**Squid games**

**Welpenvriendelijke versie door Scouting Meerssen.**

**Nee, kinderen worden natuurlijk niet echt vermoord…. 😊**

**Hints geven na ieder spel over de spelen die we gaan spelen**

Materiaal:

Touwtrektouw

Papieren met cirkels, driehoeken, sterren en paraplu's op getekend/geprint

Hints over de spellen

Knikkers/Nesttekens

Lintjes

Bord en krijt

Spel

De leden worden allemaal uitgenodigd om mee te doen aan de squid games. Na het spelen van alle spellen wint er 1 Welp. De winnaar is het lid dat de minste keren vermoord is.

Na ieder spel geeft de staf een hint over het volgende spel.

**Deelname spel**

Commando spel. Eerste die afvalt krijgt nummer 001 enz. daarna hint volgende spel.

**Red light green light. Versie van Annemaria koekoek.**

De staf is de grote pop. Een staflid zal Annemaria Koekoek zeggen en dan omdraaien. Als iemand wordt betrapt op bewegen moet die van vooraf aan beginnen. Het winnende lid krijgt een voordeel bij het volgende spel.

Hint naar volgend spel.

**Sugar-honeycomb game**

Het winnende lid wordt ingefluisterd wat het doel van het volgende spel is en maakt daarna, net als de rest, een keuze tussen vormen.

Deze vormen zijn Ster, Paraplu, Cirkel en driehoek. Doel is om binnen 5 minuten de vorm netjes te hebben uitgescheurd. De twee snelste krijgen weer een voordeel.

Hint naar volgende spel.

**Touwtrekken**

De twee winnaars van de vorige ronde worden teamleiders en stellen hun team samen. Verliezende team wordt vermoord.

Hint naar volgend spel.

**Knikkeren**

Als we knikkers hebben, pakken we die, Anders pakken we de zwaar overgebleven nesttekens. De kids krijgen van de staf een aantal nesttekens in hun hand dat ze zelf kiezen. Vervolgens verdelen we de groep in 2 die rest tegenover elkaar staan. Ze kiezen wie begint met de hand op te houden en de gekozen Welp houd de gesloten hand met nesttekens op. Tegenstander moet raden op dit een even aantal of oneven aantal is. Is het goed krijgt hij/zij alle nesttekens en anders krijgt degene met de hand op, de helft van de tegenstander. We doen dit twee rondes. Degene met de minste nesttekens hierna is vermoord.

Hint naar volgend spel.

**Glazen brug**

Een van de staf tekent, terwijl ze Honeycomb spel doen, een veld op de grond met vakken (denk aan mijnenveger). Op het bord wordt een tekening gemaakt waar de “zwakke glasplaten” van de brug liggen. Welpen lopen over de brug. Sta je op een zwakke glasplaat dan ben je af en begin je opnieuw. Degene met de minste pogingen wint en de rest is vermoord. Eventueel markeren met iets. (kunnen ook twee velden maken en teams verdelen voor sneller verloop)

**Het grote Eindspel**

We delen lintjes uit aan iedereen. Deze wordt achterin de broek gestoken en een deel MOET uitsteken om te kunnen grijpen. Welpen rennen rond en wordt hun lintje afgepakt zijn ze dood. Degene met de meest verzamelde lintjes wint.

Daarna wordt gekeken wie het minst vaak vermoord is en die wint. Prijs: Een keer het programma verzinnen in het nieuwe jaar. Misschien wel leuk om dit af en toe te doen gezien de reacties. Of een andere prijs?

BACKUP:

### Free for all

De Welpen worden in twee teams verdeeld en spelen trefbal. Af is af (vermoord dus) degene die als laatste blijft staan wint.