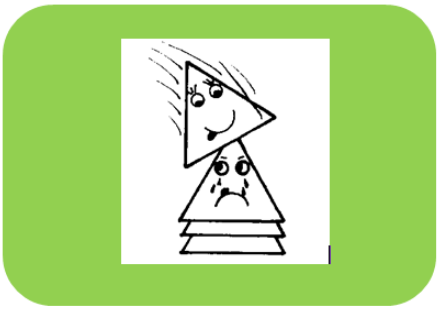
YoungstarsWiki.org

INGEDIEND DOOR
Irmgard

ON
01-07-2017

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Vang de hoed



Het idee komt van het spel "Catch the Hat", een speciaal terreinspel.

Vang de hoed - als off-road game

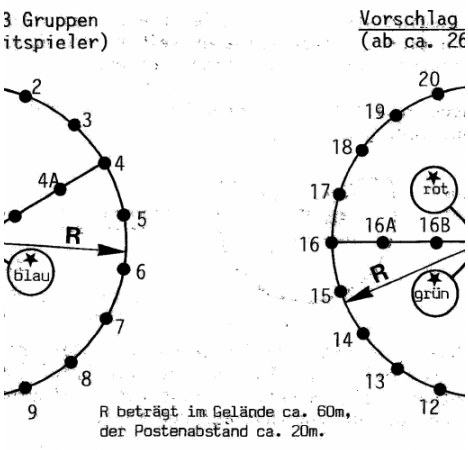
+ Kan overdag worden gespeeld
+ Niemand hoeft zich te verstoppen
+ Geen afkloppen, veroveren of iets dergelijks
+ Snelheid en tactische actie zijn vereist
+ Niets werkt zonder samenwerking in de groep
- Uitgebreide spelplannen zijn vereist (maar kunnen geleend worden)
- Enigszins ingewikkelde set regels

Je kunt het spel vast goed gebruiken in de volgende SOLA of op een van de komende middagen. - De beschrijvingen hieronder zijn zo geschreven dat iedereen ermee aan de slag kan. Maar als je het bordspel al kent, maakt dat het een stuk makkelijker.

1. **Uitgangspunt en doel**
Elke groep heeft 10 hoeden. Het doel is om zoveel mogelijk hoeden van de andere groepen te veroveren (zie punt 5 voor de spelregels).

2. **Terrein**
Vereist (indien mogelijk niet te onderzoeken) bos, minimale grootte ongeveer 120 x 120 m.

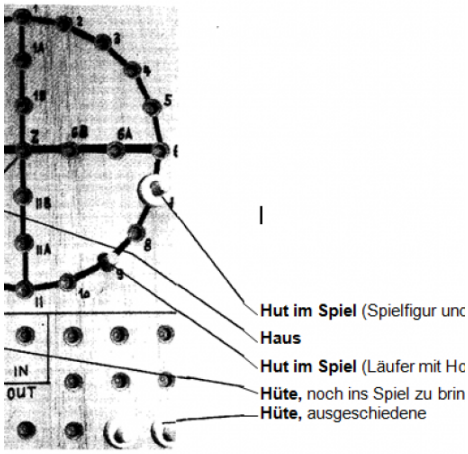
3. Speelveld
In het bos zijn speelvelden gemarkeerd als paaltjes. Aanbevolen worden oriëntatiepaaltjes of A4-vellen die met spelden worden vastgezet. Ze moeten ook genummerd zijn om verwarring te voorkomen.



De huizen staan vlakbij de post Z=Centrum. De groepen plaatsen zich ver genoeg uit elkaar zodat ze ongestoord kunnen spelen.

4. Het spelplan

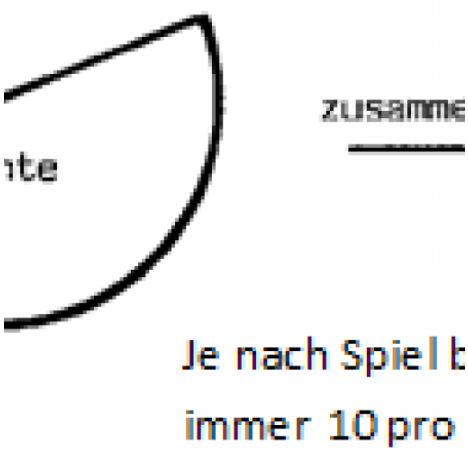
Bij elk "huis" hoort een spelplan (bijvoorbeeld van hout). Hierop staat de indeling van het spel in het bos. Met speelstukken (= houten bouten) wordt de plaats van de spelers op de verschillende posten erop aangegeven. Boven elk speelstuk hoort een houten ring. Omdat het maken van 3 of 4 spelplannen nogal tijdrovend is, kunnen ze geleend worden (adres aan het eind)



5.**spelregels / procedure**

Begin: Voordat het spel begint, stellen alle spelers zich op bij hun huis. Ze organiseren zich in hun taken. Per huis heb je een scheidsrechter nodig, bijvoorbeeld een leider. Elke groep krijgt 10 hoeden van hun kleur. Ze worden gemaakt van gekleurd nekkarton.

&gt



Start:

Voor de start stuurt elke groep een speler met de eerste hoed naar een willekeurige post. Op het speelbord wordt hij met een cijfer gemarkeerd. Bij de post aangekomen zet deze speler de hoed duidelijk zichtbaar op zijn hoofd. Na de start worden de dobbelstenen duidelijk gegooid, bijvoorbeeld met bekers, en op het bord getekend. Zolang er hoeden in het huis zijn, is de groep vrij om na elke worp met de dobbelstenen een nieuwe hoed het veld in te sturen of een hoed in het veld te verplaatsen. Voor elke worp met de dobbelstenen moet er echter een hoed verplaatst worden. Van het huis naar het midden of terug telt één gegooid oog. Er moet altijd minstens 1 hoed (uitdagender is 2 of 3 hoeden) in het veld liggen. Nadat de laatste terugkomt, moet de volgende meteen in het veld liggen.

Hoed verplaatsen

Als een groep beslist om de hoed van speler A in het veld te verplaatsen voor een gerold getal, dan wordt de verplaatsing uitgevoerd op het speelbord. Er staan nooit twee spelers op hetzelfde veld. Dan springt een medespeler B weg van het huis naar speler A met de houten ring en rennen beiden naar de nieuwe post (controlefunctie). Daar geeft speler A de hoed aan speler B en komt A terug naar het huis met de houten ring. Zo komt iedereen nog een keer terug. Vanaf de start van speler B totdat A terugkomt, dus zolang de houten ring onderweg is, kan deze hoed niet verplaatst worden op het speelbord.

Totdat A bij B is (aanraken), kan A gepakt worden.

De hoed vangen

Als de speler van groep I op een veld komt dat al bezet is door een speler van groep II, dan wint speler I alle hoeden die zijn tegenstander op zijn hoofd draagt. Hij legt de gewonnen hoeden onder zijn eigen hoeden. - Er zijn geen rustbanken. De verliezende speler rent dan terug naar zijn huis, informeert zijn medespelers en verwijdert het speelstuk van het bord. Als het de enige hoed was die onderweg was van Groep II, ga dan onmiddellijk verder met het gooien van de dobbelstenen.

Hoeden in het huis

Het doel is om zoveel mogelijk vijandelijke hoeden in je eigen huis te krijgen. Terugkomen is alleen mogelijk als het gegooide aantal uitkomt. Overtollige ogen vervallen dus niet. Eenmaal in het huis

worden vreemde hoeden afgezet en kunnen eigen hoeden weer in het spel worden gebracht. - Een speler kan alleen terugkeren naar het huis als hij buitenlandse hoeden heeft.

Het gooien van de dobbelstenen

De individuele groepen gooien de dobbelstenen onafhankelijk van elkaar, d.w.z. een willekeurig aantal keer en niet in een bepaalde volgorde. De scheidsrechter ziet erop toe dat er per worp één hoed wordt verplaatst. - Het spel wordt automatisch sneller naarmate de tijd verstrijkt. Als een speler lang op dezelfde post blijft staan, is de kans groter dat hij opgemerkt en betrapt wordt door anderen.

Winnaar

Als de hoeden van een groep op zijn, wordt het spel gestopt. De winnaar is degene die op dat moment de meeste buitenlandse hoeden in huis heeft.

Spionnen

Spelers zonder taak mogen rondspioneren in het bos en de locatie van andere spelers in het huis melden. Hard schreeuwen is echter verboden.

Materiaal / Opmerkingen (staat op bijgevoegd document = PDF-bestand)

Vang de hoed

Bronvermelding:

Auto en afbeeldingen: Alex Meier, BESJ www.besj.ch

Weitere Informationen

Categorieën
Spelletjes en activiteiten

Tags
Buiten spelen
Vangen
Spel
Buiten
Wedstrijd in de groepsfase

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/vang-de-hoed