

Game Over

Try again



Infowijzer thema

Scoutingwedstrijden 2012

Inhoudsopgave

- 2. Voorwoord
- 3. Introductie thema
- 3. Hoe het begon...
- 3. Thema setting
- 4. RSW: Game Over
- 5. Tips voor aankleding en dergelijke
- 5. LSW: Game Over
- 5. Achtergrond informatie

Voorwoord

In deze thema-map vind je de uitwerking van het thema voor de Scouting Wedstrijden 2012.

In de aanloop naar de regionale en landelijke scoutingwedstrijden worden er een aantal infowijzers onafhankelijk van elkaar uit te geven waarvan deze de eerste is.

Mocht je suggesties of aanbevelingen hebben voor het komende jaar dan horen we dat natuurlijk graag!

lsw@scouting.nl

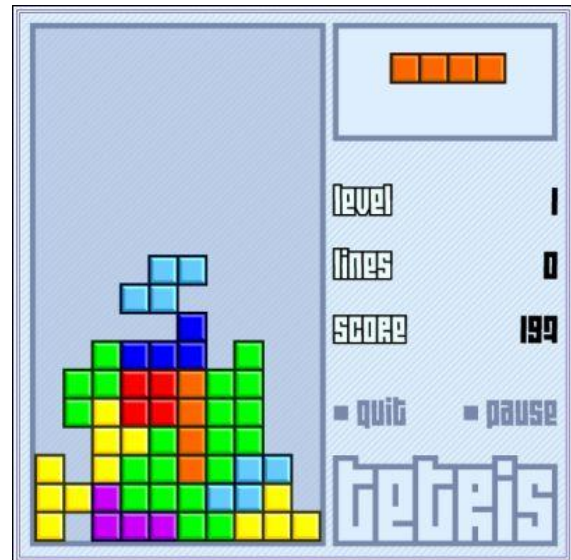
Succes met de voorbereidingen!

Introductie

De eerste computerspellen ontstonden in een tijd dat flipperkasten erg populair waren. Het principe van een flipperkast was zoveel mogelijk punten halen totdat een speler af ging.

Dit principe werd ook gebruikt bij de eerste computerspellen. Voorbeelden hiervan zijn Pong (1972) en Tetris (1985).

Tot 1977 kon je thuis nog geen computerspellen spelen. Computerspellen speelde je vooral in winkelcentra en cafe's. Atari bracht daar verandering in. Bekende spellen van Atari zijn: Space invaders, Combat en Bricks. Eind jaren '80 kwam de NES uit. Het eerste Nintendo systeem. Daarmee kon je games via het scherm van je televisie spelen. Daarna is het snel gegaan met de ontwikkeling van computergames en nieuwe computerspellen. Waar het eens bijzonder was dat je een computerspel had gespeeld, zijn games tegenwoordig niet meer weg te denken uit onze maatschappij. Tijd om ook eens een thema van de LSW aan deze "nieuwe" techniek te wijden.



Het streven van de organisatie van de Scouting Wedstrijden is om de RSW en de LSW zoveel mogelijk één geheel te laten zijn. Een van de manieren om dit te bereiken is het gebruik van een gemeenschappelijk thema. In deze infowijzer geven we een algemene beschrijving van het thema, de belangrijkste figuren in het verhaal en tips voor aankleding van het thema. Daarnaast is er een ruwe verhaallijn voor zowel de RSW als de LSW aangegeven, die voor elke RSW verder op eigen wijze ingevuld kan worden.

Hoe het begon...

LSW 2011:

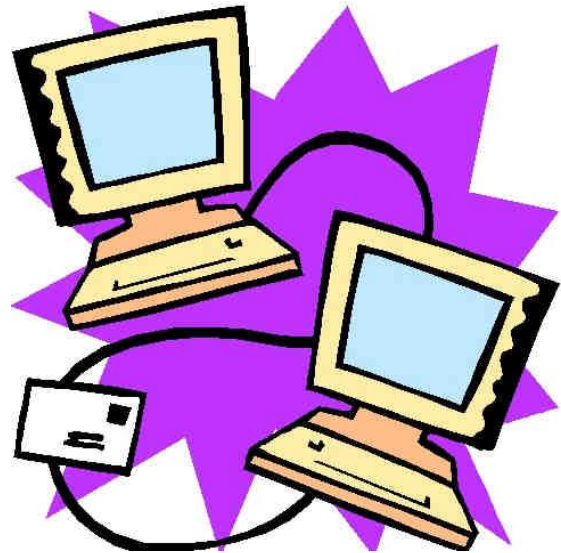
Op een druilerige maandagmiddag waren twee scouts aan het gamen op hun spelcomputer. Ze hadden zojuist het nieuwste spel van Super Mario in de winkel gekocht. De regen tikte steeds harder tegen het raam en het werd heel donker. Net toen ze aan het tweede level wilden beginnen sloeg de bliksem in de tentstok. Er volgde een grote flits, alles werd zwart en de wereld om hun heen begon te draaien. Toen ze weer een beetje bijkwamen zagen ze opeens een hele grote paddenstoel op hen afkruipen. 'Heey' zei de één, 'dat lijkt wel een "Evil Toad".' Al snel hadden ze door dat ze in het spel gezogen waren. Wat voor avonturen zullen ze allemaal in dit spel gaan beleven? Helaas komen ze niet ver. Al snel blijkt dat hun tijd bijna op is. Ze proberen nog om het te redden, maar helaas: Game Over!



IGN.COM

Thema-setting:

Game over- try again gaat natuurlijk over de wereld van de computergames. Je kan een themasetting op verschillende manieren inrichten. Zet een heleboel computers bij elkaar en je hebt eigenlijk al een game-setting.



In het onderstaande voorbeeld van een RSW-thema hebben we voor een andere uitwerking van het thema gekozen. Er staat een hele grote computer in het decor. Er is iets mis met de computer. Hij maakt rare geluiden bij het opstarten en de eigenaar (natuurlijk een supergamer) weet geen raad met zijn computer. De Scouts worden op een of andere mysterieuze wijze in de computer gezogen en leven nu dus in een virtuele wereld. Ze moeten alle spellen op de computer spelen om weer terug te gaan naar onze eigen wereld.

RSW



Vrijdagavond: De scouts zijn uitgenodigd op de RSW voor een grote computerspektakel. Ze komen bijeen bij een grote computer, waarop de beste spelers de eindstrijd zullen houden. De eigenaar van de computer loopt er een beetje zenuwachtig omheen. Hij heeft geprobeerd de computer op te starten. Hij maakte echter rare geluiden en wilde niet starten. Nu de scouts erbij zijn probeert hij het nog eens. De computer maakt nu weer rare geluiden en er verschijnt een lichtflits en een rookwolk. Als de rookwolk is weggetrokken, zien we de binnenkant van de computer. Aan de andere kant staat een wanhopige professor. Hij probeert door allerlei knoppen in te drukken om de scouts terug te krijgen. Helaas dit lukt niet. Dan verschijnt er een tekst in het scherm: ER IS MAAR EEN MANIER OM WEER TERUG TE KOMEN EN DAT IS HET SPELEN VAN ALLE SPELLEN OP DEZE COMPUTER.....

De scouts willen natuurlijk graag deze spellen spelen om weer uit de computer te komen.

Ze gaan eerst hun tenten opzetten. Want ook in computerland is er sprake van dag en nacht en is het verstandig om de nacht te gebruiken om op krachten te komen.

's Avonds is het tijd voor een avondspel. Dit spel is een soort waslijnspeel gebaseerd op Wii-sports. In kleine groepjes nemen de scouts het tegen elkaar op om de verschillende sportonderdelen uit te voeren.

Als het spel is afgelopen, dan is het tijd voor een relaxmoment en daarna om de tenten op te gaan zoeken.



Zaterdag:

Na een goed ontbijt is het tijd voor het volgende computerspel. Dit keer starten de scouts aan een nieuw avontuur van professor Layton. Ze moeten de omgeving gaan onderzoeken. Om een nieuw probleem op te lossen. Ze stellen vragen aan verschillende themafiguren en lossen op de posten hele verschillende puzzels (opdrachten op posten, deze kunnen natuurlijk gebaseerd zijn op scoutingtechnieken) op.

Aan het eind van de hike wordt het grote raadsel uit de omgeving opgelost en gaan de scouts terug naar hun subkampterreintje.

Hier gaan ze aan de slag met een voedzame maaltijd. Ze hebben tenslotte weer nieuwe levens nodig om weer verder aan de slag te kunnen.

Na het avondeten is er een soort casinospel. Hierbij komen alle casino-achtige spellen aanbod (bv het spel patience, dat door windows vaak als standaardspel op de computer wordt gezet)

Zondag

Na een goed ontbijt gaan de scouts aan de slag met verschillende oude computerspellen. Zo spelen ze in een postenspel bijvoorbeeld. Leven Pong, Tetris en Pacman. Tijdens deze spellen kunnen natuurlijk weer verschillende scoutingtechnieken aan bod komen. Zo kan het onderdeel Pac-man bijvoorbeeld gebruikt worden om een kompasroute te lopen, of om bijvoorbeeld een hindernisbaan met EHBO-opdrachten af te leggen.

Gelukkig zijn na deze "oude" computerspellen alle spellen op de computer gespeeld en kunnen de scouts weer terug naar hun eigen dimensie. De eigenaar van de supercomputer is blij dat de scouts weer terug zijn.

De ploegen die alle spellen het beste hebben gespeeld, krijgen naast de eer nog een prijs. Zij mogen naar de LSW, waar een dergelijk probleem is met het spel Super Mario.



Tips voor aankleding en dergelijke

Bij het aankleden van een RSW ga je van het themaverhaal uit. Iedere locatie kan natuurlijk eenvoudig worden omgebouwd tot een gamelocatie. Zorg voor veel oude computers, toetsenborden, muizen ed. En versier daar de omgeving mee.

De grote computer vraagt natuurlijk wat meer creativiteit. Maar met wat verf een een paar oude lakens (en misschien een beetje tekentalent) is een grote computer toch snel gemaakt.



© Ron Leishman * www.ClipartOf.com/443935

LSW:

De organisatie van de LSW heeft na de sluiting van de LSW in 2011 een groot probleem. Twee scouts zijn helaas verdwenen in het computerspel "Super Mario". De beste computerscouts uit heel Nederland worden uitgenodigd om het spel Super Mario te komen spelen om er zo voor te zorgen dat beide scouts weer terug kunnen.



Achtergrondinformatie:

Er is heel veel informatie over computerspelen te vinden op internet. Googlen op verschillende termen levert heel veel informatie op. Daarnaast is het natuurlijk handig om navraag te doen bij fanatieke gamers. Die zijn er bij elke scoutinggroep wel te vinden.