Groot verf spel

Door WG Communicatie

|  |  |
| --- | --- |
| **Categorie:** | **Terrein:** |
| Natuurspel | Bos |
| **Aantal moni's:** | **Aantal deelnemers:** |
| 7 | Ongeveer 56 |
| **Leeftijd:** | **Duur:** |
| Van 11 tot 11 jaar | 180 minuten |

# Inkleding

De kunstliefhebber wil snel veel geld verdienen. Daarom zoekt hij de beste schildersploeg om zijn kunstwerken te kopiëren zodat hij die valse kunstwerken kan verkopen!

Het verfmonster dat graag verf eet en kunst oppeuzelt. Met genoeg kleurtjes is hij om te kopen. Je kan zelf ruilen met hem!

Verfleverancier en bank! Die verf geeft in ruil voor kleurtjes

# Uitleg

### Doel van het spel:

De gasten moeten bepaalde schilderijen zo goed mogelijk proberen te kopiëren om deze aan een kunstliefhebber te geven. De ploeg die het meeste/meeste mooiste schilderijen heeft weten te schenken aan de kunstliefhebber wint het spel.

### Hoe het doel bereiken:

De groep word in 4 verdeeld. De 4 ploegen strijden dus tegen elkaar. Elke ploeg vertegenwoordigt een kleur. Een ploeg moet twee keer elke kleur verzamelen voordat ze verf krijgen om te schilderen.

Elk gastje heeft een kaartje, stukje papier bij in zijn kleur. Wanneer hij dasroofgewijs word aangetikt kiest degene die het schaaltje van de andere het spelletje dat ze gaan spelen ( Hanengevecht, krokodillengevecht, blad steen schaar ) de winnaar van dat spelletje krijgt het kleurenkaartje van de andere. Wanneer een gastje geen kleurkaartje van de eigen kleur meer heeft moet die om een nieuw gaan in zijn kamp.

Het kamp van een kleur (waar de moni zit) moet ook verdedigd worden. Want wanneer iemand van een andere kleur het kamp binnen geraakt met zijn kleurkaartje op zak krijgt die 3 kaartjes van de kleur van dat kamp.

Wanneer iemand elke kleur twee keer heeft gaat die naar de monitor die verf verkoopt. Deze wisselt de kaartjes in voor een kleine hoeveelheid verf. Het gastje moet dan van de verfwinkel naar zijn kamp proberen te geraken zonder het verfmonster (boeman) tegen te komen die verf afneemt. veilig aangekomen in het kamp kan het gastje rustig zijn verf gebruiken om het schilderstukje van zijn ploeg te vervolledigen. naar het evenbeeld van kunstwerken die de kunstliefhebber bij zich heeft.

Wanneer de ploeg een schilderij klaar acht, moeten ze het naar de kunstliefhebber smokkelen (zonder het verfmonster tegen te komen!) die het overkoopt en punten geeft, de ploeg met de meeste punten wint.

### Extraatjes (optioneel)

* wissel agent ( wisselt bv drie gele kaartjes voor één rood )
* gokker ( kleurtje inzetten, laten dobbelen en zo meer kunnen winnen of alles verliezen )
* bank met spaarrekening ( 4 rode kaartjes op de bank zetten is na een kwartier er 6 terughalen, na een half uur 8 terug halen,...)
* via een opdracht kleurtjes geven.
* Verfmonster is om te kopen (voor even), voor genoeg kleurkaartjes

# Taakverdeling

* 4 monitoren die in het kamp van de gasten zitten. (eigen kleur uitdelen en toezicht schilderij)
* 1 Kunstliefhebber & gokverslaafde
* 1 monitor die boeman speelt & wisselagent
* 1 monitor die kleurkaartjes omruilt voor verf en gasten hun kleurtjes laat beleggen op een spaarrekening

# Materiaal

* Verf ( genoeg kleuren )
* Gekleurd papier ( vier kleuren & van elke kleur min. 5 bladen )
* Schaar
* Penselen
* shotjes bekertjes, filmrolpotjes, of iets dat deze grote heeft
* Grote witte vellen papier ( genoeg, > 20 )
* Eenvoudige schilderijen (afbeeldingen)