

"De redder van de jungle "

Thema	Jungle
Leeftijd	6 tot 12 jaar
Aantal spelers	10 tot... spelers
Duur	90 minuten
Aantal groepen	2 groepen
Terrein	Buiten – Bosspel
Soort	Bosspelen – Themaspelen – Buitenspelen
Intensiteit	Matig – Zwaar

Doel: In de jungle hangt er een gek sfeertje. De dieren zijn in 2 kampen verdeeld. Net zoals de leden van je groep. Elk hebben ze verschillende dieren van de jungle. De bedoeling is dat de dieren terug samen komen. Dit kan alleen maar door de dieren bij het andere team te gaan stelen zodat de rust in de jungle terugkeert. Jullie beide groepen willen dit natuurlijk, maar ze willen ook beide de redder van de jungle zijn. Dit wordt nog een lastige strijd voor hen om uit te vechten. Gelukkig is hier een manier voor.

Speluitleg:

De 2 groepen gaan elk een goed beveiligd kamp bouwen zodat hun dieren niet kunnen ontsnappen, maar ook nog een groot genoeg kamp zodat de dieren die ze bij het andere team gaan halen er bij passen. Als dit gebeurd is, krijgen ze 3 tot 5 diertjes die ze kunnen verstoppen in hun kamp, en dan kan de strijd beginnen. Om in het andere kamp dieren te gaan stelen moeten ze tot aan het kap van de tegenstander lopen. Eens ze aan de ingang van het kamp zijn, moeten ze nog 1 duel "blad steen schaar" winnen. Als ze dit winnen, mogen ze naar binnen. Als ze in het kamp zijn krijgen ze 30 seconden om de diertjes te vinden. Als de 30 seconden afgelopen zijn moeten ze met die diertjes zo snel mogelijk zich naar het eigen team zich begeven. Ze kunnen door het andere team aan te tikken, en een duel "blad steen schaar" te spelen het leventje van het andere team vrij spelen. De verliezer geeft zijn kaartje af, als ze iemand getikt hebben die ook diertjes bij zich heeft en verliest moet die zijn leventje afgeven en de diertjes ook achterlaten. Als ze hier enkele van hebben, kunnen ze naar de centrale post waar ze bepaalde materialen of middelen kunnen kopen.

Hiermee kunnen ze het andere team sneller uitschakelen of zichzelf een extraatje geven waardoor ze sterker worden. Het moeilijke aan de centrale post is dat hun prijslijst van leventjes telkens verandert. Als een bepaald materiaal veel gevraagd wordt, stijgt dat ook in waarde. Dit is hetzelfde voor materialen waar bijna of geen vraag achter is. Deze worden dan erg goedkoop. Dus het is de bedoeling om als groep het slim te spelen en te weten wanneer je bepaalde materialen aankoopt. Dan heb je nog een extra element dat je bij de centrale post koopt dat jou groep sterker maakt. Er lopen namelijk nog wat dieren vrij rond in de jungle die de kluts kwijt zijn. En jij ze een thuis geven, je kan er namelijk eentje adopteren en in je kamp zetten. Zo heb je meer kans om de redder van het spel te worden, maar hier heb je natuurlijk ook meer kans om meer diertjes kwijt te spelen. Het is dus een berekend risico.

Varianten

Voor de 10 tot 12 jarige is er een variant:

Het is eigenlijk hetzelfde spel als hierboven maar met extra elementen. Bij hen hangt er voor elk team in de centrale post een code. Die moeten ze kunnen te weten komen door er naar te sluipen en niet gezien te worden. Je kan echter pas beginnen met sluipen als je twee leventjes van het andere team hebt kunnen bemachtigen. Dit gaat ook via een "Schaar steen papier" duel.

Bij hen hebben ze ook de mogelijkheid om in die centrale post materialen te kopen om het andere team uit te schakelen, maar ze kunnen ook andere dingen kopen die er voor zorgen dat een deel van de code van het andere team bedekt wordt. Dit kopen ze bij de boeman, als ze de boeman voor zijn natuurlijk. Ze moeten hem een tikje kunnen geven en dan pas geeft hij ze die mogelijkheden. Opnieuw moeten ze dit kopen met de leventjes van het andere team.

Als de boeman hen tikt, moeten ze AL hun leventjes afgeven, ook die van het andere team. Nog een extra toevoeging die er kan gebeuren, is dat als een leider/leidster op het fluitje blaast dat iedereen zo snel mogelijk naar de centrale post moet komen. Hier spelen ze dan een gezamenlijk spel (zoals vlaggen roof, verstoppertje, tikkertje, etc) Het team van de winnaar van dat spelletje krijgt dan de leventjes van het andere team die ze op zak hebben. Zo kunnen ze snel veel dingen aankopen en heel sterk worden op een korte tijd.

Auteur

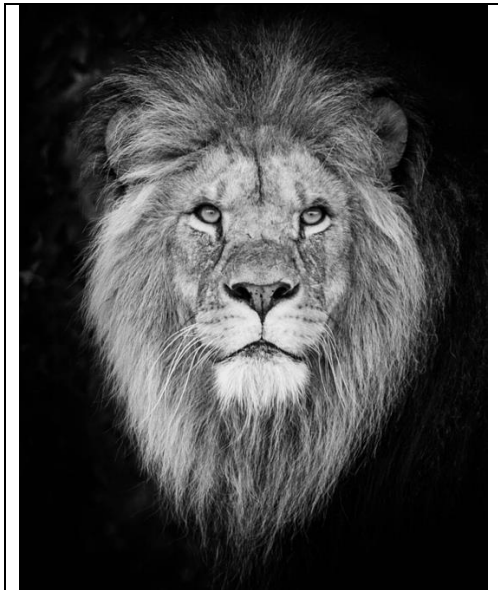
Materiaal

Lijst centrale post:

- Zandloper/horloge meer tijd te krijgen bij het zoeken van het dier.
- Liaan: verhinderen van een groep om in een kamp te komen voor 10 min.
- Gouden kaartje: 5sec voorsprong om met je dier tot aan de centrale post te geraken.
- Cirkels: stellen gaten voor in de grond, hier moet de groep overspringen. Bv. Hoepels, fietsbanden,..
- BOM kaartje: als je getikt wordt moet de andere zijn kaartje direct afgeven.
- Cocosnoten: Als je geraakt wordt door een bal, moet je terug naar je kamp. (aantal aan vast maken). Doek: Onzichtbaar worden.
- Kaarten van kaartenspel: dit zorgt er voor dat je nog een keer blad steen schaar mag spelen.
- Basketbal: De vloer is lava, iedereen die niet binnen de 5sec de lucht in is, moet zijn leventje geven aan de persoon met de basketbal.
- Adopteer een diertje: Je kan een extra dier kopen, dat in het andere kamp verstopt wordt zodat je meer kans hebt om zoveel mogelijk dieren te vinden en de meeste punten hebt.

Media

Stratego templates: Hierbij moet je nog het juiste aantal afdrucken voor je groep.



6. Leeuw

5. Tijger

4. Olifant

3. Hyena

2. Giraffe

1. Aap



6. Leeuw

5. Tijger

4. Olifant

3. Hyena

2. Giraffe

1. Aap



6. Leeuw

5. Tijger

4. Olifant

3. Hyena

2. Giraffe

1. Aap



6. Leeuw

5. Tijger

4. Olifant

3. Hyena

2. Giraffe

1. Aap



6. Leeuw
5. Tijger
4. Olifant
3. Hyena
2. Giraffe
1. Aap



6. Leeuw
5. Tijger
4. Olifant
3. Hyena
2. Giraffe
1. Aap

Kaartjes: ““Word DE redder van de Triangel-Jungle”
BOM kaartje:



Gouden kaartje:

