

Twee voor Twaalf

Speluitleg voor spelleaders

- Tijdens de les wordt deze quiz simultaan gespeeld in teams van maximaal 6 personen. Online is er voor ieder team een eigen breakout room (Zoom) of kanaal (MS Teams) met een spelleader. De spelleader begeleidt de quiz en rekent achteraf de score uit.
- Voordat het team begint, worden de rollen verdeeld in spelers, om vragen direct te beantwoorden, en opzoekers om antwoorden op te zoeken als het team niet zeker is van het antwoord. Een 50-50 verdeling werkt meestal prima.
- De spelleader start de klok (20 minuten) en stelt twaalf vragen. Iedere vraag wordt ook op het scherm getoond. In totaal is er 20 minuten tijd voor het stellen en beantwoorden van alle vragen. Het team is zelf verantwoordelijk voor optimaal gebruik van die tijd en geeft het tempo aan waarin de vragen worden gesteld.
- Na ieder gegeven antwoord krijgt het team een letter waarmee aan het einde één woord gemaakt moet worden. De deelnemers noteren de ontvangen letters in de letterbalk op hun eigen scoreblad (zie p.2 van speluitleg deelnemers). Jij houdt als spelleader ook digitaal de letterbalk van het team bij in een apart document. Dat document deel je later met het team, als zij het woord moeten gaan raden.
- Als het gegeven antwoord op een vraag juist is, krijgt het team de juiste letter. Als het gegeven antwoord onjuist is, krijgt het team een onjuiste letter. Echter: het team weet niet welke antwoorden juist en welke onjuist zijn. Jij hebt als spelleader een scoreblad (zie hieronder) met daarop per vraag de juiste letter én de onjuiste letter. Houd in de gaten dat je dat scoreblad niet deelt met de spelers!
- Als een antwoord moet worden opgezocht, gaat het spel verder met de andere spelers uit het team.
- Voor elk antwoord dat uit het hoofd is gegeven (en dus niet is opgezocht), krijgt het team aan het einde een bonus van 10 punten. Als spelleader noteer jij direct na het antwoord of de vraag uit het hoofd is beantwoord of is opgezocht.
- Nadat de twintig minuten om zijn en de twaalf vragen gesteld, staan er twaalf letters in de vakjes op het scoreblad. Deze staan niet in de juiste volgorde en de spelers weten niet welke letters goed zijn en welke niet.
- Het team heeft nu vijf minuten de tijd om er een juist woord van te maken. De spelleader deelt de bijgehouden letterbalk nu op het scherm en start de klok voor de laatste 5 minuten.
- Het team kan letters 'kopen', dan vertelt de spelleader op welke plek de letter komt te staan. De spelleader verwijdert de letter dan uit de bovenste rij letters en plaatst die op de juiste plaats in de onderste rij letters. Dit kost het team 5 punten per letter. Deze gaan van de uiteindelijke score af.
- Als het team een letter koopt waarvan het antwoord fout was, komt er in de onderste balk een vraagteken te staan op de plek waar de letter had moeten staan. In de bovenste balk verdwijnt de letter.
- Na afloop worden de antwoorden plenair besproken. In de downloads vind je een voorbeeldpresentatie daarvoor.

NB. Kan deze speluitleg verbeterd worden? Laat het ons weten via cli@eur.nl.

Voorbeeld scoreblad spelleider (niet delen met deelnemers)

Het 12-letter-woord dat hier geraden moest worden was "wetmatigheid".

Vraag	Letter bij een JUIST antwoord	Letter bij een ONJUIST antwoord
1	H	K
2	E	A
3	E	A
4	T	D
5	W	V
6	T	C
7	A	I
8	I	O
9	M	L
10	D	P
11	I	O
12	G	F

Hieronder zie je twee letterbalken: de bovenste om de door jouw groep gescoorde letters in bij te houden, de onderste om de gekochte letters in weer te geven. Het is handig om beide letterbalken in een apart document te plakken, om te voorkomen dat je het antwoordblad deelt.

Op het moment dat de groep het woord gaat raden, deel je jouw letterbalk plus de gekochte letterbalk eronder op het scherm. Als er letters gekocht worden, dan haal je ze weg uit de bovenste balk en verplaats je die naar de onderste. Alle "foute" letters die verkregen zijn bij onjuiste antwoorden, worden in de balk met gekochte letters weergegeven als een vraagteken. Iedere gekochte letter kost 5 punten.

Letterbalk van jouw groepje

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Gekochte letters

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Puntenverdeling

Elk goed antwoord	+ 10
Elk antwoord uit het hoofd	+ 10 bonus
Het woord geraden	+ 300
Elke gekochte letter	- 5

