

EEN SLUIPSPEL [OPEN]

Start:

Er is iets wat de spelers moeten doen zonder gezien te worden, of anders...

Wat is het uiteindelijke doel?

Hoe wordt onmiddellijk duidelijk dat ze stiekem moeten zijn?

Verloop:

De spelers moeten iets verzamelen, brengen, ontcijferen, ... Maar onderweg worden ze tegengehouden door een of meerdere wachters.

Welke locaties heb je binnen jouw thema om binnen te sluipen? Welke wachters zijn daar?

Welke verschillende sluipwegen, afleidingsmaneuvers, vermommingen, enzovoort zijn er?

Wat kunnen de spelers doen in de veilige zones?

Slot:

De spelers hebben in het geheim hun doel behaald.

Hoe wordt toch duidelijk dat ze in het geheim gewonnen zijn?

Keert de wachter terug of ontsnappen de spelers zonder spoor?

Materiaal:

Welke vermommingen en sluipmaterialen kan je gebruiken?

Speluitleg:

Tip: Een wachter is best niet te eng voor jonge leeftijden, maar geen push-over voor oudere leeftijden.

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

Bijstuurmogelijkheden:

Wat als je dit spel moet spelen op een andere locatie?