

Naam activiteit:	<b>Start commando Einde commando</b>		
Type activiteit:			
Speltakken:	Bever, Welp, Scouts, Explorers, Rover-Scouts		
Tijd:		Vorbereiding:	0 minuten
		Uitleg:	5 minuten
		Spel:	10 minuten
Benodigdheden:	Spelgebied		

**Inleiding:**

Bij programmeren leer je dat er commando's gestart en gestopt worden, afzonderlijk van elkaar

**Speluitleg:****Principe van het spel:**

Vergelijkbaar met "Commando Pinkelen" en "Simon Zegt". De spelleider bedenkt 3 commando's, bijvoorbeeld, zwaaien, hinkelen en oehoe roepen. Een groep deelnemers beweegt zich in een spelgebied (binnen of buiten). Als de spelleider het commando roept, mag er niets uitgevoerd worden. Pas als de spelleider roept START COMMANDO, dan mag het commando uitgevoerd worden. En wanneer de spelleider roept STOP COMMANDO, dan mag het commando niet meer uitgevoerd worden. Daartussen blijft het commando van kracht. Ondertussen kunnen de andere 2 commando's ook gestart en gestopt worden, wat uiteindelijk kan zorgen voor hilarisch, maar vooral intensief tafereel.

**Doel van het spel:**

Afvalrace, de persoon die als laatste overblijft heeft gewonnen.

Je bent af als:

- Het commando uitvoert zonder dat er start voor gezegd is
- Het commando niet meer uitvoert zonder dat er stop voor gezegd is
- Het verkeerde commando uitvoert.

**Start van het spel:**

Een spelleider deelt de commando's uit en controleert of iedereen ze feilloos uitvoert, lukt dat niet dan moet de deelnemer aan de kant gaan zitten. Uiteindelijk blijft er 1 deelnemer over.