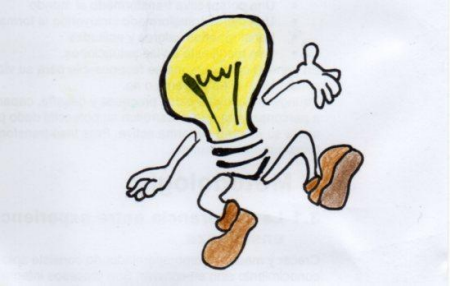
INGEDIEND DOOR
MariES

ON
25-01-2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Snelle voeten & heldere geesten



Niemand zal zich vervelen met dit cross-countryspel. Het vereist niet alleen conditie, maar ook logisch denken.

Barrièrematériaal

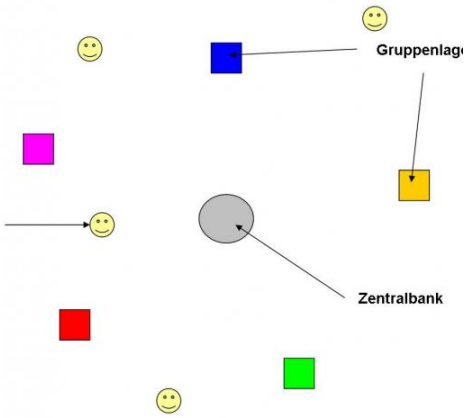
- Afzettingsmateriaal voor de locatie
- dekzeilen, koorden in geval van regen
- Startsein (toeter, fluit of iets dergelijks)
- EHBO-doos
- Speelgeld (deksels, kurken e.d. kunnen hier ook gebruikt worden)
- Aanwijzingen, naamkaartjes, puzzelformulieren (op gekleurde stukjes papier voor elke groep)
- Pennen, gummen
- Plastic hoesjes om de papiertjes te beschermen
- Zakjes voor mobiele banken om het speelgeld in te vervoeren
- Plastic hoezen voor mobiele banken waarin ze de aanwijzingen vervoeren
- Prijs

Voorbereiding

- zoek een geschikte speelplek (bos)
- markeer een kamp voor elke groep
- Markeer de centrale bank in het midden van het speelveld
- Maak aanwijzingen, naamkaartjes en raadselkaartjes en print ze op gekleurd papier (voor elke groep een andere kleur)

Te downloaden bestanden

Spelplan



Naamkaartjes

Naamkaartje

Doel van het spel

- Het doel van het spel is om zo snel mogelijk een puzzel op te lossen. Om dit te doen, moeten de deelnemers aanwijzingen kopen om de puzzel op te lossen.
- Het is ook mogelijk om extra aanwijzingen te "verdienen".
- In dit spel kunnen de individuele groepen winnen door zowel sportieve als intellectuele prestaties.

Uitvoering

- De deelnemers worden verdeeld in groepen van gelijke grootte.
- Elke groep heeft een kamp. De kampen zijn gegroepeerd in een grote cirkel rond het centrale bankstation, dat zich in het midden bevindt.
- Voordat het spel begint, heeft elke groep wat tijd om zijn kamp op te zetten (als het regent, zet dan een dekzeil op) en een strategie te bedenken.
- Tegelijkertijd verspreiden sommige medewerkers zich in het bos als "mobiele banken".
- Het begin van het spel wordt aangekondigd.
- Het is nu de taak van de spelers om geld op te nemen van hun rekeningen bij de mobiele banken. De hoeveelheid geld die in één keer kan worden opgenomen is beperkt.
- Om een groter bedrag te bereiken, moeten meerdere banken worden benaderd.
- Je kunt niet alleen geld opnemen bij de banken, je kunt ook cruciale aanwijzingen voor de puzzel kopen.
- De prijs voor de aanwijzing is echter aanzienlijk hoger dan het maximumbedrag dat kan worden opgenomen. De prijs voor een extra aanwijzing kan zelfs nog hoger zijn.
- Er moet dus geld worden verzameld totdat er genoeg beschikbaar is.
- Geld kan alleen worden uitgewisseld tussen de spelers van een team bij een bank of in hun eigen kamp.
- De groepen kunnen op elk moment proberen te overvallen of tegenspelers uit te schakelen.
- Elke groep krijgt een set kaarten met 11 namen erop. Een van deze namen staat vetgedrukt in het midden. Deze naam bepaalt de waarde van de kaart.

- Elke speler heeft altijd één kaart bij zich. Kaarten kunnen worden geruild bij alle banken en in het eigen kamp.
- Bij een overval worden de kaarten van de twee spelers met elkaar vergeleken. De naam met de hoogste rang verslaat altijd de naam met de laagste rang.
- Als het gelijkspel is, delen de tegenstanders zonder verdere gevolgen. Anders neemt de winnaar al het geld van de verliezer. Aanwijzingen worden niet uitgewisseld!
- Een overval is niet toegestaan op de volgende plaatsen: Binnen een straal van 5 m 1. rond de mobiele banken en de centrale bank 2. rond de groepskampen en 3. rond twee duellerende spelers die elkaar net hebben uitgeschakeld.

In het algemeen:

- Een speler draagt ofwel geld ofwel een aanwijzing.
- Als spelers net geld hebben opgenomen bij een bank, kunnen ze daar niet meteen een aanwijzing kopen. Daarvoor moeten ze naar een andere bank.
- De oplossing van het raadsel wordt ingeleverd bij de centrale bank. De eerste speler die de juiste oplossing inlevert, wint.

Einde van het spel:

- Het spel eindigt zodra een groep de juiste oplossing van het raadsel heeft ingeleverd bij de centrale bank.
- Als het spel voortijdig eindigt, wordt het aantal juiste oplossingen op het oplossingsblad geteld.

Instructies voor het oplossen van de puzzel

- De individuele aanwijzingen kunnen direct in het diagram worden ingevoerd: Een duidelijke "JA" kan als een plusteken in het bijbehorende vakje worden ingevuld, een duidelijke "NEE" als een minteken.
- Verdere informatie kan dan logisch worden afgeleid uit deze informatie. Een plusteken in een kolom of rij betekent bijvoorbeeld dat alle andere vakjes in dezelfde kolom/rij met een minteken kunnen worden gemarkeerd, omdat er in elk geval maar één combinatie mogelijk is. Dit betekent dat als x=y van toepassing is, x=z niet tegelijkertijd van toepassing kan zijn.
- Alle informatie is logisch af te leiden, je hoeft dus nergens naar te raden.
- De puzzel kan alleen met de aanwijzingen worden opgelost. De extra hints kunnen het oplossen echter vergemakkelijken. Ze geven elk een positieve oplossing in een vakje.
- In principe kan natuurlijk elke puzzel op deze manier gecombineerd worden met een terreinspel.

Bewijs van bron

- Foto omslag: MariES
- vermelde bestanden: MariES

Weitere Informationen

Categorieën
Spelletjes en activiteiten

Tags
Кръстопът
Logisch denken
Физическа подготовка
Uitdaging
Strategie

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

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/snelle-voeten-heldere-geesten