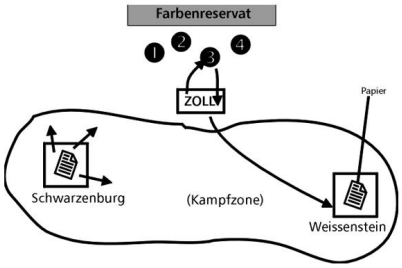


INGEDIEND DOOR
Markus.Sigrist

ON
08-03-2022

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

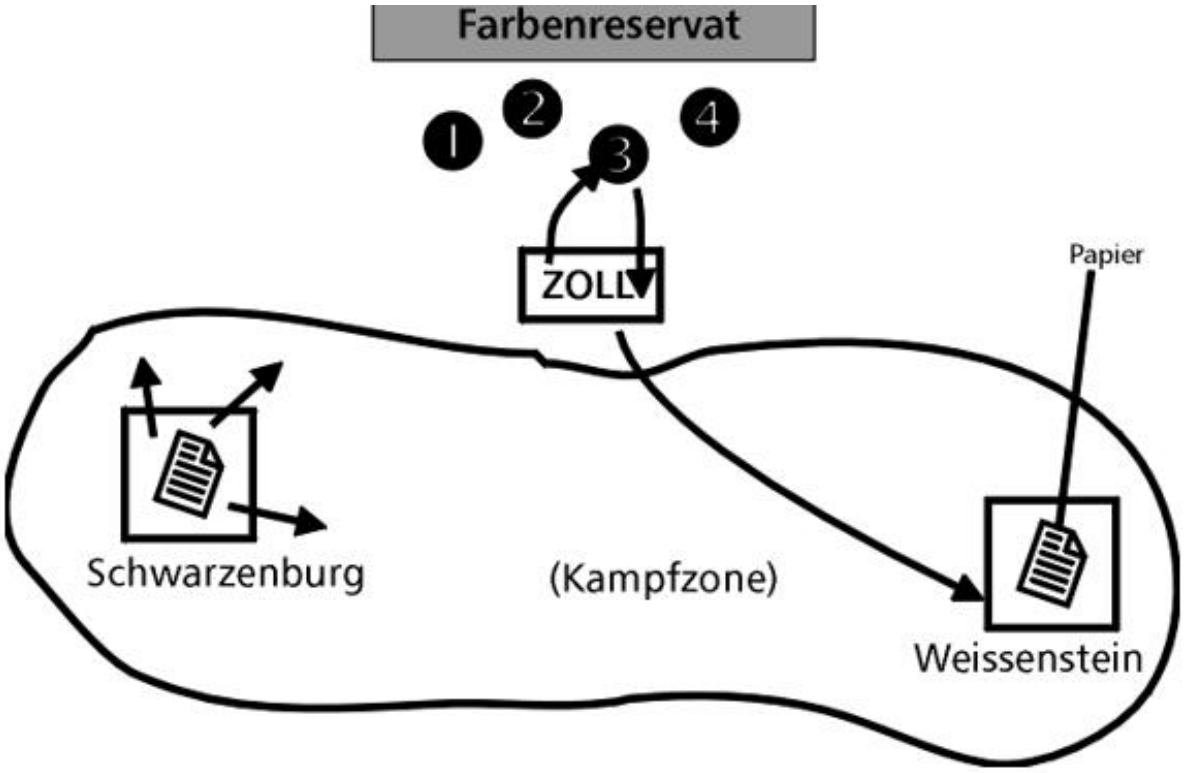
Schwarzenburg en Weissenstein



Terreinspellen met kleur / veel gekleurde stippen

Het verhaal

De inwoners van Schwarzenburg willen hun buurman Weissenstein een pleziertje doen door gekleurde stippen te schilderen op het witte papier van de inwoners van Weissenstein. Maar de Weissensteins hebben hetzelfde voor met de Schwarzenburgers. Beide landen verdedigen daarom hun land tegen de gekleurde stippenbrengers van hun buurland en proberen het buurland zoveel mogelijk gekleurde stippen te brengen. Ze moeten echter eerst op jacht naar de verfstippen in een voorraad vingerverf.



Het spelverloop

- De spelers van een land verdelen zich in twee groepen, waarvan er één het land bewaakt en de ander een vinger vol kleur uit de kleurenreserve haalt. Vervolgens proberen ze deze kleur op het papier van de tegenpartij te krijgen.
- Om in de kleurreserve te komen moet elke speler langs de douane. Bij de douane moet hij zijn paspoort inleveren. Hij krijgt twee rondo's (= ronde houten schijven die als punten dienen), een zwarte en een witte. De douanebeambten noteren het tijdstip waarop hij de douane verlaat.
- Nu gaat de speler naar de reserve en zoekt een vingerverfblikje (= ladder). Als hij een blikje gevonden heeft, geeft hij het de twee rondo's en het blikje doet dan het "in welke-hand-is-welke-rondo spel" met de kleurenjager. Heeft de speler het goed geraden, dan mag hij met zijn rechter wijsvinger kleur uit het blikje halen (alleen genoeg kleur om één punt te scoren). Heeft de speler niet goed getipt, dan moet hij een ander blikje zoeken.
- Als de speler de kleur op zijn vinger heeft, gaat hij terug naar de douane. Daar levert hij de twee rondo's weer in en neemt zijn paspoort mee. De douanebeambten noteren het tijdstip waarop de speler het reservaat weer verlaat. De verblijfstijd in het reservaat kan worden berekend aan de hand van het tijdstip van binnenkomst en het tijdstip van vertrek. De verblijftijden worden aan het eind voor beide groepen opgeteld.
- De speler moet zich nu een weg vechten naar het land van de tegenstander. Als hij daarin slaagt, mag hij één (slechts één) punt op het papier tekenen (met zijn gekleurde vinger). Het geheel wordt begeleid door een speler van de tegenpartij. Daarna moet hij zijn gekleurde vinger schoonmaken op een vod (bij de douane). Als hij er echter niet in slaagt door de verdediging van de tegenstander te breken, moet hij terug naar de douane, zijn vinger schoonmaken en een nieuwe wollen draad pakken.

- Vechten (lintgevecht) is alleen rond het land. Het gebied rond de douane en het kleurenreservaat zijn gevechtsvrije zones.
- Puntentelling: Elk gekleurd punt op het papier telt als één van de punten van de tegenstander (bijv. een gekleurd punt op het papier van de witten, telt als een spelpunt van de zwarten). De opgetelde verblijftijden tellen als spelpunten van de tegenpartij. De schaal voor punten/tijd moet worden aangepast (bv. 5 minuten = 1 punt).

Palen/Ladders (zie schets)

Nr. 1,2,3,4:

Vier leidsters met vingerverf die zich door de kleurenreserve bewegen en steeds een blikje vingerverf bij zich hebben. Zij doen het "in-wat-handen-is-wat-rondospel" met elke speler die bij hen komt.

Inch:

Drie leiders die de passen controleren, rondo's verdelen en de tijd opnemen. De spelers krijgen ook nieuwe wollen linten bij de douane.

Schwarzenburg:

Schwarzenburg land met kleurstippenpapier (cirkel gemarkeerd met markeringstape, zwart papier in het midden)

Weissenstein:

Land van de Weissensteins met kleurstippapier (cirkel gemarkeerd met markeerlint, wit papier in het midden)

Pas :

Elke speler heeft een paspoort met zijn nationaliteit (Schwarzenburger of Weissensteiner)

Wollen lint:

Elke speler heeft een wollen draad om zijn linkerarm. De wollen draad telt als één leven.

Gevechtszone:

Lintjes plukken mag alleen rond de twee landen. Dus niet in Schwarzenburg of in Weissenstein zelf, en ook niet bij de douane of het kleurenreservaat

Materiaal

- Markeerlint
- Karton/papier (zwart, wit)
- Rondo's (zwart, wit)
- Vingerverf (minstens 4 blikjes)
- Lappen
- Wollen draden
- Paspoorten
- Schrijfgerei
- Rekenmachine

Bronvermelding

Foto omslag: Met dank aan www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Spelidee: Met dank aan www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Schwarzenburg und Weissenstein.pdf

Weitere Informationen

Categorieën
Spelletjes en activiteiten

Tags
Buiten spelen
Kleuren
Spel
Buiten
Jeugdgroep

Leeftijd
Er zijn geen gegevens beschikbaar.

Aantal deelnemers
Er zijn geen gegevens beschikbaar.

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/schwarzenburg-en-weissenstein