

Zoek de wekker

Materiaal:

Een wekker die hard tikt, een keukenwekker bijvoorbeeld.

Spelverloop:

Alle spelers verlaten de clubruimte. Je verstopt de wekker, die drie minuten later afloopt. De spelers moeten de wekker zoeken. Zodra ze hem gevonden hebben, moeten ze de spelleider influisteren waar de wekker staat. Is het goed dan mag die speler gaan zitten. De spelers die de wekker nog niet gevonden hebben als deze afloopt, zijn de verliezers. Je kan om het spannender te maken ook afspreken dat de wekker al na een of twee minuten zal aflopen.

Leeftijd: 12-16

Type: Spel - actief

Kijk voor meer werkvormen op oud.jbgg.nl/werkvormen/

verbindt jongeren

