INGEDIEND DOOR
Irmgard

ON
05-07-2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Zinkende schepen in het bos



Deze vorm van terreinspel is ontwikkeld op basis van een bekend spel.

Dit artikel is een artikel uit het tijdschrift Forum en is bijgevoegd als PDF-bestand.

Maak je eigen spel

Er bestaat niet zoiets als het zoveelste buitenspel op de agenda... wat gaan we de kinderen deze keer aanbieden? Waarom proberen we niet iets heel nieuws? Neem een bekend spelsjabloon en gebruik het om je eigen spel te maken! In de volgende tekst vind je een voorbeeld van hoe zo'n spel eruit zou kunnen zien.

Het idee

Het begon allemaal met het idee om een buitenspel opnieuw te ontwerpen op basis van een bekend tafelspel. Het zou een spel moeten zijn dat zowel jongere als oudere kinderen de mogelijkheid biedt om een middag door te brengen op basis van hun leeftijd en interesses.

De eerste stap was het kiezen van een spel waar de meeste kinderen al min of meer bekend mee waren, in dit geval het tafelspel dat algemeen bekend staat als "Schiffliversänkis".

Het origineel

In de originele tafelversie van dit spel zitten twee spelers tegenover elkaar. Elk van hen heeft twee stukken papier, elk verdeeld in ongeveer 15 x 15 vierkanten van gelijke grootte. Deze vierkanten zijn genummerd als een schaakbord van 1 tot 15 aan de ene kant en A tot Q aan de andere kant. Daarnaast heeft iedereen vijf verschillende kleuren krijtjes.

Elke speler tekent nu met deze krijtjes zijn schepen op het ene vel dat de zee voorstelt: ze mogen één schip in elke kleur tekenen. Van de vijf schepen is de kleinste twee vierkantjes groot, de volgende drie vierkantjes en zo verder tot de grootste zes vierkantjes groot is. De schepen mogen overal op het vel getekend worden, maar ze mogen elkaar niet overlappen. Het is belangrijk dat de spelers in geen geval het vel van hun tegenstander kunnen zien.

Als de voorbereidingen klaar zijn, kan het grote watergevecht beginnen: De ene speler begint en vraagt de andere om een vakje op zijn bord, bijvoorbeeld C12 of L3 enz. Als de andere speler een schip op het gevraagde vakje heeft getekend, moet hij dit als "schot" aangeven. Als dit vakje leeg is, gaat het schot in het water. De vraagsteller kan nu op zijn tweede blad de gevraagde positie aangeven. Nu verandert de voorkant en kan de vraagsteller zijn geluk beproeven.

De winnaar is de eerste speler die alle schepen van de tegenstander weet te lokaliseren, oftewel tot zinken weet te brengen.

Wat is ervan geworden ...

Om het tafelspel aan te passen aan de veel grotere afmetingen van het bos en het aanzienlijk grotere aantal spelers, is het nodig om met de kinderen vier of meer groepen te vormen.

Zoek eerst een speelterrein van ongeveer 50 x 50 m in licht heuvelachtig terrein. Op de hoeken worden vier palen gezet met afzetlint, die dan de havens in het spel voorstellen. De spelvellen met de velden en de krijtjes kunnen worden gebruikt zoals ze oorspronkelijk bedoeld zijn.

Om tegemoet te komen aan de verschillende behoeften van de kinderen is het nodig om voor dit spel verschillende taakgebieden in te richten, waarbij de rollen tijdens het spel nog kunnen worden gewisseld.

Als rustige activiteit zijn er twee kinderen per groep in de haven tijdens het spel, die de positie van de schepen van de tegenpartij in de gaten houden en de aanvallende spelers van de andere teams informeren over de bezetting van de benodigde kaartvakken. Zij zijn ook degenen die de tactiek en het verloop van hun "aanvallen" plannen en controleren.

Nog eens twee kinderen per groep rennen naar de havens van de tegenpartij met de punten die ze hebben verzameld, "vallen de andere schepen aan" en rapporteren vervolgens de treffers en missers aan hun thuishaven.

De overige kinderen hebben de taak om op verschillende manieren "munitie" voor hun team te verzamelen in het midden van het speelveld. Ze krijgen twee verschillende soorten spellen om dit te doen:

Voor de oudere, of brutalere kinderen is er de mogelijkheid om mee te doen aan een lintgevecht. Elke speler krijgt een wollen draad om zijn bovenarm gebonden en het doel is om de draad van de armen van de andere spelers af te rukken. Als een speler op deze manier zijn draad verliest, moet hij een nieuwe halen bij de leider aan de rand van het veld. Het is belangrijk dat er duidelijke regels worden opgesteld voor het verzamelen van punten en dat een leider het spel voortdurend in de gaten houdt, anders wordt de noodzakelijke eerlijkheid snel vergeten in het spel!

Jongere kinderen of kinderen die de confrontatie liever uit de weg gaan, kunnen fiches verzamelen die over het speelveld verspreid liggen (opvulmateriaal, verkrijgbaar in dozen bij grotere bedrijven), die een leider voortdurend rondstrooit.

De woldraden of fiches die op deze manier worden verzameld, worden door een leider omgezet volgens een vaste tabel (bijv. drie woldraden = één schot, tien fiches = één schot) en het aantal punten wordt aan de aanvallers gegeven. Zij nemen de punten mee naar hun kip, waar de aanval wordt ingezet.

Het spel eindigt zodra een groep al zijn schepen heeft verloren of natuurlijk als de kinderen buiten adem zijn of als de tijd om is.

Tips en ideeën

Vooral met oudere kinderen, tieners of nog meer groepen heeft dit spel meer aantrekkingskracht als je er wat tactieken aan toevoegt. Bijvoorbeeld vredesakkoorden tussen twee groepen en een gezamenlijke aanvalsaanpak kunnen zeker hun aantrekkingskracht hebben. Dit geldt vooral als de pactmakers aan het eind beseffen dat hun vermeende overeenkomst is ondermijnd door hun tegenstander.

De moeilijkheidsgraad van dit spel kan naar believen worden aangepast aan de hand van de volgende factoren:

- Hoe meer vakjes er op het spelformulier staan, hoe uitdagender het zoeken naar de schepen wordt
- Een hoger aantal schepen verhoogt de kans om geraakt te worden
- Het aantal woldraden of fiches dat nodig is voor een schot kan het spel versnellen of vertragen
- Schepen waarin de aanvallers naar de vijandelijke haven moeten "varen" kunnen worden uitgebeeld met twee aan elkaar geknoopte vellen.

Om de kinderen nog meer onder te dompelen in de wereld van zeelieden en piraten, kun je natuurlijk ook de sfeer aanpassen: Met hoofddoeken, ooglapjes, geschminkte littekens enz. kan elke piratenbemanning zichzelf een eigen look geven.

Net als in dit voorbeeld kunnen ook andere bekende bord- en tafelspellen worden omgetoverd tot een terrein- of stadsspel. Veel plezier met de voorbereidingen!

Zinkende schepen in het bos_YW

Bronvermelding



- **Inhoud en foto:** Forum Kind nummer 2/05, pagina 28 + 29. Dit type terreinspel is ontwikkeld op basis van een bekend spel. © Copyright www.form-kind.ch
- **Auteurs:** Andi Flückiger en Stefan Schneider, leiders van de Henggart jeugdgroep

YoungstarsWiki.org

Weitere Informationen

Categorieën
Spelletjes en activiteiten

Tags
Buiten spelen
Forum
Artikel
Game
Spelidee

Leeftijd
Er zijn geen gegevens beschikbaar.

Aantal deelnemers
Er zijn geen gegevens beschikbaar.

Bijbel
Deze informatie ontbreekt.

Duur
Er zijn geen gegevens beschikbaar.

Bestanden downloaden
Bestand downloaden

KI Generierter Inhalt
Inhoud
Categorieën
Tags
Leeftijd
Aantal deelnemers
Bijbel

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/nl/wiki/art/zinkende-schepen-het-bos