



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

Vorbereiding

- 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