

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)

Vorbereidingen

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 gevangnissen 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 verstoppn 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](#)