

INGEDIEND DOOR
CuBa94

ON
29-09-2011

★ ★ ★ ★ ★
0% / 6 Stimmen

Spionnenspel



Dit is een terreinspel waarin het de bedoeling is om de verborgen schat van de tegenstanders te vinden.

Gegevens spel

- **Leeftijd:** vanaf 7 jaar
- **Aantal:** 12+
- **Terrein:** Bos, heuvelachtig terrein,...
- **Leider:** 1 spelleider + 1 leider per groep
- **Duur:** 60min+ (meestal 3 rondes van elk ongeveer 20min)

Materiaal

- Afzetlint
- Spionnenspel kaarten
- Schat (pakje Sugus, ... => 1 per groep)

Voorbereidingen

Voordat het spel begint, moeten alle gevangenissen worden gemarkeerd met afzetlint. De schatten moeten worden klaargelegd en de spionnenspelkaarten moeten beschikbaar zijn.

Spelprocedure

- De kinderen worden eerst in groepen verdeeld, die redelijk eerlijk moeten zijn.
- Elke groep krijgt een gevangenis toegewezen en de bijbehorende spionnenspelkaarten (een set met kleuren). De schat mag natuurlijk niet ontbreken.
- Deze kaarten kunnen nu worden verdeeld over de groepjes. Het beste is om de kinderen gewoon een kaart te laten trekken. Overgebleven kaarten moeten ook verdeeld worden.

- Nu wordt de schat die werd uitgedeeld verstopt. (Zie bijlage voor spelregels)
- Zodra de spelleider het spel start, kunnen de kinderen uit hun gevangenis vertrekken. Het doel is nu om naar de andere gevangenissen te gaan en elkaars schat te vinden.
- De kinderen mogen elkaar natuurlijk betrappen. Zodra iemand een ander heeft gecontroleerd, mogen ze een van hun kaarten kiezen. Als dit is gebeurd, worden de kaarten getoond op het commando: "één, twee, drie". (Zie addendum voor regels) De winnaar moet de verliezer naar de gevangenis van de winnaar brengen. De kaarten van de verliezer worden aan de winnaar gegeven.
- De gevangenen kunnen nu op zoek gaan naar de schat in het afgezette gebied. Maar je kunt ze ook weer bevrijden door ze een eerdere kaart te geven.
- Als er een schat is gevonden, kan de vinder naar de spelleider rennen en hem inleveren. De spelleider noteert welke groep de schat heeft gevonden.
- De groep die de meeste schatten heeft gevonden wint.

Regels

Bij het verstoppen van schatten:

- De schat mag niet meer dan 2 meter van de gevangenis verstopt worden.
- De schat mag niet verder dan 2 meter van de grond verborgen worden.
- Je moet minstens een gebied van vijf frank (ongeveer 3 cm in diameter) van de verborgen schat kunnen zien.
- Spelers mogen niet naar elkaars kaarten kijken.
- De kaart moet worden gekozen voordat hij wordt getoond.
- Als beide spelers dezelfde kaart hebben, gaan ze uit elkaar en moeten ze eerst een andere kaart pakken om dezelfde kaart weer te kunnen pakken.

Bij het tonen van kaarten:

- **Muis (1)** wint tegen olifant
- **Aap (2)** wint van muis
- **Gazelle (3)** wint van aap en muis
- **Zebra (4)** wint van gazelle, aap en muis
- **Olifant (5)** wint van zebra, gazelle en aap**(niet van muis!**)

Einde van het spel

Het spel eindigt als de spelleider het spel stopt of als alle schatten zijn gevonden.

Sjablonen voor spionagekaarten

Spionspiel-Kaertchen.doc
Spionspiel-Kaertchen.pdf

Bronnen

- Spionnenspel kaarten.doc: Andi Dolf
- Spionnenspel kaarten.pdf: Andi Dolf

Afbeeldingscredits

- **Foto omslag:** © Curdin Badertscher / Jungschar Pfiff Landquart

Weitere Informationen

Categorieën
Spelletjes en activiteiten

Tags
Buiten spelen

Leeftijd
8–12 jaar

Aantal deelnemers
1–20
20–30
30 – 100

Bijbel
Deze informatie ontbreekt.

Duur
Er zijn geen gegevens beschikbaar.

Materiaal
Een hoop werk

Bestanden downloaden
Bestand downloaden

KI Generierter Inhalt
Inhoud
Categorieën
Tags
Leeftijd
Aantal deelnemers
Bijbel
Duur
Materiaal

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/nl/wiki/art/spionnenspel