

Sloopteam



Het doel van dit spannende terreinspel is om te voorkomen dat een belangrijk "gebouw" wordt opgeblazen. De vraag der vragen: wanneer gaat de wekker?

Materiaal

- Wekker
- zaklampen indien nodig
- Kaart
- Potlood

Vorbereiding

- zoek een geschikte speelplek
- zorg voor een plattegrond van het terrein of teken er zelf een

Uitvoering

- De deelnemers worden in twee even grote teams verdeeld en apart naar verschillende locaties gebracht.
- Groep A bevestigt een wekker aan een boom of iets dergelijks, die is ingesteld op een bepaalde tijd. De boom stelt het bouwwerk voor dat wordt opgeblazen als de tijd om is.
- Groep A tekent de locatie van de wekker op de plattegrond en beweegt zich dan met de plattegrond weg van de explosieplaats.

- Groep B heeft nu de taak om groep A te vinden en de plattegrond van hen af te pakken om de wekker uit te zetten voordat de tijd om is.
- Groep A moet zich elke minuut kenbaar maken door te knippen ('s nachts) en/of te kloppen/schreeuwen (overdag), maar mag dan in alle richtingen verder gaan.
- Als groep A wordt opgemerkt door groep B, moet de kaart worden overhandigd.
- Groep B gaat dan aan de hand van de kaart naar de plaats van de ontploffing.
- Als de wekker op tijd wordt gevonden en "onschadelijk gemaakt", wint groep B. Als de wekker echter afgaat, wint groep A.
- Als hij echter afgaat, is groep A de winnaar.

Bewijs van bron

- Foto omslag: Theresa Kluding