KadoCadeau.nl

SPELREGELS OM TE PRINTEN

Sinterklaas dobbelspel

Vijf manieren om te spelen: klassiek in 2 rondes, snel voor kinderen, met opdrachten voor volwassenen, in 3 rondes en met extra huisregels.

Dit heb je nodig

- Per persoon 3 tot 5 ingepakte cadeautjes van ongeveer € 5
- Eén of twee grote dobbelstenen
- Een timer, kookwekker of zandloper
- Minimaal 4 spelers, het leukst met 6 tot 12

Welke variant kies je?

Variant	Voor wie	Speeltijd	Pagina
1. Klassiek in 2 rondes	Iedereen	45 – 60 min	2
2. Snel voor kinderen	4 tot 10 jaar	15 min	3
3. Volwassenen met opdrachten	Vrienden, collega's	45 min	3
4. Dobbelspel in 3 rondes	Fanatieke spelers	60 – 90 min	4
5. Extra huisregels	Wie het spel al kent	Naar keuze	4

Zo bereid je het voor

Spreek vooraf een budget per cadeautje af. Meestal is dat 3 tot 5 euro, bij volwassenen soms 10 euro. Pak alles in hetzelfde papier in, zodat niemand weet wat van wie is. Leg alle cadeautjes op een stapel in het midden. De jongste speler begint, daarna gaat de dobbelsteen met de klok mee.

Tip: verstop de timer, zodat niemand weet wanneer de tijd om is. Spreek ook af wat er gebeurt als iemand aan het eind niets heeft: die mag één cadeautje pakken van degene met de meeste.

Nog geen cadeautjes?
Maak in één klik een eerlijke boodschappenlijst met de pakket-generator op kadocadeau.nl/dobbelspel-cadeaus

Variant 1: klassiek in 2 rondes

Iedereen · 45 – 60 minuten

Ronde 1 duurt tot de stapel leeg is. Zet daarna de timer op 20 tot 30 minuten (of 3 minuten per speler) en begin **ronde 2**. Gaat de timer af? Dan houdt iedereen wat hij heeft en mag alles open.

Ronde 1: verdelen

Tot de stapel leeg is



Pak een cadeautje
Neem een cadeautje van de stapel.



Beurt voorbij
Geef de dobbelsteen door.



Geef weg
Geef een van jouw cadeautjes aan iemand naar keuze. Niks? Beurt voorbij.



Beurt voorbij
Geef de dobbelsteen door.



Nog een keer
Gooi direct opnieuw.



Pak een cadeautje
Neem een cadeautje van de stapel.

Ligt de stapel er na 15 minuten nog? Laat dan ook 2 en 4 een cadeautje opleveren.

Ronde 2: stelen en ruilen

Tot de timer afgaat



Steel
Pak een cadeautje van iemand anders.



Naar links
Geef een cadeautje aan je linkerbuur.



Naar rechts
Geef een cadeautje aan je rechterbuur.



Ruilen
Ruil een cadeautje met iemand naar keuze.



Alles schuift
Iedereen geeft één cadeautje door naar links.



Uitpakken
Pak een cadeautje uit. Uitgepakt is veilig.

Wie bij het einde niets heeft, pakt één cadeautje van degene met de meeste.

Zo verloopt het spel

1. Alle cadeautjes ingepakt op een stapel
2. Ronde 1: gooien tot de stapel leeg is
3. Timer verstoppen en ronde 2 spelen
4. Timer af: iedereen pakt uit!

Variant 2 is één ronde van ongeveer 15 minuten, zodat niemand met lege handen zit. Bij **variant 3** doe je eerst de opdracht. Weiger je? Dan gaat er een cadeautje van jou terug naar de stapel.

Variant 2: kinderversie

1 ronde · ± 15 minuten



Geef weg
Geef een cadeautje aan wie je wilt.



Pak
Pak een cadeautje van de stapel.



Dansje
Doe een dansje en geef de dobbelsteen door.



Pak
Pak een cadeautje van de stapel.



Sinterklaasliedje
Zing een stukje en gooi opnieuw.



Pak
Pak een cadeautje van de stapel.

Stapel leeg? Iedereen pakt tegelijk uit. Wie niets heeft, krijgt er een van degene met de meeste.

Variant 3: volwassenen met opdrachten

1 ronde · 45 minuten



Rijmen
Maak een rijmpje over je rechterbuur en pak een cadeautje.



Zingen
Zing een couplet van een sinterklaasliedje en pak een cadeautje.



Imitatie
Doe iemand na. Geraden? Ruil met wie je wilt.



Herinnering
Vertel je leukste Sint-herinnering en geef links door.



Pech
Leg een van jouw cadeautjes terug op de stapel.



Sint is gul
Steel een cadeautje van wie je wilt.

Timer af? Iedereen pakt om de beurt uit en raadt wie het cadeautje heeft gekocht.

+ Extra opdrachten voor variant 3

Smoesje Verzin binnen 10 tellen waarom jij dit cadeau verdient.

Sint-stem Zeg een zin met de stem van Sinterklaas.

Compliment Geef je linkerbuur een gemeend compliment.

Raadsel Laat de groep raden wat er in jouw pakje zit.

Pepernoot Vang een pepernoot met je mond (drie pogingen).

Gedicht Maak samen met je rechterbuur een rijm van twee regels.

Variant 4: speel eerst ronde 1 en 2 van de klassieke versie. In ronde 3 pak je alles uit en krijg je een laatste kans om te ruilen.

Ronde 3: uitpakken en laatste kans

Tot alles is uitgepakt



Uitpakken
Pak één van je cadeautjes uit.



Ruilen
Ruil een uitgepakt cadeautje met iemand.



Uitpakken
Pak één van je cadeautjes uit.



Kies
Pak een uitgepakt cadeautje en geef er een terug.



Uitpakken
Pak één van je cadeautjes uit.



Joker
Ruil al jouw cadeautjes met die van iemand anders.

Ronde 3 stopt als alle cadeautjes uitgepakt zijn. Daarna is alles definitief.

5 Variant 5: huisregels voor meer spanning

Het pechpakje. Pak één grappig nepcadeau in. Wie dat aan het eind heeft, draagt een gedicht voor of doet de afwas.

De vetokaart. Eén speler mag één keer een actie tegenhouden. Daarna gaat de kaart naar de speler die gestopt werd.

Twee dobbelstenen. Kies welke steen je gebruikt. Dubbel gegooid? Alle cadeautjes schuiven één plek door naar links.

De zandloper. Twee minuten per beurt. Te laat met kiezen? Beurt voorbij.

Geen timer. Speel tot iemand drie keer achter elkaar een 6 gooit.

Checklist voor de avond

- [ ] Budget en aantal cadeautjes afgesproken
- [ ] Alles in hetzelfde papier ingepakt
- [ ] Dobbelsteen en timer klaar
- [ ] Pepernoten en drinken op tafel

Knutsel je eigen Sinterklaas-dobbelsteen
Download de gratis bouwplaat op kadocadeau.nl en speel met opdrachten in plaats van cijfers.