

Kosmosspel

Verdeel de bevers in 2 teams. Elk team heeft een astronaut (leiding) als baas. Elk team verstopt zijn eigen planeet (niet opgeblazen ballon) ergens in het speelveld. Het andere team moet deze proberen te vinden, opblazen en naar de astronaut van zijn eigen team brengen. Als je de planeet gevonden hebt, kun je niet meer getikt worden.

Natuurlijk kun je niet zomaar door de ruimte lopen. Hier heb je een raket voor nodig. Je krijgt van jullie astronaut een kaartje in de kleur van jullie team met een raket erop. Als je de middenlijn over gaat moet je oppassen. Spelers uit het andere team mogen je aftikken en dan kun je niet verder zoeken. Je moet dan je raketkaartje inleveren en terug naar je astronaut om een nieuw kaartje te halen. Welk team lukt het als eerste om de planeet van het andere team te vinden?

Wat heb je nodig:

- Lintjes voor 1 team als herkenningsteken;
- Een set kaartjes met een raket erop in 2 kleuren;
- 2 bijpassende ballonnen per team (+ reserve);
- 1 astronaut (leiding) per team;
- Een speelveld;
- Een middenlijn.

Voorbereiding:

Het is handig om een stuk terrein uit te zoeken met bomen en struiken waar je de ballon veilig kunt verstoppen. Veel prikstruiken is niet handig, omdat het de bevers dan nooit lukt om de gevonden ballon op te blazen en naar hun astronaut te brengen.

De astronaut/leiding moet een strategische plek kiezen om kaartjes uit te delen. Dit moet zowel in de buurt van de planeet als van de middenlijn zijn om het spel te kunnen bijsturen indien nodig.

Als je het spel alleen in een open terrein kunt spelen kun je de bevers ook obstakels laten bouwen waar ze de ballon in verstoppen en die ze bewaken. Het is handig om als astronaut in de gaten te houden hoe de ballon verstopt is. Er moet natuurlijk nog wel een stukje zichtbaar zijn, omdat hij anders nooit te vinden is.

Indien het spel te lang duurt kun je het tikken opheffen. Houd dus een beetje in de gaten als astronaut dat de bevers niet alleen achter elkaar aanrennen, maar ook op zoek gaan naar de ballon.