

BOSSPEL: ROVERSJACHT

1. Benodigdheden

- Wimpels

2. Verloop

De groep wordt in tweeën verdeeld, de ene groep zijn rovers en de andere groep zijn politieagenten. De rovers kiezen een roverhoofdman en de politieagenten een commandant.

De rovers krijgen 10 minuten om zich in het gebied te verstoppen, terwijl de agenten een gevangenis maken. Na deze 10 minuten gaan de politieagenten de rovers zoeken. Door een wimpel van de rover af te nemen, is deze gepakt. Hij mag dor maximaal 2 agenten worden teruggebracht naar de gevangenis. Ondertussen mag de rover proberen te ontsnappen. Als de rover bij de gevangenis door de commandant wordt getikt, mag deze niet meer uit zichzelf ontsnappen en moàet hij in de gevangenis blijven. De rover kan alleen door de roverhoofdman bevrijd worden (door elkaar te tikken).

Wanneer alle rovers, inclusief de roverhoofdman, in de gevangenis zitten, is het spel afgelopen.

Nu worden de rollen omgedraaid. De tijd die de politie erover doet om de rovers te pakken, bepaalt welke groep er gewonnen heeft.