

LEVEND-BPR-STRATEGO

Doel van het spel:

Omgaan met de uitwijkregels van het BPR, door middel van het spel en daarbij de vlag van de tegenstander zien te bereiken.

Spelregels:

Het spel wordt gespeeld volgens principes van het bekende stratego-spel, met twee partijen. I.p.v. de stratego-rangen krijgen de deelnemers kaartjes met schepen.

Het spel wordt gespeeld volgens de regels van het BPR waarbij we ervan uitgaan dat de deelnemers elkaar naderen. Als 2 spelers elkaar tikken levert de speler die volgens de kaartjes moet wijken zijn kaartje in. Hij kan daarna een nieuw kaartje halen bij een centrale post. Het spel is afgelopen als de vlag van de tegenstander gevonden is. Om te kunnen zien welke kinderen in welke groep horen kan je bijvoorbeeld bij groep 'rood' een stukje rood lint om de rechter bovenarm knopen (afzetlint).

BPR regels:

- Een zeilschip heeft voorrang op een roeiboot en een motorboot.
- Een roeiboot heeft voorrang op een motorboot.
- Een grootschip (=vanaf 20m) heeft voorrang op kleine boten.
- Een boot die aan stuurboordwal vaart heeft altijd voorrang.
- Bij 2 motorboten heeft de boot die van rechts komt voorrang.
- Bij 2 zeilschepen heeft de gene met het zeil over bakboord voorrang.
- Bij gelijke kaarten heeft er niemand voorrang, en wordt er geruild en je moet allebei een nieuw kaartje halen.

Dus:

groot schip - zeilschip - roeiboot - motorboot
stuurboordwal heeft altijd voorrang
2x motorboot = rechts voorrang
2x zeilschip = bakboord voorrang
kaarten gelijk = ruilen, nieuwe halen

MOTORBOOT

Van links

Leeftijdscategorie:

10-15 jaar

Benodigde ruimte:

Heide, bos of speelveld.

Tijdsduur:

30 minuten

Materialen:

- 2 vlaggen
- lint
- 1 fluit
- 2x40 kaartjes:
 - 5x 'GROOT SCHIP',
 - 10x 'ROEIBOOT',
 - 5x 'ZEILSCHIP aan stuurboordwal',
 - 5x 'ZEILSCHIP zeil over stuurboord',
 - 5x 'ZEILSCHIP zeil over bakboord',
 - 5x 'MOTORBOOT van links',
 - 5x 'MOTORBOOT van rechts'.

Voorbeelden van de kaartjes:

groot schip - zeilschip -
roeiboot - motorboot
stuurboordwal heeft altijd
voorrang
2x motorboot = rechts
voorrang
2x zeilschip = bakboord
voorrang
kaarten gelijk = ruilen,
nieuwe halen

ZEILSCHIP

Zeil over
stuurboord

TORPEDO

Extra:

Omdat een zeilschip aan stuurboordwal altijd voorrang heeft zijn er later per kleur 5 extra 'TORPEDO' kaartjes toegevoegd. Deze zijn niet nodig eigenlijk, omdat het 'ZEILSCHIP aan stuurboordwal' van de andere groep deze wel kan 'pakken'.

Een 'TORPEDO' bevindt zich langs stuurboordwal en zal dus een 'ZEILSCHIP aan stuurboordwal' tot ontploffing brengen. De 'TORPEDO' sneuvelt dan ook, dus ruilen ze van kaartje en moeten allebei een nieuwe gaan halen.

Voor andere boten levert de 'TORPEDO' geen problemen op want dan gaan ze allebei weer gewoon verder met hun eigen kaartje.

Om de 'TORPEDO' wel te slim af te zijn, moet je de 'ROEIBOOT' inzetten. Deze kan de 'TORPEDO' verslaan.

Met de vriendelijke groeten,

De zeeverkenners van de Scouting '63 te Leimuiden.