

Handelspel

Het doel van dit spel is om zoveel mogelijk geld te verdienen. Het spel is goed te spelen voor kinderen vanaf een jaar of acht. Voor oudere deelnemers kunnen de extra regels worden toegevoegd. Het spel kan het beste buiten worden gespeeld. Ruimte om een clubgebouw of kamphuis is uitstekend.

Spel (buiten)

Dit heb je nodig

- geld (zie werkblad, maak van elke waarde zo'n honderd biljetten!)
- handelswaar (zie werkblad, van elk product zo'n vijftig kaartjes)
- posten
- prijslijsten voor de posten (zie werkblad)

Het spel

De spelers gaan in groepjes (schepen) van twee goederen kopen en verkopen om geld te verdienen. Aan het begin van het spel krijgen de spelers een schip (kaartje) en een startkapitaal om goederen mee te kopen. Zonder schip kunnen ze geen goederen kopen. De spelers kunnen bij de startpost een teamnaam (naam schip) opgeven die op hun kaartje wordt vermeld. Regelmatig wordt het spel gestaakt en verandert de verkoopwaarde van de goederen op de posten.

Tijdens het spel kunnen de spelers

- goederen kopen bij een post
- goederen verkopen bij een post
- geld lenen bij een bank
- lening aflossen bij een bank

Tijdens een pauze kunnen ze

- vragen stellen
- instructie ontvangen
- afspraken maken

Regels

- Bij inkopen en verkopen op je beurt wachten
- bij signaal stoppen met handelen en verzamelen
- groepen blijven bij elkaar - zonder boot kun je niets doen

Extra regels

Opsplitsen

Als men veel geld heeft verdiend, kan een groep besluiten op te splitsen, dat wil zeggen bij de bank voor 3000 een nieuw schip kopen. Nu kunnen van één groep beide spelers zelfstandig handelen en dus dubbel zoveel geld verdienen. Men kan er ook voor kiezen om gezamenlijk verder te gaan en op de post apart te handelen.

Enteren

Groepen die een ander schip willen enteren, moeten zelf zijn opgesplitst en het te enteren schip (groepje) moet ook zijn opgesplitst.

Enteren gaat als volgt: een speler tikt iemand aan en roept: ik enter je! Beide groepen komen dan bij elkaar bij de vrije leiding en vergelijken het aantal kanonnen dat ze op dat ogenblik bij zich hebben. De groep met het meeste goud wint en kiest een van de twee schepen van de tegenstander met de buit die dat schip draagt. Het schip wordt bij de bank verkocht en met de buit (al het geld en goederen die het schip vervoert) kan de groep weer verder spelen.

Het schip dat de slag verloren heeft, gaat weer gezamenlijk verder met de medespeler en met diens schip, het geld en de goederen die niet zijn ingenomen.

Taken

Taken van de post

- inkopen en verkopen tegen vaste prijs
- prijzen veranderen in pauzes
- geld wisselen

Taken van vrij beschikbare leiding

- na fluitsignaal iedereen naar verzamelplek roepen
- veranderingen doorgeven aan leiding op posten
- rondje maken langs de posten voor eventuele vragen
- handelswaar en geld transporteren van post naar post als er overschot/tekort is
- eventueel enteringen begeleiden (zie extra regels)

Taken van bank

- aan het begin van het spel deelt de bank het startkapitaal uit
- de bank schrijft schepen in
- leent geld uit met rente
- houdt leningen bij
- verkoopt nieuwe schepen: vastgestelde prijs 3000 (zie extra regels)

Startkapitaal

Het uit te delen startkapitaal bestaat uit een schip en briefjes in verschillende waarden met een totale waarde van 50. Voor het spel kunnen waardebriefjes worden gemaakt van 1, 2, 5, 10, 20, 50 of 100 eenheden. Afhankelijk van het thema waarin je het handelspel speelt, kun je de eenheden dukaten noemen, florijnen, mandarijnen of verder elke creatieve uiting die je kunt verzinnen.

Begin van het spel

Aan het begin worden de regels uitgelegd aan de spelers. Dit gebeurt op een centrale post. Hierna

kan de leiding naar hun eigen post en kunnen de spelers tweetallen vormen. Daarna wordt het startkapitaal uitgereikt aan de groepjes en het startsein gegeven.

Verloop

De spelers lopen of rennen heen en weer tussen de posten. Er loopt leiding (met EHBO) vrij rond. Na een van tevoren vastgestelde periode volgt een signaal, wordt het spel stilgelegd en verzamelen de spelers zich bij de centrale post. In deze periode worden prijswisselingen uitgevoerd en kunnen extra regels worden toegevoegd. Aan het einde van deze pauze volgt weer een signaal en wordt het spel hervat.

Tijdsduur van handelsperiodes

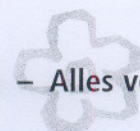
Aan te passen aan de onderlinge afstand van de posten. Richtlijn is tussen 5 en 15 minuten. Deze tijdsduur wordt tijdens het spel aangepast en verkort, wat de snelheid in het spel houdt.

Einde van het spel

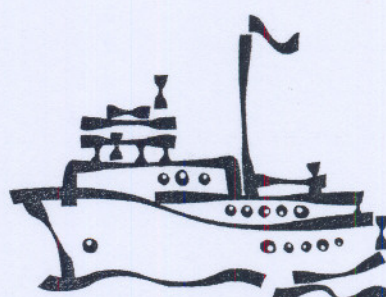
Het einde van het spel wordt twee periodes van tevoren aangekondigd tijdens een pauze. Na het laatste signaal worden het geld en de goederen ingenomen en geteld. Goederen worden gerekend naar de laagste koers op dat moment.

Martijn v.d. Kleij

artikel	prijsindicatie	gemiddelde waarde	waarde van - tot
Goud	duur	500	450 - 550
Specerijen	duur	100	85 - 130
Aardewerk	gemiddeld	30	15 - 50
Schepen	gemiddeld	15	10 - 20
Rijst	goedkoop	5	1 - 9
Hout	goedkoop	2	1 - 4




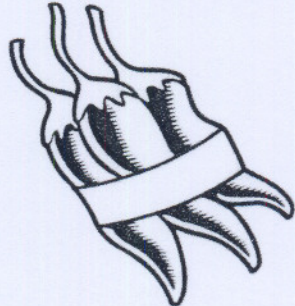




WERKBLAD


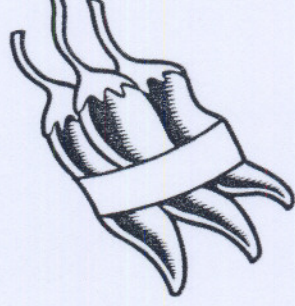

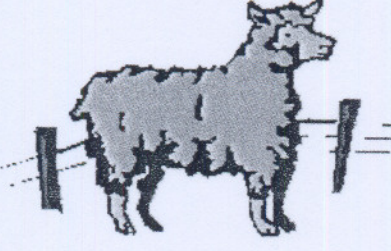




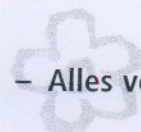
Spel (buiten)

WERKBLAD




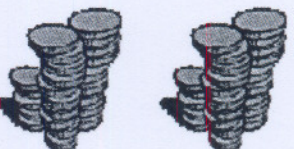


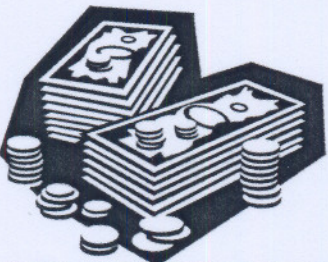
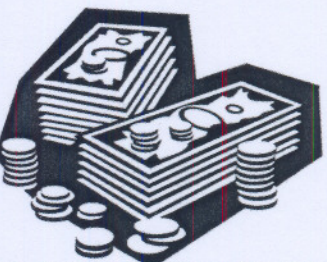
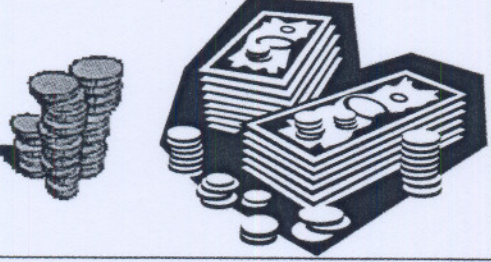
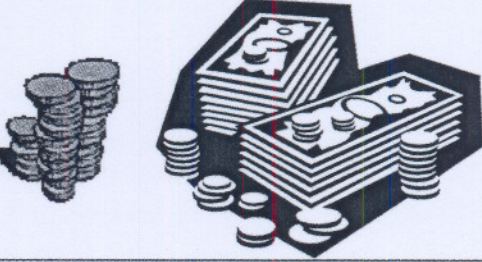

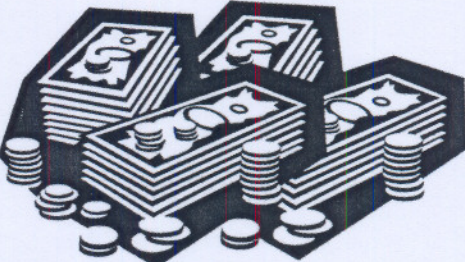
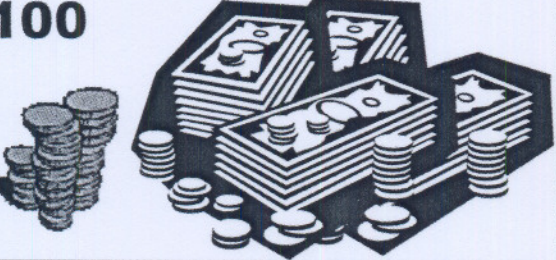
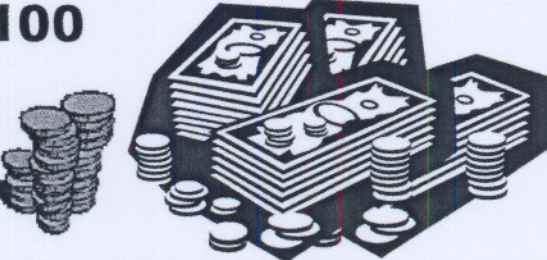
Spel (buiten)

<p>Goud</p> 	<p>Specerijen</p> 	<p>Aardewerk</p> 
<p>Schapen</p> 	<p>Rijst</p> 	<p>Hout</p> 

<p>Goud</p> 	<p>Specerijen</p> 	<p>Aardewerk</p> 
<p>Schapen</p> 	<p>Rijst</p> 	<p>Hout</p> 



WERKBLAD

1		1	
2		2	
5		5	
10		10	
20		20	
50		50	
100		100	

Spel (buiten)

WERKBLAD

Spel (buiten)

Post 1

periode	goud	specerijen	aardewerk	schapen	rijst	hout
1	500	100	30	15	5	1
2	500	90	35	17	6	4
3	490	105	40	20	9	2
4	510	100	50	14	1	2
5	550	105	15	12	9	3
6	450	115	20	15	6	1
7	520	85	40	10	7	4
8	515	130	30	17	4	2
9	500	110	25	13	7	1

Post 2

periode	goud	specerijen	aardewerk	schapen	rijst	hout
1	500	90	35	17	6	4
2	490	105	40	20	9	2
3	510	100	50	14	1	2
4	550	105	15	12	9	3
5	450	115	20	15	6	1
6	520	85	40	10	7	4
7	515	130	30	17	4	2
8	500	110	25	13	7	1
9	500	100	30	15	5	1

Post 3

periode	goud	specerijen	aardewerk	schapen	rijst	hout
1	490	105	40	20	9	2
2	510	100	50	14	1	2
3	550	105	15	12	9	3
4	450	115	20	15	6	1
5	520	85	40	10	7	4
6	515	130	30	17	4	2
7	500	110	25	13	7	1
8	500	100	30	15	5	1
9	500	90	35	17	6	4

Post 4

periode	goud	specerijen	aardewerk	schapen	rijst	hout
1	510	100	50	14	1	2
2	550	105	15	12	9	3
3	450	115	20	15	6	1
4	520	85	40	10	7	4
5	515	130	30	17	4	2
6	500	110	25	13	7	1
7	500	100	30	15	5	1
8	500	90	35	17	6	4
9	490	105	40	20	9	2

