

NACHTSPEL: NACHTELIJKE ACHTERVOLGING

1. Benodigdheden

- Reflecterende armbandstrips
- Zaklamp
- Fluitje

2. Doel

De 'reflector'-wimpel van de eerste persoon afnemen.

3. Spelverloop

Eén persoon loopt voorop met een reflector als spelwimpel.

De anderen blijven wachten. Als de eerste persoon fluit is de jacht op de reflector-wimpel geopend. Al de anderen proberen hem te achtervolgen.

Wanneer de eerste iemand bij naam kan noemen moet deze terug achteruitgaan (tot hij niet meer zichtbaar is voor de éérste persoon).