



COÖPERATIEF VERSTOPPERTJE

De oorsprong & de regels

Coöperatief Verstoppertje

Hoe onze bestverkopende auteur begonnen is met spelontwerp

Het eerste coöperatieve spel dat Jim Deacove ontwikkelde was Lost & Found, als tegenhanger van Hide & Seek, wat wij ook wel kennen als verstoppertje. Hieronder een vrije vertaling van wat Jim erover schreef in 2003:

"Ik zit in de achtertuin en kijk toe hoe mijn dochters en de buurtkinderen samen spelen. We proberen onze dochters op te voeden met waarden als delen, behulpzaamheid en vriendelijkheid. Maar tijdens dit spel gaat dat allemaal verloren. De kinderen zoeken elkaars zwaktes op en benadrukken deze. Ze worden agressief in hun pogingen om elkaar te verslaan. Winnen is belangrijker dan plezier hebben.

Als het tijd is om het volgende spel uit te kiezen, stel ik er eentje voor. Een nieuw spel, Reddertje. Ik begin als zoeker en tel tot twintig. De kinderen gaan zich verstoppen. Bij dit spel spelen we dat de verstoppers verdwaald zijn en dat het mijn taak is om ze te redden. Als ik iemand heb gevonden, rennen we samen terug naar het reddingshoofdkwartier (de buut). En dan gaan we allebei op zoek naar de volgende persoon om te redden.

Ik ben klaar met tot 20 tellen en loop weg van de buut. Ik vind als eerste een klein meisje. Met veel plezier huppelen groot en klein samen, hand in hand, naar het reddingsstation.

Het kleine meisje vertelt me dat ze "niet goed is in mensen vinden" en dat ze graag met me mee wil lopen. Dus vanaf nu zijn dat de regels. Met zijn tweeën gaan we op zoek naar de volgende persoon om te redden. Even later rennen we met z'n drieën naar de buut.

Tegen het einde van het spel missen we nog één iemand. Waar kan hij zijn? We overleggen met zijn allen over mogelijke plekken. Misschien bij de garage, daar zijn veel goede plekken..."Wacht eens, we hebben nog helemaal niet omhoog gekeken" zegt het kleine meisje dat ik als eerste had gevonden. En inderdaad, de laatste verstopper zit in een boom. We juichen allemaal als we hem redden. Op onze schouders dragen we hem terug naar het reddingshoofdkwartier. Hij mag het volgende potje als redder beginnen."

Dit spel was dus het eerste coöperatieve spel dat Jim Deacove ooit bedacht. Hij is daarna de spellenuitgeverij Family Pastimes begonnen in Canada. Sunny Games is in 2004 begonnen met het verkopen van deze spellen en geeft inmiddels een flink aantal spellen van Jim uit in een Europese editie.

Op de volgende pagina vind je twee varianten van coöperatief verstoppertje: Reddertje van Jim Deacove en een andere variant die we tegenkwamen toen we met deze spelregels bezig waren. Veel verstop- en vindplezier!

Reddertje

Vanaf 3 spelers

1. Kies samen wie er gaat beginnen met redden en wat het reddingshoofdkwartier is.
2. De redder telt tot 20 (of 50 of 100) terwijl de rest zich verstopt. De verstoppers zijn nu verdwaald en moeten worden gered.
3. De redder gaat op zoek naar mensen. Als hij ze vindt, rennen ze samen naar het reddingsstation. Dan is er een redder extra. Samen gaan ze op zoek naar de volgende persoon om te redden.
4. Is iedereen gered? Gefeliciteerd! Degene die als laatste was gered, mag de volgende ronde als redder beginnen.

Sardientje

Vanaf 4 spelers. Nog leuker met grotere groepen.

Nog een coöperatieve variant van verstoppertje. Deze variant bestaat al heel lang en we weten niet precies wie het heeft bedacht. Andere namen voor dit spel zijn onder andere Samen-Verstoppertje (omdat je met zijn allen bij elkaar zit) en Ontstoppertje (het tegenovergestelde van verstoppertje). Bij deze variant begint er één iemand met verstoppen en zoekt de rest, totdat iedereen verstopt is. De regels zijn opgeschreven door Jelte Zwetsloot.

1. Kies één verstopper.
2. Tel met zijn allen tot 100 (geef ruim de tijd).
3. Alle zoekers gaan nu op zoek naar de verstopper.
4. Gevonden? Verstop je dan naast de verstopper.
5. Zit iedereen bij elkaar op dezelfde plek verstopt? Dan is het gelukt. Probeer in het volgende potje om nog langer uit het zicht te blijven en met meer mensen.

Wil je verder speuren?

Probeer dan onze coöperatieve memoryspellen
Geheime Gang, ZooMemo en Nocturnally



De Geheime Gang

De dieven hebben 3 schatten verstopt in de geheime gang, wij gaan het huis doorzoeken om erachter te komen wat ze willen stelen.

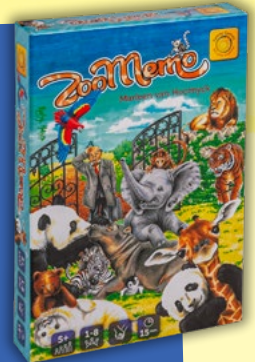
↑↑ 1-8 | 5+ | Spelauteur: Jim Deacove



ZooMemo

De dieren gaan op avontuur in de dierentuin. Breng ze samen terug naar hun eigen plek voordat de directeur aankomt. En pas op voor de leeuw!

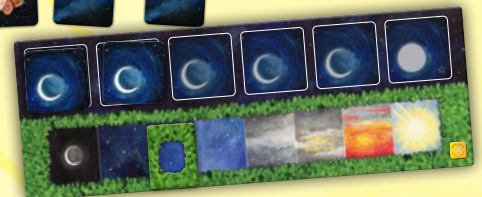
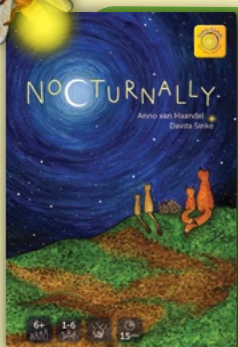
↑↑ 1-8 | 5+ | Spelauteur: Marleen van Hoornick



Nocturnally

Samen met Vuurvlieg en Glimworm brengen we de nachtdieren in het donkere bos bij elkaar. Een spannend en verrassend memoryspel.

↑↑ 1-6 | 6+ | Spelauteurs: Arno van Haandel & Davita Sinke



Wij zijn Sunny Games

Sunny Games is een uitgever van coöperatieve gezelschapsspellen. Onze spellen speel je altijd samen, als één team. Dat betekent dat je met zijn allen wint of met zijn allen verliest.

Dit zorgt voor een heel andere sfeer aan tafel.

Op sunnygames.nl vind je het overzicht van al onze spellen.

