INGEDIEND DOOR
Hesi07

ON
28-01-2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Sloopteam



Het doel van dit spannende terreinspel is om te voorkomen dat een belangrijk "gebouw" wordt opgeblazen. De vraag der vragen: wanneer gaat de wekker?

Materiaal

- Wekker
- zaklampen indien nodig
- Kaart
- Potlood

Voorbereiding

- zoek een geschikte speelplek
- zorg voor een plattegrond van het terrein of teken er zelf een

Uitvoering

- De deelnemers worden in twee even grote teams verdeeld en apart naar verschillende locaties gebracht.
- Groep A bevestigt een wekker aan een boom of iets dergelijks, die is ingesteld op een bepaalde tijd. De boom stelt het bouwwerk voor dat wordt opgeblazen als de tijd om is.
- Groep A tekent de locatie van de wekker op de plattegrond en beweegt zich dan met de plattegrond weg van de explosieplaats.
- Groep B heeft nu de taak om groep A te vinden en de plattegrond van hen af te pakken om de wekker uit te zetten voordat de tijd om is.
- Groep A moet zich elke minuut kenbaar maken door te knipperen ('s nachts) en/of te kloppen/schreeuwen (overdag), maar mag dan in alle richtingen verder gaan.
- Als groep A wordt opgemerkt door groep B, moet de kaart worden overhandigd.
- Groep B gaat dan aan de hand van de kaart naar de plaats van de ontploffing.

- Als de wekker op tijd wordt gevonden en "onschadelijk gemaakt", wint groep B. Als de wekker echter afgaat, wint groep A.
- Als hij echter afgaat, is groep A de winnaar.

Bewijs van bron

- Foto omslag: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Categorieën
Spelletjes en activiteiten

Tags
Гelandspel
Напрежение
Strategie
Tim's spel
Време

Leeftijd
8–12 jaar
13–16 jaar

Aantal deelnemers
1–20
20–30
30 – 100

Bijbel
Deze informatie ontbreekt.

Duur
Er zijn geen gegevens beschikbaar.

Materiaal
Een hoop werk

Bestanden downloaden
Geen downloads

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

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