

# RANGERS WERELDVRAGEN

## SPELREGELS KWISTER:

Omdat we met steeds meer mensen zijn, wordt het leefgebied van dieren heel erg klein. Zo zijn er steeds meer burenruzies, heftig en fel. Ervaar 't nu zelf in dit bavianen-rete-spannende spel.



Aantal kaarten: 20



Aantal spelers: 2 - 4

---

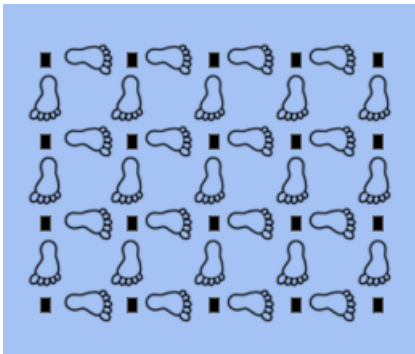
## HET DOEL VAN HET SPEL:

Zolang mogelijk op je handen en voeten blijven staan, terwijl je leert hoe je nog beter met de aarde om kan gaan.

## DE VOORBEREIDING

- Schud de kaarten goed door elkaar.
- Leg vervolgens het speelveld uit op de grond. Hoe?

Zo:



Leg de kaarten dicht (de vragen dus niet zichtbaar) in een veld van 4 x 5. Zorg ervoor dat er steeds 1 voet afstand tussen elke kaart zit.

- Bepaal vervolgens wie er mag beginnen. Bijvoorbeeld degene met de meeste tenen. Hebben jullie die evenveel? Ok, dan degene met de kleinste voeten. Of de grootste. Of de mooiste. Of de schoonste. Zijn jullie er al uit? Mooi.

## HET SPEL

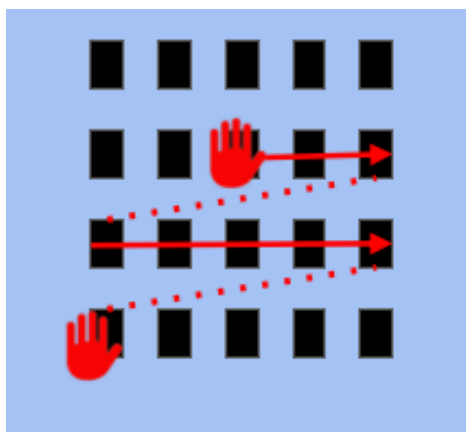
- Degene met de kleinste voeten mag nu willekeurig een eerste kaart oppakken, op de plek gaan staan waar deze kaart lag en de betreffende meerkeuzevraag op de kaart beantwoorden.

O ja, leg hierna de kaart weer op zijn kop op zijn originele plek (onder je voeten dus).

- Bij het "juiste" antwoord staat vervolgens of je je linker -of rechterhand of linker -of rechtervoet moet verzetten én hoeveel plaatsen. Hierbij tel je steeds van de plek/kaart waar je staat naar rechts. Op het einde van de rij ga je vervolgens door op de rij eronder.

Bijvoorbeeld:

Bij het antwoord op je vraag staat: linkerhand + 8 plaatsen, dan moet je je hand dus op de volgende plek/kaart zetten..



Hierna kiest de andere speler een willekeurige kaart op het veld en laat het antwoord bepalen waar zijn of haar voet of hand geplaatst moet worden.

- Daarna mag de volgende speler weer een kaart kiezen. Etc. Etc.
- Dit herhaal je net zolang tot er iemand op zijn bips beland.

## DE EXTRA REGELS

- Je kunt nooit samen op dezelfde plek/kaart staan. Kom je uit bij een kaart waar al iemand staat, plaats je hand of voet dan op de eerstvolgende beschikbare kaart aan de rechterkant.
- Heb je een kaart beantwoord? Dan mag je hem op dezelfde plek terugleggen, of... ruilen met een andere kaart!

Waarom je 'm zou ruilen? Nou, misschien weet je het antwoord van je tegenstander op deze vraag wel kan dit je helpen in het spel. Want als het antwoord veel plekken is, dan gaat het voor hem of haar misschien wel sneller mis.

## DE REGEL DER KWISTER-REGELS

- Kwister is geen judo of worstelen. Je mag elkaar dus niet omduwen.