja, tel de punten en noteer ze op de scorekaart. Zo, nee, dan leg je de kaarten weg en vul je de lege plekken in het blok aan met nieuwe kaarten.

Kan geen van beide spelers een set maken dan wordt er één extra beeldkaart toegevoegd. Beide spelers kijken of er een set gemaakt kan worden. Lukt dit niet dan wordt er een tweede extra beeldaspectkaart open gelegd. Probeer als eerste een set te maken. Lukt dit niet leg weer een extra beeldaspectkaart open. Dit kan doorgaan tot er maximaal 4 beeldaspectkaarten liggen. Als er dan nog geen set gemaakt kan worden vervang dan alle beeldaspectkaarten voor nieuwe. Probeer een set te vinden. Ga hiermee door totdat er een set gemaakt kan worden. Vul het blok aan tot het weer compleet is.

Einde spel

Wie als eerste 50 punten heeft behaald, wint het spel.

Puntentelling

Bij een juiste set van drie beeldkaarten bij een beeldaspectkaart: elke beeldkaart 1 punt + puntwaarde op de beeldaspectkaart.

Overleg en beoordelen

Luister naar de argumentatie van de speler waarom hij denkt dat de beeldkaart bij het beeldaspect past. Bespreek gezamenlijk de uitkomst en kom tot een besluit. De leerkracht/docent kan desgewenst een eindoordeel geven.

Spel eenvoudigere maken voor beginners

Selecteer, om het spel eenvoudiger te maken, alleen de beeldaspectkaarten met het witte sterretje. Deze staat onder de rode cirkel waarin de punten worden vermeld.

