Bron

<http://handboek.pe1mew.nl/?Spelidee%C3%ABn:Alarm%21>

Speltakken

* Welpen
* Scouts
* Explorers
* Roverscouts
* Plusscouts

Activiteit

In een afgesloten ruimte zet je een parcours uit waar in ook verschillende bewegingssensoren zijn opgehangen. Deze sensoren zijn weer verbonden aan lampen. Elke keer gaan er 1 of meerdere mensen het parcours in. Degene die het snelste het parcours aflegt wint de uitdaging.

Uiteraard hangen de bewegingssensoren er niet voor niets: Elke keer als er eentje af gaat kan je strafpunten/straftijd toekennen.

Benodigdheden

* Lampen met bewegingssensoren
* Materialen om je parcours uit te zetten
* Stopwatch
* Notitieblok om alle tijden op te schrijven

Activiteitengebieden

* Sport & Spel

Extra Informatie

* Je kan er ook voor kiezen dat wanneer er een sensor af gaat je het hele parcours opnieuw moet beginnen. Of bouw halverwege iets van “checkpoints” in waar je dan opnieuw bij moet beginnen.
* Als alternatief kan je er ook voor kiezen om in de ruimte een kluis te plaatsen die gekraakt moet worden zonder dat het alarm af gaat. Hints voor de code kunnen door het parcours/ruimte verspreid liggen