



INGEDIEND DOOR

Irmgard

ON

05-07-2013



Keine Stimmen

Corsairs



In de middeleeuwen werden piraten corsairs genoemd. We spelen dit spel in het bos of in de stad.

Voor dit spel zijn verschillende groepen nodig. Er zijn kooplieden, zeerovers, zeeroverjagers en posten voor het kopen en verkopen van goederen.

Dit artikel is een artikel in het tijdschrift Forum.

Corsair spel

Materiaal

- Genoeg bankbiljetten met de waarden één en twee
- Goederenbriefjes in verschillende kleuren: goud = geel, thee = groen, tabak = bruin, cognac = rood. De strookjes papier kunnen gelabeld worden met het betreffende product.

Groepen

De kinderen worden in twee groepen verdeeld. Elk van deze groepen wordt nu in tweeën gedeeld. De ene helft wordt handelaar, de andere helft koopvaarder.

Elke groep handelaren krijgt een startkapitaal (geld), dat ze onderling verdelen.

De werknemers of oudere kinderen krijgen de taak van zeeroverjagers. Zorg ervoor dat elke groep evenveel piratenjagers krijgt! Twee werknemers zijn verantwoordelijk voor het kopen en verkopen van goederen. De afzonderlijke groepen hebben nu de volgende taken:

Kooplieden

- Ze kopen goederen (goud, thee, tabak) bij de inkooppost en verkopen ze weer bij de verkooppost. Door hun producten vakkundig te kiezen, ontvangen ze min of meer grote winsten
- Als ze worden aangevallen door een zeerover ("knocked off"), moeten ze hem al hun goederen en geld geven. Om weer zaken te kunnen doen, krijgen ze nieuwe goederen of geld van hun kaperjager.

Corsairs

- Ze handelen in gesmokkelde goederen (brandewijn).
- Ze kunnen kooplieden aanvallen ("knock off") en al hun geld en goederen meenemen.
- Als een zeerover wordt gevangen door een zeeroverjager, moet hij hem alles geven wat hij heeft.

Corsairenjagers

- Zij sporen vijandelijke zeerovers op, nemen hun goederen en al hun geld en laten hen gaan.
- Ze geven deze goederen en geld terug aan beroofde handelaars in hun groep zodat ze verder kunnen handelen (zorg ervoor dat je alle goederen overhandigt!)

Artikelen

Aankoop van goederen

- De medewerker verkoopt de individuele goederen tegen de prijzen van de aankooptabel, die elke tien minuten veranderen.
- Goud, thee en tabak worden verkocht aan de kooplieden.
- Brandewijn kan alleen worden gekocht door de kapers
- Goederen gemarkeerd met * zijn bijzonder winstgevend als ze snel weer verkocht worden.
- Er moet een voldoende grote beschermingszone voor handelaren rond de post zijn!

Zeit (min)	Gold	Tee	Tabak	Brandy
00:00	3	2	1*	3*
00:10	3	2	2*	3*
00:20	4	2	4*	3**
00:30	4*	2	8	4**
00:40	5*	3	2***	4**
00:50	6*	5*	2**	3***
01:00	4**	4*	3**	5*
01:10	5	4	4	4
01:20	4	3	3	3
01:30	3	2	2	3

00:00	3	3	4	5
00:10	4	3	6	6
00:20	5	3	6	7
00:30	6	2	8	8
00:40	7	4	8	8
00:50	8	7	7	8
01:00	8	6	6	8
01:10	6	5	4	5
01:20	5	3	2	4
01:30	3	3	1	3

Goederen kopen

- Met de tweede medewerker kunnen de handelaren en kapers hun goederen weer verkopen. Ze krijgen het geld volgens de verkooptabel, waarbij de prijzen elke tien minuten veranderen.
- Door de legalisatie van alcohol daalt de prijs van brandewijn tegen het einde van het spel.
- Als kooplieden of kapers aan het einde van het spel nog goederen hebben, worden deze gewaardeerd met het geldbedrag in de regel "Einde".
- Er moet ook een voldoende grote beschermingszone voor handelaars rond dit item zijn!

Einde van het spel

Welke groep heeft aan het einde van het spel het meeste geld verdiend?

Corsair_YW

Bronvermelding



- **Inhoud en foto:** Forum Kind nummer 2/05, pagina 27. De auteur beschrijft een spel met een piratenthema dat in het bos of in de stad kan worden gespeeld.
© Copyright www.forum-kind.ch
- **Auteur:** Mirjam Leuenberger

Weitere Informationen

Categorieën

Spelletjes en activiteiten

Tags

Buiten spelen

Strategie

Rollenspel

Handel

Forum

Leeftijd

8-12 jaar

13-16 jaar

Aantal deelnemers

30 - 100

Bijbel

Deze informatie ontbreekt.

Duur

1-2 uur

Materiaal

Veel werk

Bestanden downloaden

Bestand downloaden

KI Generierter Inhalt

Inhoud

Categorieën

Tags

Leeftijd

Aantal deelnemers

Bijbel

Materiaal