

# BUITEN DE BOOT - SPELREGELS

## INTRODUCTIE

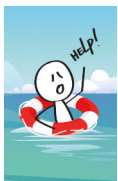
Er is een boot gezonken! Door een hevige storm op zee heeft de boot een klif geraakt. De passagiers drijven met hun reddingsboei in zee. Gelukkig is er een eiland in de buurt met een sympathiek stamhoofd dat iedereen welkom heet. De passagiers kennen zichzelf goed en kennen hun twee belangrijkste talenten. De stamhoofden gaan met elkaar in gesprek om iedereen een fijne plek te geven op het eiland.

## DOEL VAN HET SPEL

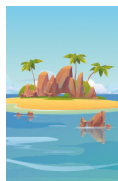
Red alle passagiers uit de zee en geef hen de juiste plek op het eiland. Wat de juiste plek is, dat bepalen de spelers met elkaar aan de hand van de eilandkaarten (taken die je daaraan koppelt) en de twee talenten van iedere passagier. Het gaat om het goede onderlinge gesprek hierover.

## MATERIAAL

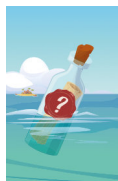
55 kaarten totaal bestaande uit  
2 spelregelkaarten, 18 eilandkaarten,  
18 passagiers, 12 reflectievragen,  
1 besliskaart, 2 blanco reflectievragen en  
2 blanco passagiers



passagiers



eilandkaarten



reflectievragen



besliskaart

## OPZET

Schud de passagiers en de reflectievragen door elkaar.

Leg de passagiers en vraagkaarten gedekt in een boog langs de rand van de tafel. Dit is de zee.



Verdeel de eilandkaarten onder de spelers.

De spelers spelen hun eilandkaarten open kras op tafel. Zo maak je samen het eiland. De eilandkaarten vormen samen het speelbord. Als deze kaartjes eenmaal gelegd zijn blijven de eilandkaarten op hun plek liggen. Zorg voor voldoende ruimte tussen de kaarten.



## — SPELVERLOOP —

De speler die voor het laatst gevaren heeft neemt de besliskaart en wordt het beslissende stamhoofd. Deze speler begint het spel.

Het beslissende stamhoofd redt een passagier naar keuze uit de zee. Hij laat hem aan de andere spelers zien en legt hem open voor zich neer.

Alle spelers geven suggesties wat een goede plek is voor deze passagier. Elke passagier heeft twee karaktereigenschappen, waarop je je suggesties kan baseren.

- o Bij de hut, de boom of bijvoorbeeld bij het kampvuur?
- o Welke taken moeten er gedaan worden op het eiland? Waar is de passagier goed in?

Het beslissende stamhoofd hakt vervolgens een knoop door en plaatst de passagier op het eiland.

De volgende speler wordt nu het beslissende stamhoofd.



## — REFLECTIE VRAGEN —

Zijn er 5 of meer passagiers gered? Het beslissende stamhoofd mag nu in plaats van een passagier een reflectievraag uit de zee pakken.

Het beslissende stamhoofd leest de vraag voor aan de andere spelers. De spelers doen nu suggesties om een passagier die al een plek op het eiland heeft een betere plek te geven.

Het beslissende stamhoofd neemt nu ook de uiteindelijke beslissing en verplaatst een van de passagiers.

## — EINDE VAN HET SPEL —

Het spel eindigt als alle passagiers zijn gered en alle vragen zijn beantwoord

## — OVER HET SPEL —

Buiten de boot is door Gideon Hoogeveen ontwikkeld in opdracht van Proceon scholengroep. Proceon scholengroep is een groep van basisscholen die aangesloten zijn bij het UNESCO -scholennetwerk en de visie van UNESCO uitdragen. 5 thema's uit de visie van Proceon zijn als uitgangspunt genomen voor de ontwikkeling van Buiten de boot.



© 2022 Giddy Games. Alle rechten voorbehouden

Uitgever: Giddy Games.

E-mail: [info@gideonhoogeveen.nl](mailto:info@gideonhoogeveen.nl)