



Mens erger je niet, Denk mee en doe er wat aan!

Spelregels

Met ons spel willen we mensen aanzetten om na te denken over allerlei thema's. Door hun visie en mening te horen, kunnen we dit meenemen naar het bestuur en ervoor zorgen dat het beleid gevormd wordt vanuit de burgers.

Wie wint?

In dit spel speel je als één team tegen de andere tafels. Per volledig beantwoorde brainstormvraag krijgt jouw tafel een taartpuntje, overeenkomstig de kleur van het thema van de vraag. Elk taartpuntje is 1 punt, haal je als team een volledige taart met alle kleuren, dan krijg je 5 extra punten. De tafel met de meeste punten wint.

Klaar voor de start?

Elke speler kiest een pion uit en zet deze in het midden van het spelbord op het logo van de Seniorenraad.

De moderator legt alle vragenkaartjes voor zich met de vragen naar beneden. De brainstormkaartjes liggen op een aparte stapel.

De oudste deelnemer mag beginnen, daarna gaan we in wijzerzin verder.

Als je aan de beurt bent

1. Gooi de dobbelsteen en ga het overeenkomend aantal vakjes verder.
2. Als je op een dobbelsteenvakje komt, mag je nog eens gooien.
3. Als je op een gekleurd themavakje komt, leest de moderator de vraag voor. Deze beantwoord je en dan gaat de beurt over naar de volgende.
4. Als je op een brainstormvakje komt, geef je eerst zelf zoveel mogelijk antwoorden, daarna mogen je teamgenoten je proberen te helpen. Als je de volledige vraag kan beantwoorden, krijg je een taartpuntje, overeenkomstig de kleur van de vraag.

Verplaatsen over het spelbord

Aan het begin van het spel verplaats je je via de 'spaken' naar de buitenring van het bord. Als je die bereikt hebt mag je zowel met de klok mee als tegen de klok in, verplaatsen.

Je mag nooit in één worp zowel heen als weer lopen, bv. als je 5 hebt geworpen mag je niet 3 naar links en 2 de andere richting oplopen.

Je kan ook het bord oversteken langs de spaken. Het logo telt niet als een vakje, hier vlieg je als het ware overheen.