

Verstoppertje in het donker (BSO)

Wat heb je nodig?

- Een ruimte waar je meerdere verstopplekken kan creëren. Let er wel op dat je niet snel kan struikelen.
- Eventueel een zaklamp om een beetje te kunnen bij schijnen.
- Een groepje mensen/kinderen.

Wat ga je doen?

Bekijk eerst samen goed de ruimte waar je dit gaat spelen en maak afspraken waar je wel en niet mag verstoppen. Let op dat je niet kan struikelen over losse spullen.

Natuurlijk kun je ook zelf nog verstopplekken maken door kussens ergens neer te leggen of een extra kledingstuk te pakken. Spreek met elkaar af wie als eerste gaat tellen en tot welk getal er geteld gaat worden. Dan is het moment om het licht uit te doen! Eventueel kun je ook het eerste potje met het licht aan spelen. De teller gaat tellen en de andere deelnemers verstoppen zich. Als de teller klaar is met tellen, gaat deze zoeken. Wanneer het te donker is kan er een zaklamp meegenomen worden. Als de teller iedereen heeft gevonden mag iemand anders hem zijn.

10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1... Wie niet weg is, is gezien!



Hide and seek in the dark (BSO)

What do you need?

- A space where you can create multiple hiding places. Please note that you can't trip easily.
- Possibly a flashlight.
- A group of people/children.

What are you going to do?

First take a good look at the room where you are going to play this together and make agreements where you can and cannot hide. Make sure you can't stumble over loose items. Of course you can also make your own hiding places by placing cushions somewhere or grab an extra rug. Agree with each other who will count first and to what number will be counted. Then it's time to turn off the lights! If necessary, you can also play the first game with the light on. The counter is going to count and the other participants are hiding. When the counter has finished counting, it starts searching. When it is too dark you can take a flashlight with you. When the counter has found everyone, someone else may be him.

10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1... ready or not, here I come!

