

INGEDIEND DOOR
Markus.Sigrist

ON
18-10-2024

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

# Cijferspel met schattenjacht



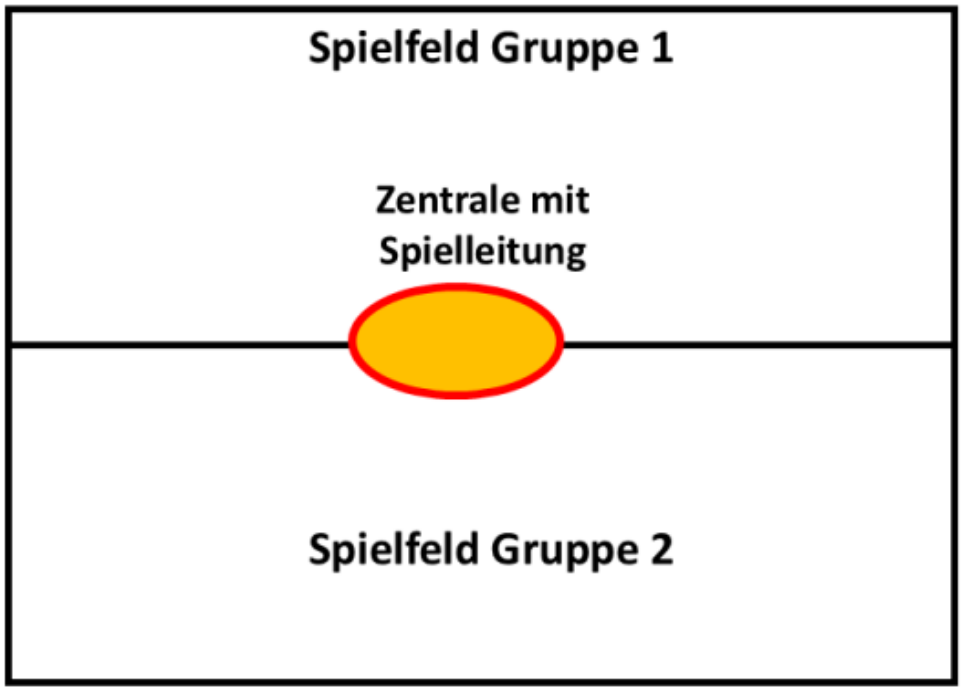

Twee even grote groepen met nummers gaan op zoek naar een schat in het veld van de tegenstander (bijvoorbeeld een pyloon). Wie als eerste de pyloon vindt, is de winnaar. Het spel wordt bij voorkeur 's avonds of in de schemering gespeeld.

## Materiaal

- Voldoende setjes met elk twee nummers aan de voor- en achterkant (bij voorkeur twee types met verschillende kleuren), 3 of 4 cijfers. Als er alleen nummers van één kleur beschikbaar zijn, spellinten voor één groep
- 2 pylonen of 2 identieke voorwerpen van gelijke grootte
- Afzetlint

## Voorbereiding

- In een bos worden twee velden van gelijke grootte afgebakend met afzetlint. Het midden bevindt zich in het midden
- Twee groepen van dezelfde grootte worden gevormd. Elke groep krijgt een speelveld toegewezen. Elke groep krijgt een pyloon of een gelijkaardig voorwerp.
- Iedereen krijgt een set nummers, duidelijk zichtbaar van voor en achter. Of beide groepen hebben nummers van verschillende kleuren, of één groep heeft ook een lint om ze te onderscheiden.
- Beide groepen verstoppen hun pylonen zodat alleen de bovenste 10 cm zichtbaar zijn vanaf de grond. Ze zorgen ervoor dat de spelers van de andere groep gedurende deze tijd niet kunnen zien waar de verstopplaats is.




Verloop van het spel

- Bij het startfluitje proberen de spelers van beide groepen de pylon in het veld van de tegenstander te vinden. De rugnummers mogen maar aan één kant bedekt worden. Het bedekken van het voorste nummer en met de rug tegen een boom staan is dus verboden.
- Als het nummer van een speler hardop wordt voorgelezen door een tegenstander, moet hij met opgeheven hand naar het midden gaan en een glow stick ontvangen. Daarna mag hij verder spelen. Als het nummer een tweede keer wordt voorgelezen, krijgt de speler een tweede glow stick op zijn hand. Wie voor de derde keer wordt voorgelezen, moet een prestatie leveren (bijv. 10 push-ups) en mag beide glowsticks afgeven en verder spelen.
- Degene die de pyloon heeft gevonden, moet deze zo snel mogelijk naar het controlecentrum brengen. Onderweg kan hij niet meer gelezen worden. De bijbehorende groep wint.

Het spel kan meerdere keren gespeeld worden, bijvoorbeeld 3 keer. Een variatie is dat degenen die worden uitgelezen de laatste keer definitief worden uitgeschakeld.

Trefwoorden

Cijferspel, Cijferspel, Pylonen, Schattenjacht, Nachtspel

**Bewijs van bron**

Foto omslag: Markus Sigrist

Spelidee: Met vriendelijke toestemming van Jungschar Mettmenstetten

## Weitere Informationen

*Categorieën*
Spelletjes en activiteiten

*Tags*
Buiten spelen
Nachtwedstrijd
Team
Wedstrijd
Verstoppertje spelen

*Leeftijd*
8–12 jaar
13–16 jaar
vanaf 16 jaar

*Aantal deelnemers*
1–20
20–30

*Bijbel*
Deze informatie ontbreekt.

*Duur*
Tot 1 uur

*Terrein / Omgeving*
Bos

*Materiaal*
Bijna moeiteloos

*Bestanden downloaden*
Geen downloads

*KI Generierter Inhalt*
Inhoud
Categorieën
Tags
Leeftijd
Aantal deelnemers
Bijbel
Duur
Terrein / Omgeving
Materiaal

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/nl/wiki/art/cijferspel-met-schattenjacht