

TELEFOONS VERBODEN!

HET GROTE BOEK

MET



FAMILIE SPELLEN



101

Originele
FAMILIE-
& GROEPS
SPELLEN

Waar Je Geen Oplader Voor Nodig Hebt!

BRAD BERGER

~ Voor Charlie en Lucy ~

UNRAVEL PUBLISHERS

Copyright © 2019 by Brad Berger

Oorspronkelijke titel: Big Book of Family Games

Original English language edition published by Familius
1254 Commerce Way, Sanger, CA, 93657, United States.
All rights reserved.

Het Grote Boek met Familiespellen

101 Originele Familie- en Groepsspellen
Waar Je Geen Oplader Voor Nodig Hebt!

Alle rechten van de Nederlandse uitgave zijn in handen van
Unravel Publishers, Barneveld | www.unravelpublishers.nl

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag zonder schriftelijke
toestemming van de uitgever worden gebruikt of vermenigvuldigd.

ISBN 9789082858754

Eerste druk: april 2021

Vertaling: Jolke Bomhof en Ellies Bomhof
Omslagontwerp: David Miles
Interieurontwerp: Brooke Jorden

PAS OP!

DIT BOEK HEEFT 101
MANIEREN OM JOU, JE
FAMILIE EN JE VRIENDEN
VOOR EEN AANZIENLIJKE
TIJD AF TE LEIDEN VAN HET
CHECKEN VAN JE TELEFOON.



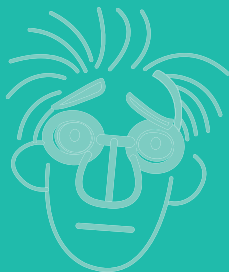
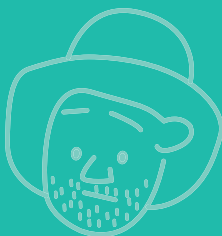
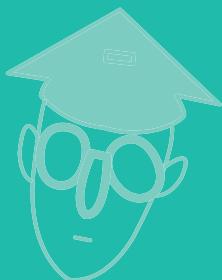
DIT BOEK IS VOOR . . .

FAMILIES
VRIENDEN
EEN GROEP ONBEKENDEN
COLLEGA'S
DOCENTEN EN STUDENTEN
MOOIE MEISJES
STERKE JONGENS
KAMERGENOTEN
TEAMS
CELGENOTEN
PRIMATEN
CARNIVOREN
VEGETARIËRS

MENSEN UIT FRIESLAND
HELE MAGERE VOLLEYBALSPELERS
BALLETDANSERESSEN
SUMOWORSTELAARS
COMPUTERNERDS
TELEVISIEPRESENTATOREN
OVERDREVEN BLIJE MENSEN
LIEFHEBBERS VAN KAAS
GUMMIBEREN EN TOVENAARS
MENSEN DIE JAN HETEN
AVONTUURLIJKE HOBBITS

MENSEN DIE VEEL TE VEEL BLEEKSELDERIJ ETEN
ZOMBIES DIE OVER JE RODDELEN
EN . . . KLEINKINDEREN VAN
PROFESSIELE BOWLINGSPELERS

VOOR ALLE ANDEREN:
GEEF HET WEG ALS LEUK CADEAU



BEREID JE VOOR OP VELE UREN VOL GEZELLIGHEID SAMEN MET FAMILIE EN VRIENDEN

Mensen hebben allerlei manieren om zich te vermaken als ze alleen in de auto zitten. Sommigen luisteren naar muziek of podcasts, anderen bellen graag, nemen de tijd om na te denken, van het uitzicht te genieten of over de andere weggebruikers te klagen.

En ik? Ik denk graag na over het nieuwe spel dat ik wil uitvinden voor de eerstvolgende *game night* met mijn vrienden en familie. Ik begin met een ervaring die ik wil creëren. Daarna bedenk ik welke mensen het spel zullen spelen: hoe oud zijn ze en welke interesses en persoonlijkheden hebben ze? Ik beeld me in hoe ze het spel zullen aanpakken en hoe ze erop zullen reageren. En ik denk na over welke regels het spel nodig heeft, zodat het de beste ervaring voor iedereen geeft. Als het concept staat, is het tijd voor *game night*! Vaak vertel ik niemand dat we een spel aan het uittesten zijn. Ik doe net alsof ik het spel al vaker met anderen heb gespeeld. Als het direct een succes is, test ik het nog een paar avonden met verschillende groepen uit, soms met iets gewijzigde spelregels naar aanleiding van de reacties op een eerdere avond. Als het nog niet perfect is, maar het concept wel goed, voer ik nog meer wijzigingen door en geef ik het nog een kans. Zo niet, dan schrap ik het hele concept en moet ik terug de auto in voor een nieuw idee. Er komt een punt dat een nieuw spel ontstaan is, waarmee een hoop plezier beleefd zal gaan worden.

Waarom vertel ik je dit allemaal? Omdat de 101 spellen in dit boek allemaal getest en vele keren gespeeld zijn, en omdat ze de beste herinneringen hebben gemaakt met de

honderden mensen uit allerlei verschillende groepen waarmee ik de spellen de afgelopen jaren gespeeld heb. Dit zijn dus absoluut mijn favoriete spellen.

Wat je voor je hebt, is een spellenboek dat drie van mijn belangrijkste doelen dient om mensen bij elkaar te brengen:

1. **Even géén technologie:** Of het vijf minuten duurt of vijf uur, je zult op elkaar gefocust zijn, zonder afgeleid te worden door telefoons of andere technologie.
2. **Gemak:** Met één boek heb je de keuze uit heel veel soorten spellen voor groepen van allerlei verschillende leeftijden en groottes.
3. **Aanpassingsvermogen:** Met deze spellen heb jij de controle over welke categorieën en thema's het beste passen bij de interesses van jouw specifieke groep.

PAS OP VOOR DE FANATIEKELINGEN!



NOG EEN BELANGRIJK DING VOORDAT JE BEGINT ...

Een van de dingen die me altijd erg fascineert, is hoe snel je bij het spelen van een spel ontdekt hoe competitief mensen zijn. Het maakt niet uit of je boter-kaas-en-eieren of een potje voetbal speelt. Als iemand enorm competitief is, heb je dat meestal binnen een paar minuten al door. En vaak is het net zo zichtbaar als het iemand niets uitmaakt of hij wint of verliest.

Alle spellen in dit boek zijn sociale spellen. De fun (voor het grootste gedeelte) zit hem vooral in het spelen, en veel minder in het winnen. De meeste herinneringen gaan over de dingen die iemand zei en de nieuwe dingen die je over elkaar ontdekt hebt. Toch heeft elk spel zijn eigen regels, en het is belangrijk deze op te volgen om de meest ultieme spelbeleving te ervaren. En natuurlijk kent elk spel winnaars en verliezers.

Als ik een groep mensen bij elkaar heb waarvan ik niet iedereen ken, dan neem ik niet alleen de regels door, maar dan benadruk ik vooral wat het echte doel van het spel is, en op welke manier je het meeste van het spel zal genieten. Als er dan, wat ik "Vierde Kwadrant competitieve mensen" noem, bij zijn, dan houden die zich misschien een beetje in en realiseren ze zich dat er geen ultieme prijs te verdienen valt door

als enige te weten of het verhaal van ome Jan waar is of niet ... en dat het eigenlijk niemand wat uitmaakt dat hij de enige is die dat uitgevogeld heeft.

Wat is dan een "Vierde Kwadrant" competitief persoon? Om ze te kunnen begrijpen, kunnen we misschien beter bij het "Eerste Kwadrant" starten:

EERSTE KWADRANT COMPETITIEF PERSOON

Dit zijn de minst competitieve mensen die je ooit zult ontmoeten. Als deze mensen worden uitgenodigd om aan een spel mee te doen, komen ze meestal wel opdagen, maar vooral omdat ze de gezelligheid van de groep zo leuk vinden. Het zal je opvallen dat de Eerste Kwadrant competitieve mensen vaak niet eens doorhebben dat ze een spel aan het spelen zijn. Ze kunnen op een cruciaal moment in het spel zomaar opstaan om even later weer terug te komen. Niet omdat ze onbeschoft zijn; het is meer dat ze aan iets moesten denken, dat voor hen op dat moment veel interessanter is. Hoewel het moeilijk is met mensen uit deze categorie spelletjes te spelen, zijn het wel hele gezellige mensen om erbij te hebben. Toch worden ze door anderen regelmatig vreemd aangekeken. Misschien dat mensen uit het Tweede Kwadrant hen soms nog wel begrijpen, maar regelmatig vallen zij ook van verbazing van hun stoel. Hoe een Eerste Kwadrant en een Vierde Kwadrant bij elkaar in dezelfde ruimte kunnen zijn, is mij een raadsel. Het is grappig om te zien als een stelletje uit deze combinatie bestaat. Hoe is het mogelijk dat zij bij elkaar terecht zijn gekomen?

TWEDE KWADRANT COMPETITIEF PERSOON

In tegenstelling tot de Eerste Kwadrant personen, wil de Tweede Kwadrant competitief persoon wel de regels van het

spel kennen. Zij houden van spelletjes spelen en willen dat iedereen het leuk heeft. Nog een tegenstelling met Eerste Kwadranten is dat Tweede Kwadrant competitieve personen zich zeer bewust zijn van de aanwezigheid van Derde en Vierde Kwadranten. Zij herkennen hen direct en zullen hen laten winnen als ze aanvoelen dat dit voor hen belangrijk is — wat natuurlijk altijd zo is. Ik houd ervan spellen te doen met Tweede Kwadrant competitieve mensen — en niet omdat ze mij als Derde Kwadrant laten winnen, maar omdat ze hun zin nooit te ver zullen doordrijven, maar ook nooit hun focus zullen verliezen.

DERDE KWADRANT COMPETITIEF PERSOON

Tenzij je een baby bent, zal een Derde Kwadrant competitief persoon je nooit laten winnen. Einde verhaal. Het zijn zeer competitieve mensen die altijd 100 procent zullen geven, in tegenstelling tot de Tweede Kwadranten die schommelen tussen 70 en 90 procent en de Eerste Kwadranten die niet eens begrijpen waarover ik het heb. Derde Kwadrant competitieve personen spelen net zo fanatiek Scrabble als een potje rugby of voetbal. En ze spelen het liefst met andere Derde Kwadrant competitieve personen. Dat is voor hen namelijk het meest ideale scenario — iedereen speelt even fanatiek, zonder gezeur en niemand die een ander laat winnen. Drieën kunnen goed overweg met de Tweeën, maar raken erg gefrustreerd van de Enen en Vieren. Gewonnen of verloren, als het spel afgelopen is, heeft een Derde Kwadrant competitief persoon hooguit vijf minuutjes nodig om zijn leven weer op te pakken. Zij zullen niet teveel klagen over hun verlies, maar ook niet lang opscheppen over hun overwinning.

VIERDE KWADRANT

COMPETITIEF PERSOON

Eindelijk zijn we bij het Vierde Kwadrant aangekomen, de groep waar dit hoofdstuk eigenlijk echt over gaat.

Als jij een Vierde Kwadranter bent, moet je vooral blijven lezen. Maak je geen zorgen, we houden van je, maar er is waarschijnlijk weinig hoop voor je.

Dus, hoe omschrijf je een Vierde Kwadranter nou het beste? Een Vierde Kwadrant competitief persoon is een geval apart. Heb je weleens een groep mensen verteld dat jullie een spel zouden gaan spelen, en brak bij één van hen direct het angstzweet uit? Zeker weten een Vierde Kwadranter. Hij vraagt zich af hoe groot de kans is dat hij gaat verliezen bij wat er straks uitgelegd wordt, en dat dit het einde van zijn leven kan betekenen. Voor deze mensen betekent verliezen dat de wereld vergaat. Vaak zal een Vierde Kwadranter niet eens mee willen spelen, omdat hij zichzelf kent en weet welke ellende hij iedereen op de hals haalt. In tegenstelling tot een Eerste Kwadranter, die zonder het zelf in de gaten te hebben op een cruciaal moment het spel kan verlaten, kan je aan een Vierde Kwadranter vaak exact zien wanneer hij het spel gaat verlaten, door de uitdrukkingen op zijn gezicht als hij zich realiseert dat hij weleens kan gaan verliezen. In plaats van blijven spelen en voor het oog van alle aanwezigen verliezen, verlaat hij liever stiekem het spel om nooit meer terug te komen. De ironie wil dat, hoewel Eerste en Vierde Kwadranten van totaal verschillende planeten komen, ze soms verplicht tijd met elkaar moeten besteden, terwijl de Tweede en Derde Kwadranten samen het spel uitspelen.

Sommige Vierde Kwadrant personen zullen overgaan tot valsspelen als ze anders niet kunnen winnen. Anderen zullen afleiding veroorzaken om de aandacht af te leiden van datgene waarvoor ze zich schamen. Logisch dat veel mensen terughoudend zijn in het spelen van een spel met Vierde

Kwadranters. Behalve Derde Kwadranters dan, want die halen enorme voldoening uit het verslaan van een Vierde Kwadranter. Zij zijn daardoor zelfs bereid het risico te nemen om verslagen te worden en dat vervolgens nog jaren te moeten aanhoren. Waar een Derde Kwadrant competitief persoon het doorheeft als een Tweede Kwadrant hem laat winnen, heeft een Vierde Kwadrant persoon geen flauw idee dat hem de overwinning wordt geschonken, want dat soort gedrag kent hij niet. Als hij wint, doet iedereen voor zijn gevoel even hard zijn best, waardoor zijn overwinning des te knapper is. Hij is de beste en iedereen zal het weten.

Dus, wie ben jij? Mensen herkennen zich altijd wel in een van de vier kwadranten. Sommige mensen zeggen dat ze soms van kwadrant veranderen. Dat kan. Maar voor de meesten staat het vast: Een Eerste Kwadrant competitief persoon verandert eigenlijk nooit van kwadrant. Tweetjes en Drietjes flirten nog weleens met elkaar. Drietjes kunnen zich af en toe nog weleens aan de *dark side* overgeven, en Viertjes, tsja ... die hebben gewoon heel veel liefde nodig.

Ik vind spelletjes doen met personen uit alle vier de kwadranten tegelijk erg interessant en vooral heel grappig. Zolang je je bewust blijft met wie je speelt en iedereen kan blijven lachen, kan elke groep een superleuke tijd met elkaar beleven.



INHOUD



GEDACHTESPINSELS 1

Populair	10
De meerderheid regeert	13
Tijd te koop	16
Partners	19
Jan en alleman	22
Alles of niets	26
Het antwoord dat niemand had	29
Wat zal de rest zeggen?	33
Great minds think alike	36
De onbereikbare 100	40
Lang en kort	44
Rangschikken	46
Associatie	48
Percentages	51
Het getallenspel	53

ELKAAR LEREN KENNEN 57

Mijn lievelingsactiviteiten	58
Hoe vaak?	62
Bucketlist	64
Wat is waar?	66
Lievelingsjaar	69
De lunch van je dromen	72
Nooit van m'n leven	74
De keuze is reuze	76
Droombaan	78
Wat je niet wist	80
Trifecta	84
Mijn droomhuis	87
Jakkes!	90

Duimen 92
Op een onbewoond eiland 94

**ELKAAR DE
SLAPPE LACH BEZORGEN 97**

Jordy speelde met Tamara's neusvleugels (JSMTN) 98
Jos wil graag dat Sabine toneelspeelt 101
Lol met Charlie 104
Geruchten 106
Jammie! 109
Maak elkaars zinnen af 112
Er was eens ... 114
Tekenen! 117
Alter ego 120
Werken met werkwoorden 123
Bizarderlijk 125
Vocabulaire van de toekomst 127

**SPEEL DE STERREN
VAN DE HEMEL 131**

Wat een optreden! 132
Ja. Nee. Misschien 135
Mime 138
Wie is Stella Slingerzwaard? 141
Liegen tot je een ons weegt 144
Hier ben ik supergoed in 148

BIJ DE NEUS 151

Wie heeft dat gezegd? 152
Wie heeft dat niet gezegd? 156
Verhalenvertellers 159
Wie is die kunstenaar? 163
Links en rechts 165

MAAK EEN PLAN, MAN! 169

- Het namenspel 170
- Twee handen op één buik 172
- Amusementsfans 174
- Hebbes! 176
- Dictee 179
- Drie-op-een-rij 181
- Wie is het? 186
- De eerste en de laatste 189
- Vier-op-een-rij 192
- Vierletterillustratie 195
- Eieren voor je geld?! 198
- Wie ben ik? 201
- Hebzucht 205
- Kraak de kluis 208
- Vind ze alledrie! 211
- Tweekoppeltje 213
- Meerkeuzevragen 217

KLAAR VOOR DE START, AF! 223

- Woordgek 224
- Een slimme aankoop 226
- Woordfamilies 228
- De juiste volgorde 231
- Achterstevoren 233
- Ik zie je! 234
- Missende klinkers 236
- Trek een kaart 238
- Tweelingen 241
- Optellen maar! 243
- Entertaining 245
- Gevonden 247
- Fonetisch gesproken 249
- De Gebarende Spelleider 251

Vertel opa niet dat hij kaal wordt 254

Chaotische aanwijzingen 256

Wat is mijn vierletterwoord? 259

DAAG JE GEHEUGEN UIT 263

Emotionele rollercoaster 264

Alfabet-stad 267

Gisteravond 271

40 274

A, B, C of D 279

Paartjes vinden 282

Doorgaan of niet? 285

Fotografisch geheugen 290

Afleiding! 293

RAADSELACHTIG 297

Koppel ze aan elkaar 298

Drielingen 301

Verknippte beroemdheden 304

Wat mist er? 307

KOM IN BEWEGING! 311

Socialympics 312



POPULAIR



WEET JIJ WAT ANDEREN DENKEN?

VOORBEREIDING:

Elke speler bedenkt vijf categorieën waar veel antwoorden op te verzinnen zijn (zie bladzijden 1-8 voor wat ideeën), schrijft ze op en legt ze samen met die van de andere spelers op de kop op tafel.

DOEL:

Het doel van elke speler is om in elke categorie zoveel mogelijk dezelfde antwoorden te geven als de andere spelers. Wanneer een categorie getrokken is, schrijft elke speler de antwoorden op waarvan hij denkt dat de meesten uit de groep die op zullen schrijven. Met andere woorden: de te verwachten, meest populaire antwoorden. Hoe meer spelers hetzelfde antwoord hebben, hoe meer punten zij verdienen.

HET SPEL:

Spelers trekken om de beurt zonder te kijken een categorie. Zodra Speler 1 een categorie getrokken heeft, bepaalt hij hoeveel antwoorden (tussen de vijf en tien) elke persoon in die categorie mag opschrijven.



Tip: Als jij aan de beurt bent en je denkt dat je veel antwoorden kunt geven op de door jou getrokken categorie, kies dan een hoog getal, zodat jij meer kans hebt om veel punten te scoren dan spelers die minder van deze categorie afweten.

Zodra de categorie bekend is gemaakt, mag er niet meer gepraat worden, totdat iedereen zijn antwoorden heeft opgeschreven. Je krijgt daarvoor twee minuten de tijd. Als een speler niet binnen de tijd klaar is, heeft hij minder antwoorden en dus minder kans om punten te scoren.

Zodra elke speler zijn antwoorden heeft voorgelezen en punten heeft gekregen voor elk antwoord dat vaker voorkomt, geeft elke speler zijn totaal aantal punten door aan de spelleider. Daarna gaat het spel verder en trekt de volgende speler een categorie.

PUNTENTELLING:

Als een ronde voorbij is, noemt elke speler om de beurt zijn opgeschreven antwoorden. Spelers krijgen 1 punt voor elke persoon die hetzelfde antwoord heeft — inclusief een punt voor zichzelf. (Als bijvoorbeeld vier spelers hetzelfde antwoord op hun lijst hebben, krijgen ze allemaal vier punten voor dat antwoord.) Spelers verdienen geen punten voor een antwoord dat zij als enige hebben gegeven.

VOORBEELD:

Stel er zijn zeven spelers. Speler 1 trekt de categorie “Dingen die groen zijn”. Hij besluit dat iedereen acht dingen moet opschrijven. De spelers hebben twee minuten de tijd om hun acht antwoorden op te schrijven.

Let op: Als je er geen acht kunt verzinnen, heb je simpelweg minder kans om punten te scoren dan degenen



die wel acht items hebben kunnen bedenken. Het betekent niet dat je automatisch een lage score hebt, maar je wilt jezelf natuurlijk de beste kans geven door het maximum aantal antwoorden op te schrijven.

Nadat elke speler binnen de tijd maximaal acht groene dingen heeft opgeschreven, leest elke speler om de beurt zijn antwoorden voor. Speler 1 begint. Zijn eerste antwoord is "broccoli". Vijf van de zeven spelers hebben "broccoli" op hun lijst, dus deze vijf spelers krijgen 5 punten voor het antwoord "broccoli".

Speler 2 leest zijn antwoorden voor. Stel, hij heeft "gras" en nog twee spelers hebben "gras", dan krijgen zij daar alledrie 3 punten voor. Enzovoorts. Totdat elke speler al zijn antwoorden heeft voorgelezen.

Een speler verdient geen punten voor antwoorden die alleen hijzelf heeft. Stel, Speler 4 heeft als enige "stoplicht" geantwoord, dan krijgt hij daarvoor geen punten. Maar als één andere speler ook "stoplicht" heeft, krijgen zij daarvoor allebei 2 punten.



DE MEERDERHEID REGEERT



////////////////////////////////////

BEDENK HET MEEST-
GEKOZEN ANTWOORD

VOORBEREIDING:

Elke speler bedenkt vijf categorieën waar veel antwoorden op te verzinnen zijn (zie bladzijden 1-8 voor wat ideeën), schrijft ze op en stopt ze samen met de anderen in een hoed, bak of legt ze op de kop op tafel. Als je veel rondes speelt, kan het zijn dat elke speler extra categorieën moet toevoegen, afhankelijk van het aantal rondes en met hoeveel spelers jullie zijn.

DOEL:

Het doel van elke speler is om in zoveel mogelijk van de getrokken categorieën, het ene antwoord te bedenken dat de meeste spelers zullen geven. Een speler verdient in dit spel alleen punten als zijn antwoord ook het meestgegeven antwoord is.

HET SPEL:

Een speler wordt door de groep aangewezen om tien categorieën uit de hoed te trekken. Hij leest de eerste categorie voor, waarna alle spelers (inclusief hijzelf) dertig seconden de



tijd krijgen om een antwoord op te schrijven waarvan ze denken dat de meeste spelers dat als meest logische of meest populaire antwoord zullen opschrijven. Elke speler mag maximaal één antwoord per categorie opschrijven. Daarna leest de aangewezen speler de tweede categorie voor, krijgt weer iedereen 30 seconden voor een antwoord, enzovoorts, totdat iedereen tien antwoorden op zijn papierje heeft staan.

VOORBEELD:

Bijvoorbeeld bij de categorie "Dingen die je in elke keuken vindt" moet je het antwoord opschrijven waarvan jij denkt dat de meeste mensen uit jouw groep denken dat het in elke keuken te vinden is.

Belangrijk: Zodra de eerste categorie is genoemd, mogen de spelers niet meer praten totdat alle tien categorieën zijn gespeeld. Pas daarna worden de antwoorden om de beurt voorgelezen en punten gegeven. Daarna trekt een volgende speler tien categorieën uit de hoed.

PUNTENTELLING:

De speler die de tien categorieën heeft getrokken en voorgelezen, mag als eerste zijn antwoord op categorie 1 bekend maken. Iedereen die hetzelfde antwoord heeft, maakt zich bekend. Daarna worden alle andere antwoorden om de beurt voorgelezen. Dan kan worden bepaald welk antwoord het meest populair was. Elke speler die het meest populaire antwoord gegeven heeft, krijgt daarvoor een punt. De volgende speler maakt zijn antwoord voor de tweede categorie bekend, waarna de anderen volgen om opnieuw te bepalen welk antwoord het meest populair is. Zo worden van alle tien getrokken categorieën de antwoorden bekend gemaakt en de punten geteld.

**VOORBEELD:**

Stel er zijn zes spelers en de categorie is: "Dingen die je elke keuken vindt." Drie spelers hebben "koelkast" geantwoord, twee spelers "kraan" en één speler "vaatwasser". In dat geval krijgen alleen de drie spelers met het antwoord "koelkast" één punt.

Bij een gelijkspel:

Als er twee antwoorden even populair zijn, krijgen alle spelers die één van beide antwoorden hebben gegeven één punt. Er worden geen punten verdeeld als iedereen een verschillend antwoord heeft gegeven. Iedereen krijgt één punt als iedereen hetzelfde antwoord heeft, maar niemand krijgt een punt als niemand hetzelfde antwoord heeft.



ELKAAR LEREN KENNEN

Met deze spellen zul je veel nieuwe dingen ontdekken over de mensen in jouw groep. Hoe goed ken je elkaar eigenlijk echt? Je vrienden? Je familie? De onthullingen zullen fascinerend, grappig, verbazingwekkend, bizar maar ook hilarisch zijn. Speel je deze spellen met mensen die je goed kent, dan zal blijken *hoe* goed je ze echt kent. Speel je met onbekenden, dan zullen deze spellen snel leiden tot nieuwe vriendschappen. Waarschijnlijk zul je niet onthouden *wie* er gewonnen heeft, maar wel veel onthouden van de nieuw opgedane kennis over het verleden, de toekomst en de dromen, hobby's en interesses van de spelers uit je groep.



MIJN LIEVELINGS- ACTIVITEITEN



////////////////////////////////////

HOE GOED BEN JE OP DE
HOOGTE VAN DE INTERESSES
VAN DE ANDERE SPELERS?

VOORBEREIDING:

Elke speler bedenkt vijf activiteiten die mensen graag doen — zoals koken, sporten, kaartspelletjes spelen, series kijken, online surfen, tuinieren, biljarten, enzovoorts (verderop vind je een langere lijst om ideeën op te doen). Schrijf elke activiteit op een apart papier en plaats alle papiertjes op de kop op tafel.

DOEL:

Probeer de interesses van een andere speler op de juiste volgorde te zetten.

HET SPEL:

Speler 1 begint en trekt vijf willekeurige kaartjes met activiteiten. Hij leest ze voor en elke speler schrijft ze voor zichzelf op. Nu zet Speler 1 de vijf activiteiten voor zichzelf op volgorde van meest favoriet naar minst favoriet. Hij mag de groep niet om de tuin leiden door oneerlijk te zijn in zijn eigen volgorde.



Iedere andere speler schrijft voor zichzelf op welke volgorde hij denkt dat Speler 1 heeft opgesteld.

Zodra iedereen zijn volgorde gemaakt heeft, maakt iedere speler om de beurt zijn volgorde bekend en vertelt waarom hij denkt dat dit de juiste volgorde van Speler 1 is. Dat laatste hoeft niet per se, maar maakt het spel wel leuker. Speler 1 geeft nog geen commentaar, hij is als laatste aan de beurt en maakt dan zijn volgorde bekend. Daarna volgt de puntenverdeling.

PUNTENTELLING:

Voor de spelers die de volgorde van Speler 1 moeten raden, geldt deze puntenverdeling:

- Eerste positie juist: 10 punten
- Tweede positie juist: 8 punten
- Derde positie juist: 6 punten
- Vierde positie juist: 4 punten
- Vijfde positie juist: 2 punten
- 10 bonuspunten als je alle posities juist hebt geraden!

Er zijn dus maximaal 40 punten per ronde te verdienen.

Speler 1 krijgt voor elke juiste positie 3 punten, ongeacht welke positie dat is. Als Speler 2 twee posities juist heeft geraden, krijgt Speler 1 daarvoor 6 punten. Heeft Speler 3 drie posities juist geraden, krijgt Speler 1 daarvoor 9 punten. Enzovoorts.

VERVOLG:

Speler 2 trekt nu willekeurig vijf activiteiten van de stapel en maakt ze bekend. Hij zet ze voor zichzelf in de juiste volgorde en de andere spelers proberen die te raden.

**MOGELIJKE ACTIVITEITEN:**

Heb je wat hulp nodig bij dit spel? Gebruik dan deze ideeënlijst. Het bevat zowel alledaagse als bijzondere activiteiten, maar ook een aantal activiteiten waar mensen over het algemeen helemaal niet van houden.

Sleetje rijden	Een massage krijgen
Gewichtheffen	In de rij wachten voor de kassa van een pretpark
Pokeren	Gitaar spelen in een rockband
Karaoke zingen	In een jacuzzi chillen
Verven	Bingo spelen
Modderworstelen	Frisbeeën
Kussengevecht houden	Ezeltje prik spelen
Druiven eten	Een roman lezen
Iemands rug scheren	Kamperen
Dierentuin bezoeken	Tuinieren
Speechen op een bruiloft	Yoga
Een rondje in de achtbaan	Rotswand beklimmen
Mens-Erger-Je-Niet spelen	Een balletvoorstelling bezoeken
Trampoline springen	Een citytrip naar Parijs
Oesters eten	Twee weken op een tropisch eiland
Zonnen	Verstoppertje spelen
Schaken	Een banaan eten
Een opera bezoeken	Snorkelen
Darten kijken op tv	Naar Mozart luisteren
Met katten knuffelen	Biljarten
Een boek over insecten lezen	Vissen
Bakken	Formule 1 kijken op tv
Overgooien met een ananas	Cheesecake eten
Lekker badderen	Een week naar Disneyland
Lijndansen	
Tafeltennissen	
Fruitmentos eten	



Schoonmaken
Dertig seconden gekieteld
worden

Skateboarden

Paardrijden

Een cruise maken

Zandkasteel bouwen

Patat eten

Circus bezoeken

Tattoo nemen

Tandarts bezoeken

Voetballen

Naar de McDonalds

Op een vliegveld
rondhangen

Muziek maken

Het weerbericht kijken

IKEA meubels in elkaar
zetten

Chinees eten eten

Een trui breien

In een slaapzak slapen

Gamen

Een koe melken

Marathon lopen

Door een olifant in je gezicht
gelikt worden

Rode pepertjes eten

Met de hond spelen

Een voetbalwedstrijd kijken

Volleyballen

Een operatie uitvoeren

Sneeuw schuiven

Gefrituurde insecten eten

Een komedie kijken

Boomhut bouwen

De was doen

Een eenmansshow geven

Augurken eten

Onder water zwemmen

Vuurwerk afsteken

De krant lezen

Een café bezoeken

Witlof eten

Een festival bezoeken

Risk spelen

In je maag gestompt worden

Een spin in je nek krijgen

Het journaal kijken

Klaverjassen

Met een hond aan de stok
krijgen

Politiewerk doen



“De wereld heeft een boek als dit nodig!”

— J. J. ABRAMS

Roep je familie en vrienden bij elkaar voor urenlang plezier en echte gezelligheid! *Het Grote Boek met Familiespellen* barst van de hilarische, interactieve, technologie-vrije fun waarvoor je alleen maar een pen en wat papier nodig hebt. Dit boek neem je met gemak overal mee naartoe, en de 101 spellen erin doen een beroep op je strategisch vermogen, maar ook op ieders creativiteit, oplossend vermogen, snelheid en overtuigingskracht. Maar pas op: appen, tweeten of iets anders checken op je telefoon is niet toegestaan! Even offline en tijd voor echte gezelligheid. Have fun!



UNRAVEL
PUBLISHERS

Dit boek helpt je om:



Samen tijd door
te brengen

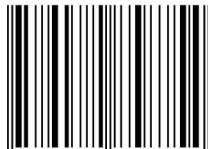


Samen
te lachen

Ontdek meer op:
www.unravelpublishers.nl

€ 21,95 / Spellen & Activiteiten

ISBN 978-90-828587-5-4



9 789082 858754 >