



SPELREGELS

**KERST, VOOR IEDEREEN BETEKENT
HET IETS ANDERS. WE BELEVEN
DIT WERELDWIJD GEVIERDE FEEST
ALLEMAAL OP ONZE EIGEN MANIER,
EN IEDEREEN HEEFT ER ANDERE
ASSOCIATIES MEE.**

**TEKEN, BEELD UIT, OMSCHRIJF OF
GEEF HINTS OVER DE WOORDEN OP
JE KAARTJE. WELKE VORM JE OOK
GEBRUIKT, PROBEER JE BOODSCHAP**

INHOUD

- 40 themakaarten
 - 1 overzichtskaart
 - de spelregels
-

DOEL VAN HET SPEL

Wie als eerste twaalf punten scoort, wint het spel. De punten worden verdiend door binnen 40 tellen te raden welk woord/welke zin je teamgenoot of de spelleider overbrengt.

VOORBEREIDING

VOOR TEAMS:

- Vorm verschillende teams. Hiervoor geldt: hoe groter de teams zijn, hoe leuker het spel wordt.
- Bepaal als team de volgorde waarin de spelers een kaartje pakken. Deze volgorde blijft het hele spel hetzelfde. Alle spelers moeten even vaak aan de beurt komen.
- Leg een dobbelsteen, papier en een potlood klaar. Leg de overzichtskaart voor iedereen zichtbaar op tafel.
- Bepaal welk team begint.
- Zet een timer klaar op 40 seconden (bijvoorbeeld op mobiel).

VOOR INDIVIDUELE SPELERS:

- Bepaal wie de spelleider wordt. Deze persoon brengt het hele spel de woorden/zinnen over voor de andere spelers. De spelleider kan geen punten winnen, en dus niet winnen of verliezen.
- Leg een dobbelsteen, papier en een potlood klaar. Leg de overzichtskaart voor iedereen zichtbaar op tafel.
- Bepaal welke speler begint.
- Zet een timer klaar op 40 seconden (bijvoorbeeld op mobiel).

SPELOPZET TEAMS

Elke beurt bestaat uit drie fases:

- 1 kaartje pakken en dobbelsteen gooien**
- 2 het woord/de zin duidelijk maken op de gegooide manier***
- 3 bij goed antwoord herhaalt de volgende speler uit het team dit (bij verkeerd antwoord is de beurt van het team voorbij)**

1

Een van de teamleden pakt een kaartje en gooit de dobbelsteen. Afhankelijk van het aantal ogen dat de speler gooit, gebruikt hij één van vijf manieren om (een van) de woorden/zinnen over te brengen:

* Zie de overzichtskaart
voor een snel overzicht
van de vijf manieren.



OVERZICHTSKAART

- TEKENEN
- UITBEELDEN
- OMSCHRIJVEN
- TABOE
- QUINTO
- VRIJE KEUZE

ALL I WANT FOR CHRISTMAS

WHITE CHRISTMAS

LAST CHRISTMAS

JINGLE BELLS

DO THEY KNOW
IT'S CHRISTMAS TIME



SECULIERE KERSTLIEDJES

BROODHUIS
GRAF VAN RACHEL
RUTH EN BOAZ
GEBORTEPLAATS DAVID
GEBORTEPLAATS JEZUS



BETLEHEM

-  **Tekenen** – teken één woord/zin van het kaartje (eigen keuze), zonder te praten.
-  **Uitbeelden** – beeld één woord/zin van het kaartje (eigen keuze) uit, zonder te praten.
-  **Omschrijven** – omschrijf alle zes woorden/zinnen (zie ‘Regels voor omschrijven’).
-  **Taboe** – omschrijf het hoofdwoord/
de hoofdzin (onder het klokje op het kaartje) zonder de vijf andere op het kaartje te gebruiken.
-  **Quinto** – noem alle woorden/zinnen van het kaartje behalve het hoofdwoord/
de hoofdzin. Die moet worden geraden, zonder verdere aanwijzingen.
-  **Vrije keuze** van een van bovengenoemde opties, te bepalen door de tegenspelers.

2

Het andere team zet de timer aan. Het teamlid dat het kaartje heeft gepakt, probeert nu zo snel en goed mogelijk duidelijk te maken wat er op het kaartje staat. Dit doet hij op de manier die de dobbelsteen heeft aangegeven. De andere teamleden moeten binnen 40 tellen (seconden) het goede antwoord raden.

De spelers die raden, roepen hun veronderstellingen, terwijl de speler die overbrengt bezig is. Na 40 tellen is de beurt van de speler afgelopen. Het is de verantwoordelijkheid van de andere teams om de timer in de gaten te houden en 'stop' te roepen als de tijd om is.

Als er alleen een woord geraden moet worden, moet dat woord genoemd worden, anders is het antwoord niet goed. Moet er een zin(sned) geraden worden, dan hoeft deze niet exact te kloppen, tenzij het gaat om een boek-, lied- of filmtitel.

BELANGRIJK:

De speler mag de over te brengen woorden/
zinnen NIET bekijken VOORDAT de timer
wordt aangezet.

3

Als het goede antwoord geraden wordt,
verdient het team één punt. Het volgende
teamlid mag nu een kaartje pakken en het
nogmaals proberen. De teamleden hebben
weer 40 tellen om te raden.

Als het goede antwoord niet binnen de tijd
geraden wordt, is het andere team aan de
beurt en is er geen punt verdiend.

SPELOPZET INDIVIDUELE SPELERS

Het spel werkt hetzelfde bij individuele spelers als bij teams, met deze verschillen:

- **De spelleider is telkens degene die de kaart pakt en overbrengt.**
- **De speler die aan de beurt is, gooit de dobbelsteen en moet raden welk woord/welke zin de spelleider wil overbrengen.**
- **Raadt de speler binnen de tijd het goede antwoord, dan heeft hij/zij een punt verdiend en mag dezelfde speler nogmaals de dobbelsteen gooien en raden.**
- **Raadt de speler het niet, dan is de volgende speler aan de beurt om te gooien en raden.**

Regels voor omschrijven

De speler die aan de beurt is, moet zich bij de opdracht aan de volgende spelregels houden:

DIT MAG WEL:

- ≥ het woord/de zin op welke manier dan ook omschrijven (gebaren zijn toegestaan).
- ≥ de woorden “en”, “de” en “the”, die op sommige kaarten voorkomen, gebruiken.

DIT MAG NIET:

- ≥ de woorden/zinnen op de kaart noemen.
- ≥ de woorden/zinnen op de kaart zingen of neuriën.
- ≥ de woorden/zinnen op de kaart vertalen.
- ≥ afgeleide woorden van de woorden op de kaart noemen.
- ≥ “klinkt als”- of “rijmt op”-tactieken gebruiken.
- ≥ naar iets wijzen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen zodra één team twaalf punten heeft verzameld. Dit team heeft gewonnen.

STRAFPUNTEN

Als een speler of team één of meer spelregels overtreedt, is zijn beurt/de beurt van het team direct afgelopen en verdienen ze die ronde geen punten.

EXTRA SPEELMOGELIJKHEID

Speel het hele spel met maar één van de vijf genoemde opties. Spreek van te voren af welke dit is.

KERST VOOR JOU

Wil je meer weten over de boodschap en de betekenis van kerst? Kijk dan op

www.kerstvoorjou.nl.

Hier vind je ook tips om 40 Tellen extra kerstig te maken!

Kerst voor jou is een gezamenlijk initiatief van Ark Mission, Jesus.net, Houses of Love en NEEMA Media.

