

Korte uitleg:

Het safarispel is een "levende" versie van monopoly. Het is de bedoeling dat de kinderen een zo groot mogelijk geldbedrag bij elkaar verdienen en een zo groot mogelijk safaripark opbouwen. Dit doen ze door op een "spelbord" te bewegen met behulp van dobbelstenen. De groepen mogen allemaal tegelijkertijd spelen. Er is geen volgorde waarin gespeeld wordt, dus hoe sneller de groep hoe groter dat de kans is dat je veel geld verdient.

Materialen:

- een bord bestaat uit 40 vakken met hierop: 4 safariparken (voor de 4 groepen), 10 opdracht/vragen vakken, 15 vakken waar dieren kunnen worden gekocht, 1x belasting, 4 vakken om opnieuw te dobbelen en 2 vakken voor (ga naar) gevangenis. Daarnaast zijn er nog 4 vakken om verder vooruit te gaan.
- 15 verschillende dierenkaartjes in veelvoud. Zodat de kinderen ook iets hebben voor in hun park.
- Geld
- Vragen/opdrachtkaartjes
- 2 dobbelstenen.

Speluitleg:

Park 1	B	?	D 1&12	D 5&14	dobbel	D 9	?	D 13&5	Ga 5p verder	Park 2
?										?
D 15&3										D 2&1
Ga 1p verder										dobbel
Ontv. €50,-										Betaal € 25,-
D 12&6										D 6&12
D 8&10										Ga 3p verder
dobbel										?
D 4&14										D 10&8
?										?
Park 4	D 13&4	Ga 4p verder	?	D 11&7	?	D 7&9	dobbel	D 3&15	?	Park 3

Elke groep begint op zijn eigen park met een bedrag van € 75,- daarmee moeten ze het in het begin nog doen. Dit geld kunnen ze gebruiken om dieren te kopen, belasting te betalen en om andere parken te bezoeken. Wanneer alle groepen op hun plek staan mogen ze een voor een komen dobbelen met de 2 dobbelstenen bij de speltafel om te zien hoe ver ze mogen lopen. Op deze speltafel ook alle kaartjes en dieren liggen. Dit is het enige moment waar de kinderen moeten wachten op andere groepen om te mogen beginnen. Hierna mag elke groep dobbelen, kopen en opdrachten maken wanneer ze er zelf klaar voor zijn. De opdrachten staan per vak vermeld. Bij alle vakken komen de kinderen terug naar de speltafel. Hier mogen ze hun opdracht uitvoeren, een dier kopen of overnieuw dobbelen.

Wanneer er een dier gekocht wordt, komt dit bij het park te hangen en telt het mee voor de toegangsprijs van het park.

	Soort dier	Koopprijs	Toegangsprijs
1	Schildpad	€ 2	€ 1
2	Konijn	€ 3	€ 1
3	Koe	€ 5	€ 2
4	Paard	€ 10	€ 4
5	adelaar	€ 12	€ 5
6	Pinguïn	€ 15	€ 6
7	Haai	€ 18	€ 9
8	Leeuw	€ 20	€ 10
9	Pegasus	€ 25	€ 12
10	Giraffe	€ 30	€ 15
11	Neushoorn	€ 40	€ 20
12	Olifant	€ 50	€ 25
13	Eenhoorn	€ 80	€ 50
14	Walvis	€ 100	€ 60
15	Stegosaurus	€ 150	€ 80
Totaal	(als van elke diersoort er 1 in bezit is van de groep.	€ 560	€ 300

spelregels:




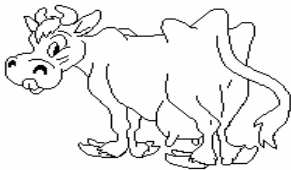


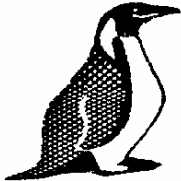




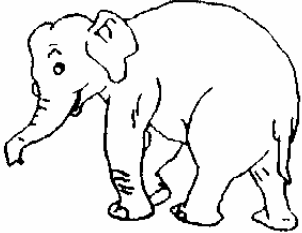



Belasting: Betaal voor elk dier dat je in je bezit hebt € 2,-

Bij dierenkooppunten mag je slechts 1 dier kopen, geen meerdere van dezelfde soort en ook niet 2 verschillende.

Nadat een groep weer langs zijn of haar eigen park is gekomen, ontvangt die groep € 50,-

Wanneer je op een park van een andere groep komt betaal je het totaal dat voor alle dieren betaald moet worden aan toegangsprijs. (wanneer de groep dus over een olifant en een leeuw beschikt betaalt de passerende groep € 35,-. Heeft het park 2 olifanten en 1 leeuw betaal je € 60,-

Van elke groep mag er slechts 1 tegelijkertijd naar de speltafel komen, behalve wanneer de groep een opdracht moet uitvoeren. In alle andere gevallen moet de groep op het vakje blijven staan waar ze terecht zijn gekomen, terwijl er 1 kind naar de speltafel mag gaan om een dier te kopen, een vraag te horen/beantwoorden (overleg met de rest van de groep mag) of om te dobbelen.

		
		
	<p>haai</p> 	
		
		

Een jachtluipaard kan erg snel lopen. Loopt hij sneller of langzamer dan 100 km/h.? <i>ANTW: SNELLER, 120 KM/H</i>	Bedenk een naam en maak een toegangsbord voor je park (met pen, papier, schaar en lijm)
Er ontsnapt een dier uit jouw park, wie waarschuw je? <i>ANTW: DE POLITIE (bv)</i>	Je maakt een controletocht langs je hele safaripark. Loop een rondje om het spel/ de blokhut.
Een werkmier verplaatst de hele dag bladeren en takjes, is hij vergeleken met de mens erg sterk of niet (in verhouding)? <i>ANTW: STERK, DE MIER KAN TOT 10X ZIJN EIGEN GEWICHT OPTILLEN</i>	Voer een dierenshow uit, ga bokspringend van de ene kant van de zaal/veld naar de andere kant.
Noem 5 dieren die je niet kunt kopen bij dit spel maar die wel bestaan.	Er hebben 1000 bezoekers je park bezocht, je krijgt € 20,-
Als een diersoort met uitsterven bedreigt wordt, wat betekent dat dan? <i>ANTW: DAT ER OP DE HELE WERELD ER STEEDS MINDER VAN VOORKOMEN</i>	Je park heeft een goede naam gekregen, er komen meer mensen en je ontvangt € 25,-
Waarom eten krokodillen de kleine vogeltjes die tussen hun tanden zitten niet op? <i>ANTW: DEZE VOGELTJES ETEN DE RESTJES TUSSEN DE TANDEN WEG, EEN SOORT TANDARTS DUS.</i>	Je hebt een staking onder de werknemers. Om ze weer aan het werk te krijgen voer je een loonsverhoging in. Kosten: € 30,-
Je hebt het mooiste park van het land, je ontvangt € 20,-	Je park is ernstig vervuild, om schoon te laten maken betaal je € 15,-
Je hebt het leukste park van het land, je ontvangt € 10,-	De dieren van je park moeten te eten krijgen, hiervoor betaal je € 5,- per dier
Je hebt het leerzaamste park van het land, je ontvangt €25,-	Je park krijgt bezoek van de koningin, om het te laten versieren betaal je € 20,-
Je park bestaat tien jaar, je ontvangt € 15,-	Een oud vrouwtje is gevallen in jouw park. Om de kosten te vergoeden betaal je haar € 10,-
Een multimiljonair geeft jouw park een gift, je ontvangt € 20,-	In jouw park is veel vandalisme, om dit te bestrijden huur je voor € 25,- de politie in.