

## Kermis



In een kampomgeving of op een speciale dag wordt door de kinderen een kermis opgezet. Leiders en begeleiders bezoeken de kinderkermissen. Via een groot aanbod proberen de kinderen het speelgeld van hun begeleiders af te pakken.

## Gameplay

### Vorbereiding

De groepen hebben een uur de tijd om een stand te bouwen die past bij het thema van de beurs.

Hier volgen enkele mogelijke ideeën: Spooktrein, een casino, een werpkraam, een schoonheidssalon, een kiosk, internetkoffie, clowns optredens, wedkantoor, vaardigheidscursus, stripeeshoek of iets anders.

Zulke dingen, waarbij je de verzorgers eens echt kunt verwennen.

Hoeveel de groepen nemen voor hun spel is aan hen. De prijzen worden duidelijk voor de tribune opgehangen. Er kunnen entreegelden, deelnamekosten of prijzen per minuut worden gevraagd. De prijzen kunnen worden verlaagd of verhoogd - geldig zijn de prijzen die op het uithangbord staan. Cheques of andere bonnen van de groepsleiders worden niet aanvaard

Nu wordt al het geld eerlijk verdeeld onder de begeleiders.

### Het spel

Na de voorbereidingen van de kraam wordt het speelgeld gelijk verdeeld onder de verzorgers. Zij bezoeken nu de kermis en geven hun geld uit. Spelletjes kunnen natuurlijk naar believen herhaald worden. Maar het moet voor de begeleiders duidelijk zijn dat alle spelletjes minstens één keer gespeeld moeten worden!

Er wordt een tijdschema vastgesteld (2 uur is ruim voldoende - zonder voorbereidingstijd (1 uur)).

>

Welke groep aan het eind het meeste geld heeft, is de kermiswinnaar.

### Materiaal

- Materiaal voor standbouw (kan meer of minder uitgebreid zijn)
- Elke groep zorgt voor het materiaal voor hun stand
- Speelgeld

## Bronnen

**Cover foto:** Canva

**Game idea:** Met dank aan [www.spielboerse.ch](http://www.spielboerse.ch) - Game Ideas for Jungschar!