

SMOKKELSPEL ALGEMENE SPELUITLEG

Spreek af met de kinderen welke ruimte je gebruikt om het spel te spelen bijvoorbeeld buiten op een grasveldje of in de gymzaal. Uit de groep met kinderen worden een paar kinderen gekozen. Zij zijn de tikkers ofwel de douane en gaan halverwege het afgesproken terrein staan. De andere kinderen worden verdeeld in twee groepen. Zij zijn de smokkelaars en hebben een startplek en eindplek nodig. De beginplek is waar de smokkelwaar gepakt kan worden. De eindplek is waar de kinderen naar toe moeten rennen om hun smokkelwaar heen te brengen. Het is handig om zowel op de beginplek als op de eindplek een spelbegeleider te hebben staan of zet bijvoorbeeld een emmer neer op de eindplek waarin de gesmokkelde voorwerpen verzamelt in dienen te worden.

Op de beginplek krijgen de kinderen een voorwerp dat ze mogen verstoppen in hun kleding, schoenen of haar. Uiteraard mag het niet in de onderbroek. Na het startsignaal rennen de smokkelaars zo snel mogelijk, het liefst natuurlijk zonder getikt te worden, naar de eindplek waar ze hun gesmokkelde waar aan de spelleider overhandigen of in de emmer gooien. De douane proberen de smokkelaars te tikken. Als ze iemand getikt hebben dan dient deze persoon hardop en langzaam tot 20 te tellen. Tijdens deze twintig tellen mag de douane zoeken naar het voorwerp dat de smokkelaar naar de andere kant probeert te brengen.

Als de tellen om zijn en het voorwerp niet gevonden wordt dan mag de smokkelaar verder zijn weg vervolgen om mogelijk opnieuw door een andere douane getikt te worden. Is het voorwerp gevonden dan neemt de douane het in en mag de smokkelaar terug naar de beginplek om een nieuw voorwerp te halen en een volgende poging tot het smokkelen te doen. Na een van te voren afgesproken tijdstip klinkt het eindsignaal en kunnen de gesmokkelde voorwerpen worden geteld. De groep die het meeste voorwerpen heeft gesmokkeld heeft gewonnen. Indien gewenst kun je het spel herhalen met andere tikkers.

Je kan dit smokkelspel combineren met allerlei verschillende thema's. Maak van de douane een stel verklede heksen en laat de kinderen nepspinnetjes smokkelen. Of laat de kinderen theezakjes smokkelen voor Meester Wu langs een stel verschrikkelijke vuurdraken. Je kan de douane en de smokkelaars allerlei verschillende creatieve en fantasierijke namen geven waardoor het spel een andere thema krijgt. Kaboutertjes die bijvoorbeeld kastanjes langs grote reuzen moeten smokkelen. Of eekhoorntjes die nootjes smokkelen langs een stel wilde grizzly beren.

SMOKKELSPEL NINJAGO SPELUITLEG

Bij de Ninjago versie van het smokkelspel van Vrolijke Koters zijn de smokkelaars de Ninja's Kai, Lloyd, Zane, Nya, Jay en Cole. De douane zijn vuurdraken. Hieronder staat het verhaal dat je de kinderen vertelt.

DE LEGENDARISCHE REIZIGERSBOOM

De Ninja's Kai, Lloyd, Zane, Nya, Jay en Cole zijn de overheerlijke reizigersthee van Meester Wu kwijtgeraakt. Gedreven door schuldgevoelens besluiten ze nieuwe thee te gaan halen bij de legendarische reizigersboom die op de top van de nabijgelegen berg staat. In het dal waar je doorheen moet om terug te komen bij het klooster van Meester Wu liggen verschrikkelijk gevaarlijke vuurdraken te slapen die elk moment wakker kunnen worden. Probeer zonder getikt te worden de theezakjes onder de reizigersboom vandaan te pakken en verstop ze in je kleding, schoenen of haar. Probeer de theezakjes veilig naar het klooster te brengen. Als de draak je tikt, tel je hardop tot 20 en hoopt dat je verstopte theezakje niet gevonden wordt. Per keer mag je 1 theezakje proberen langs de vuurdraken te smokkelen.

Als smokkelwaar gebruik je (het liefst lege) theezakjes. Spreek van te voren af waar de reizigersboom staat waaronder je de theezakjes neerlegt en waar het klooster van Meester Wu is waar de kinderen de theezakjes naartoe moeten brengen.