



## Spelregels

'Herken het geluid' is een gezellig en dynamisch geluidenspel waarbij je punten kunt scoren met het herkennen van geluidsfragmenten, soms heel herkenbaar en soms zijn het echte hersenkrakers. De winnaar is degene met de hoogste score na 10 spelrondes.

### Het antwoord- en scorebloc

Het gelinieerde antwoordformulier gebruik je om je antwoorden te noteren en je score bij te houden.

### Jokers

Elk team mag per spel één Joker inzetten. De Joker verdubbelt de score voor de gekozen ronde.

### Begin van het spel

Deel de teams in. Verdeel spelers van verschillende generaties zodat elke groep zo gemêleerd mogelijk is. Elk team krijgt een potlood en een antwoord- en scorevel. Noteer je (team)naam op het vel. Het spel wordt gespeeld in 10 rondes. Elke categorie bestaat uit 5 tracks met elk 5 geluidsfragmenten. De verschillende categorieën zijn te vinden op pagina's 5 en 6. Vraag de spelers om de ronde te kiezen waar ze hun Joker in willen zetten. Stop nu het schijfje in de CD-speler.

2

Als iedereen klaar is, druk je op 'play' en speel je de eerste track van 5 fragmenten af. Druk op 'pauze' aan het einde van de track en geef iedereen de tijd om de antwoorden op te schrijven. Je mag zelf beslissen of de tracks een tweede keer beluisterd mogen worden. Het maakt het wel gemakkelijker als je de fragmenten een tweede keer hoort. Als iedereen de antwoorden heeft genoteerd, wissel je de antwoordvellen uit voor controle. Vergelijk de gegeven antwoorden met de antwoorden in dit boekje en noteer de scores op het scorevel. Het puntensysteem is te vinden vanaf pagina 5. Geef halve punten wanneer een antwoord ten dele juist is. Als je klaar bent met de telling, ga je door naar de volgende ronde. Wanneer je 10 rondes hebt gespeeld, tel je de scores op. Het team met de hoogste score is de winnaar!

### Volgorde

Wanneer je het spel voor de eerste keer speelt is het het leukst om te starten met track 1 voor ronde 1; track 6 voor ronde 2; track 11 voor ronde 3, enzovoort. Zo kom je elke categorie wel een keer tegen en voorkom je herhaling. Door technische beperkingen bevatten CD's maximaal 99 tracks. Hierdoor dien je aan het einde van ronde 10 één van de tracks nogmaals te gebruiken. Noteer de tracks die je al gespeeld hebt. Zo weet je de volgende keer waar je gebleven bent.

3

Je kunt natuurlijk ook je eigen selectie uit de categorieën spelen. Programmeer dan zelf de tracks op je CD-speler in de volgorde die jij wilt spelen en druk op 'play'.

#### Extra speltip

Wanneer je 1 oneven en 1 even spel uit het schema achter elkaar speelt, komen alle categorieën aan bod.

Spel 1	1	11	21	31	41	51	61	71	81	91
Spel 2	6	16	26	36	46	56	66	76	86	96
Spel 3	2	12	22	32	42	52	62	72	82	92
Spel 4	7	17	27	37	47	57	67	77	87	97
Spel 5	3	13	23	33	43	53	63	73	83	93
Spel 6	8	18	28	38	48	58	68	78	88	98
Spel 7	4	14	24	34	44	54	64	74	84	94
Spel 8	9	19	29	39	49	59	69	79	89	99
Spel 9	5	15	25	35	45	55	65	75	85	95
Spel 10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	

#### Het uitvechten van meningsverschillen

De oplossingen in dit boekje zijn zorgvuldig gecontroleerd, maar voel je vrij om te gaan stemmen als je het idee hebt dat een antwoord niet juist is. Als je daadwerkelijk fouten vindt, laat het ons dan weten! Stuur een e-mail over de fout naar [info@rubinstein.nl](mailto:info@rubinstein.nl).

## Categorieën en puntentelling

#### Tracks 1 - 99 (met uitzondering van tracks 12, 15, 83 en 85)

Noteer 1 punt voor het juiste geluid. Score: 1 punt per fragment; 5 punten totaal per track.

#### Tracks 12 en 15 Dialect en tracks 83 en 85 Dialect

Noteer 1 punt voor de juiste provincie en 1 extra punt voor de juiste stad. Score: 2 punten per fragment; 10 punten totaal per track.

4

5

## Tracks

TRACKS 1 - 5	THUIS - 1. BADKAMER / 2. KEUKEN / 3. MENSEN / 4. HUISHOUDELIJKE APPARATEN / 5. HUMOR
TRACKS 6 - 10	DIEREN - 6. WILDLIFE / 7. SEALIFE / 8. BOERDERIJ / 9. JUNGLELIFE / 10. WATERLAND
TRACKS 11 - 15	TALLEN EN DIALECT - 11. EUROPA / 12. DIALECT / 13. VERRE OOSTEN / 14. OOST-EUROPA / 15. DIALECT
TRACKS 16 - 20	MUZIEKINSTRUMENTEN
TRACKS 21 - 25	MACHINES EN GEREEDSCHAPPEN - 21. DE BOUW / 22. DOE HET ZELF / 23. ZWAAR MATERIAAL / 24. DE TUIN / 25. DIVERSEN
TRACKS 26 - 30	VRUJETIJD
TRACKS 31 - 35	TRANSPORT
TRACKS 36 - 40	SPORT EN SPECIALE EFFECTEN
TRACKS 41 - 45	OMGEVINGSGELUIDEN - 41. T/M 45 WAAR BEN IK OP KANTOOR
TRACKS 46 - 50	DANSSTIJLEN - 51. BALLROOM / 52. LATIN / 53. FREE STYLE / 54. BALLROOM / 55. FREE STYLE
TRACKS 51 - 55	THUIS - 56. HUIS / 57. KEUKEN / 58. MENSEN / 59. BADKAMER / 60. HUMOR
TRACKS 61 - 65	DIEREN - 61. THUIS / 62. BIRDLIFE / 63. BOS / 64. BOERDERIJ / 65. BIRDLIFE
TRACKS 66 - 70	NOSTALGIE
TRACKS 71 - 75	OMGEVINGSGELUIDEN - 71. NATUUR / 72. WAAR LOOP IK OP / 73. NATUUR / 74. WAAR LOOP IK OP? / 75. NATUUR
TRACKS 76 - 80	SPECIALE GELUIDEN
TRACKS 81 - 85	TALLEN EN DIALECT - 81. ZUID-EUROPA / 82. WERELD / 83. DIALECT / 84. WERELD / 85. DIALECT
TRACKS 86 - 90	THUIS - 86. HUISHOUDELIJKE APPARATEN / 87. MENSEN / 88. VRIJE TIJD / 89. AUTO / 90. KEUKEN
TRACKS 91 - 95	MUZIEKINSTRUMENTEN EN DANSSTIJLEN - 94. LATIN / 95. FREE STYLE
TRACKS 96 - 99	SPECIALE GELUIDEN

6

## De antwoorden

Categorie (in sommige gevallen met ondervelding), Tracknummer en Het Geluid

#### THUIS

##### Badkamer

1.1 Scheerapparaat 1.2 Bad vullen 1.3 Badeendje 1.4 Föhn 1.5 Tandpoetsen

##### Keuken

2.1 Koelkast 2.2 Fles ontkurken 2.3 Gaspij aansteken 2.4 Braden 2.5 Magnetron

##### Mensen

3.1 Chips eten 3.2 Snurken 3.3 Hartslag 3.4 Krabben 3.5 In appel bijten

##### Huishoudelijke apparaten

4.1 Afwasmachine 4.2 Koffiemaler 4.3 Stoomstrijkijzer 4.4 Blender 4.5 Broodrooster

##### Humor

5.1 Scheet 5.2 Boeren 5.3 Rokershoest 5.4 Overgeven 5.5

#### DIEREN

##### Wildlife

6.1 Leeuw 6.2 Zebra 6.3 Ratelslang 6.4 Olifant 6.5 Neushoorn

##### Sealife

7.1 Pinguïn 7.2 Dolfijnen 7.3 Walvis 7.4 Zeeleeuwen 7.5 Zeeolifant

##### Boerderij

8.1 Haan 8.2 Geit 8.3 Koe 8.4 Paard 8.5 Lam

##### Junglelife

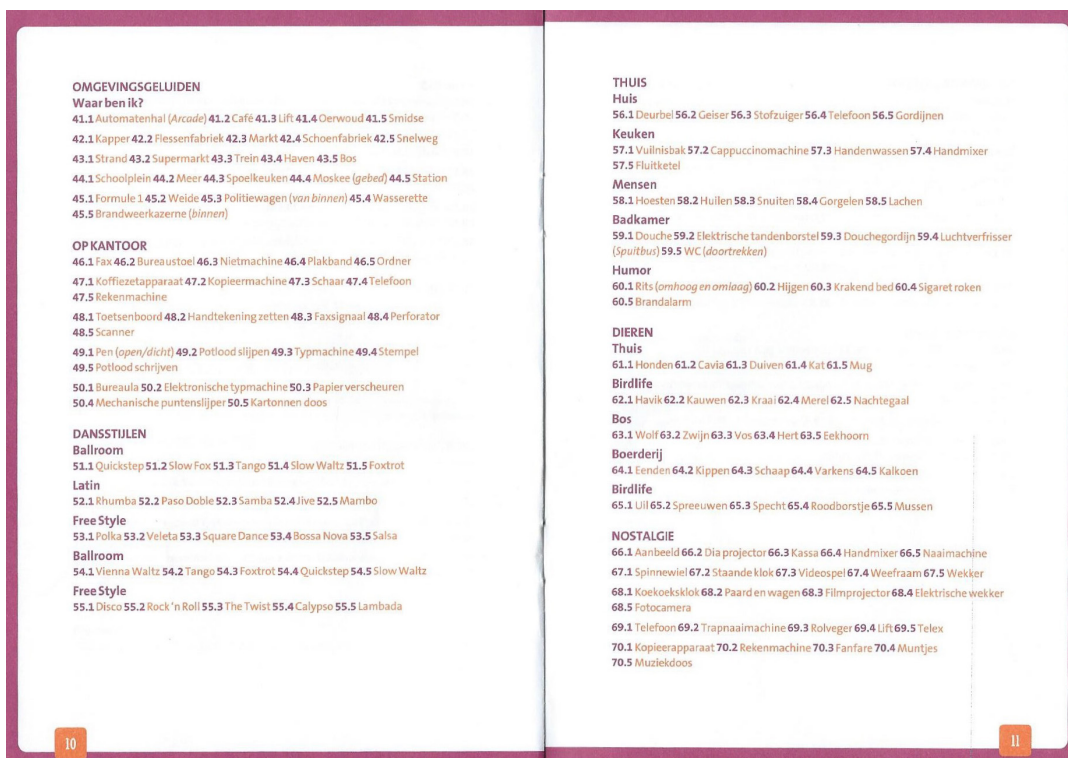
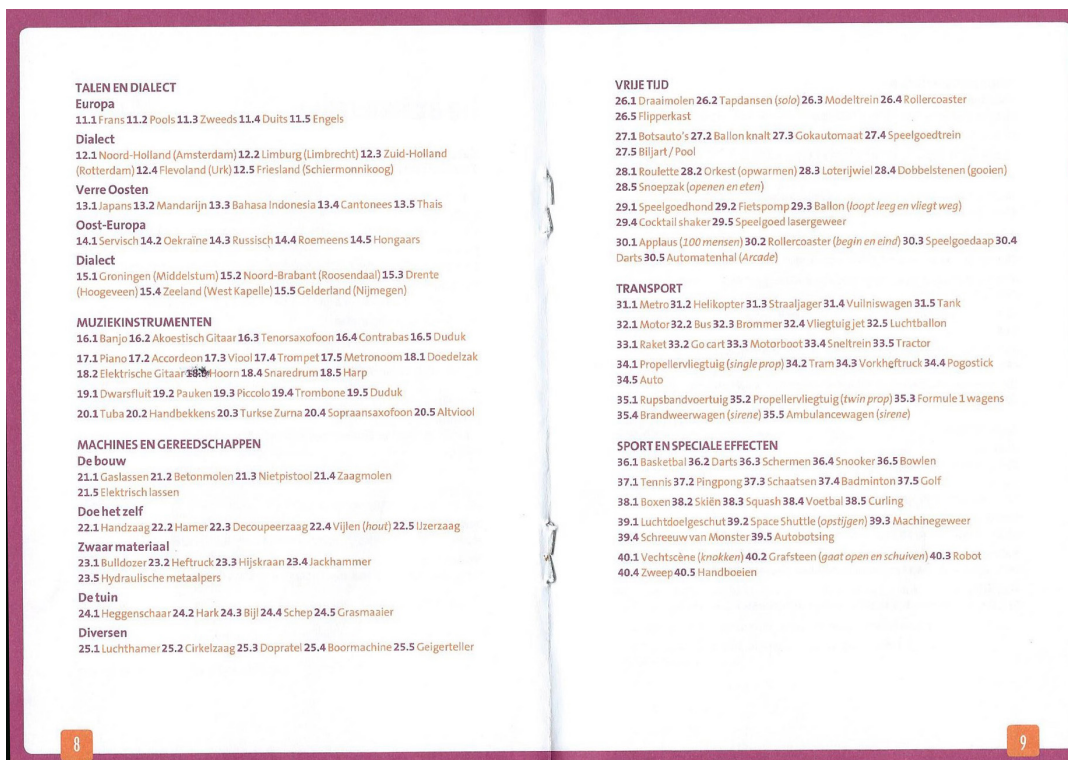
9.1 Baviaan 9.2 Hyena 9.3 Luipaard 9.4 Vleermuisen 9.5 Chimpanse

##### Waterland

10.1 Zwaan 10.2 Otter 10.3 Fadden 10.4 Ganzen 10.5 Reiger

7

# LEESTROLLEYTAS HANDLEIDING HERKEN HET GELUID



**OMGEVINGSGELUIDEN**

**Natuur**  
71.1 Omvallende boom 71.2 Onweer 71.3 Zee 71.4 Sneeuwbal (*tegen de muur*)  
71.5 Waterval

**Waar loop ik op?**  
72.1 Sneeuw (*voetstappen*) 72.2 Moeras (*voetstappen*) 72.3 Grind (*voetstappen*)  
72.4 Modder (*voetstappen*) 72.5 Zand (*voetstappen*)

**Natuur**  
73.1 Lawine 73.2 Kampvuur 73.3 Hagel 73.4 Branding 73.5 Boom om hakken

**Waar loop ik op?**  
74.1 Houten vloer (*voetstappen*) 74.2 Trottoir (*voetstappen*) 74.3 Bladeren (*voetstappen*) 74.4 Trap (*voetstappen*) 74.5 Betonnen vloer (*voetstappen*)

**Natuur**  
75.1 Regen 75.2 Wind (*door de bomen*) 75.3 Stroomversnelling 75.4 Strand 75.5 Beek

**SPECIALE GELUIDEN**  
76.1 Wasstraat 76.2 Vuurwerk 76.3 Winkelwagen 76.4 Kettingzaag  
76.5 Regen (*op autodak*)

77.1 Kortsluiting (*wonken*) 77.2 Morsecode 77.3 Pinautomaat 77.4 Revolver  
77.5 Tandartsboor

78.1 Roltrap 78.2 Sonar 78.3 Doedelzak 78.4 Speelgoedauto 78.5 Biertap

79.1 Explosie (*in een mijn*) 79.2 Openhaardvuur 79.3 Pijp roken  
79.4 Geigerteller (*naderen*) 79.5 aansteker

80.1 Aquariumpomp 80.2 Ketchup (*uit fles spuiten*) 80.3 Paraplu (*open en dicht*)  
80.4 Videorecorder (*spoelen*) 80.5 Popcorn (*poppen*)

**TALEN EN DIALECT**

**Zuid-Europa**  
81.1 Grieks 81.2 Turks 81.3 Italiaans 81.4 Spaans 81.5 Portugees

**Wereld**  
82.1 Hindi 82.2 Perzisch 82.3 Latijn 82.4 Hebreeuws 82.5 Welsh

**Dialect**  
83.1 Noord-Holland (Volendam) 83.2 Friesland (Westerschouwe) 83.3 Utrecht (Breukelen) 83.4 Overijssel (Rijssen) 83.5 Zuid-Holland (Ouddorp)

**Wereld**  
84.1 Vietnamees 84.2 Napalees 84.3 Liganda 84.4 Cherokee 84.5 Arabisch

**Dialect**  
85.1 Gelderland (Harderwijk) 85.2 Limburg (Horst) 85.3 Noord-Brabant (Raamsdonkveer) 85.4 Zuid-Holland (Dordrecht) 85.5 Zeeland (Poortvliet)

**THUIS**

**Huishoudelijke apparaten**  
86.1 Droger 86.2 Elektrisch mes 86.3 Blikopener 86.4 Vriezer 86.5 Wasmachine

**Mensen**  
87.1 Baby 87.2 Buiklach 87.3 Appel eten 87.4 Klapzoen 87.5 Chips eten

**Vrije tijd**  
88.1 B&Q 88.2 Vissen 88.3 Zwembad 88.4 Blikje openen 88.5 Windchimes (*bamboe*)

**Auto**  
89.1 Automatische garagedeur 89.2 Autoalarm 89.3 Claxon 89.4 Gordel vastmaken  
89.5 Handrem (*los*)

**Keuken**  
90.1 Broodsnijden 90.2 Ei bakken 90.3 Ketel (vullen) 90.4 Pannendeksel  
90.5 Pepermolen

**MUZIEKINSTRUMENTEN EN DANSSTIJLEN**

91.1 Drumkit 91.2 Hammondorgel 91.3 Dubbelfluit 91.4 Rockgitaar  
91.5 Klavecimbel

92.1 Sopraanblokfluit 92.2 Bastuba 92.3 Kerkorgel 92.4 Cajon 92.5 Mondharmonica  
93.1 Ocarina 93.2 Steeldrums 93.3 Synthesizer 93.4 Mondharp 93.5 Vingerbekkens

**Latin**  
94.1 Samba 94.2 Live 94.3 Mambo 94.4 Cha Cha 94.5 Paso Doble

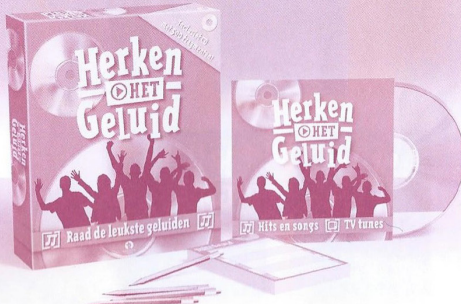
**Free Style**  
95.1 Polka 95.2 Lambada 95.3 Square Dance 95.4 Valse Meseite 95.5 Bossa Nova

**SPECIALE GELUIDEN**  
96.1 Snurklach 96.2 Krachtzetten (man) 96.3 Krachtzetten (vrouw) 96.4 Neussnuiften  
96.5 Slurpslik

97.1 Kasteelbrug 97.2 Laserwaard 97.3 Aliens vallen aan  
97.4 Zwaardgevecht (*degevecht*) 97.5 Space Shuttleleider (*dicht*)

98.1 Jodel 98.2 Brandslang 98.3 Misthoorn 98.4 Frisdrankenautomaat  
98.5 Autoalarm

99.1 Chemische poel 99.2 Granaatwerper 99.3 Bommenwerper Wil  
99.4 Ontploffingen (*verschillende na elkaar*) 99.5 Treinfluit



© 2009 Enrico Groeneveld  
© Rubinstein Media BV, Amsterdam

Colofon  
Auteur en spelontwikkelaar: Enrico Groeneveld  
Samenstelling geluiden: Enrico Groeneveld, Jesse Broekman, Floor Minnaert  
Talen en dialect geluiden: Het Meertens Instituut KNAW, Amsterdam  
Uitgever: Rubinstein Media B.V., Amsterdam  
Ontwerp: De Weijer Design BNO, Baarn  
Mastering: studioflook, Amsterdam

Met dank aan: Heartland Studio

# LEESTROLLEYTAS HANDLEIDING HERKEN HET GELUID



## Herken HET Geluid

1		Ronde 6	Score
2			
3			
4			
5			
1		Ronde 7	Score
2			
3			
4			
5			
1		Ronde 8	Score
2			
3			
4			
5			
1		Ronde 9	Score
2			
3			
4			
5			
1		Ronde 10	Score
2			
3			
4			
5			
Totaal			

## Herken HET Geluid

Team/speler

		Ronde 1	Score
1			
2			
3			
4			
5			
1		Ronde 2	Score
2			
3			
4			
5			
1		Ronde 3	Score
2			
3			
4			
5			
1		Ronde 4	Score
2			
3			
4			
5			
1		Ronde 5	Score
2			
3			
4			
5			

## Herken HET Geluid

1		Ronde 6	Score
2			
3			
4			
5			
1		Ronde 7	Score
2			
3			
4			
5			
1		Ronde 8	Score
2			
3			
4			
5			
1		Ronde 9	Score
2			
3			
4			
5			
1		Ronde 10	Score
2			
3			
4			
5			
Totaal			

## Herken HET Geluid

1		Ronde 6	Score
2			
3			
4			
5			
1		Ronde 7	Score
2			
3			
4			
5			
1		Ronde 8	Score
2			
3			
4			
5			
1		Ronde 9	Score
2			
3			
4			
5			
1		Ronde 10	Score
2			
3			
4			
5			
Totaal			