

Scouts Sint-Jan



1	17	18	19	35	36	37		
2	16	20	34	38				
3	15	21	33	39				
4	14	22	32	40				
5	13	23	31	41				
6	12	24	30	42				
7	11	25	29	43				
8	9	10	26	27	28	44	Einde	45

Einde

Regels

Naast het bord liggen beweegopdrachten zie de nummers die overeen komen met die op het bord. Je start op het Sint-Jan logo.

Het doel van het spel is om als eerste aan het einde te geraken. Dit doe je door als speler een beweegopdracht te pakken en deze uit te voeren.

Nadat je de dobbelsteen hebt gegooid neem je het aantal stappen die overeen komen met het aantal ogen op de dobbelsteen en voer je de opdracht uit.

Knip de figuurtjes uit en je kan ze gebruiken als pionnen. En als je voor dit spel geen dobbelsteen hebt kun je of een online dobbelsteen gebruiken of 1 tot 6 op een aparte blaadjes zetten en dan kan je zonder te kijken een nummer trekken.



Opdrachtjes

1. Maak een sinterklaas tekening
2. Maak een aardappelstempel
3. Sta zo lang mogelijk op een been
4. Neem 2 stappen vooruit en voer de opdracht uit
5. Vertel een mop
6. Teken een huisdier
7. Doe een koprol
8. Doe een kat na
9. Ga een stap terug en voer de opdracht uit
10. Geef een zoen aan één of beide ouders
11. Vanaf nu mag je het woord uhm niet meer zeggen, als je het toch doet moet je een beurt overslaan
12. Loop 10 toertjes rond de tafel
13. Ga 2 stappen terug je moet de opdracht niet uitvoeren
14. Doe een dansje op je lievelingsliedje
15. Ga naar tegel 20 en voer de opdracht uit
16. Ga een stap terug en voer de opdracht uit
17. Zoek iets wat drijft en laat het op het water drijven
18. Maak een hinkelbaan
19. Zoek 10 bladeren
20. Zeg het alfabet in 4 minuten
21. Ruim je kamer op
22. Ga een stap terug en voer de opdracht uit
23. Maak een krijttekening op straat
24. Ga een stap vooruit en voer de opdracht uit
25. Ga naar 30 en voer de opdracht uit
26. Maak een toren van 1 meter hoog met verschillende spullen
27. Geef de plantjes water (mocht dit nog niet gebeurd zijn vandaag)
28. Noem binnen de 10 seconden 5 verschillende landen als dit lukt blijf je aan de beurt
29. Zeg het avondlied alsof het een gedichtje is
30. Schrijf je naam 20 keer
31. Neem 1 stap vooruit
32. Maak een tekening van het scouts logo
33. Ga naar 38 je moet de opdracht niet uitvoeren
34. Maak 6 verschillende dierengeluiden
35. Maak een geheime boodschap voor een leider naar keuze
36. Verzamel 20 rode dingen
37. Schrijf een gedicht voor de persoon van wie je het meest houdt
38. Maak je eigen versie van het avondlied
39. Doe een tiktok dansje
40. Neem 4 stappen naar voor en voer de opdracht uit
41. Ga 3 vakjes terug

42. Maak een kamp met kussens en dekens
43. Pomp 10 keer
44. Ga een stap terug en voer de opdracht uit
45. Proficiat dit is het einde hopelijk hebben jullie je geamuseerd met dit spel en hopelijk tot snel in de scouts met vriendelijk groeten de leiding van de kapoenen en de welpen. Houd je aan de corona regels en blijf veilig.