

Spons, water, vuur

Tijd	½ á 1 uur
Plaats	overal
Deelnemers	onbeperkt
Leeftijd	6+ / 10+
Begeleiding	1 leiding per groep + spelleider

Benodigheden

Speelkaarten

Schmink

Begin/ eind signaal

Vorbereiding

Kopieer de speelkaartjes, voor elke groep een eigen kleur (niet voor elke kaartje, bv geel voor spons en rood voor vuur! Anders kun je al van verre zien welke persoon je kunt tikken!)

Het spel

Verdeel de kinderen in groepen. Dit kunnen kleine groepjes van 10 spelers zijn maar ook grote groepen van 30 of meer. Belangrijk dat er minimaal twee groepen zijn. De groepen krijgen met schmink strepen op hun wangen, wat de groepskleur aangeeft. Alle groepen zoeken een basispunt. Hier deelt de leiding de speelkaarten uit.

Zodra het startsignaal heeft geklonken, mogen ze de spelers van een ander team 'aftikken'. Na een tik laten ze elkaar de speelkaarten zien. De sterkste krijgt de kaart van de andere. Deze levert de gewonnen kaart in bij zijn leiding en krijgt een punt. De verloren deelnemer kan bij zijn leiding een nieuwe speelkaart halen. Mochten de speelkaarten gelijk zijn, dan wisselen ze van kaart. Beide moeten een nieuwe speelkaart halen maar verdienen wel een punt.

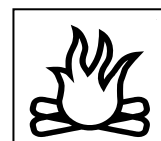
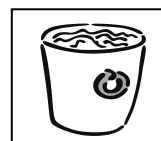
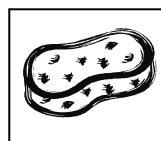
De spelleider kan tussen de basispunten lopen om de speelkaarten te rouleren.

De puntentelling is persoonlijk. Er kan een grote kaart bij het basispunt worden opgehangen om de punten bij te houden. Wij turfden op de hand van de speler. Aan het einde van het spel kan de speler met de meeste punten even in het zonnetje gezet worden.

Spons is sterker dan water

Water is sterker dan vuur

Vuur is sterker dan spons



In een thema kunnen de plaatsje worden aangepast:

Ridder-draak-koning trol-kabouter-elf

muis-olifant-leeuw

