Verhalen tocht

Door Brent Ruytjens

|  |  |
| --- | --- |
| **Categorie:** | **Terrein:** |
| Groot spel | Elk Terrein |
| **Aantal moni's:** | **Aantal deelnemers:** |
| 3 | Ongeveer 10 |
| **Leeftijd:** | **Duur:** |
| Van 5 tot 7 jaar | 90 minuten |

# Inkleding

We zijn twee schattenjagers die op zoek zijn naar onze eigen schat, die hebben we namelijk lang geleden verstopt, maar helaas is onze kaart de vorige dag tijdens een storm afgescheurd en weggevlogen. We zijn dus op zoek naar dappere tochtgenoten om de rest van de kaart en onze verloren schat terug te vinden en samen de gevaarlijke weg af te overwinnen. Als beloning krijgen ze een deel van onze schat.

# Uitleg

Er is een schatkaart gemaakt en in stukken verdeeld die verstopt liggen over alle beschikbare terreinen. De monitoren weten in welke volgorde de stukken liggen verstopt en zullen de deelnemers begeleiden doorheen de gevaarlijke obstakels en territoria die onderweg tegengekomen zullen worden.Voorbeeld: op de kaart staat in het moeras bijvoorbeeld een krokodil en een kikker getekend, om voorbij de krokodil te geraken moet men zich dus voordoen als een krokodil of een ander dier dat er zich in het moeras kan bevinden zoals de kikker. Breng de kinderen hun fantasie tot leven en doe alsof je bent aangekomen aan het moeras en vraag eventueel hoe je voorbij de krokodil kan raken die ze kunnen zien op de kaart en die je zogezegd ook werkelijk kan zien (verbeelding!!). doe dan eens een krokodil en eens een kikker na terwijl je je langs dit stuk terrein verplaatst. Een extra monitor of één van de personages kan de rij sluiten en kinderen aansporen waar nodig.

Enkele obstakels/passen:

* Haasje over
* Olifanten pas
* Konijntjes
* Spinnenkop
* Slang
* Pinguïn
* Kikker
* Brullen naar een kartonnen beer (monitor die deze even speelt)
* Sluipen
* Tegen een muur schuifelen
* Zwemmen

Enkele “locaties” binnen de tocht:

* Moeras
* Vijver
* Bos/jungel
* Tunnel/grot
* Berg
* GrasvlakteDe “locaties” komen overeen met verschillende terreinen die op het beschikbare domein kunnen worden gebruikt.

# Taakverdeling

* Er is één monitor kapitein Winokio.
* Er is een avonturier genaamd John.
* Er is een monitor (of twee) achter de schermen die verschillende dieren speelt die de expeditieleden onderweg tegenkomen. verkleedmateriaal is altijd mega geweldig!

# Inclusie

bijvoorbeeld meer actieve dieren (om na te doen) in de tocht steken als je weet dat er kinderen met ADHD zijn.rustigere dieren (om na te doen) als er kinderen zijn met HSP (hoog sensitiviteit) of ASS (autisme)rolstoel kan een speciale dierenrol toebedeeld krijgen.

# Materiaal

* de schatkaar maken
* verkleedkleren voor zoveel mogelijk dieren die kunnen worden tegengekomen onderweg
* een schat voor op het einde

manier om eigen schatkaar te maken:Heb om te beginnen in powerpoint gewerkt omdat dit afbeelding vriendelijker is dan word. slide grote aangepast naar A4 in landschap stand. elke slide is een stuk van de kaart, de achtergrond hetzelfde gehouden en op het internet heel veel afbeeldingen gezocht van getekende landschappen en dieren en deze allemaal ingevoegd. heb op elk stuk kaart dan een rode stippelijn getrokken voorbij de dieren die er zichtbaar op waren (om een tochtpad aan te geven) en heb voor de duidelijkheid ook altijd dezelfde prent gebruikt waar er word overgegaan op het volgende stuk kaart (slide). Voor eigen gemak kan je nog wat eigen tekst toevoegen op de achterkant. kindjes van de bedoelde leeftijd kunnen toch nog niet goed genoeg lezen.