

EEN MARKTSPEL [OPEN]

Start:

Spelers willen zoveel mogelijk geld, handelswaren of het meest succesvolle bedrijf.

Waarom, wat is hun doel?

Hoe wordt dit geïntroduceerd in het thema?

Verloop:

Tijdens het spel zullen de spelers kopen, verkopen, onderhandelen, grondstoffen verzamelen, investeren en opbouwen.

Welke plaatsen of beroepen kan je verzinnen die te maken hebben met geld en de rode draad?

Welke leuke acties kan je hiermee doen?

Hoe kunnen spelers hun rijkdom op een uitdagende manier opbouwen?

Slot:

De spelers eindigen met een boel rijkdommen.

Wat kunnen ze hier uiteindelijk mee doen?

Zijn ze hier in latere activiteiten iets mee?

Materiaal:

Welke handelswaren heb je nodig?

Speluitleg:

Tip: Handelswaren balanceren is moeilijk, dus zorg zeker voor een helicopterrol die materiaal kan herverdelen.

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?