

Oplossingen rebusen

Niveau 1

- | | |
|-------------|------------|
| 1. Ruth | 12. Ismaël |
| 2. Naómi | 13. Adam |
| 3. Lea | 14. David |
| 4. Thamar | 15. Lot |
| 5. Sarai | 16. Elia |
| 6. Hanna | 17. Levi |
| 7. Levi | 18. Lukas |
| 8. Laban | 19. Paulus |
| 9. Abraham | 20. Petrus |
| 10. Nehemia | |
| 11. Hábakuk | |

Niveau 2

- | | | |
|-------------|-----------------|---------------|
| 1. Noa | 12. Uria | 23. Felix |
| 2. Bathseba | 13. Daniël | 24. Zachéüs |
| 3. Orpa | 14. Naboth | 25. Nicodémus |
| 4. Mirjam | 15. Efraïm | 26. Stéfanus |
| 5. Hagar | 16. Noach | 27. Ananias |
| 6. Delilla | 17. Henoeh | 28. Herodes |
| 7. Rizpa | 18. Obadja | 29. Pilatus |
| 8. Tirza | 19. Manasse | 30. Korach |
| 9. Efa | 20. Hilkia | |
| 10. Debóra | 21. Elisa | |
| 11. Abia | 22. Ebed-Mélech | |



Spelregels

Algemeen

Denk & Doe is een echt gezinsspel, maar ook goed te gebruiken in andere groepsverbanden, zoals de jeugdvereniging. Het spel wordt gespeeld met vier tot vierentwintig spelers. Spelen gebeurt in (maximaal zes) kleine teams, van minimaal twee personen.

Doel

Doel van het spel is om de pion het spelbord rond te laten gaan en zo de finish te bereiken. Om de pion vooruit te zetten, moet eerst een vraag of opdracht goed beantwoord of uitgevoerd worden.

Vorbereiding

Om het spel een eerste keer te kunnen spelen, moeten de kaartjes worden losgemaakt en geschud. Leg de kaartjes op de daarvoor bestemde vakken van het spelbord. Scheid de twee niveaus. De spelers uit elk team (twee tot vier personen) kiezen een pion. Het team met de jongste speler mag beginnen. Afhankelijk van de gemiddelde leeftijd van het team wordt gekozen voor de makkelijkke of de wat moeilijkerke versie (niveau 1 of niveau 2). Speelbord, pionnen, kaartjes, zandloper, kladblok, potlood en spelregels met rebusoplossingen worden klaar gelegd. Het spel kan beginnen.

Speelbord

Het spelbord is opgebouwd uit vijftig vakjes. Er zijn vakjes met een icoontje en vakjes zonder icoontje. Aan het icoontje in het vakje is te zien of er een 'doe-opdracht', of een 'denk-opdracht' gedaan moet worden. De lichtblauwe vakjes zonder icoontje geven vrijheid om zelf een keuze te maken tussen de soort opdracht.

Kaartjes

Er zijn twee niveaus, te herkennen aan de kleur. De kleur van niveau 1 is blauw en de kleur van niveau 2 is rood. Niveau 1 bevat eenvoudigere vragen dan niveau 2.

Spelverloop

Het team met de jongste speler mag beginnen. Ieder team begint in vakje '1' met een denkopdracht. Voor het uitvoeren van de verschillende vragen en opdrachten: zie onder 'Categorieën'. Het team wat links van het team zit dat aan de beurt is pakt een kaart voor het aan de beurt zijnde team en leest de vraag voor. Als het team de vraag of opdracht goed heeft beantwoord of uitgevoerd, mag het de bijbehorende stappen vooruit zetten. Is de vraag niet goed beantwoord, of niet binnen de tijdslimiet, dan moet het team blijven staan.

Als een pion op een vakje komt waar al een pion staat, kunnen beide pionnen naast elkaar blijven staan. Het spel is ten einde als het eerste team de finish bereikt.

Variatie

Stel een spelleider aan die het spel leidt. Hij of zij pakt de kaartjes, stelt de vragen en beoordeelt of de opdracht binnen de tijd behaald is.


Categorieën

Denkopdrachten


• **MEERKEUZEVRAAG** Deze categorie betreft Bijbelse onderwerpen. Op de vraag worden standaard drie antwoorden gegeven, waarvan er één goed is. Het juiste antwoord is gekleurd. Wordt de vraag tijdig beantwoord, dan mogen de bijbehorende stappen vooruit worden gezet. Als het antwoord niet goed is, moet de pion blijven staan.

- **TAAL** In deze categorie zitten verschillende soorten vragen die te maken hebben met de taligheid van de teamleden. Er zijn cryptische omschrijvingen van Bijbelse personen, hierbij moet het team raden wie er omschreven wordt. Als het een rebus is, moet deze opgelost worden. Het antwoord kan gecontroleerd worden via de achterkant van de spelregels. Er zijn ook husselwoorden. Het team moet van de letters een woord maken. Alle vragen gaan over de Bijbel. Worden de opdrachten binnen de tijdslimiet goed uitgevoerd, dan mogen de bijbehorende stappen vooruit gezet worden, anders moet de pion blijven staan.
- **VRAAG** Deze categorie bevat vragen met betrekking tot de Psalmen. Er wordt gevraagd naar kennis van de Psalmen, de wijs en andere weetjes rondom de Psalmen. Bij een goed antwoord binnen de tijdslimiet mag de pion verzet worden, anders moet hij blijven staan. Variatie: er kan gekozen worden om een psalmboek te gebruiken bij deze vragen. De spelleider kan beslissen of bij de psalmvragen ook het vers genoemd moet worden als dat vermeld staat.

Doe-opdrachten

- **UITBEELDEN** In deze categorie wordt verwacht dat één teamlid iets of iemand uitbeeldt. Dit moet zonder woorden. Er mogen wel geluiden gemaakt worden. Als de rest van het team het antwoord goed raadt, mag de pion de daarbij behorende stappen vooruit gezet worden. Als het antwoord niet geraden is binnen de tijd, moet de pion blijven staan.
- **TEKENEN** In deze categorie moet één lid van het team iets tekenen. De rest van het team moet raden wat het is. Het team krijgt alleen te weten wat voor soort woord er getekend wordt. Bij kaartjes waar een  icoon op staat, is het de bedoeling dat de tekenaar geblinddoekt wordt en dan gaat tekenen.

De tekenaar mag geen letters en/of cijfers gebruiken, maar alleen tekenen in beelden. Ook mag hij/zij niet praten. Als het team het goede antwoord raadt binnen de tijd, mogen ze de bijbehorende stappen vooruit zetten, anders moeten ze blijven staan.

- **DOEN** Bij deze rubriek moet het team iets halen of iets uitvoeren. De andere teams beoordelen of dit goed is. Als de opdracht goed en binnen de tijdslimiet is uitgevoerd, mag de pion verzet worden, anders blijft hij staan. Deze categorie bevat ook een serie ludieke opdrachten. Deze zijn te herkennen aan het  icoontje. Deze opdrachten zijn vooral gericht op grotere groepen. Ze kunnen ook worden weggelaten.

Iconen en symbolen



Denkopdracht



Doe-opdracht



Tijdsaanduiding



Geblinddoekt tekenen



Ludieke doe-opdracht