

Bio Brein

laat je hersens kraken!

BioBrein is een spel waarin teams hun hersens moeten laten kraken. Ieder team baant zich een weg over het speelbord en langs honderd jaar biologische ontdekkingen en uitvindingen, en probeert door het uitvoeren van opdrachten en het beantwoorden van vragen het biologieteam van de eeuw te worden!

Inhoud: 1 dubbelzijdig speelbord ♦ 4 pionnen ♦ 1 ogendobbelsteen ♦ 1 kleurendobbelsteen ♦ 270 vragenkaartjes

Nodig: papier ♦ potloden ♦ timer

Dit spel is geschikt voor twee tot vier teams van idealiter twee of drie personen, maar maximaal vier. Door het dubbelzijdige speelbord is dit spel in twee varianten te spelen: 'de klimplant' (met een kortere speeltijd) en 'het wortelstelsel' (met een langere speeltijd).

De klimplant

Speelduur (3 teams van 2-3 personen) ± 40 minuten

Materialen: kleurendobbelsteen ♦ vragenkaartjes ♦ pionnen ♦ papier ♦ potloden ♦ timer

Doel van het spel: Bereik als eerste team het laatste vakje van het speelbord.

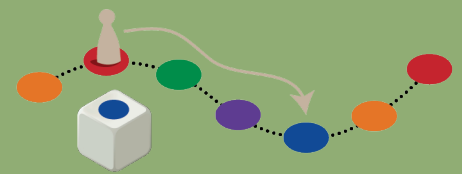
Beginnen: Verdeel de vragenkaartjes in de verschillende categorieën en schud ze per categorie (**Tip voor de docent:** haal eventueel de vragenkaartjes met thema's die nog niet in de les behandeld zijn uit het spel; het thema staat rechts onderaan het kaartje). Elk team kiest een pion en zet deze op het beginvakje. Ieder team gooit om de beurt met de dobbelsteen. Het team dat als eerste geel gooit mag beginnen.

Spelverloop: Het team dat aan de beurt is, gooit de dobbelsteen. Er wordt nu een kaartje getrokken van de categorie in dezelfde kleur als de dobbelsteen aangeeft (z.o.z.). Let op, de pion wordt nog **niet** verplaatst! Wordt er geel gegooit, dan mag het team zelf kiezen van welke categorie een kaartje getrokken wordt. Van de categorieën '(Niet) zeggen' en 'Tekenen' moet door iemand van het team dat aan de beurt is een kaartje worden getrokken; van de categorieën 'Meerkeuze', 'Shoot-out' en 'Checklist' moet door iemand van een **ander** team een kaartje worden getrokken.

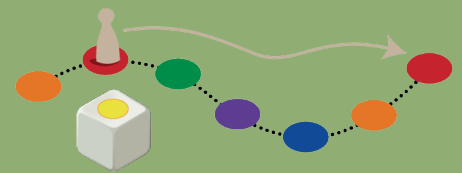
Dit staat ook uitgebeeld op de vragenkaartjes.

Als het team dat aan de beurt is erin slaagt de vraag of opdracht juist te beantwoorden of uit te voeren, verplaatst dit team zijn pion naar het eerstvolgende vakje met de kleur die gegooit was. Als het team geel gooit en de opdracht of vraag is goed beantwoord of uitgevoerd, mag de pion verplaatst worden naar het eerstvolgende vakje in de kleur van de van tevoren gekozen categorie. Het volgende team is aan de beurt. Als het team niet slaagt, wordt de pion niet verplaatst en is het volgende team aan de beurt.

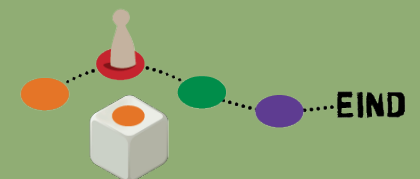
Einde: Het team dat als eerste op het EIND-vakje van het speelbord terechtkomt heeft gewonnen. Het EIND-vakje wordt bereikt door met de dobbelsteen een kleur te werpen die niet meer op de vakjes vóór de pion voorkomt. Na het goed uitvoeren van de opdracht behorende bij de gegooide kleur wordt de pion verplaatst naar het EIND-vakje; het spel is afgelopen.



Voorbeeld 1: Het team dat aan de beurt is gooit blauw. Het team raadt het getekende woord en mag daarom zijn pion verplaatsen naar het eerstvolgende blauwe vakje.



Voorbeeld 2: Het team dat aan de beurt is gooit geel. Het team kiest voor de categorie 'Shoot-out'. Het team beantwoordt de vraag goed en mag daarom zijn pion verplaatsen naar het eerstvolgende rode vakje.



Voorbeeld: Het team dat aan de beurt is gooit oranje. Deze kleur komt niet meer voor tussen de pion en het EIND-vakje. Het team voert de checklistopdracht correct uit en mag daarom zijn pion verplaatsen naar het EIND-vakje. Dit team heeft het spel gewonnen.

Het wortelstelsel

Speelduur (3 teams van 2-3 personen) ± 70 minuten

Materialen: ogendobbelsteen ♦ vragenkaartjes ♦ pionnen ♦ papier ♦ potloden ♦ timer

Doel van het spel: Verzamel van alle vijf de categorieën een kaart, bereik als eerste team het laatste vakje van het speelbord en voer de laatste opdracht goed uit.

Beginnen: Verdeel de vragenkaartjes in de verschillende categorieën en schud ze per categorie (**Tip voor de docent:** haal eventueel de vragenkaartjes met thema's die nog niet in de les behandeld zijn uit het spel; het thema staat rechts onderaan het kaartje). Stel de teams samen. Elk team kiest een pion en zet deze op het begin-

vakje met dezelfde kleur. Ieder team gooit om de beurt met de dobbelsteen. Het team dat het hoogste getal gooit mag beginnen.

Spelverloop: Het beginnende team gooit met de dobbelsteen en verplaatst zijn pion zoveel vakjes als de dobbelsteen aangeeft. Hierbij mag in rondjes worden gelopen,

maar niet heen en weer. Het is ook niet toegestaan om op een vakje te eindigen waar al een pion staat (tenzij niet anders mogelijk is); het vakje passeren mag wel. Er wordt een kaartje getrokken van de categorie die op het vakje aangegeven wordt waar de pion op terecht is gekomen (z.o.z.). Van de categorieën '(Niet) zeggen' en →

'Tekenen' moet door iemand van het team dat aan de beurt is een kaartje worden getrokken; van de categorieën 'Meerkeuze', 'Shoot-out' en 'Checklist' moet door iemand van een **ander** team een kaartje worden getrokken. Dit staat ook uitgebeeld op de vragenkaartjes.

Na iedere vraag of opdracht gaat de beurt naar het volgende team. Als het team er twee keer niet in geslaagd is een vraag of opdracht juist te beantwoorden of uit te

voeren (hou dit goed bij), moet het team de volgende beurt overslaan. Als het team op een van de kaartvakjes (met een **B**) terecht komt en de bijbehorende opdracht of vraag wordt goed uitgevoerd of beantwoord, mag het team de kaart houden. De teams manoeuvreren zich zo over het bord, dat zij een kaartvakje van elke categorie aandoen en van elke categorie een kaart verzamelen.

Einde: Als een team van alle categorieën

een kaart verzameld heeft, kan het beginnen aan de eindsprint naar de finish. Als een team precies op het EIND-vakje terechtkomt (uiteraard mogen hier wel meerdere pionnen op staan), moet nog één opdracht worden uitgevoerd in een categorie naar keuze. Wordt de opdracht goed uitgevoerd, dan wint dit team het spel. Als het team hier niet in slaagt, mag het op het vakje blijven staan en het de volgende beurt opnieuw proberen.

Aanvullende spelregels

Sommige regels kunnen door de spelers zelf afgesproken worden, bijvoorbeeld of er bij een vraag of opdracht door het hele team, of slechts één persoon geraden mag worden. Zo kan er bij teams met ongelijke aantallen spelers (of bijvoorbeeld bij een shoot-out met slechts twee teams) eerlijker gespeeld worden.

Ook kunnen er regels worden aangepast of toegevoegd om het spel **makkelijker of**

moeilijker te maken, bijvoorbeeld door af te spreken dat er bij de checklistcategorie twee woorden geraden moeten worden in plaats van drie.

De **klimplantvariant** kan moeilijker worden gemaakt met de extra spelregel dat als een vraag fout beantwoord wordt, het team de pion een bepaald aantal vakjes terug moet verplaatsen.

Op de kant van het bord met het **wortelstelsel** kan een iets snellere versie gespeeld worden door het spel af te laten lopen als van alle vijf de categorieën een kaart is verzameld, in plaats van daarna nog naar het eindvakje te moeten gaan.

Veel plezier!

De categorieën

MEERKEUZE

wordt getrokken door
iemand van een **ander** team

Een meerkeuzevraag is een vraag met vier mogelijke antwoorden (soms voorafgegaan door een inleiding). Van het juiste antwoord is de letter omcirkeld. Soms staat er bij het antwoord een kleine toelichting; lees deze pas achteraf voor!

CHECKLIST

wordt getrokken door
iemand van een **ander** team

Een checklistkaartje wordt voorgelezen door iemand van een ander team. Het kaartje begint soms met een korte inleidende tekst van een paar zinnen. Dan wordt de vraag gesteld: 'wat weet je van...' gevolgd door een begrip. Op het kaartje staan enkele woorden die met dit begrip te maken hebben. De spelers moeten proberen drie van deze woorden op het kaartje te raden. Een klein verschil (bijvoorbeeld 'antibioticum' in plaats van 'antibiotica') is hierbij niet erg. Het team heeft 30 seconden.

(NIET) ZEGGEN

wordt getrokken door
iemand van het **eigen** team

Het te omschrijven woord staat vermeld op het kaartje, samen met enkele woorden die niet genoemd mogen worden. Eén speler van het team moet het woord omschrijven zonder de verboden woorden of (een deel van) het woord zelf te noemen, terwijl de andere spelers proberen het woord te raden. Het team heeft 30 seconden om het woord te raden. Gebaren zijn verboden, dus handjes onder tafel!

TEKENEN

wordt getrokken door
iemand van het **eigen** team

Het te tekenen woord staat op het kaartje vermeld. Hier zitten ook spreekwoorden en gezegdes tussen; spreek zelf af of van tevoren vermeld wordt dat er een spreekwoord of gezegde getekend wordt. Een speler van het team dat aan de beurt is heeft 30 seconden om het op het kaartje vermelde begrip te tekenen. De andere teamleden moeten dit begrip raden.

SHOOT-OUT

wordt getrokken door
iemand van een **ander** team

Bij een shoot-outkaartje speelt het team dat aan de beurt is tegen het team aan hun linkerhand. Een shoot-outkaartje bevat een open vraag (soms voorafgegaan door een inleiding). Als een kaartje een afbeelding bevat, moet degene die de vraag stelt deze afbeelding aan de teams laten zien en het antwoord afdekken met zijn/haar hand. Het team heeft 10 seconden om de vraag te beantwoorden, met slechts één poging! Het team aan de linkerhand heeft de optie om te 'kraken' als dit team het antwoord eerder denkt te weten. Spreek een teken af (bijvoorbeeld op de tafel slaan); degene die als eerst het teken heeft gegeven (dit mag ook tijdens het stellen van de vraag!) krijgt van de vraagsteller de beurt om het antwoord te geven en de tijd wordt stopgezet. Als het antwoord goed is gaat de beurt direct naar dit team. Als het concurrerende team het antwoord fout heeft moet dit team een beurt overslaan, dus er is een risico! Het team dat aan de beurt was mag dan nog raden.