

DOORGEEFSPEL

SPEL VAN DE MIDDAGESTA'S

Elk onderdeel heeft zo haar eigen favoriete spelen. Vaak zijn deze door de leiding zelf bedacht. In Scowoord daarom een vaste rubriek, het doorgeefspel. In elke editie legt een onderdeel een zelfbedacht of favoriet spel uit. Aan het einde mogen zij dan een onderdeel aanwijzen dat de volgende keer aan de beurt is.

Deze keer: **Zep-master**

De middagesta's kennen heel veel spelletjes. Welke moet je dan kiezen voor deze rubriek?

Uiteindelijk is de keuze gevallen op Zep-master.

Je hebt geen materialen nodig, weinig ruimte en snel uit te leggen en dus bijna overal en altijd te spelen.

De kinderen staan in een kring. Een kind in het midden. Dit is de "Zep-master". De "Zep-master" maakt van zijn handen een (Zep)-pistool. Hij richt op 1 van de kinderen in de kring en roept "zep". Het kind waarop gezept wordt, moet zo snel mogelijk bukken. De linker en rechter buurman van het kind dat bukt, moeten ook zo snel mogelijk hun Zep-pistool richten op elkaar en "zep" roepen.

Nu kunnen er twee dingen gebeuren:

1. Een van de buurmannen roept 'zep' voordat het eerste kind gebukt heeft: Het kind dat had moeten bukken is af.
2. Als het kind wel op tijd gebukt heeft, dan is de buurman die het laatst 'zep' roept af.



Het kind dat af is gaat in de kring op de grond zitten. En de "Zep-master" schiet opnieuw. Hoe sneller achter elkaar hoe leuker natuurlijk.

Het spel wordt steeds moeilijker, omdat je 'buurman' steeds verder weg komt te staan. Want de 'buurman' is het eerst volgende kind in de kring dat staat.

Op het laatst blijven er twee kinderen over in de kring.

Deze komen in het midden van de kring staan met de ruggen naar elkaar toe. Bij elk woord dat genoemd wordt moeten ze 1 stap nemen. Wordt er een kleur genoemd dan mogen ze zich omdraaien en zeppen: appel-stoel-tafel-peer-groen... Degene die het eerst zept is de winnaar en de nieuwe "zep-master".

De volgende keer zouden we wel eens een spel van de zeeverkenners willen zien.