

EEN KRAAMPJESSPEL [GERICHT]

Start:

De spelers ontdekken verschillende kraampjes waar ze kunnen kopen, verkopen, investeren en meer. Ze willen hier zoveel mogelijk geld verdienen, handelswaren verzamelen of succesvolle investeringen doen.

Waarom, wat is hun doel?

Hoe wordt dit geïntroduceerd in het thema?

Verloop:

Dit is een marktspel, het spel draait om kopen, verkopen en opbouwen. Spelers beginnen met een startkapitaal dat ze bij verschillende kraampjes kunnen investeren. Dit doen ze bijvoorbeeld door een grondstof goedkoop te kopen en elders duurder te verkopen. De prijzen veranderen regelmatig, dus je moet de markt in de gaten houden. Hierop kan je verder bouwen met verschillende soorten winkels, banken, veilingen, etc. Het is natuurlijk cool als ze iets kunnen doen met de dingen die ze kopen: iets maken, bouwen, upgraden, etc.

Wat kan je allemaal doen met je geld en grondstoffen? Wat doe je naast kopen en verkopen?

Wat kan je allemaal doen bij een winkel of een kraampje? Kunnen spelers zelf een kraampje starten?

Hoe wordt succes gemeten? Hoe weet een speler dat ze goed bezig zijn?

Slot:

De spelers eindigen met een boel rijkdommen of unieke kraampjes.

Wat kunnen ze hier uiteindelijk mee doen?

Zijn ze hier in latere activiteiten iets mee?

Materiaal:

Welke handelswaren heb je nodig? Heb je bouwmaterialen nodig voor de kraampjes?

Speluitleg:

Tip: Handelswaren balanceren is moeilijk, dus zorg zeker voor een helicopterrol die materiaal kan herverdelen. Misschien kan je ze vermommen als iemand die zelf boodschappen op de markt doet.

Hoe krijg je de deelnemers aan het spelen? Wat moet elke rol doen?

Bijstuurmogelijkheden:

Kunnen spelers zelf nieuwe acties verzinnen om met hun rijkdom te doen en te ondernemen? Wat doe je dan?