

Politieagenten & criminelen



Buiten



Minimaal 8 deelnemers



Speelduur per spel van tevoren vastleggen



Teamlinten, touw, eventueel stopwatch en een fluit



Eerst wordt **een groot speelveld** met een aantal schuilplaatsen (bv, struiken, bomen, grote stenen,...) **precies vastgelegd** (grootte afhankelijk van het aantal deelnemers en de speelduur). Er wordt een „**startpositie**” ongeveer in het midden van het speelveld gekozen. Daar wordt de „gevangenis” met het touw **gekenmerkt**. De deelnemers worden in **twee groepen verdeeld**. De ene groep zijn de **criminelen** en de andere de **agenten**. Ze worden met een **teamlint gekenmerkt** en gaan **een minuut met gesloten ogen** in een cirkel rond de gevangenis staan. In deze minuut hebben de criminelen de tijd om zich over het speelveld te **verdelen**. Daarna kunnen de agenten beginnen met de de criminelen te zoeken, te jagen en **naar de gevangenis te brengen**. Om criminelen te kunnen vangen en naar de gevangenis te kunnen brengen, is het gemakkelijker, om **in paren** op jacht te gaan. Is een crimineel gevangen en in de gevangenis, mag hij tot het einde de doorgang niet meer verlaten. Hoeveel criminelen kunnen de agenten (bijvoorbeeld in 10 minuten) in de gevangenis brengen? Na het spel worden de **rollen** van de agenten en de criminelen **omgeruild**.



Een maximale tijdsduur per spel afspreken!

Door het fluitje van de fluit, kan het spel worden beëindigd.



Reactie, snelheid, zoeken en vangen