



Toelichting bij het spel:

Doel van het spel: Probeer **individueel** zoveel mogelijk lovecards te krijgen.

Uiteindelijke winnaars: de jongen en het meisje met de meeste lovecards;

.....*HET LOVE-DUO*

Gespeeld wordt met verschillende magneten (elke groep een magneet in een bepaalde kleur of vorm).

Het speelbord wordt op het schoolbord getekend.

(Controleer of het bord magnetisch is; anders moet u 'buddies' of zoiets gebruiken).

Elk groepslid krijgt een nummer 1-6.

Het startpunt van het speelbord is de dag dat het lovecard-spel gespeeld wordt. Via de daken van de huizen en de 'schoorstenen' (Sinterklaas) kom je bij de rondjes: Kerst.

Bij dit eerste gedeelte wordt er met de dobbelsteen gegooid.

Vanaf het moment dat een groep zich in het Kerstgedeelte bevindt kunnen ze alleen nog maar vooruit als er een vraag **goed** wordt beantwoord of een opdracht **goed** wordt uitgevoerd. Eerst antwoorden/uitvoeren, dan (evt.) de dobbelsteen gooien.

De groep die als eerste de grens passeert verdient 5 lovecards per kind. De tweede groep 4, de derde groep 3 etc.

Als een groep op de (champagne) fles komt, wordt er een verrukkelijk drankje ingeschonken en een 'happy new year' slokje genomen.

Na Kerst en Nieuwjaar wordt er weer overgeschakeld op de dobbelsteen. Als een groep bij 'Carnaval' komt, gaat de groep de klas uit en bereiden ze een speciale show voor (ze kunnen kiezen). Met de andere groepen wordt het spel gewoon doorgespeeld. Na de uitvoering van de show beloont u de show met een zelf te bepalen aantal lovecards.

Komt een groep precies op het 1 april hokje terecht, dan mogen ze pas verder als er 6 gegooid wordt. Ze verdienen dan wel 2 lovecards per persoon.

Bij het adviesgedeelte moet van elk onderdeel een vraag beantwoord worden (de groep hoeft dus niet meer met de dobbelsteen te gooien). Alle 5 vragen goed levert een VWO-advies op + 5 lovecards per persoon. 4 vragen goed een Havo-advies en 4 lovecards per persoon etc.

Nul goed, levert 1 op voor de moeite.

We reizen verder door het jaar. Bij Pasen bevindt zich de 2e grens. De eerste groep die hier passeert ontvangt 10 lovecards per leerling, de 2e groep 8 etc.



Vanaf het begin van Pasen geldt wederom de afspraak van een vraag beantwoorden/een opdracht uitvoeren.

Na Pasen wordt de dobbelsteen gehanteerd. Er is het Tranendal (afscheidsavond). Als je daar in terecht komt, kom je er niet meer uit....of de spelbeïnvloedende kaart die er aan gekoppeld is brengt je geluk...

Het HART is het symbolische einde van het schooljaar. De groep die als eerste de grens hier bereikt verdient 15 lovecards per persoon, de 2e 12 etc.

Ik denk overigens niet dat het einde bereikt wordt, maar stel dat dat toch gebeurt dan kan de groep gewoon weer opnieuw beginnen. Het gaat immers om het verzamelen van lovecards.

De TEKENS op het speelbord

U ziet op het speelbord hokjes en daarin 'tekens':

S = **Surprise uitpakken.**

Als een groep op een vakje met een S komt, kijkt u hoeveel de groep met de dobbelsteen had gegooid. Werd er bv. 3 gegooid, dan mag de nr. 3 van de groep de surprise uitpakken. Is dat gebeurd dan vraagt u de leerling: Wie heeft de surprise aan jou gegeven?

Geeft de leerling GOED antwoord, dan mag hij zijn lovecards houden en krijgt hij ALLE lovecards van degene die de surprise aan hem gegeven heeft.

Geeft de leerling een FOUT antwoord, dan moet hij ALLE lovecards aan degene geven die de surprise heeft gemaakt.

Geheimhouding is dus zeer belangrijk voor het spel (tenminste als je wilt winnen). U kunt dit vantevoren al aangeven, maar u moet niet vooraf al zeggen waarom....



 = **Spelbeïnvloedende kaart**

De Spelbeïnvloedende kaarten hebben zeer veel invloed op het spel. Niet alleen op de positie op het speelbord, maar ook hoeveel lovecards een kind kan krijgen/kan kwijtraken...(zie spelbeïnvloedende kaarten).

 = **Volg deze richting**

Als de magneet precies op een hokje komt met een pijl, dan moet de richting die de pijl aangeeft gevolgd worden.

 = **Vreselijke LOVE opdracht**

Het uitvoeren van een Vreselijke LOVE-opdracht geschiedt weer individueel. Wederom bepaalt de dobbelsteen (hoeveel was er gegooid toen de magneet van de groep op een gearceerd hokje kwam?) wie de opdracht moet uitvoeren.

Een goede uitvoering levert natuurlijk één of meer lovecards op (dat bepaalt u zelf).

Ik hoop dat het spel al een beetje begint door te dringen. U kunt natuurlijk de route geheel naar eigen wens aanpassen en ook de positie's van de verschillende speciale hokjes veranderen of er b.v. meer of minder in zetten.

Dit kunt u ook tijdens het spelen van het spel zelf doen.

Ik weet niet hoeveel kinderen u in de klas heeft, maar als u merkt dat het 'surprise uitpakken' te langzaam gaat, dan kunt u op een gegeven moment twee tegelijk laten uitpakken (geef de dobbelsteen daarbij maar weer een functie!).

U moet er wel vanuit gaan dat u de hele dag ermee bezig bent, maar het gaat allemaal heel relaxt.

Dat laatste is natuurlijk ook afhankelijk van de kinderen. Maak daarom duidelijke afspraken met ze. Gezelligheid staat voorop, er zullen hilarische momenten zijn (let maar op!), maar overdrijf het niet...

Heeft u een erg leuke, goed meespelende klas dan zijn er nog veel meer mogelijkheden. Ik geef dat op bepaalde plekken aan. U moet zelf inschatten wat wel kan en wat niet kan...



De Spel-beïnvloedende kaarten:

Deze zijn in drie categorieën ingedeeld nl.

1. Pech/Geluk kaarten

- Wissel je magneet met een andere magneet
- Ga verder of terug naar het hokje voor de Carnaval-show
- Wissel je magneet met de voorste magneet
- Ga naar het 1 april hok
- Ga naar het eerste vak van het Paasei
- Ga naar de eerste vraag/opdracht van Kerst
- Wissel je magneet met de voorste magneet
- Je mag nog twee maal gooien
- Je moet twee beurten overslaan

2. Van Harte kaarten

- 5 lovecards voor de gelukkige (dobbelsteennummer)
- Ga naar de volgende spelbeïnvloedende kaart...de grenzen tellen mee!!!!
- 50 lovecards voor de gelukkige (dobbelsteen)
- 6 x dobbelsteenwissel!!!

Even uitleggen: De groep is op een vraagteken gekomen en op het kaartje staat 'dobbelsteenwissel'.

U gooit dan met de dobbelsteen. Bv. nr. 4. Dan mag de nr. 4 van de groep een andere groep aanwijzen.

Hij/zij kiest een groep waar iemand in zit die al veel lovecards heeft. Maar krijgt hij/zij die ook???

De dobbelsteen bepaalt dat. U gooit opnieuw voor de aangewezen groep...bv. nr 2.

Nr. 4 van de ene groep en nr. 2 van de andere groep wisselen hun lovecards.



3. Wissel kaarten

- De nr. 4 van elke groep draaien 'tegen de klok in' door naar de volgende groep en nemen lovecards mee.
- De nr. 3 van elke groep draaien 'met de klok mee' door naar de volgende groep en laten hun lovecards liggen.
- De nr. 2 van elke groep, tegen de klok, lovecards laten liggen.
- De nr. 5 van elke groep, met klok mee, lovecards meenemen
- De nr. 1 tegen de klok, lovecards laten liggen
- De nr. 6 mee, lovecards mee

Dit zijn ze.

U kunt er nog andere aan toevoegen en/of als u wilt dat we er nog een aantal bij verzinnen...dat kan ook.

U moet ze op kaartjes uitschrijven.



De Vreselijke LOVE-opdrachten

Wat er allemaal kan en mag op uw school dat weet ik natuurlijk niet. De sfeer in uw klas is ook erg belangrijk. De kinderen moeten goed begrijpen dat het een spel betreft en niet 'flauw' gaan doen. Opvoedkundig zijn deze opdrachten daarom zeer waardevol. (U kunt de kinderen duidelijk maken dat ze geen 'kleine kinderen' meer zijn!)

Hier komen er een aantal:

1. De Vreselijke Tekst

Kies de jongen of het meisje van je dromen, kniel voor hem/haar en vertel hem/haar in 1 minuut waarom je zoveel om hem/haar geeft.

2. De Vreselijke Handkus

Kies de jongen of het meisje van je dromen, kniel voor haar, vraag haar hand en geef er een liefdevolle kus op.

3. De Vreselijke Sokken

Wissel je sokken met degene met wie je het liefst je sokken wilt wisselen.

4. De Vreselijke Dans

Kies je ideale danspartner uit en geniet van de dans.

- bv. Kies 1 van de 3 Vreselijke CD's (slow, reggae, rock of...)
- Zeg...er mag meegedanst worden (dus andere kinderen mogen ook meedansen)...maar of dat ook lovecards oplevert...soms wel...soms niet).

5. De Vreselijke Juf (dat bent u)

Vertel in 1 minuut waarom je de juf zo fantastisch vindt...

6. De Vreselijke Kus

Kies de jongen of het meisje van je dromen en geef hem/haar een liefdevolle kus (op de wang!)

7. De Vreselijke Zit

Kies degene bij wie je het liefst op schoot wil zitten en knuffel dan zijn/haar oor....

8. De Vreselijke Veterdrop.

Kies degene met wie jij een veterdrop wilt eten...elke van een kant.



Nogmaals. U moet zelf beslissen wat toepasselijk is. Het moet wel iets uitdagends in zich hebben.

(Zelf heb ik het spel al jaren en jaren gespeeld, zonder problemen. Het is maar net hoe je er mee omgaat!)

Hoeveel lovecard ze bij een Vreselijke opdracht kunnen verdienen is afhankelijk van de uitvoering. Wilt u ze over een 'drempel' heen krijgen, dan kunt u ook gaan bieden!!

Alweer is het van groot belang dat de kinderen hier 'goed' mee omgaan!!



De Vragen en Opdrachten

Hier een aantal vragen en opdrachten die u kunt gebruiken. Ze zijn ondergebracht in verschillende onderdelen. Bepaalde onderdelen kunt u beter zelf bedenken, tenminste als u wilt dat ze bij de actuele situatie in de klas passen.

- **Letterraadsels (gekoppeld aan 'snoep' / uitschrijven op stroken)**

ESJIJ (IJSJE)
CCOOAEDLHLTTREE (CHOCOLADELETTER)
OOPRCN (POPCORN)
KREISDOEG (SUIKERGOED)
NIEPMARES (MARSEPEIN)
EEOOPRTN (PEPERNOOT)
AAAATTII (TAAITAAI)
SPICH (CHIPS)
SSIEMATR (SMARTIES)
OOIURKNTD (KRUIDNOOT)
LWTREO (WORTEL)
JECHSMUIPS (SCHUIMPJES)
SAALUCEPS (SPECULAAS)
KKTJESIULRON (SUIKERKLONTJE)

- **Klinkerzoekers (speelgoed / uitwerken op stroken)**

VRRKKR (VERREKIJKER)
STFTN (STIFTEN)
KLRBK (KLEURBOEK)
PZLBM (POEZIEALBUM)
SLM (SLIJM)
KNKKRS (KNIKKERS)
PP (POP)
VTBL (VOETBAL)
KLRPTLDN (KLEURPOTLODEN)
HRLG (HORLOGE)
T (AUTO)
STCKRS (STICKERS)
BRMTL (BROMTOL)
CMPTR (COMPUTER)
JJ (JOJO)



- **Goed of fout**
 - Een ster is een zon (g)
 - In Australië zijn minstens 4x zoveel schapen als mensen (g)
 - Een ara is een vis (f)
 - In een schaakspel zitten 5 verschillende stukken (f)
 - Een dingo is een wilde hond (g)
 - Een dolfijn is een zoogdier (g)
 - Quasi kun je eten (f)
 - SOS is een politieke partij (f)
 - De hoogste berg in Europa is de Mt. Blanc (f)
 - De maan weerkaatst het zonlicht (g)
- **Wie ben ik** (de groep mag 10 vragen stellen om te achterhalen wie u bent. U antwoordt alleen met ja of nee).
 - Madonna
 - Uzelf
 - Een kind uit de klas
 - Barak Obama
 - Sinterklaas
 - Maxima
 - Balkenende
 - Mickey Mouse
 -
- **Doe opdrachten (tijdgebonden!!!!)**
 - eet 10 snoepjes en zing daarna een Sint lied
 - verzamel binnen 10 sokken
 - geen ja, geen nee (u stelt vragen)
 - wie het laatst lacht (tegen u of...)
 - zeg geen eh... een kind moet 1 minuut kletsen
 - breng binnen... een stuk cadeaupapier waar geen Sint of Piet op staat
 - 10 x opdrukken binnen...
 - Verzamel binnen10 veters



- **Rekenen**
De tafel van 8 achterstevoren
1.764.948
3.000.000 x 32 x 0
De tafel van 12
7 x 99
3 km = ..cm
32 : 4 x 4
U kunt het aanpassen aan actuele sommen in de klas
- **Pictionary: Teken**
Stoomboot
Amerigo
De wind
Een lovecard
Zwarte Piet
De Kerstman
.....
- **Taal**
Oost west
- Wat klopt ...blaffende honden in de zak kopen
Mijn zus is thuis gebeleven....onderwerp?
De kinderen rennen naar huis...wat is de V.T.
e.d.
- **Zoek-opdrachten** (woordenboek en/of atlas)
Plaasten als Ouagadoudou, Timboektoe of woorden als oker of ...
- **Allerlei**
Uit hoeveel personen bestaat een kwartet?
Uit hoeveel personen bestaat een cricketelftal?
Wanneer vriest het?
Noem 5 voetbalclubs in Nederland?
Noem de 4 windrichtingen?
Wie was Julius Caesar?
Noem 3 politieke partijen.
e.d.



- Geschiedenis, aardrijkskunde, biologie, Engels...dat moet u (als u het er bij wilt) zelf bedenken (bij de actuele situatie in de klas).

De vragen/opdrachten die hierboven staan zijn ruim voldoende voor het spel. U moet in de gebieden waar ze aan de orde zijn (Kerst, Pasen, Hart evt. andere plekken), ze steeds wisselend gebruiken; dat maakt het wel zo leuk.

Het is ook leuk/handig om de vragen/opdrachten die u wilt gebruiken op kaartjes uit te werken. Dat is even werken, maar als u ze goed bewaart, heeft u er jaren plezier van.

Tot slot nog enige tips:

- Bij het 'lootje trekken'.

Ik liet de kinderen ervoor een verlanglijstje inleveren en werkte dat uit op een aantal flappen. Dan hoeven ze het lootje niet te bewaren!

Maak de geheimhouding zeer relevant. Dat is het immers belangrijk voor het spel.

- Voor het spel

U kunt de kinderen voor Sinterklaas al duidelijk maken dat 'lovecards verdienen' belangrijk is. U kunt beslissen dat ze al voor het spel lovecards kunnen verdienen...door gaaf sociaal gedrag, zeer goede prestaties, lieve brieven voor de juf...en u kunt ook vermelden dat er STRAFlovecards verdiend kunnen worden (dit soort dingen moet u zelf bekijken, ik ken uw klas niet). Ook is het leuk om de kinderen in de Sint-week een (niet stinkende) schoen mee te laten nemen. Daar kunt u dan 's ochtends al een lovecard of meer instoppen.

- Teken het spel een dag eerder op het bord en leg het alvast uit. Zo kunt u op de dag zelf vrijwel meteen gaan spelen.

Heeft u nog vragen? Zijn sommige dingen nog niet duidelijk? Neem contact gerust contact met ons op.

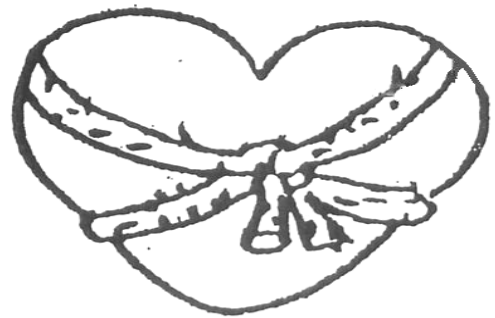
Ook als u nog bepaalde wensen heeft.

Op de volgende bladzijde treft u een aantal lovecards aan, die gekoppeld zijn aan bepaalde plekken in het speelblad.

Lovecard



HappyNewyear-lovecard



1 April-lovecard



Nextschool-lovecard



HappyEastern-lovecard



Neverending-lovecard

