

**De tijd vliegt**

 **Spelregels  ~~.~~**

Hoe zag het leven er vroeger uit? Wat waren de tradities en gewoontes? Hoe verschilt het met de dag van vandaag?
In dit spel kom je dit allemaal te weten. Met behulp van vragen en opdrachten ga je het gesprek aan met andere generaties. Je ontdekt dat er heel wat veranderd is in de laatste jaren en dat de tijd daadwerkelijk vliegt.

# Inhoud

[1 Inhoud 2](#_Toc129108578)

[2 Spelmateriaal 3](#_Toc129108579)

[3 Voorbereiding 3](#_Toc129108580)

[4 Doel van het spel 4](#_Toc129108581)

[5 Het spel 4](#_Toc129108582)

[5.1 Spelverloop 4](#_Toc129108583)

[5.2 Soorten opdrachten 4](#_Toc129108584)

[5.3 Einde van het spel 6](#_Toc129108585)

[6 Variaties 7](#_Toc129108586)

[6.1 Punten 7](#_Toc129108587)

[6.2 Einde van het spel 7](#_Toc129108588)

[7 Oplossingen 8](#_Toc129108589)

[7.1 Recepten 8](#_Toc129108590)

[7.2 West-Vlaamse woorden 9](#_Toc129108591)

[8 Gerealiseerd door 11](#_Toc129108592)

# Spelmateriaal

* 1 spelmat
* 72 kaarten
	+ 12 muziekkaarten met een paarse achtergrond
	+ 12 voelkaarten met een blauwe achtergrond
	+ 12 vertelvragen met een groene achtergrond
	+ 12 beweegkaarten met een gele achtergrond
	+ 12 West-Vlaamse kaarten met een oranje achtergrond
	+ 12 receptenkaarten met een rode achtergrond
* 6 pionnen
* 6 schijfjes
* 1 dobbelsteen
* Spelregels

# Voorbereiding

Voor je het spel kan beginnen, moet je eerst enkele dingen klaarzetten.

1. Rol de spelmat uit op een tafel.
2. Schud de kaarten per kleur en leg ze afgedekt op het bijhorende veldje op de spelmat.
3. Iedereen kiest een pion en zet deze op het startveld.

Leg ook het corresponderende schijfje voor je op tafel. Zo onthoudt iedereen gemakkelijk met welke pion die speelt.

1. Leg de dobbelsteen op tafel naast de spelmat.
2. Haal een sjaal of doek die je kan gebruiken als blinddoek en hou deze binnen handbereik.

Nu ben je klaar om het spel te starten.

# Doel van het spel

Je wint het spel als je als eerste de finish bereikt. Je kunt er echter ook voor kiezen om een variatie te spelen. Zie
**6. Variaties**.

# Het spel

## Spelverloop

Het spel bestaat uit verschillende rondes. De oudste persoon begint, vanaf dan wordt er in wijzerzin gespeeld.

Gooi de dobbelsteen aan het begin van je beurt. Zet je pion evenveel vakjes vooruit als het aantal gegooide ogen. Neem een kaartje met het kleur van het vakje waarop je beland bent. Er zijn zes kleuren met elk een ander thema. Hoe deze verlopen vind je in **5.2 Soorten opdrachten**. Voer de opdracht die op het kaartje staat uit. Daarna is het aan de volgende speler.

## Soorten opdrachten

* **Muziek (paars)**

Scan de code op het kaartje met een smartphone. Er wordt een playlist geopend. Hieruit wordt een liedje afgespeeld. Zing mee met het refrein.
Als je het liedje al gehad hebt, kan je op shuffle klikken en doorspoelen naar een ander lied.

* **Voelen (blauw)**

De persoon links van je haalt een voorwerp dat aan de voorwaarde op het kaartje voldoet. Je wordt geblinddoekt. Door te voelen moet je raden welk voorwerp je medespeler gebracht heeft. Elk voorwerp mag je maar één keer gebruiken.

* **Vertelvragen (groen)**

Er staat een vraag op het kaartje. Beantwoord die. Het is extra leuk als je iets vertelt wat de andere spelers nog niet wisten.
Sommige vragen gaan over het verleden. Als dit niet van toepassing is, mag je ook over het heden vertellen.

Bijvoorbeeld: er wordt gevraagd of je vroeger huisdieren had. In dit geval mag je ook over je huidige huisdier vertellen.

* **Bewegen (geel)**

Op het kaartje wordt een beweging uitgelegd. Volg de instructies en voer de beweging uit.

* **West-Vlaams (oranje)**

Op het kaartje staan twee woorden en een spreekwoord. Probeer de betekenis te raden van één van de drie. De oplossingen staan op pagina 9 en 10 bij
**7. Oplossingen**. De oplossingen van de woorden en spreekwoorden staan apart van elkaar.

* **Recepten (rood)**

Op het kaartje staan enkele ingrediënten. Raad het gerecht dat hiermee gemaakt kan worden. De oplossingen staan op pagina 8 bij **7. Oplossingen**.

## Einde van het spel

Het spel eindigt als een speler de finish bereikt. De ronde wordt nog uitgespeeld. Iedereen die in deze ronde de finish haalt, wint. Het is dus mogelijk om meerdere winnaars te hebben.
Er kan ook gekozen worden om het spel op een andere manier te beëindigen. Dit moet afgesproken worden voor je het spel begint. In **6. Variaties** op pagina 7 geven we een paar suggesties om op andere manieren een winnaar te bepalen.

# Variaties

Om het spel competitiever te maken, bestaat de mogelijkheid om met een puntensysteem te werken.

## Punten

Punten kunnen verdiend worden door een opdracht of vraag juist uit te voeren of te beantwoorden. Dit gaat als volgt:

* Bij de vertelvragen kan een punt verdiend worden door iets te vertellen dat een medespeler nog niet wist.
* Als je bij muziek het refrein juist kan meezingen, ontvang je hiervoor een punt.
* Bij de beweegopdrachten kan een punt verdiend worden door de opdracht juist uit te voeren. De medespelers mogen dan beslissen of het al dan niet een punt oplevert.
* Ten slotte kan je bij de overige opdrachten een punt verdienen door het goede antwoord te geven. De oplossingen staan bij **7. Oplossingen**.

## Einde van het spel

Het spel kan op verschillende manieren beëindigd worden.

Er kan vooraf een tijdslimiet worden bepaald. Als deze verstreken is, worden de punten opgeteld. De persoon met de meeste punten is dan de winnaar.

Het spel kan ook gespeeld worden totdat iemand bijvoorbeeld tien punten heeft verdiend. Daarna kunnen de punten van de andere spelers worden geteld om zo te bepalen wie tweede, derde… is geworden.

Het is wel belangrijk om een ronde uit te spelen zodat iedereen evenveel beurten gehad heeft.

# Oplossingen

## Recepten

1. Hutsepot: aardappelen, prei, savooikool, worst, wortel, spruitjes
2. Kervelsoep: kervel, prei, bouillon, water
3. Rijstpap: melk, room, rijst, suiker
4. Vol au vent/koninginnehapje: champignon, kip, gehakt, vidé
5. Verloren brood/Wentelteefjes/Klakkaards: boter, brood, melk, ei, suiker
6. Macaroni: kaas, hesp, brood, bechamelsaus, macaroni
7. Stoofvlees: bruin bier, laurier, rundsvlees, mosterd
8. Wafels: meel, boter, suiker, ei, wafelijzer
9. Appelmoes: boter, suiker, appel, water
10. Melkstampers: ei, aardappel, meel, kaas, karnemelk
11. Hespenrolletjes: hesp, witloof, bechamelsaus
12. Tomate crevette: tomaat, garnaal, mayonaise

## West-Vlaamse woorden

1. Tinzen = plagen
Overende = rommelig
J’is katholikr of de paus = zich overdreven precies aan de regels houden
2. Kanasière = boekentas
Zjeëm = honing
d’Er is ne fermen hoek of = daar scheelt iets aan
3. Penepisse = peperkoek
Peteelke = kroonkurk
Je sloat zin nen hoak in = hij mengt zich ongevraagd in het gesprek
4. Toupe = muts
Sesietse = worst
‘k Goa ’t nog ne kjeer deur z’n neuze droain = ik haal het nog eens bij hem aan
5. Enne = kip
Reveje = wekker
Teure moar deure = kom maar binnen
6. Keun = konijn
Stute = boterham
’t Ei uit z’n gat vroagn = iemand uitvragen
7. Ulle = deksel
Seule = emmer
Tootn trekken = vals gezicht opzetten, huichelen
8. Andjoen = ajuin
Affeseren = doordoen
Ze zoen ne frank in twee bittn = heel erg zuinig zijn
9. Koave = schoorsteen
Pimpampoentje = lieveheersbeestje
’t Is ol dat den hemel geevn kan = dat is een luxe
10. Prieze = stopcontact
Rik = rug
't Is all niet dat oar snien, 't is all die kruljes legn = als je aan iets begint, moet je het ook kunnen afwerken
11. Tjoalder = een rondtrekkende persoon
Commishes = boodschappen
Eur oir'neen getuut = er werd geroddeld
12. Plastrong = das
Zulle = de drempel
‘t n'Es ol hin avanse = dat haalt niks uit

# Gerealiseerd door

Auteurs: Farida Aschabova, Noura Benmoughi, Lotte Bossuyt, Marith Decaesteker, Flora Denoulet, Nima Eggermont, Hanne Garmyn, Marit Hocedez, Sundus Lamdjad, Isha Mattelaere, Matthias Opsomer, Kato Vandevyver, Joran Vandromme, Niels Vankeirsbulck, Tijl Vanneste en Emma Zeebroek

Begeleidende leerkracht: Kristof Tanghe

Dreamcoach: Sarah Claeys

Design spelbord en kaarten: Marie Vandevyver

Design logo ConnexGen: Reiner Van Wonterghem van Fort 07



Mini-onderneming van Spes Nostra Kuurne