

Bosspel

Doel: Leiding verlossen

Uitleg: De leiding is vastgebonden aan de voeten met een colson bandje, vastgetaped aan de mond en in de boeien met de handen. Elke groep heeft zijn eigen leidster. (Dit weten ze nog niet in het begin)

Spel:

Leden worden in 3 teams verdeeld. Elke speler krijgt strepen op zijn kaak voor herkenbaar te zijn. Elk team krijgt een bepaalde tijd om een kamp te bouwen (geen materiaal). Bij 3x fluiten moeten ze naar de leiding gaan die dezelfde kleur heeft op de kaak, zij geeft een tip waar de speluitleg ligt. (in een bed van een kind). Hier in staat dat ze een troon moeten bouwen met de kleur van hun team. (spelmateriaal klaarleggen opvoorhand, zodat wij niet nodig zijn). Ondertussen zetten wij osn met een stoeltje in het kamp(vastgebonden)

Eens ze klaar zijn mogen ze terug naar hun kamp keren, dan zien ze pas dat we zijn vastgebonden. Wij moeten dan proberen aanwijzen waar de volgende speluitleg ligt. (ergens in een boom nabij het kamp). Hier in staat een vragenlijst over de leidster van elk team. Deze moet correct ingevuld worden, je mag zelf niet helpen maar andere leiding wel. Als deze correct is mag de tape verwijderd worden

De nieuwe opdracht ligt ergens verstopt in het gebouw, je mag de plaats zeggen. Hierbij moeten ze een nummer van een leidster vinden. Dit kan door opdrachtjes binnen de minuut te volbrengen. (elk lid moet er 1 volbrengen):

Bottleflip x-keer

36 bekers tot 1 stapel krijgen in een piramide

3 ballonnen in de lucht houden

3 pingpong ballen in een kom krijgen dmv eerst op 2 borden te botsen

Omgekeerde piramide bouwen met plastic borden tussenin

2 muntstukken uit een panty halen met je handen

15 bekers van tafel blazen met een ballon

8 flessen omstoten met een tennisbal in een panty rond je hoofd

vind een mier

kaarten per symbool sorteren

kaartspel op een fles zetten-->blazen-->1 kaart overhouden.

Bij elke voltooide opdracht krijgen ze een cijfer (in volgorde) Dan mogen ze even met je gsm bellen en moeten ze de leidster gaan zoeken. Daarvan krijgen ze een schaar waarmee ze de voeten kunnen losknippen.

Nu moeten ze de sleutel vinden voor de boeien los te maken. Bij het oplossen van 10 raadsels/droedels krijgen ze een navigatie van de leidster op papier waar het doosje begraven ligt. Als ze de sleutel gevonden hebben mogen ze de leidster verlossen en moet ze zo snel mogelijk op de troon gaan zitten de eerste die op de troon zit wint!

Vader en zoon zitten in een auto ze crashen tegen een andere bestuurder, de vader is opslag dood en de zoon wordt naar spoed gebracht. Eens in de operatiezaal zegt de chirurg: Ik kan niet opereren, dit is mijn zoon! Hoe kan dit? (chirurg is de moeder)

In een put van 20 meter diep zit helemaal onderin een slak. De slak wil naar boven en begint te klimmen. Overdag stijgt de slak 5 meter, maar 's nachts daalt de slak 4 meter. Dat gaat zo elke dag door. Na hoeveel dagen heeft de slak de rand van de put bereikt?

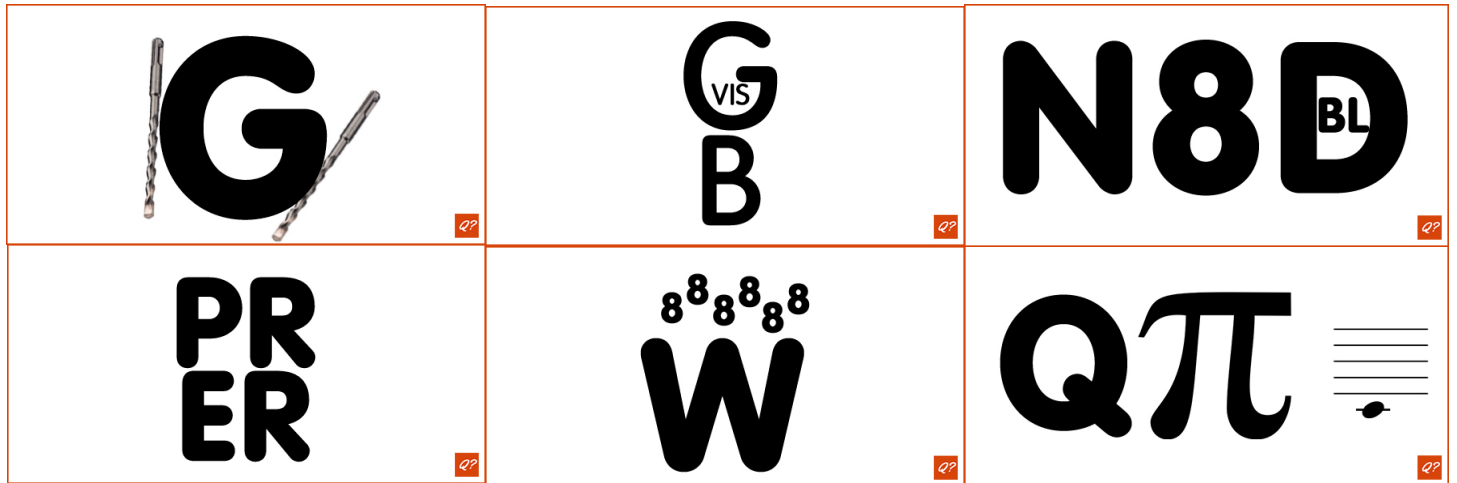
(Na 16 dagen: na 15 dagen heeft de slak 15 meter geklommen. Op de 16de dag is ze dus boven en hoeft ze 's nachts niet meer te dalen!)

Twee vaders en twee zonen gaan vissen. Ieder vangt 1 vis. In totaal worden er 3 vissen gevangen. Hoe kan dit?

(Grootvader, vader en zoon zijn gaan vissen)

Jefke staat achter zijn buurjongen, terwijl zijn buurjongen ook achter hem staat, hoe kan dat?

(Ze staan rug tegen rug)



aangeboren, overbevising, nachtblind, proper, opwachten, cupido

Materiaal:

3 verschillende kleuren verf

Colsonbandjes

Plakband (breed)

Handboeien of slot met sleuteltje

3 stoelen met wat knutsel materiaal om te versieren

Uitleg met vragenlijst over leidster

Balpenen

Papier

Opdrachten blad met spelletjes binnen de minuut

3 flesjes water

6 balonnen per team (18 in totaal)

3 pingpongballen

plastic bekervs+ wegwerp bordjes

3 panty's

2 muntstukken per team (6 in totaal)

15 bekervs (grote cups liefst)(per team)

8 grote flessen

3 tennisballen

3 kaartenboeken

schaar voor 3 verschillende leiding dat opgebeld wordt

Droedels & raadsels

botervlootje met sleutel in ondergegraven

navigatie naar de sleutel

