INGEDIEND DOOR
Hesi07

ON
21-11-2012

Keine Stimmen

Simulatiespel



Bij dit originele verstopspel is niet alleen snelheid, maar ook een goed oriëntatievermogen vereist.

Benodigdheden

- papier en een pen, indien nodig

Voorbereiding

- Zoek een geschikte locatie

Werkwijze

- Vorm twee groepen van gelijke grootte.
- Groep A moet op ongeveer 20 meter afstand van het startpunt wachten.
- Groep B kiest samen een schuilplaats en tekent de route ernaartoe op de grond, in het zand of op een stuk papier.
- Nu geeft groep B het startsignaal en verstopt zich op de afgesproken plek.
- Na het startsignaal telt groep A tot 100. Daarna rent de groep terug naar het startpunt en bestudeert de kaart.
- Nu begint de zoektocht.
- Als groep B wordt gevonden, moeten beide groepen zo snel mogelijk terugrennen naar het startpunt.
- Het laatste lid van elke groep dat aankomt, mag de kaart uitwissen of verscheuren.
- De groep waarvan een lid hierin slaagt, wint.

Bronvermeldingen

- Omslagafbeelding: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Categorieën
Spelletjes en activiteiten

Tags
Verstoppertje spelen

Leeftijd
Er zijn geen gegevens beschikbaar.

Aantal deelnemers
Er zijn geen gegevens beschikbaar.

Bijbel
Deze informatie ontbreekt.

Duur
Er zijn geen gegevens beschikbaar.

Materiaal
Bijna moeiteloos

Bestanden downloaden
Geen downloads

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

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