



IK BOX

spelregels

IK BOX
UITGEGEVEN DOOR

 **Essisme®**
Zijn wie je bent

WWW.ESSISME.NL

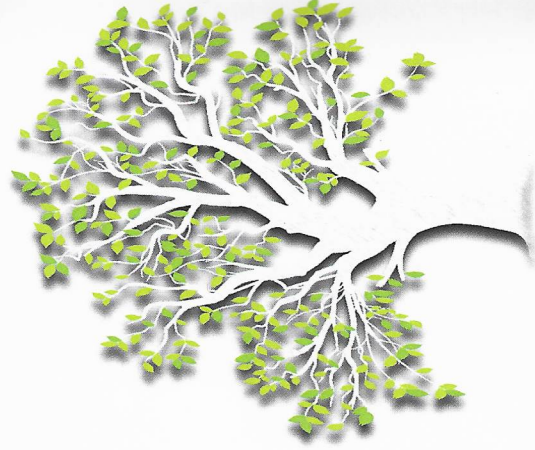
Spelregels IK BOX spel (3 of 4 personen)

Spelmateriaal

- 1 spelbord (binnenkant van de IK BOX) met aan de zijanten de grote ZaaiGoedkaarten.
- 4 pionnen (Tess, Mo, Max en Kate).
- 4 bakjes.
- 1 dobbelsteen.
- 36 complimentenkaarten.
- 28 gekleurde steentjes (voor ieder personage 7 steentjes).
- 28 ZaaiGoedkaartjes.

Het bord

- 4 startvakjes voor ieder personage. Dit zijn de vakjes met de afbeelding van Tess, Mo, Max en Kate.
- 17 blauwe vakjes: kom je op dit vakje, pak dan een ZaaiGoedkaartje van de stapel.
- 6 samenwerkvakjes met het gebaar van 'werk samen': kom je op dit vakje ruil dan een kaartje met een medespeler.
- 5 complimentenvakjes met de afbeelding van een duim; kom je op dit vakje, geef jezelf of een medespeler een complimentje en, als het kan, 'doe' wat er op het kaartje staat.



Vorbereiding

Druk de 4 pionnen Tess, Mo, Max en Kate uit het vel en zet deze op een voetje. Leg het bord op tafel en plaats de vier pionnen op hun eigen startvakje. Schud de ZaaiGoed- en complimentenkaartjes en leg deze als twee aparte stapels naast het bord. Leg bij iedere speler 7 gekleurde steentjes in het eigen bakje.

Doel

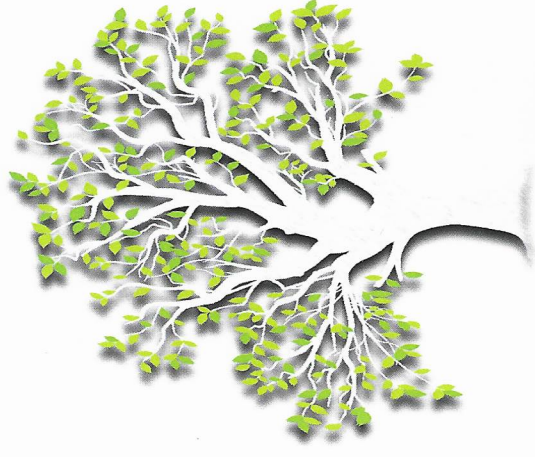
Speldoel: de speler die als eerste in het bezit is van alle 7 eigen ZaaiGoedkaartjes en op ieder cijfer van de eigen grote ZaaiGoedkaart een steentje heeft liggen, wint het spel.
ZaaiGoeddoel: spelenderwijs maken de kinderen kennis met de ZaaiGoedboodschappen. Door tijdens het spel aandacht te besteden aan de boodschappen die staan beschreven op de ZaaiGoedkaartjes besteden we aandacht aan de vier pijlers van de visie: 'Bewust Zijn', 'Bewust Legen', 'Bewust Ontvangen' en 'Bewust Vullen'.

Begin van het spel en spelverloop

De jongste speler mag beginnen. Iedere speler begint op het eigen startvakje. Bij elke beurt gooit de speler de dobbelsteen. De speler verplaatst de pion met de klok mee naar het aantal ogen dat er gegooid is. Bij zes mag je nog een keer gooien. De dobbelsteen wordt na iedere beurt met de klok mee doorgegeven aan de volgende speler. Er mogen meerdere spelers op één vakje staan.

Spelvariant:

Voor kinderen die al wat ouder zijn kun je ervoor kiezen om niet alleen met de klok mee over het spelbord te lopen. Kinderen mogen dan zelf kiezen of ze naar links of rechts gaan.



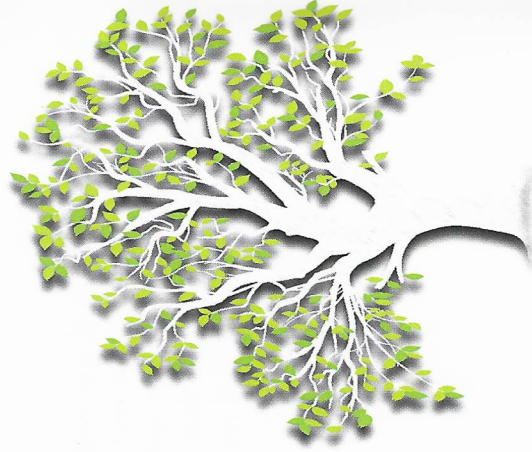
Uitleg spelkaarten

ZaaiGoedkaartjes

Voor ieder personage zijn er 7 eigen ZaaiGoedkaartjes in het spel (zie de grote ZaaiGoedkaart op het bord). Voor ieder eigen ZaaiGoedkaartje dat de speler in handen krijgt, wordt een steentje op de grote ZaaiGoedkaart gelegd. De speler die als eerste die kaart vol heeft wint.

Hoe kom je aan ZaaiGoedkaartjes en dus aan steentjes op je kaart?

- a) ZaaiGoedkaartjes verzamelen: de speler die op een blauw vakje komt mag een ZaaiGoedkaartje pakken. De speler legt alle ZaaiGoedkaartjes die hij heeft gepakt open op tafel. Dit kunnen kaartjes van de eigen personage zijn of die van één van de anderen.
- b) ZaaiGoedkaartjes ruilen: de speler die op een vakje met het gebaar van 'werk samen' komt mag een ZaaiGoedkaartje met een andere speler ruilen. De speler die aan de beurt is, kiest een eigen ZaaiGoedkaartje dat in handen is van een andere speler en ruilt dat bij voorkeur met een ZaaiGoedkaartje van de personage van de andere speler. Als dat niet kan mag er ook geruild worden met een willekeurig ander ZaaiGoedkaartje. Je mag één kaart per beurt ruilen.
- c) Je kunt twee complimentenkaartjes ruilen voor één ZaaiGoedkaartje: De twee complimentenkaartjes gaan dan weer onderop de stapel en je pakt van de ZaaiGoedstapel een nieuw kaartje en legt die weer open voor je neer.



Complimentenkaartjes

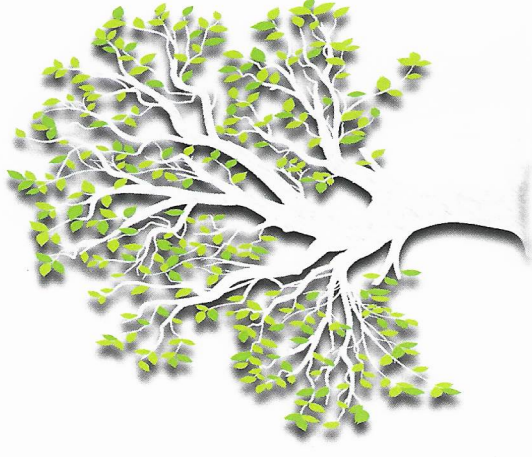
Iedere speler ontvangt een complimentenkaartje als die op het vakje komt met de afbeelding van de duim. Het complimentenkaartje wordt ook open op tafel gelegd.

Wat kan je met een complimentenkaartje doen?

- a) Complimentje geven en ontvangen: de speler mag het complimentje dat op het kaartje staat aan zichzelf of aan een andere speler geven, door hardop uit te spreken naar zichzelf of de ander. Die andere speler ontvangt het complimentje door te luisteren en te bedanken. De speler die het complimentenkaartje pakt mag het kaartje in eigen bezit houden.
- b) Complimentje uitbeelden: de speler die het complimentje ontvangt (van zichzelf of van een ander) mag het ook uitbeelden als het iets is wat makkelijk te 'doen' is, bijvoorbeeld hoog springen, dansen, liedje zingen of gekke bekken trekken. De speler die gaat uitbeelden mag ook vragen of één of alle andere spelers mee willen doen.
- c) Complimentjes verzamelen: iedere speler die twee complimentenkaartjes heeft, mag die ruilen voor één ZaaiGoedkaartje dat je van de ZaaiGoedstapel pakt. De twee complimentenkaartjes worden dan weer onderop de stapel gelegd.

Duur en einde van het spel

De speler die alle 7 eigen ZaaiGoedkaartjes heeft verzameld en 7 gekleurde steentjes op de eigen grote ZaaiGoedkaart heeft gelegd, wint het spel. Als het spel tussentijds wordt beëindigd, dan heeft de speler met de meeste steentjes en eigen ZaaiGoedkaartjes gewonnen.



Dit spel gaat over elkaar ontmoeten. Het spel biedt vele gelegenheden om een gesprekje aan te gaan over het ZaaiGoed, een complimentje te geven of te ontvangen. De sfeer die daardoor kan ontstaan is van grote waarde. Dit kan wel van invloed zijn op de duur van het spel. Je bent natuurlijk vrij om de vaart er in te houden, het spel op een later moment uit te spelen of het tussentijds te beëindigen.

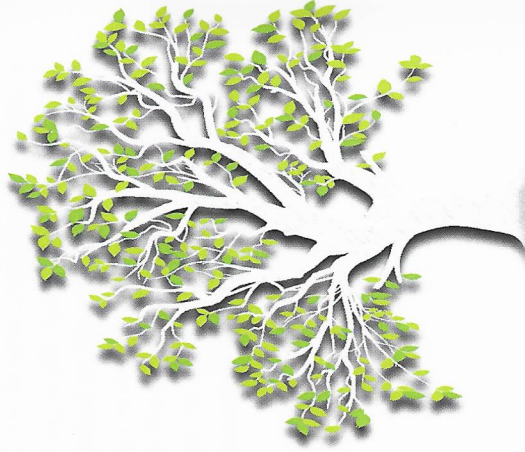
Bijzondere spelregels

Wat te doen bij minder dan 4 spelers?

De hierboven beschreven spelregels zijn op basis van 4 spelers. Het spel kan ook gespeeld worden met 3 spelers. De ZaaiGoed-kaartjes van het niet spelende personage worden dan van te voren uit het spel gehaald. Bij meer dan vier spelers kunnen meerdere spelers een team vormen (met elkaar samenwerken) en met elkaar 1 personage kiezen.

Als de ZaaiGoedkaartjes op zijn?

Als de ZaaiGoedkaartjes op zijn, worden de blauwe vakjes ook samenwerkvakjes en mag de speler die op het blauwe vakje komt een ZaaiGoedkaartje ruilen. Complimentenkaartjes kan je dan niet meer inwisselen voor ZaaiGoedkaartjes, omdat er geen stapel meer is. De speler die twee complimentenkaartjes heeft mag dan een ZaaiGoedkaartje van een andere speler afpakken. De twee complimentenkaartjes worden dan weer onderop de stapel gelegd.



Spelregels ZaaiGoeddubbels (2 tot 6 spelers)

Spelmateriaal

56 blauwe ZaaiGoedkaartjes: twee dezelfde vormen samen één paar.

Vorbereiding

De kaartjes goed schudden en ondersteboven op tafel leggen, zodat de blauwe achterkant met ZaaiGoed erop, boven ligt. Leg de kaartjes in een vierkant van bijvoorbeeld 8 rijen van 7 kaartjes. Dit zorgt ervoor dat het makkelijker is om de plek van een kaartje te onthouden. Voor de jongste kinderen kun je ervoor kiezen om niet alle 56 ZaaiGoedkaartjes te gebruiken. Kies zelf het aantal paren dat je wilt gebruiken.

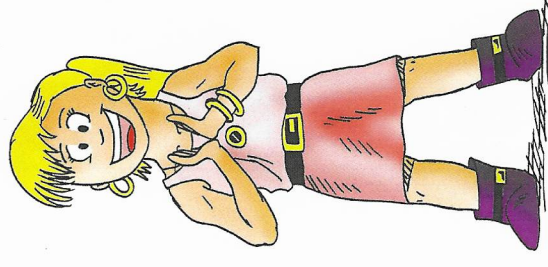
Doel

De spelers verzamelen zoveel mogelijk paren van hetzelfde ZaaiGoed. De speler met de meeste paren wint het spel.

Begin van het spel en spelverloop

ZaaiGoeddubbels wordt gespeeld in de richting van de klok. De jongste speler mag beginnen. De speler die aan de beurt is draait twee kaartjes naar keuze om. De kaartjes worden zo omgedraaid dat alle andere spelers de kaartjes ook goed kunnen zien. Als de afbeeldingen op beide kaartjes gelijk zijn, dan mag de speler de twee kaartjes pakken en naast zich neer leggen. Vervolgens mag die speler nog een keer twee kaartjes omdraaien.

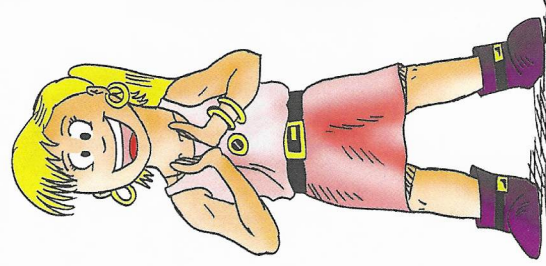
De speler is net zolang aan de beurt, totdat hij twee kaartjes omdraait die niet hetzelfde zijn. Als dat gebeurt, dan draait de speler de twee kaartjes die geen paar vormen weer om met de blauwe kant naar boven. De volgende speler is aan de beurt. Dit herhaalt zich totdat alle kaartjes van het spel op zijn.



Einde van het spel

Het spel eindigt als alle kaartjes van het speelveld op zijn. De speler met de meeste paren wint.

Let goed op, ook als je niet aan de beurt bent! Probeer te onthouden waar de kaartjes liggen.



Spelregels Emotiekwartet (2 tot 4 spelers)

Spelmateriaal

28 groene emotiekaartjes met smileys, je kunt daarmee 7 keer een kwartet maken.

Een kwartet bestaat uit vier kaarten met dezelfde emotie.

Bijvoorbeeld: 'verliefd' van Tess, Mo, Max en Kate vormen samen één kwartet.

Voorbereiding

De kaarten goed schudden en gelijkmatig onder de spelers verdelen. De spelers nemen de kaarten in hun hand, zodat alleen zij zelf de kaarten kunnen zien.

Kaarten verdelen

Bij vier spelers deel je alle kaarten op onder de spelers, iedereen krijgt dan 7 kaarten.

Bij twee of drie spelers krijgt iedere speler ook 7 kaarten en komen de kaarten die overblijven op een blinde stapel te liggen

Doel

De spelers kunnen door slim te spelen en te vragen zoveel mogelijk kwartetten (setjes van vier kaarten) verzamelen. De speler met de meeste kwartetten wint.

Begin van het spel en spelverloop

De jongste speler mag beginnen. De speler die aan de beurt is, bekijkt de kaarten in zijn hand en kiest waar hij een kwartet van wil maken. De speler heeft zelf tenminste één kaart met die emotie in handen.

Als de speler weet welk kwartet hij wil maken, mag hij aan één van de medespelers een kaart vragen. De speler mag zelf kiezen aan welke medespeler hij een vraag stelt.



De speler noemt de emotie en vraagt een kaart van Tess, Mo, Max of Kate die hij zelf niet heeft. Dat gaat bijvoorbeeld zo: "Mag ik van jou van het kwartet 'Blij', de kaart van Tess?"

Als de medespeler de gevraagde kaart heeft, geeft hij die. Nu mag de speler nog een keer. Hij mag nu aan dezelfde speler of aan een andere speler een andere kaart vragen.

Als de medespeler de gevraagde kaart niet in zijn hand heeft, is de beurt voorbij. De beurt gaat nu naar de speler aan wie de kaart gevraagd werd.

Bij 2-3 spelers:

Wanneer de gevraagde kaart niet gegeven kan worden, krijgt de speler een kaart van de blinde stapel als afsluiting van zijn beurt. Heb je geen kaarten meer in je handen, dan mag je een kaart van de blinde stapel pakken en gaat het spel gewoon verder.

Bij 4 spelers:

Er is geen blinde stapel en de beurt is voorbij wanneer de gevraagde kaart niet gegeven kan worden. Heb je geen kaarten meer in je handen dan lig je uit het spel.

Zodra een speler vier kaarten van ZaaiGoed met hetzelfde nummer heeft verzameld, roept hij "kwartet!" en legt die kaarten open op tafel.

Einde van het spel

Het spel eindigt als geen enkele speler nog kaarten in handen heeft. De speler met de meeste kwartetten (op tafel) is de winnaar van het spel.

Let goed op, ook als je niet aan de beurt bent, en onthoud wie welke kaart vraagt zodat je deze kaarten kunt (terug)vragen.



Spelregels ZaaiGoedkwartet (2 tot 4 spelers)

Spelmateriaal

28 blauwe ZaaiGoedkaartjes; van ieder ZaaiGoed heb je er één nodig (de andere 28 kaartjes, de dubbele, leg je weg).

Een kwartet bestaat uit vier kaarten met hetzelfde nummer, dus ZaaiGoed 1 van Tess, Mo, Max en Kate vormen met elkaar één kwartet. Zo geldt dat ook voor de andere nummers 2 t/m 7.

Vorbereiding

Je hebt bij de start 56 blauwe kaarten met ZaaiGoed. Het is de bedoeling dat je, voordat het spel begint, de stapel splitst door de dubbele kaarten eruit te halen. Je hebt nu 28 kaarten.

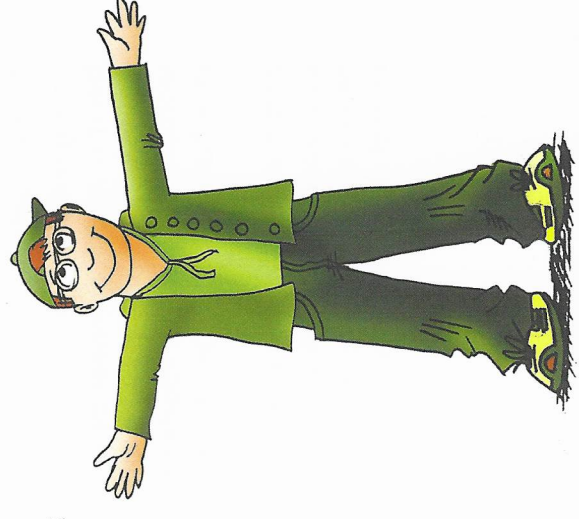
De kaarten goed schudden en gelijkmatig onder de spelers verdelen. De spelers nemen de kaarten in hun hand, zodat alleen zij zelf de kaarten kunnen zien.

Kaarten verdelen

Bij vier spelers deel je alle kaarten op onder de spelers, ieder krijgt dan 7 kaarten. Bij twee of drie spelers krijgt iedere speler ook 7 kaarten en komen de kaarten die overblijven op een blinde stapel te liggen.

Doel

De spelers kunnen door slim te spelen en te vragen zoveel mogelijk kwartetten (setjes van vier kaarten) verzamelen. De speler met de meeste kwartetten wint.



Begin van het spel en spelverloop

De jongste speler mag beginnen. De speler die aan de beurt is, bekijkt de kaarten in zijn hand en kiest waar hij een kwartet van wil maken. De speler heeft zelf tenminste één kaart met dat ZaaiGoed-nummer in handen.

Als de speler weet welk kwartet hij wil maken, mag hij aan één van de medespelers een kaart vragen. De speler mag zelf kiezen aan welke medespeler de kaart gevraagd wordt. De speler noemt een ZaaiGoednummer en vraagt een kaart van Tess, Mo, Max of Kate die hij zelf niet heeft.

Dat gaat bijvoorbeeld zo: "Mag ik van jou van het 1e (t/m 7e) ZaaiGoed de kaart van Tess?"

Als de medespeler de gevraagde kaart heeft, geeft hij die. Nu mag de speler nog een keer aan dezelfde speler of aan een andere speler een andere kaart vragen.

Als de medespeler de gevraagde kaart niet in zijn hand heeft, is de beurt voorbij. De beurt gaat nu naar de speler aan wie de kaart gevraagd werd.

Bij 2-3 spelers:

Wanneer de gevraagde kaart niet gegeven kan worden, krijgt de speler een kaart van de blinde stapel als afsluiting van zijn beurt. Heb je geen kaarten meer in je handen, dan mag je een kaart van de blinde stapel pakken en gaat het spel gewoon verder.

Bij 4 spelers:

Er is geen blinde stapel en de beurt is voorbij wanneer de gevraagde kaart niet gegeven kan worden. Heb je geen kaarten meer in je handen dan lig je uit het spel.

Zodra een speler vier kaarten van ZaaiGoed met hetzelfde nummer heeft verzameld, roept hij "kwartet!" en legt die kaarten open op tafel.

Einde van het spel

Het spel eindigt als geen enkele speler nog kaarten in handen heeft. De speler met de meeste kwartetten (op tafel) is de winnaar van het spel.

Let goed op, ook als je niet aan de beurt bent, en onthoud wie welke kaart vraagt zodat je deze kaarten kunt (terug)vragen.



Spelregels Emotiespel

Spelmateriaal

- 4 bakjes; een blauw, een geel, een groen of een roze bakje van Mo. Op de bodem van het bakje is een kaart te zien met de afbeelding van 6 emoties en 6 rondjes erop.
- 24 gekleurde steentjes, voor iedere speler 6 van dezelfde kleur.
- 1 emotiedobbelsteen.

Voorbereiding

Iedere speler kiest een eigen bakje. Iedere speler legt 6 dezelfde kleur steentjes voor zich neer.

Doel

De spelers dobbelen emoties met behulp van de emotiedobbelsteen. De speler die het eerst de kaart vol heeft wint.

Begin van het spel en spelverloop

Het emotiespel wordt gespeeld in de richting van de klok. De jongste speler mag beginnen en gooit de dobbelsteen. De dobbelsteen laat zien welke emotie er is gedobbeld en de speler mag op het rondje bij die emotie een gekleurd steentje neerleggen in zijn bak. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Er wordt om de beurt gedobbeld. Wanneer je een emotie dobbelt waar al een gekleurd steentje ligt, kun je er geen gekleurd steentje meer bijleggen.

Je beurt is voorbij en de volgende speler mag dan dobbelen. De speler die als eerste bij alle emoties op zijn kaart een gekleurd steentje heeft liggen, wint.



Einde van het spel

Het spel eindigt als iemand de kaart vol heeft: bij alle emoties ligt een gekleurd steentje. De speler met een volle kaart wint en roept heel hard: 'ZAAIGOED!'.

Uitleg afbeeldingen emoties

	BOOS	
	GEMEEN	
	VRIENDELIJK	
	TELEURGESTELD	
	BLIJ	
	VERDRIETIG	

