**Lokettenspel: Zomerkamp-editie**

Bij het lokettenspel: Zomerkamp-editie gaan de scouts een ticket voor het zomerkamp verdienen. Dat lijkt eenvoudig, maar daarvoor blijken ze door allemaal bureaucratie heen te moeten. Bij de juiste loketten moet de juiste formulieren worden ingeleverd om zo uiteindelijk tot het Zomerkamp-ticket te komen.

**Uitleg deelnemers**

Welkom bij het Lokettenspel: Zomerkamp-editie! In dit spel ga je samen met je groepje op reis door de bureaucratie van het zomerkamp. Jullie missie: verzamel álle benodigde formulieren, toestemmingen en bewijsstukken om uiteindelijk het Zomerkamp-ticket te verdienen.

**Hoe werkt het?**

* Er zijn meerdere loketten (posten) verspreid over het terrein. Elk loket heeft zijn eigen taken en eisen.
* Bij elk loket kun je bepaalde documenten of goedkeuringen krijgen, maar alleen als je de juiste andere papieren of voorwaarden kunt tonen.
* Sommige loketten zijn afwisselend open, dus let goed op wanneer je waar naartoe gaat!
* Werk goed samen als groep: wie heeft wat al gehaald? Wat missen jullie nog? En waar kun je dat krijgen?
* Vraag goed door bij de loketten, maar wees beleefd en geduldig: de administratie werkt niet altijd snel 😉
* Heb je uiteindelijk alle benodigde formulieren verzameld, dan mag je bij Loket 1 je Zomerkamp-ticket ophalen. Dat is jullie einddoel!

**Tips**

* Houd overzicht: noteer wat je al hebt en wat je nog moet halen.
* Splits eventueel op in duo’s om sneller te werken.
* Sommige loketten stellen eisen zoals het laten zien van een formulier of het inleveren ervan – lees goed wat er gevraagd wordt.
* Vergeet bij Loket 3 niet na elke zin “alstublieft” te zeggen...

**Uitleg staf**

In dit spel kruipen de deelnemers in de huid van een scout die een ticket voor het zomerkamp probeert te bemachtigen, maar daarvoor allerlei bureaucratische hordes moet nemen. Elke staflid bemant een loket dat een specifieke rol heeft binnen dit “ambtelijke doolhof”.

**Doel voor deelnemers:**

Deelnemers moeten samenwerken, logisch nadenken, en de juiste volgorde van handelingen en documenten ontdekken om het Zomerkamp-ticket te verkrijgen bij Loket 1.

**Jullie rol:**

* Je speelt een ambtenaar bij een bepaald loket. Je geeft documenten uit alleen als aan de voorwaarden is voldaan, zoals beschreven in je loketblad.
* Je verzint niets: heb je het gevraagde document niet, verwijs dan naar een ander loket.
* Let op de volgorde van voorwaarden: veel formulieren hebben meerdere stappen die in de juiste volgorde moeten worden getoond.
* Sommige spullen worden "zomaar meegegeven", andere alleen bij het tonen of inleveren van andere formulieren.
* Er zijn extra regels per loket: bijvoorbeeld het zetten van een stempel, afwisselend open zijn, of het gebruik van het woord “alstublieft”. Zorg dat je deze regels goed toepast – dat maakt het spel uitdagender!

**Spelbegeleiding**

* Het is de bedoeling dat deelnemers zélf ontdekken waar ze naartoe moeten. Je helpt dus niet inhoudelijk ("O dat formulier moet je bij Loket 3 halen").
* Geef eventueel subtiele hints als deelnemers helemaal vastlopen.
* Bij veel verwarring kan er een begeleider rondlopen die neutrale hulpvragen beantwoordt (“Waar is Loket 4?”), maar niet inhoudelijk ingaat op het spelverloop.

**Benodigd materiaal**

* 4 of 5 post-vrijwilligers
* Formulieren (zie bijlage) (een print per deelnemer, of groepje. Tip: print op A6 om papier te besparen)
* Pen of potlood voor alle deelnemers
* Pen of potlood voor alle vrijwilligers
* Stempel voor loket 2

**Bijlage**

* Postbeschrijvingen
* Formulieren (losse PDF)
* Formulieren indesign

**Loket 1**

Je bent een loket 1. De deelnemers komen bij jouw spullen halen. Gelukkig heb je niet alles. Jij hebt:

1. Ingepakte tas
2. Zomerkamp ticket
3. Sponsorartikelen
4. Inentingen

Belangrijk is dat je geen producten verzint, maar alleen reageert als de onderstaande spullen in jouw bezit zijn. Voor de rest verwijs je naar de andere loketten. Vraagt een groepje naar een artikel die je hebt, let dan op de voorwaarde. Spullen gemerkt met een ● mag je zo meegeven. Spullen met een ► vraag je in de genoemde volgorde. Dus eerst vraag je het eerste. Als ze die daarna laten zien, dan vraag je het tweede. Hebben ze een van de materialen niet, stuur ze dan naar een ander loket. Pas als ze alles hebben, neem je de spullen (die als zodanig zijn aangegeven) in.

Je mag de spullen pas meegeven als men aan de volgende voorwaarde heeft voldaan:

1. Verklaring Ingepakte tas:

* GEWOON MEEGEVEN

1. Zomerkamp ticket:

* ADVIES STAF INLEVEREN
* TOESTEMMING PENNINGMEESTER INLEVEREN
* DEFINITIEF AANMELDINGSFORMULIER INLEVEREN (INGEVULD)

1. Bankafschrift:

* GEWOON MEEGEVEN

1. Tekenformulier

* GEWOON MEEGEVEN

**Extra regels:**

Dit loket is steeds afwisselend 5 minuten open met loket 5

**Loket 2**

Je bent een loket 2. De deelnemers komen bij jouw spullen halen. Gelukkig heb je niet alles. Je hebt de volgende spullen in bezit:

1. Toestemming Penningmeester
2. Geldig paspoort
3. Paspoort
4. Grote Club Actie
5. Toestemming EHBO

Belangrijk is dat je geen producten verzint, maar alleen reageert als de onderstaande spullen in jouw bezit zijn. Voor de rest verwijs je naar de andere loketten. Vraagt een groepje naar een artikel die je hebt, let dan op de voorwaarde. Spullen gemerkt met een ● mag je zo meegeven. Spullen met een ► vraag je in de genoemde volgorde. Dus eerst vraag je het eerste. Als ze die daarna laten zien, dan vraag je het tweede. Hebben ze een van de materialen niet, stuur ze dan naar een ander loket. Pas als ze alles hebben, neem je de spullen (die als zodanig zijn aangegeven) in.

Je mag de spullen pas meegeven als men aan de volgende voorwaarde heeft voldaan:

1. Toestemming Penningmeester (afstempelen als deelnemer daarom vraagt)

* DEELNEMERSGELD TONEN

1. **Geldig** paspoort
2. GEWOON MEEGEVEN
3. Paspoort

* DEZE GEEF JE VOORAL UIT, ALS MEN ALLEEN NAAR EEN PASPOORT (DUS NIET HET WOORD GELDIG GEBRUIKEN) VRAGEN

.

1. Grote Club Actie
2. GEWOON MEEGEVEN
3. Toestemming EHBO (tekenen voor uitleveren)

* GEZONDHEIDSVERKLARING INLEVEREN (ingevuld)
* TEKENFORMULIER INLEVEREN
* VERKLARING KAMPORGANISATIE LATEN ZIEN

**Extra regels:**

Dit loket zet elke keer dat een deelnemer langs komt een stempel. De stempels betekenen niets, maar ze moeten wel gezet worden.

Alleen op verzoek wordt ook het toestemmingsformulier gestempeld.

**Loket 3**

Je bent een loket 3. De deelnemers komen bij jouw spullen halen. Gelukkig heb je niet alles. Je hebt de volgende spullen in bezit:

1. Definitief aanmeldingsformulier
2. Verklaring kamporganisatie
3. Patrouillewedstrijden
4. Gezondheidsverklaring

Belangrijk is dat je geen producten verzint, maar alleen reageert als de onderstaande spullen in jouw bezit zijn. Voor de rest verwijs je naar de andere loketten. Vraagt een groepje naar een artikel die je hebt, let dan op de voorwaarde. Spullen gemerkt met een ● mag je zo meegeven. Spullen met een ► vraag je in de genoemde volgorde. Dus eerst vraag je het eerste. Als ze die daarna laten zien, dan vraag je het tweede. Hebben ze een van de materialen niet, stuur ze dan naar een ander loket. Pas als ze alles hebben, neem je de spullen (die als zodanig zijn aangegeven) in.

Je mag de spullen pas meegeven als men aan de volgende voorwaarde heeft voldaan:

1. Definitief aanmeldingsformulier

* GEWOON MEEGEVEN

1. Verklaring Kamporganisatie

* GELDIG PASPOORT INLEVEREN (LET OP: ALLEEN PASPOORT IS NIET GELDIG)
* REISDATA INLEVEREN

1. Patrouillewedstrijden

* GEWOON MEEGEVEN

1. Gezondheidsverklaring

* GEWOON MEEGEVEN

**Extra regels:**

Alstublieft is het geheime woord van dit loket. Het loket doet niets zonder achter elke zin “alstublieft”

**Loket 4**

Je bent een loket 4. De deelnemers komen bij jouw spullen halen. Gelukkig heb je niet alles. Je hebt de volgende spullen in bezit:

1. Toestemming Bestuur
2. Deelnemersgeld
3. Zomerweekend

Belangrijk is dat je geen producten verzint, maar alleen reageert als de onderstaande spullen in jouw bezit zijn. Voor de rest verwijs je naar de andere loketten. Vraagt een groepje naar een artikel die je hebt, let dan op de voorwaarde. Spullen gemerkt met een ● mag je zo meegeven. Spullen met een ► vraag je in de genoemde volgorde. Dus eerst vraag je het eerste. Als ze die daarna laten zien, dan vraag je het tweede. Hebben ze een van de materialen niet, stuur ze dan naar een ander loket. Pas als ze alles hebben, neem je de spullen (die als zodanig zijn aangegeven) in.

Je mag de spullen pas meegeven als men aan de volgende voorwaarde heeft voldaan:

1. Advies Staf (Invullen voor uitleveren)

* TOESTEMMING OUDERS INLEVEREN
* TOESTEMMING EHBO INLEVEREN

1. Deelnemersgeld

* BANKAFSCHRIFT INLEVEREN
* GROTE CLUB ACTIE INLEVEREN

1. Zomerweekend

* GEWOON MEEGEVEN

**Extra regels:**

Dit loket heeft geen extra regels

**Loket 5**

Je bent een loket 5. De deelnemers komen bij jouw spullen halen. Gelukkig heb je niet alles. Je hebt de volgende spullen in bezit:

Belangrijk is dat je geen producten verzint, maar alleen reageert als de onderstaande spullen in jouw bezit zijn. Voor de rest verwijs je naar de andere loketten. Vraagt een groepje naar een artikel die je hebt, let dan op de voorwaarde. Spullen gemerkt met een ● mag je zo meegeven. Spullen met een ► vraag je in de genoemde volgorde. Dus eerst vraag je het eerste. Als ze die daarna laten zien, dan vraag je het tweede. Pas als ze alles hebben, neem je de spullen (die als zodanig zijn aangegeven) in.

1. Toestemming staf
2. Reisdata
3. Aanwezigheid activiteiten
4. Eindkampvuur

Je mag de spullen pas meegeven als men aan de volgende voorwaarde heeft voldaan:

1. Toestemming ouders

* AANMELDINGSFORMULIER INLEVEREN (Ingevuld!)
* AANWEZIGHEID ACTIVITEITEN LATEN ZIEN (Alleen geldig als alle drie de activiteiten geldig zijn)
* INGEPAKTE TAS LATEN ZIEN

1. Reisdata

* GEWOON MEEGEVEN

1. Aanwezigheid activiteiten (altijd meegeven, afstrepen wat niet is ingevuld)

* ZOMERWEEKEND INLEVEREN
* PATROUILLEWEDSTRIJDEN INLEVEREN
* LIEDBUNDEL EINDKAMPVUUR INLEVEREN

1. Liedbundel Eindkampvuur

* GEWOON MEEGEVEN

**Extra regels:**

Dit loket is steeds afwisselend 5 minuten open met loket 1