**KANSKAART**

**KANSKAART**

**Effecten verkopen**

Door het verkopen van effecten ontvangt de winnaar € 100,- De ploeg die op kans komt daagt een andere ploeg uit voor een spel hoger lager. Laat de uitdagende ploeg dobbelen met 1 dobbelsteen, de uitgedaagde ploeg roept nu ‘hoger’ of ‘lager’. Hierna dobbelt de uitdagende ploeg nog 1 keer, bij gelijke worp wordt opnieuw gedobbeld. De uitkomst bepaald de winnaar. Bij juist geraden wint de uitgedaagde ploeg, bij niet juist geraden wint de uitdagende ploeg.

**Boete voor te snel rijden**

Elke ploeg vaardigt twee scouts af die een wedstrijd langzaam rijden tegen elkaar doen op de fiets. Ze rijden een stuk van 20 meter, de ploeg die als snelste de 20 meter aflegt krijgt een boete voor te snel rijden en betaald €50,-. Als ze de grond raken moeten ze ook de boete betalen en ze mogen alleen vooruit fietsen.

**KANSKAART**

**Jarige Jop**

De ploeg die op deze kanskaart komt gooit 2 keer met 2 dobbelstenen. Hier komt een fictieve datum uit, de scout in de troep die na deze datum als eerste jarig is, ontvangt als cadeau €50,- van elke andere ploeg.

**KANSKAART**

**Ga verder naar ….**

De leiding roept een straat van de ploeg die op deze kanskaart komt, waar vervolgens de scouts zo snel mogelijk naar toe moeten gaan om daar een ploegfoto te maken en €100,- te verdienen. De foto telt alleen als alle ploegleden op de foto te zien zijn.

**KANSKAART**

**Repareer uw huizen**

Voor ieder huis in het bezit moet je €25,- betalen en voor ieder hotel €100,-.

**VRIJ PARKEREN**

Voor dit spel kan iedere scout z’n eigen das gebruiken. Ook moet er 1 das (of een theedoek) in het midden van het speelveld gelegd worden. De theedoek in het midden is het geld dat ‘onder de hoed’ ligt in het midden van het monopolybord. Deze theedoek ligt in een cirkel van een diameter van ongeveer 1,5 meter, maak de cirkel met bijvoorbeeld een sjorring of met stoepkrijt. Verdeel de troep in twee gelijke teams, elk team neemt plaats achter een lijn en zo staan de teams ongeveer op 10 meter afstand van elkaar. Elke scout hangt diens das als staart aan diens broek en krijgt een oplopend nummer (1, 2, 3, ect).

Nu kan het spel beginnen. De staf roept een nummer op en van elk team zijn nu die twee spelers aan de beurt met dat nummer. Zij moeten hinkelend het veld betreden en hebben als doel om de das die in de cirkel ligt te bemachtigen en achter hun achterlijn te brengen. Wanneer er echter een fout wordt gemaakt, betekend dit automatisch een punt voor de tegenpartij. Een fout is: met twee voeten de grond aanraken, in de cirkel staan, en je das kwijt raken doordat de tegenstander deze afpakt.

Na verloop van tijd/na een aantal rondes, kan de leiding er voor kiezen om meerdere nummer tegelijk te roepen.
De ploeg die op het eind de meeste punten heeft gescoord krijgt het geld dat virtueel in het midden lag. Dit kan een van tevoren vastgesteld bedrag zijn, bijvoorbeeld €200,- of de optelsom van alle bedragen die eerder aan de pot betaald zijn.

**KANSKAART**

**Repareer uw huizen**

Voor ieder huis in het bezit moet je €25,- betalen en voor ieder hotel €100,-.

**KANSKAART**

**U hebt een kruiswoordpuzzel gewonnen**

Dit doen we in een levende variant waarbij er steeds van een categorie een voorwerp genoemd moet worden door de volgende ploeg binnen 10 seconden. Wanneer dit niet lukt, of er wordt iets genoemd dat al genoemd is, is die ploeg af. Je wint hiermee €150,-.

Voorbeelden van categorieën zijn geldsoorten, Nederlandse steden en vervoersmiddelen.

**KANSKAART**

**Waterleiding gesprongen**

Plaats stoelen in de ruimte, minimaal één stoel minder dan het aantal scouts. Vraag de troep door de ruimte te lopen. Je kunt de stoelen beschrijven als eilanden. Als de leiding “water!” roept is de waterleiding gesprongen en probeert iedereen zo snel mogelijk op een stoel te staan.

Het is toegestaan met meerdere op één stoel te staan als er maar geen grond wordt aangeraakt door een lichaamsdeel of een stukje schoen. Als dit met succes is gebeurt, vraag je de troep weer rond te lopen. Haal nu een stoel of enkele stoelen weg en herhaal het voorgaande een aantal keer. Als het geleidelijk aan moeilijker wordt, moedig dan aan om de tijd te nemen voor het bedenken van creatieve oplossingen om iedereen op de overblijvende eilanden te krijgen. Stop het spel als de troep het gezamenlijk voor elkaar heeft gekregen om op één of twee stoelen te staan zonder het water te raken of als ze in een vriendschappelijke hoop op elkaar zijn gevallen.