

Het koffermysterie

een districtsspel voor
welpen, kabouters, padvindsters/
gidsen, zee- lucht- en landver-
kenners

20 juni 1987

INHOUD

	pag.
Naast een koffermysterie	3
Themaverhaal	4
1. Thema	4
2. Tips voor hantering van het verhaal	7
3. Tips voor het beeldscherm	8
4. Tips algemeen	8
Het spel	9
1. Speluitleg	9
2. Spelverloop	9
3. Het mysterie	10
4. De oplossing	10
5. Variatiemogelijkheden	11
6. Indeling in subgroepen	11
7. Resumé	14
Organisatie	15
1. Initiatief	15
2. Organisatie-team	15
3. Spel	16
4. Algemene Zaken	16
5. PR & Voorlichting	16
6. Administratie & Financiën	16
7. Ondersteuning	17
8. Planning	17
9. Terrein	18
Spelkoffers	19
Architect	21
Bakker	23
Chauffeur	24
Drogist	25
Electricienne	27
Fietsenmaker	28
Groenteboer	29
Havenmeester	30
Imker	32
Juf	33
Kapper	34
Loodgieter	35
Machinist	36
Nietmachinespecialist	37

NAAST EEN KOFFERMYSERIE

In het kalenderjaar dat de kabouter of welp 11 jaar wordt, komt hij of zij voor de keuze te staan "over te vliegen" of "af te haken".

Schrikbarend is het om te zien hoe-velen er kiezen voor het "afhaken".

Verwonderlijk? Twee à drie jaar zijn ze lid van Scouting Nederland, zijn heel erg enthousiast, krijgen dan de kans op een nieuwe uitdaging en bedanken voor de eer!

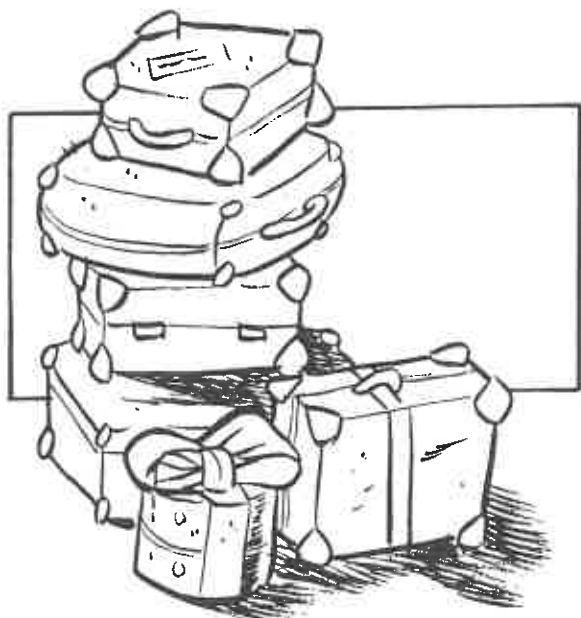
Een nieuwe uitdaging geeft echter ook een angst voor het onbekende. Bij de welpen en kabouters horen ze tot de "groten", straks zijn ze weer de "ukkie". Goed voor het water halen op kamp, aardappelen schillen en andere rotklusjes, ze kunnen nog niets en ze weten niks. Is zo'n vreesachtig gevoel terecht? Daarbij komt natuurlijk, dat ze ook al naar een andere school gaan, waar ze alweer de "ukkie" zijn in plaats van die "grote zesde-klassers"; pardon: 8e groep basisschool.

Wat kan Scouting er aan doen om de afstand tussen de oudste welpen/kabouters en de jongste padvindsters/gidsen en zee-, lucht- en landverkenner te verkleinen?

Streven naar een grotere bekendheid met elkaar lijkt ons een stap in de goede richting. Onbekend maakt immers onbeminde.

Vrijwilligers op landelijk niveau staken daartoe de hoofden bijeen. Het districtsspel voor 20 juni is het resultaat. We hopen dat dat ook in de districten plaats zal vinden. Geen eindeloze discussie over basis-uitgangspunten, maar gewoon een aantal leuke koffers met spellen en spelen samenstellen voor de diverse leeftijdsgroepen.

Het enthousiasme van de kinderen bepaald het verdere effect in de groepen.



THEMAVERHAAL

1. THEMA

Het reisbureau Bambavia organiseert iedere maand veel reizen naar alle streken van het land. Er wordt veel reclame gemaakt. Bij de V.V.V. zie je de reisfolders liggen, er is een spot op de t.v. en je ziet overal aanplakbiljetten.

De directeur van het reisbureau Bambavia heeft contact gezocht met Scouting Nederland omdat het reisbureau in grote moeilijkheden is geraakt. Waarom nu Scouting Nederland en niet een andere organisatie zul je je afvragen.

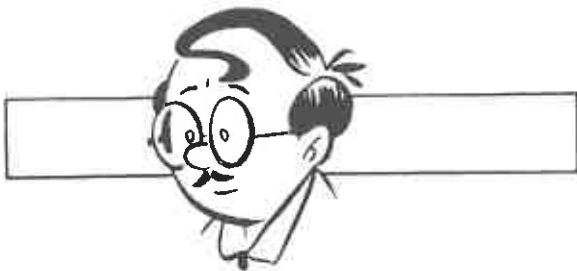
Het reisbureau heeft Scouting Nederland al jaren als klant. Veel groepen reizen met Bambavia naar het buitenland.

De heer Kreukniet, directeur van

Bambavia, zal ons nu vertellen wat er gaande is.

"Eergisteren, tijdens een vergadering, werd ik bij de telefoon geroepen. Het bleek dat ik met spoed naar het reisgezelschap MT 321 moest gaan. Toen ik daar aangekomen was bleek dat de koffers van alle reizigers op verdachte manier verdwenen waren. Voordat ik mijn kantoor verliet had ik nog gauw, bij de computer, de deelnemerslijst opgezocht. Ik wilde een indruk krijgen welke mensen ik tegen zou komen.

Het reisgezelschap bleek uit 12 personen te bestaan. Om jullie een idee te geven zal ik een korte omschrijving geven van de mensen die zich in het gezelschap bevinden.

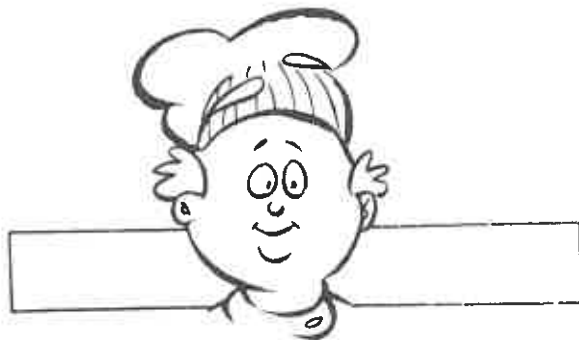


Een bakker, een warme bakker die gezellig met de mensen om kan gaan.

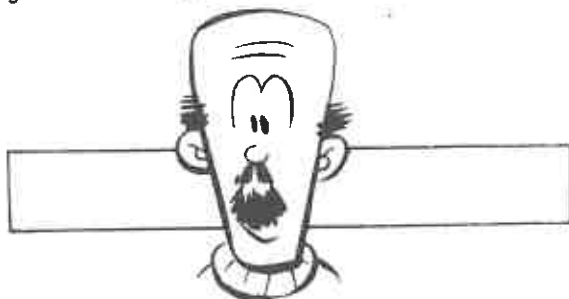


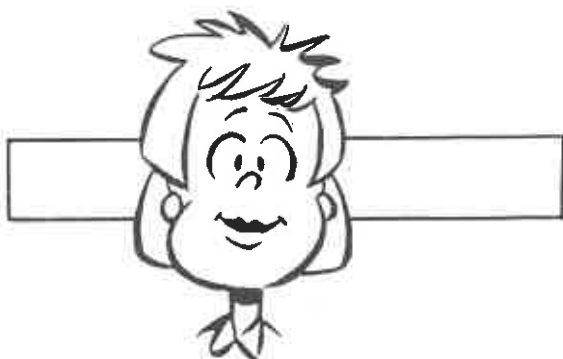
Een drogist, een man die echt eens op vakantie moest. Zijn winkel in de grote stad loopt niet zo goed meer vanwege de enorme concurrentie.

Er is een architect die net een eigen bureau begonnen is.



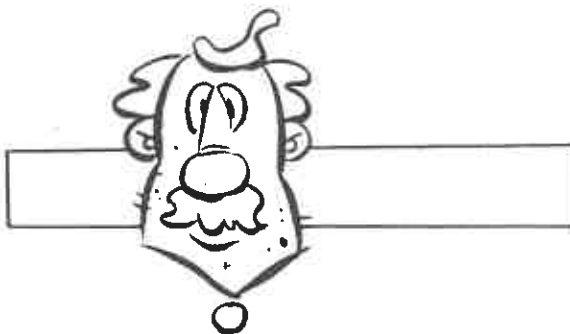
De chauffeur van het reisgezelschap, tevens de reisleader, is al 10 jaar bij mij in dienst. Een man met een gouden hart.





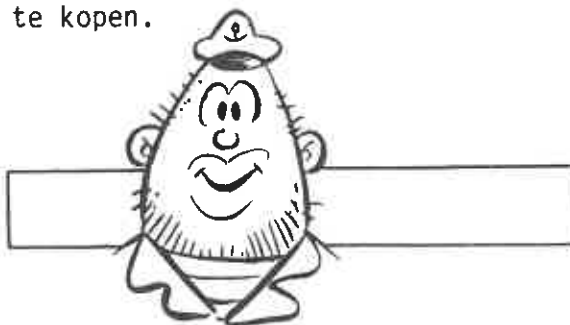
We hebben ook een electricien, ik moet eigenlijk electriciene zeggen. Een aardige vrouw. Zij is bekend geworden omdat zij als eerste vrouw dit diploma behaalde.

De fietsenmaker, een actieve man, heeft een eigen winkel en is voorzitter van de wielervereniging "Trap door" in zijn woonplaats. De



groenteboer, iemand die al jaren met ons reisbureau op vakantie gaat. Eén keer per jaar geniet hij een week van lekker niets doen. De andere weken moet hij 's ochtends al vroeg naar de veiling om groente en fruit te kopen.

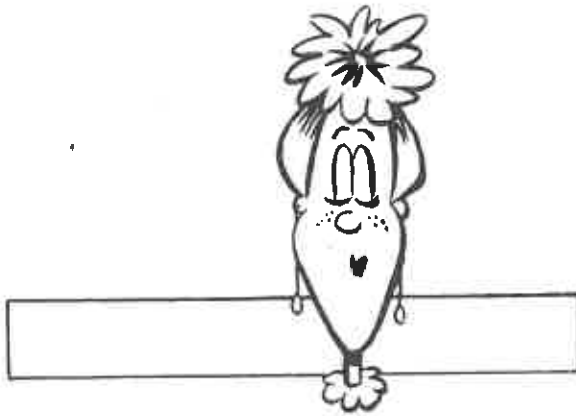
In het reisgezelschap bevindt zich ook een havenmeester, een man met een luide stem. Dat moet natuurlijk ook wel. Hij wijst de vakantievaarders een plekje aan op de kade. Vakantievaarders doen maar wat en de havenmeester moet dan ingrijpen.



De imker is een klein zenuwachtig mannetje. Hij praat en praat, hij rookt een geurige pijp.

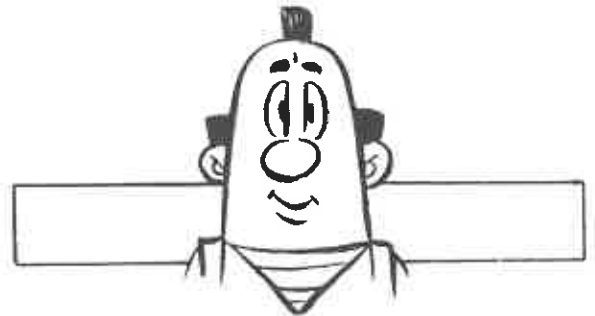
De juf is ook een vaste klant van ons reisbureau. Dit jaar had zij een vakantie hard nodig. Haar klas was groot en de kinderen moest ze vaak helpen. Op school werd er vaak vergaderd.





De laatste naam op de deelnemerslijst is van de loodgieter. Een echte vakman. Op vakantie neemt hij altijd wat gereedschap mee. "Voor het geval dat", zegt hij.

Haar vriendin, een kapster, was ook mee. Zij is een deftig dametje die goed op de hoogte is van de laatste mode op kappersgebied.



Ik liet mij door de chauffeur c.q. reisleader op de hoogte stellen van het probleem.

De chauffeur vertelde mij dat de koffers verdwenen waren. Hij vermoedde dat één van de leden van het reisgezelschap wat te maken had met de verdwijning van de koffers. Waarom, zult u vragen. De koffers waren 's ochtends ingeladen, de terugreis begon.

Nadat er in een restaurant een koffietafel was genuttigd, bleken de koffers weg te zijn.

De plaats van de koffietafel was 's ochtends met de deelnemers besproken. Vooraf stond er dus niets vast. De chauffeur wist zeker dat hij de bus had afgesloten.

Na rijp beraad heb ik besloten niet naar de politie te gaan vanwege de slechte naam die het reisbureau dan zou kunnen krijgen.

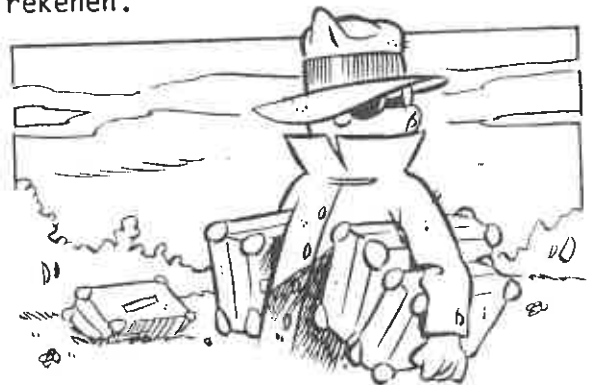
Ik besloot een privé-detective, een vriend van mij, te vragen om een onderzoek in te stellen naar de verdwenen koffers..

Na een paar uur zoeken vond hij de koffers, her en der verspreid op een stuk terrein, terug.

De meeste vakantiegangers van het reisgezelschap waren erg opgewonden en sommigen zelfs van streek. Hierdoor waren ze niet in staat hun

koffers en de inhoud ervan te verzamelen.

Daar kwam nog bij dat ik dus het vermoeden had dat één van hen betrokken was bij de kofferroof. Dit alles overdenkend kwam ik tot de conclusie dat ik voor het onderzoek naar de mogelijke dader niet op de steun van het gezelschap moest rekenen.



Vandaar mijn vraag aan Scouting om de privé-detective te helpen bij het oplossen van dit vervelende koffer-mysterie."

Scouting wil graag helpen bij het oplossen van de problemen.

Meneer Kreukniet heeft veel werk verzet tijdens de Jubileumactiviteiten in 1985.

Samen met de privé-detective wordt een plan opgesteld. Een dag later ligt dit kant en klaar op tafel. Er

is echter één moeilijkheid. De gegevens van de leden van het reisgezelschap komen uit de computer. Waarschijnlijk moet met behulp van die gegevens en de gegevens die de leden van Scouting Nederland vinden, uitgemaakt worden wie de dader is. Dus is er een grote opsporingscomputer nodig. Zonder de hulp van een computer ben je tegenwoordig nergens meer.



"Geen probleem" zegt de Scouting-medewerker, "dit is echt iets voor onze rowans en sherpa's. Die kunnen vast een computer maken en bedienen. Laten we nu het plan zorgvuldig gaan bespreken."

Het lijkt handig te zijn om tijdens het onderzoek van de koffers verschillende routes te maken. Door per subgroep koffers te inspecteren en hierbij een spel te spelen (een spel wat te maken heeft met het beroep van de eigenaar van de koffer) moet het mogelijk zijn aan het einde van de route de zaak, het koffermysterie op te lossen.

Door alle gegevens, die gevonden zijn, in de computer te stoppen, moet blijken welk persoon als schuldige uit de bus komt.

Deze naam wordt door de computer in het groot geprojecteerd op het computerscherm.

De privé-detective neemt vervolgens de dader voor nader onderzoek mee. De andere leden van het gezelschap nemen hun koffers in ontvangst.

Als dank voor de hulp die iedereen geboden heeft, biedt het reisbureau alle helpers van Scouting Nederland een herinnering aan.

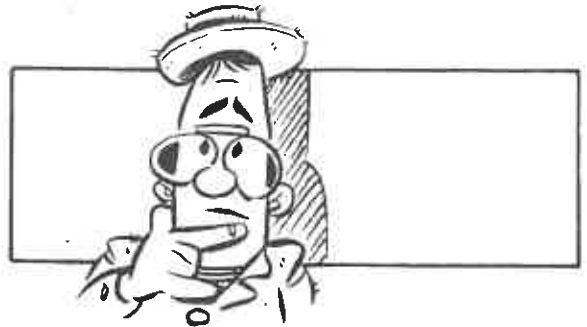
TIP

Als blijkt dat het reisgezelschap in het district uit 14 personen

bestaat, zijn hier nog twee "reserve" vakantiegangers.



MACHINIST, een man van ± 35 jaar, die zich heel de reis ergert aan het feit dat de bus zo langzaam rijdt.



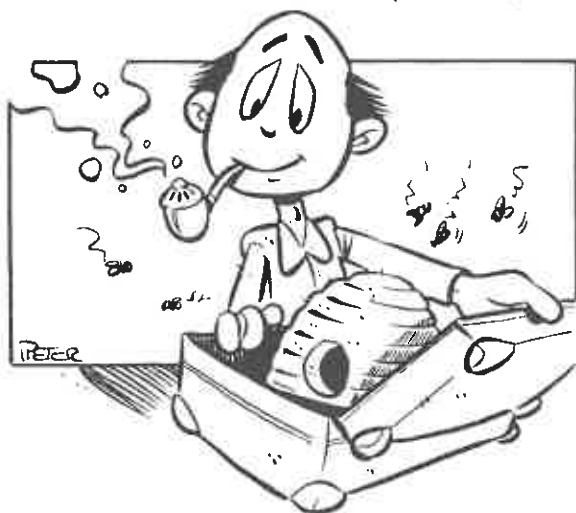
NIETMACHINESPECIALIST, is een man die erg verstrooid is en z'n spullen overal laat slingeren. Hij heeft een ontzettend harde stem waardoor het reisgezelschap hem vaak links laat liggen.

2. TIPS VOOR HANTERING VAN HET VERHAAL.

- * Het verhaal rond het koffermysterie is als richtlijn bedoeld voor het districtspel 1987. Het is heel goed mogelijk dat er personen en/of gebeurtenissen worden bijgehaald.
- * Een leuke introductie is het van tevoren verspreiden van reisfolders, affiches in het district.
- * Een brief namens de heer Kreukniet naar iedere groep sturen met als inhoud de vraag of ze willen meehelpen met het oplossen van het probleem.
- * Het spelen van het geschetste probleem aan het begin van het spel.
- * Het is in ieder geval aan te bevelen de personen die een rol spelen in levende lijve op te laten treden tijdens het districtspel. Uiteraard kunnen alle beroepen zowel door mannen als vrouwen

worden uitgeoefend.
Wij denken dan aan de leden van het reisgezelschap, de directeur, privé-detective, Scouting Nederlandorganisator.

- * De leiding, rowans, sherpa's en anderen die op de diverse kofferplaatsen tijdens de route staan moeten verkleed zijn als het beroep wat zij vertegenwoordigen.
- * De koffers moeten zo groot zijn, dat er eventueel materiaal van het te vertegenwoordigen beroep in kan. Het is aan te bevelen de opdrachten van de diverse beroepen binnenin de koffer te plakken.



- * De routes worden genummerd van 1 t/m 11, dit naar gelang het aantal deelnemers. De beroepen zijn gerangschikt van A t/m L.
- * Het is leuk als diegenen die op een post staan tegenover een groepje doen of ze inderdaad dat beroep uitoefenen (verhaal rondom de kofferpost).
- * Op een grote open plek staat de computer en het beeldscherm.

3. TIPS VOOR HET BEELDSCHERM

- * dia-projectiescherm
- * kant en klaar bord met daarop de naam
- * aankomst en vertrektijdenbord zoals op Schiphol.
- * Zodra een route klaar is, brengen de deelnemers hun gegevens naar de computer.
Laat de computer het route voor route verwerken zodat de uitslag per route verschijnt. Dit verhoogt de spanning bij de deelnemers.

- * Tijdens het bekijken van de uitslagen zou het leuk zijn als het reisgezelschap nerveus, in spanning afwacht wat er gaat gebeuren. Stuk voor stuk zien de deelnemers de leden opgelucht ademhalen als blijkt dat zij het niet zijn. Totdat er één over is.

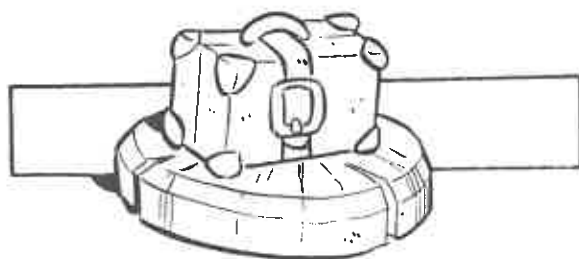


- * Laat bij de ontknoping de dader wegvoeren door de privé-detective of plaatselijke politie.
- * Het zou heel leuk zijn als de deelnemers een feest krijgen als dank.
Als dit niet haalbaar is, zorg dan in ieder geval voor een herinnering.

4. TIPS ALGEMEEN

- * reisbureaufolder
- * kofferlabel met districtsspel 1987 te?
- * klein koffertje in de vorm van een totem (per deelnemer of per groep)
- * bus

In het geval dat er veel rowans/sherpa's meedoen zou het leuk zijn een kampvuur voor hen en leiding te organiseren als dank voor de hulp.



HET SPEL

1. SPELUITLEG

Wanneer de deelnemers op het spelterrein aankomen, worden zij welkom geheten door de directeur van Bamba-via, de heer Kreukniet. Deze zet in het kort uiteen wat de inhoud van het verhaal is en stelt de aanwezigen voor aan de leden van het reisgezelschap. Uiteraard zijn de leden zodanig uitgedost, dat het duidelijk is welk beroep zij uitoefenen.

In de groepen is tevoren een verdeling gemaakt. Elke deelnemer heeft een kaartje waarop een letter (A t/m L) én een cijfer staan (1 t/m 11). De letter- en cijfercombinatie geven aan op welk punt elke deelnemer moet starten. A1 begint op de eerste route bij de koffer van de architect, B1 begint op de eerste route bij de koffer van de bakker, enzovoort.

De privé-detective krijgt vervolgens het woord en geeft aan, hoe de vork in de steel zit en wat hij organisatorisch heeft geregeld. Er zijn 11 routes en in elke route komen de 12 koffers van de leden van het reisgezelschap voor.

In iedere koffer zit de persoonlijke bagage van een lid van het reisgezelschap. De dader denkt slim geweest te zijn en heeft in elke route één (of meerdere) aanwijzing(en) gegeven in de koffer van een lid van het reisgezelschap om zodoende de schuld op een ander te schuiven.



Het kan dus voorkomen dat de muts van de bakker, in de koffer van de architect zit.

Naar de mening van de privé-detective sluit dit dan uit dat de bakker het gedaan heeft, omdat de bakker zichzelf niet verdacht zou maken door bewijsstukken te laten slingeren.

De privé-detective roept dan ook op, alle koffers grondig te onderzoeken op dergelijke aanwijzingen.

2. SPELVERLOOP

De deelnemers die een 1 op hun kaartje hebben gaan naar route 1, de deelnemers die een 2 op hun kaartje hebben naar route 2, etc. Op de routes worden de deelnemers verdeeld over de posten A t/m L, naar gelang hun kaartje aangeeft.



Op het afgesproken tijdstip begint de grote speuractie. Op elke route wordt van koffer naar koffer getrokken. Bij elke koffer wordt een opdracht gedaan en wordt door de deelnemers gezocht naar een aanwijzing in de koffers. Per koffer wordt 8 minuten aan de opdracht besteed en daarna is er een wissel van 2 minuten. Je gaat alfabetisch te werk. Eerst de koffer die op je opdracht staat, daarna de volgende alfabetische; ben je bij de L-koffer geweest, dan weer beginnen bij de A, etcetera.

Heb je alle koffers gehad, dan wordt per route verzameld en wordt er bekeken welke aanwijzing(en) er gevonden is (zijn).

3. HET MYSTERIE

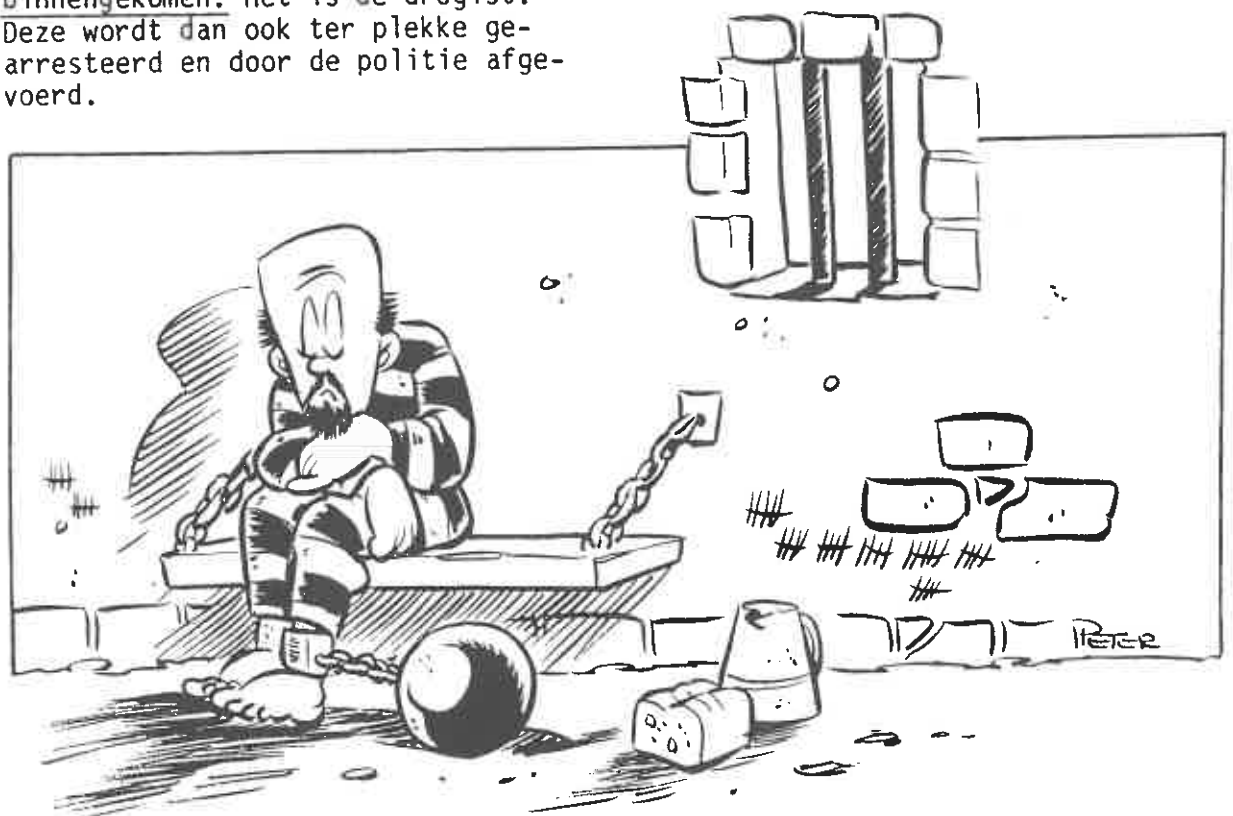
Wanneer in route 1 in de koffer van de bakker een passer is gevonden, bij de chauffeur een bouwtekening en bij de drogist een offerte van een aannemer etc., dan kan hieruit de conclusie getrokken worden, dat de architect verdacht gemaakt is. De architect is dan dus NIET de dader, want hij zou zichzelf nooit zo verdacht maken.

De aanwijzing wordt naar het centrale punt gebracht. Daar staat de privé-detective die uiteraard met argusogen het verzamelde reisgezelschap in de gaten houdt. Op een groot, voor iedereen zichtbaar, beeldscherm wordt bijgehouden wat de binnengekomen aanwijzingen zijn. Het beeldscherm ziet er als volgt uit:

	ROUTE 1	ROUTE 2	ROUTE 3	ROUTE 4	ROUTE 5	
ARCHITECT	X		X			
BAKKER						
CHAUFFEUR		X				
DROGIST				X		
ELECTR.						

4. DE OPLOSSING

Bijvoorbeeld wordt in route 1 een aanwijzing gevonden van de architect, in route 2 van de electricienne, in route 3 van de bakker, in route 4 van de loodgieter etcetera. Aan het eind blijkt dat er tegen één persoon geen enkele aanwijzing is binnengekomen. Het is de drogist. Deze wordt dan ook ter plekke gearresteerd en door de politie afgevoerd.



5. VARIATIE-MOGELIJKHEDEN

Het bovenstaande gaat uit van 11 routes. Op elke route die alle identiek zijn staan 12 koffers van de leden van het gezelschap. Bij elke koffer begint een groepje van 7 deelnemers. In totaal kunnen hierbij dus $11 \times 12 \times 7 = 925$ deelnemers aan mee doen.

Bij een groter aantal deelnemers is het spel eenvoudig uit te breiden. Er zijn twee reserve-koffers, te weten de machinist en de niet-machinedeskundige. Dan kunnen ook het aantal routes worden uitgebreid met twee. In totaal kunnen dan $13 \text{ routes} \times 14 \text{ koffers} \times 7 \text{ deelnemers} = 1.275$ deelnemers meedoen. Denk dan aan het feit dat de tijd waar gespeeld wordt met twintig minuten wordt uitgebreid!!

Ook het tussen voegen van een eetpost of drinkpost, kan nog ruimte scheppen of door vermeerderen van het aantal deelnemers per groepje.



Bij een minder aantal deelnemers dan 925, is het ook mogelijk het aantal routes in te krimpen. Het aantal aanwijzingen per route kan dan worden uitgebreid. In één route misschien wel verdachtmakingen tegen twee of drie verschillende personen.

Het is natuurlijk het leukst als de spanning tot het laatst blijft: Wie is de dader?

Voorkom daarom dat per route zodanig veel aanwijzingen tegen verschillende personen worden gegeven, dat na twee of drie routes al bekend is, wie de dader is. Ook is het goed, dat de aanwijzing(en) duidelijk zijn, want het eind mag niet in een anti-climax eindigen, omdat bij één

of meerdere routes de aanwijzingen niet duidelijk is/zijn.



6. INDELING IN SUBGROEPEN

In principe kunnen de routes allemaal hetzelfde zijn met uitzondering van de aanwijzingen omtrent de dader uit het reisgezelschap (zie daarvoor elders in deze koffer).

Er zitten echter, naar wij hopen, voldoende variatie-mogelijkheden bij de spelkoffers om de routes juist een beetje te variëren in plaats van te kopiëren.



De spelvorm is zó gekozen, dat het heel goed mogelijk is om een deel van de routes voor alléén meisjes-subgroepen, een deel voor alléén jongens-subgroepen en een paar routes voor gemengde subgroepen.

De verhouding van het aantal meisjes-: jongens-: gemengde routes is per district zeer verschillend. Bij het maken van de subgroepindeling zul je wellicht niet zo mooi uitkomen. Vandaar dat er nog twee reserve-koffers zijn uitgewerkt. Bovendien kun je natuurlijk ook met 10 subgroepen op een route van 12 koffers spelen, enkele subgroepen van 6 of juist 8 maken etcetera. Als het niet gaat zo als het moet, dan moet het zoals het gaat. Wanneer het aantal deelnemers nogal groot is, is het haast ondoenlijk om ter plekke subgroepen te vormen. Aan de hand van de definitieve opgave kun je dit beter van tevoren doen.

De subgroepcode is dan:

groep 1	groep 2 t/m	groep 11
A1	A2	A11
B1	B2	B11
C1	C2	etc.
D1	etc.	t/m L1
etc. t/m		
L1		

De 7 kinderen van subgroep G8 starten de route 8 bij de koffer van de Groenteboer.



Bespaar jezelf het gepuzzel om het 'op de kabouter nauwkeurig' ingedeeld te krijgen. Het systeem moet natuurlijk kloppen, maar groepen kunnen best zelf de kofferlabels losknippen. Geef wel duidelijk aan welke nummers voor welke speltak bedoeld zijn.

INSCHRIJFFORMULIER SCOUTINGGROEP DE TRAVELLERS

Wij doen op 20 juni mee aan het koffermysterie met:

	aantal	door het district in te vullen code
kabouters	16	2 x A1 t/m H1
welpen	21	2 x A2 t/m K2
gemengd kabouters/welpen	-	
zee-/luchtverkenners: jongens	-	
meisjes	-	
gemengd	-	
padvindsters/gidsen	18	2 x A3 t/m I3
verkenners	24	2 x A4 t/m L4 + 2 x L2
padv./gidsen/verkenners gemengd	-	
	79	

Er komen in totaal 15 leid(st)ers mee.

Onze rowan en/of sherpa-afdeling wil wel/niet meewerken.

TIP: maak eerst één "moedervel" met alleen de letters erop en kopieer dat eerst 11 x; vul dan de cijfers erbij in en kopieer dat stapeltje 7 x (liefst op dikker papier, bijvoorbeeld 120 grams).

K O F F E R L A B E L S

0	A	BAMBAVIA TOURS	BAMBAVIA	B	0
			TOURS		
0	C	BAMBAVIA TOURS	BAMBAVIA	D	0
			TOURS		
0	E	BAMBAVIA TOURS	BAMBAVIA	F	0
			TOURS		
0	G	BAMBAVIA TOURS	BAMBAVIA	H	0
			TOURS		
0	I	BAMBAVIA TOURS	BAMBAVIA	J	0
			TOURS		
0	K	BAMBAVIA TOURS	BAMBAVIA	L	0
			TOURS		

RESERVE

0	M	BAMBAVIA TOURS	BAMBAVIA	N	0
			TOURS		

7. RESUMÉ

- * Tevoren indeling maken van groepjes. Aangeven route (nummer) en plek van begin in de route (letter).
- * 120 Minuten speeltijd en circa 30 minuten start en 30 minuten afronding.
- * De groepjes bestaan uit circa 7 deelnemers.
- * Elke route is gelijk en bestaat uit het aantal koffers van de leden van het reisgezelschap.
- * Per route wordt één onschuldig lid van het reisgezelschap verdacht maakt. Er is geen aanwijzing die leidt naar de dader.



- * Aan het einde worden per route de aanwijzingen verzameld en duidelijk zichtbaar gemaakt.

ORGANISATIE

1. Initiatief

In de meeste gevallen zullen de speladviseurs gewend zijn het initiatief te nemen wanneer het om organiseren van een districtsledenactiviteit gaat. Het koffermysterie gaat echter dwars door (bijna) alle speltakken heen. Het lijkt ons dan ook een goede zaak als het hele districtsbestuur zich achter deze activiteit schaaft en uit haar midden een organisator/coördinator benoemt. Dat de districtsvoorlichter de PR op zich neemt en de districtspenningmeester de financiën is dan een logisch gevolg.



Het welslagen van het koffermysterie is een verantwoordelijkheid van alle betrokkenen uit de speltakken in het district.

Aan het districtsbestuur de taak om iedereen er bij te betrekken, het organisatieteam te vormen en de voortgang te bewaken.

2. Organisatieteam

Veel praktische zaken hoeven niet door een organisatieteam uitgevoerd te worden. Iedere deelnemende groep/speltak kan prima voor de uitwerking en materiaalvoorziening van enkele 'spelkoffers' zorg dragen.

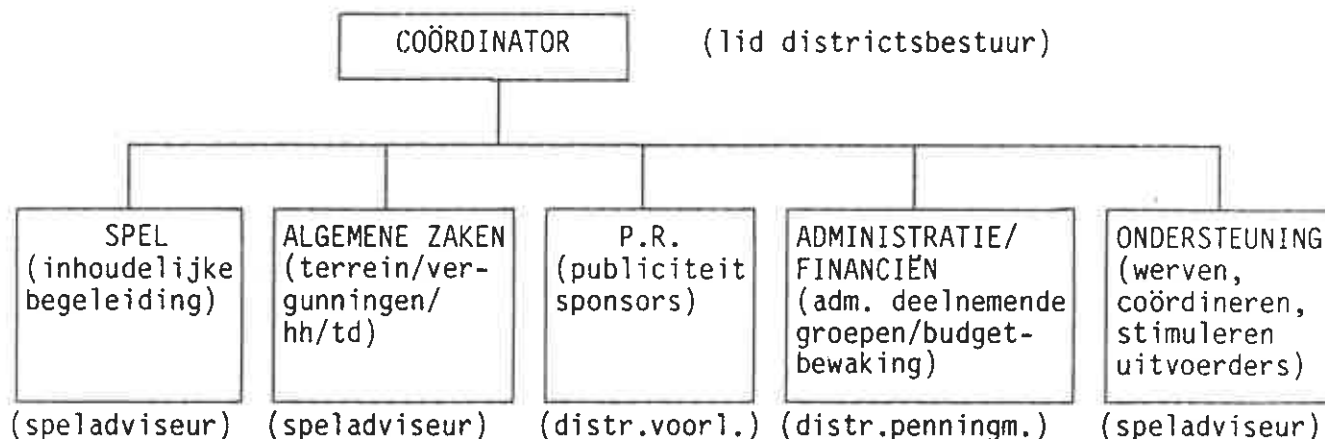
Er moet natuurlijk wel "even" gecheckt worden of dat allemaal loopt.

Per groep kan afgesproken worden wie voor de postbezetting (kofferbewaking) zorgt, voor algemene klussen beschikbaar is etc.

Er moet natuurlijk wel "even" een 'personeelsplaatje' gemaakt worden en gecheckt worden of iedereen zich aan de afspraken houdt.

Aan de hand van een inventarisatie van alle zaken kan een organisatie-team samengesteld worden, een planning worden gemaakt en de taken onderling verdeeld worden.

Een, onder eindverantwoording van het districtsbestuur, functionerend organisatieteam zou er als volgt uit kunnen zien.



Het aantal deelnemers bepaalt of de taakgebieden door één persoon, dan wel door een werkgroep(je) gedaan kunnen worden.

In het laatste geval is alleen de voorzitter van zo'n werkgroep(je) lid van het organisatie-team (in ons voorstel).

3. Spel

Voor de inhoud zie elders in deze koffer. De persoon/personen die zich hiermee belast(en), werken de spelsuggesties, in overleg met de leiding van de groepen uit, maken afspraken over de taken en wijze van uitvoering, materialen, planning, etc. Verder hoort hier ook de overige communicatie met de groepen, afstemming voor de uitnodigingen, checken of alles volgens planning loopt.



Een niet te vergeten detail is natuurlijk dat juist uit deze hoek financiële consequenties aangegeven moeten worden.

Tenslotte hoort hier de inhoud van de start en ontknoping thuis.



4. Algemene Zaken

Tot dit taakgebied behoort:

- terreinkeuze, - reservering (zie ook elders)
- overleg/vergunningen brandweer, politie
- coördineren huishoudelijke dienst (natje/droogje medewerkers, versnapering voor de kinderen)
- coördineren technische dienst (opbouw, decors, computer, geluidsinstallatie, aankleding terrein etc.).

5. PR & Voorlichting

Van de afdeling PR & Voorlichting van het landelijk bureau ontvangt ieder district nog tips en aanbevelingen.

6. Administratie & Financiën

Het is handig om te werken met een voor-inschrijving, zodat je zo vroeg mogelijk een redelijke schatting van het aantal deelnemers kunt maken.



Een goede administratie is noodzakelijk om tijdig voldoende herinneringen te kunnen maken, uitnodigingen te kopieëren, routes samen te stellen etc.

Hoe je het districtsspel financiert is natuurlijk per district verschillend. Bij de één zit de deelnemersbijdrage al in de contributie, bij de ander wordt alles apart afgerekend.

Laat in dat geval de groepen vast een 'aanbetaling' doen, dan hoeft het district niet alles voor te schieten en je hebt een zekerheid dat de groep ook echt meedoet.

De uitgaven zijn zo afhankelijk van de situatie in het district dat hier nauwelijks een richtlijn voor te geven is.

Mogelijke kostensoorten:

- * Terreinhuur/entreekosten park of plantsoen;
- * Huur podium;
- * Huur kramen/tafels;
- * Huur geluidsinstallatie
- * Kosten voor aankleding terrein en routes;
- * Vervoer;
- * Transport- en materialenverzekering;
- * Materialen, kosten van verbruiksartikelen en eventuele vergoedingen voor geleende gebruiksartikelen;
- * Voeding. Natje/droogje medewerkers (denk ook aan de koffie tijdens de voorbereidings-vergaderingen).
- Consumptie(s) deelnemers;
- * Herinneringen. Per deelnemer een kofferlabel?

De kosten voor fotokarton, ballonnen, drukstencil- of kopieërwerk, hout, touw, verf etc. lopen snel op. Maak per post een begroting. Spreek duidelijk, met de groepen die een post of algemene klus verzorgen, af tot welk bedrag zij eventueel kunnen declareren en hoe dit uitbetaald wordt.

Ga na of er materialen zijn die op meerdere plaatsen nodig zijn en of dit wellicht goedkoper centraal in te kopen is of, nog mooier, hier een sponsor voor te vinden is.

7. Ondersteuning

Voor diverse werkzaamheden zijn mensen nodig. Om de 'Spel' en 'Algemene Zaken' mensen te ontlasten, lijkt het ons handig wanneer één persoon (team) zich met het werven van deze mensen bezighoudt. Dit voorkomt dat mensen dubbel benaderd of juist overgeslagen worden en het geeft een grotere kans op een reële verdeling van de lasten over alle deelnemende groepen/speltakken. Eén maal bereid gevonden voor een klus, wordt de begeleiding verder geregeld door het betreffende lid van het organisatieteam.

8. Planning

10 januari:

- Tijdens de bijeenkomst over de spelevaluatie ontvangt het district de info-koffer.



Na 10 januari:

- Districtbestuursvergadering waarin het organisatieteam wordt 'benoemd'.
- Bijeenkomst organisatieteam om de introductie avond voor te bereiden.
- Terreinkeuze bepalen.

februari:

- Introductie avond voor (een vertegenwoordiging van) alle speltakstafteams in het district.
 - * het thema-verhaal wordt gepresenteerd
 - * het gekozen spelsysteem uitleggen
 - * voorlopig inschrijfformulier uitdelen, waarop ook medewerkers gevraagd worden.
- Bijeenkomst organisatieteam om de eerste werkvergadering voor te bereiden, medewerkers in te delen en actie te ondernemen naar ontbrekende medewerking budget/raambegroting opstellen etc.
- Terrein gereserveerd.

maart:

- Eerste werkvergadering. Per werkveld (Spel, Algemene Zaken, PR etc.) concrete afspraken maken met de medewerkers.
- Voortgang bewaken, tussentijds laten rapporteren.

Paasvakantie:

- Werkweekend/dagvergadering om materialen klaar te maken, uitnodigingen te vouwen etc.
- Voortgang bewaken.
- Eventueel volgende werkbijeenkomst(en).

13 juni:

- Zoveel mogelijk materialen in laten leveren op centrale plaats.
- Subgroepindeling naar de groepen sturen (groepen op laten halen als ze toch materiaal in komen leveren).



19 juni:

- Opbouw/aankleding voorzover mogelijk.

20 juni:

- Opbouw/aankleding/route aanduiding.
- Opvang deelnemers.
Denk aan voldoende reserve subgroepkaartjes (kofferlabels).
- Centrale start.
- De koffer-spelen.
- De ontknoping.
- Opruimen, afbreken, aanvegen.

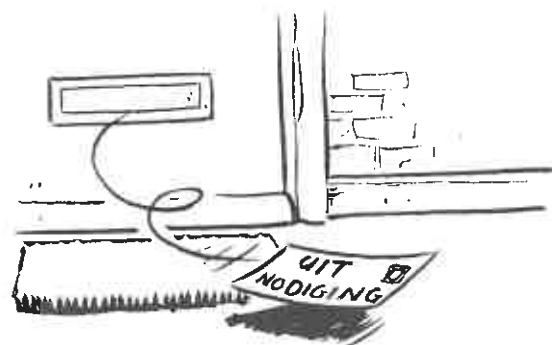
9. Terrein

Niet in ieder district zal er een ruime keuze aan terreinen te vinden zijn waar je zoveel kofferroutes uit kunt zetten en bovendien een grote open ruimte hebt om centraal te openen en te sluiten. Denk ook aan sanitaire voorzieningen! Een goede geluidsinstallatie is onontbeerlijk! In ieder dorp en stad is natuurlijk wel een marktplaats, 'de hof', raad-

huisplein of iets dergelijks. De straten zijn dan je spelkoffer-routes. Leuke variatie is dan bv. ook enkele koffers in etalages onder te brengen; die waren dan al door verkocht.

Let wel op de veiligheidsaspecten, omdat je subgroepjes met bv. kabouters en gidsen hebt, hoef je dus niet persé een leidinggevende per subgroep mee te sturen. Op drukke oversteekplaatsen moet je dan wel zorgen voor klaar-overs (overleg met politie). Verder zul je dan ook bij iedere koffer een leid(st)er, ouder, rowan of moeten plaatsen om je koffer te bewaken.

Zorg (ongeacht welk terrein, plantsoen, stadsdeel) voor voldoende EHBO posten. De plaatselijke EHBO/Rode Kruis afdeling is vaak genegen te helpen.



SPELKOFFERS



ARCHITECT

Een architect is iemand die bouwwerken ontwerpt. Behalve het tekenen van bouwwerken, bemoeit de architect zich ook met het bouwen zelf van zijn getekende bouwwerken. Hij houdt toezicht bij de bouw of zijn tekeningen juist worden uitgevoerd en hij lost problemen op bij de bouw.

KOFFERINHOUD

In de koffer van de architect zitten allerlei voorwerpen die de architect nodig heeft bij het ontwerpen en bij het bouwen van bouwwerken, zoals potloden, pennen, tekenvellen, ruitjesvellen, een curvimeter, een duimstok, linealen, driehoeken, etcetera.



SPELSUGGESTIES

Onderstaand treft je een aantal mogelijkheden aan, die als opdracht gegeven kunnen worden bij de verschillende stadia waarbij een architect bij een bouwwerk wordt betrokken.

VORMGEVING

Er zijn een aantal tekenvellen en potloden. De vraag is een gevel van een Scoutingclubhuis te ontwerpen, waar komen de ramen, het dak, de deuren, etcetera. Mogelijk kunnen de omtrekken, voor- en achtergevel en zijkanten, reeds worden voorge-tekend.

INDELING

De architect houdt zich natuurlijk bezig met de indeling van een gebouw.

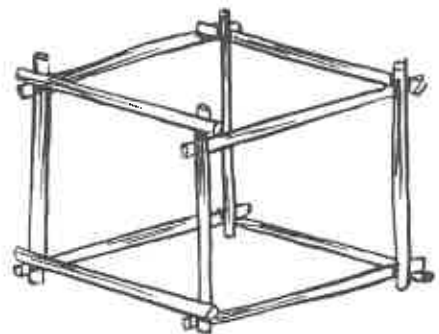
Er zijn een aantal kaartjes waarop staan:

- de hal
- wasgelegenheid
- keuken
- welpenhol
- speelzaal
- verkenner-/padvinders/gidsen lokaal
- toiletten
- etcetera.

De bedoeling is dat binnen een omtrek van een gebouw dat al op een tekenvel staat aangegeven, de kaartjes gerangschikt worden tot een logisch geheel.

CONSTRUCTIE

Er is een blok gepionierd.



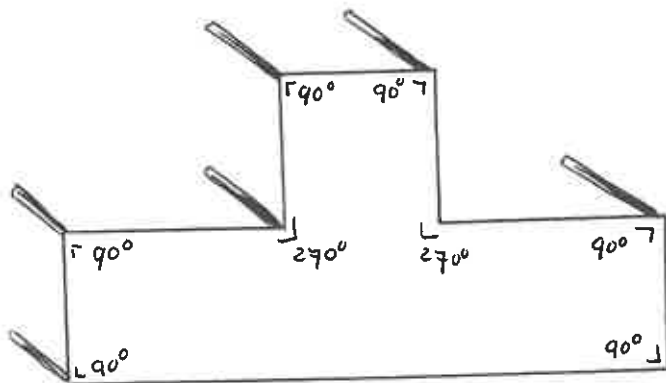
Het vervelende echter is, dat een dergelijk blok niet in de goede vorm blijft staan. De vorm zakt in. De opdracht is nu de constructie met behulp van enige touwen zodanig te verstevigen dat de bedoelde kubus vorm behouden blijft en dat de kubus transportabel blijft.

Door het aanbrengen van 2 diagonalen in de kubus krijgt de kubus enige stevigheid.

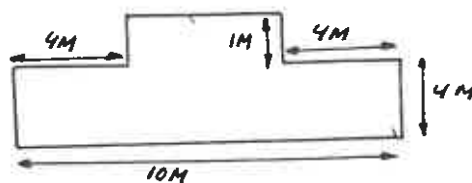
UITVOERING

Op de bouw houdt de architect zich onder andere bezig met het opmeten van hoeken.

De deelnemers krijgen een kompas en een aantal jalons (palen). Gevraagd wordt de omtrek van een huis te bepalen met behulp van het kompas met hoeken van 90° . Op elke hoek moet een jalon (paal) worden neer gezet. Bijvoorbeeld:



De deelnemers krijgen een plattegrondje waarop de afmetingen zijn aangetekend. Bijvoorbeeld:



Tevens zou de opdracht kunnen zijn, metsel (met metselverband!) of stapel een muurtje met stenen.

SPELMATERIAAL

Tekenvellen, potloden, kompas, touw, sjalons (palen), stenen.

BAKKER

Ieder jaar organiseren alle bakkers in Nederland de "week van het brood". Tijdens deze week kunnen de mensen kijken hoe brood gebakken wordt, welke soorten brood er zijn en kunnen zij voor minder geld brood kopen. De bakkers hopen zo dat zij meer mensen in hun winkels krijgen die hun produkten kopen. Ieder jaar proberen zij ook een nieuw brood aan te bieden. Er wordt voor dit nieuwe brood dan veel reclame gemaakt. Onze bakker heeft op zijn vakantie-reis spullen meegenomen om de week van het brood voor te bereiden. Hij wilde een affiche ontwerpen en een nieuw brood bedenken. Dit nieuwe brood wil hij in zijn etalage leggen. Het kan geen echt brood zijn. Dat zou gaan schimmelen. De bakker maakt een namaakbrood van brooddeeg met heel veel zout.



KOFFERINHOUD

Bakkersmuts,
bloem,
zout,
appeltaart/cake/broodvorm,
deegroller
zakje met krentenbol/kadetjes

SPELSUGGESTIES

- Ontwerp met elkaar een nieuw brood. Maak er een voorbeeld van voor de etalage van de bakker.
- Maak bij dit brood een affiche met een pakkende tekst.

SPELMATERIAAL

Voor het brood:

bloem
water (deeg van tevoren
zout klaar gemaakt)
grote kom

Recept:

500 gr. bloem "nieuwe broden"
veel zout mini uitvoeren
3 dl. water
(voorbeelden vooraf en resultaten
(na afloop eventueel thuis bakken,
30 minuten, 180 °C).

Reclame-affiche:

grote vellen papier
schaar
pen/potlood/viltstiften
diverse kranten/weekbladen
lijm

CHAUFFEUR

De koffer van de chauffeur is al doorverkocht! Om aan te tonen dat de 'nieuwe eigenaar' niet wist dat hij een gestolen koffer gekocht heeft, geeft hij de gelegenheid de kofferinhoud terug te verdienen.

KOFFERINHOUD

In 12-voud (voor iedere subgroep een set):

folder van het reisbureau
kaart van Europa
passagierslijst
rijbewijs
etc. én een voorwerp wat er niet in thuis hoort (de aanwijzing)



SPELSUGGESTIES

Ieder voorwerp in de koffer vertegenwoordigd een bepaalde geldwaarde. Voor dat geld mogen de deelnemers het voorwerp meenemen. In plaats van geld kunnen ze betalen met een goed antwoord op vragen van de nieuwe eigenaar.

Als bonus krijgen de deelnemers het voorwerp mee wat niet bij de chauffeur hoort.

N.B. De nieuwe eigenaar vult de koffer weer voor de volgende subgroep.

LIJST MET VRAGEN (VOORBEELDEN)

(De vragen hebben ook betrekking op het beroep 'chauffeur').

CATEGORIE 1: fl. 5,--; vragen naar provinciehoofdsteden; B.v.:

Wat is de hoofdstad van Utrecht?
Wat is de hoofdstad van Flevoland?
Wat is enz.

CATEGORIE 2: fl. 10,--; vragen naar landenhoofdsteden; B.v.:

Wat is de hoofdstad van Nederland?
Wat is de hoofdstad van Hongarije?
Wat is enz.

CATEGORIE 3: fl. 15,--; vragen naar land van herkomst van verschillende automerken; B.v.:

Uit welk land komt de Volkswagen?
Uit welk land komt de Nissan?
Uit welk land enz.

CATEGORIE 4: fl. 20,--; vragen naar de voertaal in een bepaald land;

B.v.:
Wat is de voertaal in Zwitserland?
Wat is de voertaal in België?
Wat is enz.

CATEGORIE 5: fl. 25,--; vragen naar landsafkortingen op auto's; B.v.:

Welke letters staan op een auto die uit Oostenrijk komt?
Welke letters staan op een auto die uit Zweden komt?
Welke letters enz.

CATEGORIE 6: fl. 30,--; vragen naar kleur van letters en nummerplaten uit de diverse landen; B.v.:

Hoe ziet een nummerplaat van een Duitse auto eruit, noem kleur van plaat en letters;
Noem kleur van nummerplaat en letters van een Nederlandse auto;
Noem kleur van enz.

Let er bij de keuze van de vragen op, dat zowel de jongste als de oudste deelnemers aan bod kunnen komen.

SPELMATERIAAL

12 keer de kofferinhoud (of, bij subgroepen 14 keer!).
Lijst met vragen.

DROGIST

De drogisterij is een winkel voor iedereen. Er is zo ontzettend veel te koop en er zijn ook zo veel verschillende dingen, dat je er je ogen uitkijkt. Het varieert van huishoudelijke dingen, zoals afwasmiddelen en sponzen, tot allerlei luchtjes en make-up, snoep, vooral drop, maar ook allerlei eenvoudige medicijnen, zoals aspirine en dieet-spullen. Het spel bij de koffer van de drogist probeert je hieruit een keuze te laten maken, maar natuurlijk op een niet al te makkelijke manier.



KOFFERINHOUD

- drogisterij-artikelen
- pop

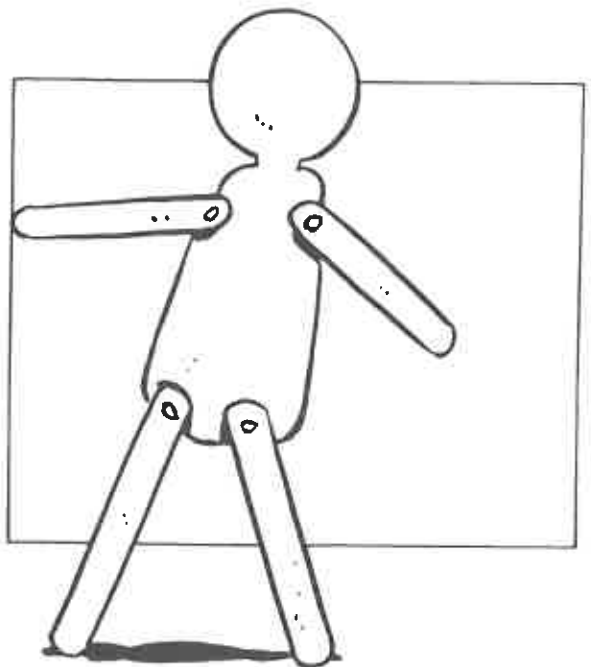
SPELSUGGESTIES

In de koffer zitten een heleboel kaartjes met artikelen die je bij de drogist kunt kopen (zie lijstje hieronder). Maar ook zitten er in de koffer een heleboel losse onderdelen van het menselijk lichaam, die je in de vorm van een trekpopp in elkaar kunt zetten, zodat armen en benen kunnen bewegen. Er zijn echter een aantal dingen die je kunt kiezen. Zo zijn er open en dichte handen; een open of dichte mond en ga maar door. De drogist probeert z'n winkel weer goed te laten lopen, en is dan ook altijd druk in de weer met al z'n artikelen. Hij doet ook graag voor hoe je ze moet gebruiken; dat doet ie vandaag in elk geval. Om dat te kunnen moet de drogist-pop eerst goed in elkaar gezet worden, er is namelijk maar één manier waar-

op de drogist je het gebruik van alle produkten kan laten zien.

DROGISTERIJ-ARTIKELEN

spons	krulspelden
drop	geurvreters
pleister	wattenstaafjes
make-up	oorbellen
nagellak	haarnetje
veters	lippenstift
jodium	zonnebril
emmer	dweil
verband	zakdoekjes
thermometer	eau de cologne



POP:

romp
hoofd met oren met 'oorgaten'
open/dichte mond
2 (liefst beweegbare) armen
open of dichte handen
blote voeten of schoenen, en losse schoenen
benen

SPELTIPS:

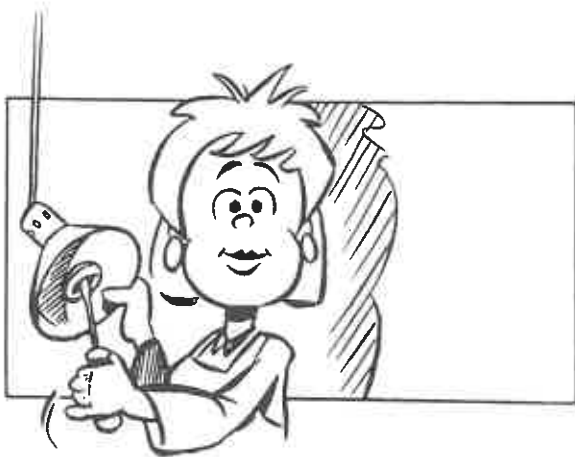
1. In plaats van de kaartjes kun je ook de etiketten of merken van de artikelen gebruiken (leuke kleuren!).
2. Zaag de lichaamsdelen op ware grootte uit, bijvoorbeeld trip-lex, dan kun je de echte dingen gebruiken.
3. Doe alleen de lichaamsdelen in de koffer en maak van de artikelen een drogisterij-etage.
4. Zorg dat de pop tegen een stootje kan en dat ie simpel in- en uit elkaar te halen is.
5. Het is belangrijk dat alle onderdelen van de pop aanwezig zijn, want zonder de keus van ledematen is de grap van het spel eraf.
6. De drogist blijkt de dader te zijn, maar dat mag nergens uit blijken.

ELECTRICIËNNE

De electriciën is weliswaar niet in staat te spreken, alles wat zij doet is "blub-blub" zeggen. Zij probeert met de deelnemers te spreken door een w.c.-rol, en probeert wat te seinen, maar het lukt niet, omdat beide apparaten incompleet zijn. Van het morse-apparaat ontbreken draden en ontvanger/toetertje, en van de w.c.-rol ontvanger ontbreken touwtje en w.c.-rol.

SPELMATERIAAL

Aankleding electriciën werkplaats
(oude t.v., oude antennes).
w.c.-rol apparaat
eenvoudige demontabel morse-sein-
toestel
morse-alfabet



KOFFERINHOUD

- benodigd spelmateriaal
- morse-kaart
- snoer en stekkers
- gereedschap

SPELSUGGESTIES

Op zoek dus naar de missende delen, en bij die poging hebben de deelnemers elkaar nodig. Bijvoorbeeld de morse-ontvanger (op een stuk snoer) bevindt zich in een kapotte televisie op een hoge stellage, alleen bereikbaar voor een welp/kabouter op de schouders van een verkenners, padvindster/gids; het verdwenen touwtje zit verstopt in een voorraad oude antennes. Is alles eenmaal gevonden, dan kan er met de electriciën gepraat worden, bijvoorbeeld een "morse" vraag wordt "w.c.-rol" beantwoord en andersom.

FIETSENMAKER

De fietsenmaker heeft in zijn koffer de tekeningen zitten voor een nieuw type kinderfiets. Voordat hij deze tekeningen kan aanbieden aan bekende fietsfabrieken moet hij de fiets testen op stevigheid, op wendbaarheid en fietscomfort.

De fietsenmaker heeft een testparcours bedacht en wil aan de leden van zijn wielrijdersvereniging gaan vragen om de fiets te testen.



KOFFERINHOUD

folders over diverse fietsen
bandenplakspullen
reserve binnenband
fietspomp

SPELSUGGESTIES

Er is een route uitgezet met een aantal objecten en opdrachten zoals:

1. Paaltjes of vlaggen, hier moet om heen gefietst worden om de wendbaarheid te controleren.
2. Stevige plank, op een balk, een wip, de test-fietser moet over de plank fietsen. De plank kantelt. De stevigheid wordt hiermee gecontroleerd.
3. Een bekertje limonade, de fiets moet enige tijd, met test-fietser erop, stilstaan zodat er limonade gedronken kan worden.
4. Fietspompproef, één van de wielen laten leeglopen. Snel moet het wiel weer opgepompt worden om te

kijken of de nieuwe band van voldoende kwaliteit is.

5. Draagproef, de fiets moet over enige obstakels getild worden. Gekeken wordt of de fiets van goed gewicht is zodat een kind de fiets kan hanteren.
6. Bagagedragersproef, een gedeelte van het parcours, bijvoorbeeld dat deel met de pionnen, wordt afgelegd met een duo-passagier. Gekeken wordt naar comfort van de bagagedrager, is de fiets nog wendbaar genoeg en hoe zit het met de stevigheid.

Laat de deelnemers in 2-tallen het parcours afleggen. Eén op de nieuwe en één op de oude fiets. Het gaat niet om snelheid maar om te komen tot een beoordeling over de fiets.

Om goede testresultaten te kunnen krijgen wil de fietsenmaker 1 nieuwe fiets en 1 oude fiets gebruiken tijdens het onderzoek. Verschillen kunnen dan goed worden aangewezen.

Laat na het rijden van het parcours de deelnemers de fiets beoordelen.

FIETS-BEWOORDELINGSFORMULIER

	nieuwe fiets	oude fiets
1. ligt het stuur lekker in de handen		
2. hoe is de wendbaarheid		
3. stevigheid		
4. pompen de banden makkelijk op		
5. zit de bagagedrager lekker		

SPELMATERIAAL

2 fietsen
spullen van het parcours o.a.:
pionnen/vlaggen
fietspomp
wip
bekertjes met water
beoordelingslijst
tekening van een nieuwe fiets

GROENTEBOER

De groenteboer is niet alleen verantwoordelijk voor de verkoop van groenten en fruit in zijn winkel, hij doet ook zijn eigen inkoop 's morgens vroeg op de veiling. Hij moet er echter ook voor zorgen, dat zijn produkten voor de opening van zijn winkel in de winkel liggen.



KOFFERINHOUD

(plastic) fruit
opschrijfboekje met potlood
papieren zakken
plastic zakken
veiling papier
folders over bereiding groeten en fruit

SPELSUGGESTIES

VEILINGRACE

Er wordt een parcours uitgezet, waarlangs het (plastic) fruit of eventueel ballen van de veiling naar de winkel van de groenteboer wordt vervoerd met 'levende kruiwagens'.

FRUITBAK STAPELEN

De groenteboer moet een fruitmand opmaken. Probeer zoveel mogelijk fruit (ballen of plastic fruit) op een mand te stapelen. Het fruit kan op diverse plaatsen verspreid liggen en moet eerst verzameld worden.

WAT ZIT ER IN DE FRUITBAK

Doe een kimpel met een fruitbak. Hierin kan zich ook exotisch fruit bevinden. De ouderen onthouden dan ook het exotisch fruit, de jongeren alleen het gewone.

SPELMATERIAAL

VEILINGRACE:

Fruit, tennisballen o.i.d.

FRUITBAK STAPELEN:

Mand of schaal, veel plastic fruit.

WAT ZIT ER IN DE FRUITBAK:

Een karton met daarop een fruitschaal met vele verschillende soorten fruit. Het is natuurlijk leuker als je een echte fruitmand kunt bemachtigen.

HAVENMEESTER

De havenmeester is de persoon die in elke haven zorgt voor de orde en de veiligheid en die toezicht houdt op herstelwerken, zowel op de kaden als bij het uitdiepen van de haven. Een belangrijk man dus bij de scheepvaart.



KOFFERINHOUD

Allerlei voorwerpen, die met een haven van doen hebben, zoals touw, staalkabels, waterkaarten, een dieptelood, een reddinglijn en -boei, verf, kwasten, enzovoort.

SPELSUGGESTIES

Onderstaand een aantal mogelijkheden die bij de havenmeester als post gedaan kunnen worden.

LADEN/LOSSEN

Er moet een schip gelost worden. Er zijn een aantal blokken met meerdere schijven beschikbaar en een lange lijn. De bedoeling is, dat de blokken worden ingeschoren, zodat een goede takel ontstaat. De takel moet worden bevestigd aan bijvoorbeeld een boom, of een tevoren gepioneerde dirk (zwaaiarm), waarna het schip gelost kan worden.

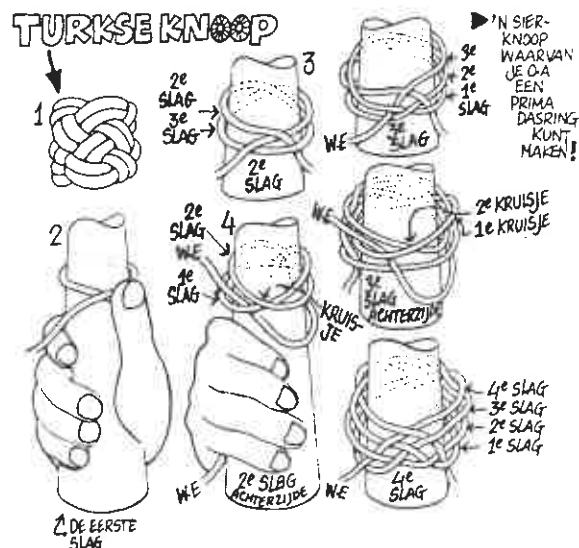
ONDERHOUD

Er moet een kadewand worden hersteld. Beschikbaar is touw, een plankje en een takel. Gevraagd wordt een bootzmanstoeltje te pionieren,

waarna elk lid van het groepje deelnemers veilig het onderhoudswerk kan beginnen.

TOUWWERK

In een haven is veel touwwerk. Het onderhoud van het vele touw is een bron van voortdurende zorg van de havenmeester. Ook is het in sommige (jacht)havens de gewoonte dat voor de mooie aanblik veel gebruik gemaakt wordt van sierknopen. Elke deelnemer krijgt een stukje knopentouw en een beschrijving van een Turkse knoop. Gevraagd wordt een Turkse knoop te maken.



SCHILDERWERK

Er zijn in een haven nogal wat onderdelen die regelmatig een kwastje moeten hebben.

Er staan een aantal smerige kwasten klaar en een potje lak. Gevraagd wordt de kwast met een aantal hulpmiddelen (terpentine, peut) zo goed mogelijk te reinigen (doeken!) en een plankje te lakken. Uit het aan-gebrachte lakwerk kan zeer goed worden beoordeeld of de gebruikte lakkwast goed schoon was.

TRANSPORT

Op de kades staat nogal eens rommel, die door het gewicht moeilijk verplaatsbaar is.

De deelnemers krijgen een aantal ronde paaltjes en een stuk touw. Gevraagd wordt een zwaar voorwerp (een bootje, of iets dergelijks) over 10 meter te verplaatsen binnen de beschikbare tijd.

GEREEDSCHAP

Natuurlijk kan een havenmeester veel vertellen. De havenmeester raakt echt in vervoering als het over de tijd gaat van de oude zeilschepen. Na het vertellen van het verhaal van de havenmeester worden een groot aantal onderdelen getoond, die in het verhaal van de havenmeester voorkwamen. Ook zitten er een aantal onderdelen of gereedschappen bij die niets met de oude scheepvaart te maken hebben. Worden ze herkend?

SEINEN

Mist is voor de veiligheid in de haven een verschrikking. Met geluidseinen worden schepen de havens binnengeloodst. Twee deelnemers worden geblinddoekt en die worden met aanwijzingen van de anderen de haveningang binnengeloodst.

Ook is er een kaart beschikbaar waarop de klippen staan genoteerd. De deelnemers krijgen een blanco ruitjesvel, met daaronder een carbonnetje en de kaart met klippen.

Vanuit de positie waarin men zich bevindt, wordt met kompasrichtingen en afstanden (hokje op het ruitjespapier) men door de havenmeester veilig de haven ingeloodst. Bij het verwijderen van het eerste velletje, waarop de aanwijzingen zijn getekend en het carbonnetje, blijkt of ieder zich goed van de aanwijzingen heeft gekweten.

SPELMATERIAAL

- blokken (katrollen)
- touw, diverse lengten en diktes
- gepioneerde dirk (zwaaiarm)
- geplastificeerde kaart met afbeelding Turkse knop
- (vervuilde) kwasten
- terpentijn
- lak
- plankjes
- oude lappen
- voorwerpen bij verhaal
- ruitjespapier
- 'klippenkaart'
- carbonpapier

IMKER

De imker heeft z'n lievelingsbijen mee op reis genomen. Vandaar de gaatjes in de koffer. Door alle drukte zijn de bijen echter behoorlijk van streek geraakt. Toen dieven de koffer opende zijn ze dan ook acuut ontsnapt. De in het wild rondzwermende bijen brengen de lekkerste honing nu niet meer naar de koffer van de imker. Daar moet wat aan gedaan worden.



KOFFERINHOUD

- pijp
- stukje gaas/vitrine
- werkhandschoenen
- lege potjes
- etiketten
- boekje over insecten en/of bloemen

SPELSUGGESTIES

Op een speelveldje, bijvoorbeeld met veel bomen, liggen grote bloemen (stevige lappen plastic). Eén van de subgroepleden is imker, de rest is bij. De bijen zwermen van bloem tot bloem. Als de bijen op een bloem staan of vliegen (aan een touw in een boom hangen) kan de imker niets beginnen. De bijen proberen zoveel mogelijk honing uit de bloemen te verzamelen (gele papiertjes). Als het de imker echter lukt om een bij, terwijl die over de grond loopt, stuifmeel (bloem, meel, zout, droog zand) op de pootjes te gooien, dan moet de bij één klomp honing afstaan. Krijgt de imker alle honing te pakken?

VARIATIES

Een 'bestuifmeelde' bij wordt hulp-imker of neemt de rol van imker over, de imker wordt dan bij. De nieuwe imker legt natuurlijk eerst z'n klomp(en) honing in de koffer.

SPELMATERIAAL

- Grote bloemen, plat op de grond, bijvoorbeeld opgeknijpte vuilniszakken. Eventueel met haringen vastzetten.
- Touwen, om in de bomen te hangen waardoor de bijen meer 'vrijplaatsen' hebben.
- Honing, gele kaartjes op de bloemen.
- Stuifmeel, droog zand, bloem, zout of iets dergelijks.
- Eventueel korf waar bijen verzamelde honing veilig op kunnen bergen.

JUF

Niet alle kinderen uit de klas van de juf zullen even blij zijn dat haar koffer gevonden is. Er zitten namelijk nogal wat proefwerken, repetities en overhoringen in die nog nagekeken moeten worden. Vervelend genoeg zijn alle antwoordvellen zoekgeraakt. Misschien kunnen de deelnemers een handje helpen en nieuwe antwoordvellen voor haar maken.



KOFFERINHOUD

taalboekje
atlas
blad Scouting
rode pennen en potloden
stapeltje nakijkwerk

SPELSUGGESTIES

Proefwerk Nederlands:

Kun je de volgende zinnen uit de knoop halen, zodat er goede spreekwoorden en gezegden ontstaan?

1. Veel pijlen klinken het hardst.
2. Hij heeft de klok horen luiden maar valt niet ver van de boom.
3. Holle vaten vangenv veel wind.
4. De appel aan de tand voelen.
5. Beter één vogel in de hand dan 10 op de boog hebben.
6. Iemand weet niet waar de klepel hangt.

7. Water in de lucht.

8. Hoge bomen naar de zee dragen.

Repetitie Aardrijkskunde.

Zet de juiste plaatsnamen bij de nummers.

Tekening van de kaart van Nederland waar de provinciehoofdsteden genummerd zijn en voorzien van de naam van een andere provinciehoofdstad.

Variatie:

Een electro-spel met aardrijkskunde opgaven is kant en klaar in de handel. Eigen aanvullingen zijn redelijk eenvoudig te maken. Bijvoorbeeld met vragen over de ligging van de Scouting-label-terreinen. Leg er dan wel een exemplaar van het blad Scouting bij waarin gespiekt mag worden.

Overhoring Aardrijkskunde

Welke plaatsnamen worden hier bedoeld?

B..l.n	(Beilen/Berlijn)
L..d.n	(Leiden/Londen)
.r.ni...e.	(Groningen)
.e.st	(Zeist/Beest)
.o.s	(Goes)
.i.v.r.u.	(Hilversum)
S.e.k	(Sneek)
.e.p.l	(Meppel)
T.l.u..	(Tilburg)

SPELMATERIAAL

Geplastificeerde kaart met door elkaar gehaspelde spreekwoorden, kaart van Nederland met foutieve vermelding van de provinciehoofdsteden, electrospeel, blanco antwoordvellen, potloden/stiften/pennen

KAPPER

Bij de kapper wordt je geknipt en geschoren. Je kunt er je haar laten wassen en er is de mogelijkheid van het kopen van haarwater, lotion, parfums, en dergelijke.

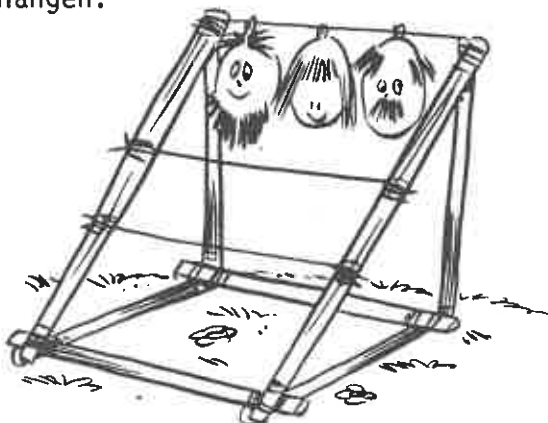


KOFFERINHOUD

Scheerkwast, scheerzeep, scharen en kammen, haarwater, lotions, parfums en dergelijke.

SPELSUGGESTIES

Iedere deelnemer krijgt een ballon en blaast deze op. De ballon wordt nu voorzien van een baard en haar (uitgeplozen touw). Het uitgeplozen touw (haar) wordt op de ballon gelijmd. Er wordt een coupe geknipt. De zo ontstane geknipte "hoofden" worden in de etalage van de kapper geplaatst. De etalage is een gepioneerde stellage, bestaande uit twee driehaken. Tussen de schuine palen zijn touwen gespannen, waar de gekapte hoofden aan worden opgehangen.



Denk eraan dat de knoop aan de ballon, de "kruin" van het hoofd is!

De kapper heeft verschillende parfums en lotions ingekocht. Alleen de leverancier blijkt een zwendelaar. Kan iedereen de verschillende parfums/lotions thuisbrengen. Het blijken bijvoorbeeld: azijn, slaolie, spiritus, terpentijn, zoutoplossing, jodium, levertraan, benzine, limonade, koffie, thee, chocolademelk, tomatenketchup, chloor, petroleum en parfum te zijn.

Bij sommige kappers kan men zich ook laten schminken. De ene deelnemer kan bij de andere met schmink een aardige toet tevoorschijn toveren.

TIP

Bij de Kultuurdienst zijn schminkdozen te koop.

SPELMATERIAAL

- ballonnen
- sisaltouw
- scharen
- gepioneerde "tribune"
- geurstoffen
- schmink

LOODGIETER

De loodgieter is bezig met het geven van een doe-het-zelf-cursus in het buurthuis. Hij wil de mensen leren welke materialen hij gebruikt en welke problemen zelf op te lossen zijn.



KOFFERINHOUD

Wat gereedschap, bijvoorbeeld hamer, waterpomptang, kraankop, werkkleding.

SPELSUGGESTIES

Om de cursus leuk te laten verlopen heeft hij een kwartet spel gemaakt.

Afhankelijk van de groepsgrootte kan men individueel of met z'n tweeën spelen.

WASTAFEL STROOMT NIET DOOR

1. kraan
2. sifon
3. ontstopper
4. overloopgat met vochtige lap

DRUPPENDE WATERKRAAN

1. kraan met druppel
2. afsluitkraan dicht
3. waterpomptang
4. leertje

VERSTOPTE W.C.

1. w.c.
2. spoelen
3. ontstoppingsdraad
4. ontstoppingsmiddel



BASIS GEREEDSCHAP

1. hamer
2. nijptang
3. waterpomptang
4. combinatietang

EXTRA GEREEDSCHAP

1. duimstok
2. universeelzaag
3. bankschroef
4. afplak tape

MACHINES

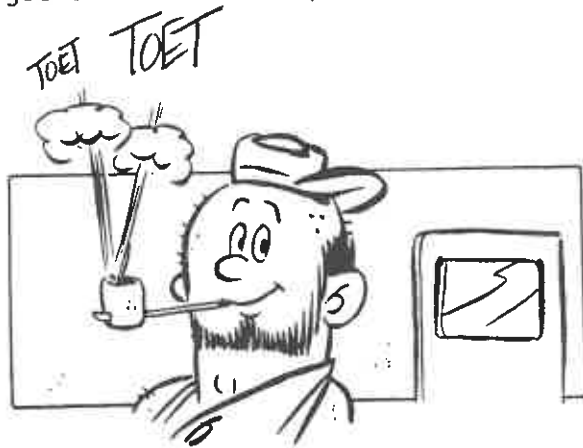
1. boormachine
2. cirkelzaag
3. lasapparaat
4. soldeerbout

SPELMATERIAAL

Correspondentiekaarten, afbeeldingen van de materialen, speluitleg, er moeten ± 6 kwartetten gemaakt worden.

MACHINIST

De machinist lijdt een eenzaam leven op de kop van de trein. Hij moet nauwkeurig op de seinen letten, zowel langs de rails als van de conducteur. Vooral bij slecht weer en 's nachts is het heel erg moeilijk alles op tijd te kunnen overzien. Vaak zijn treinen dan ook te laat. Je hebt verschillende treinen, onder andere personentreinen, goederentreinen en posttreinen.



KOFFERINHOUD

dienstregeling
fluitje
treinloopkaart
walkie-talkie
zonnebril
NS-pasje voor parkeren
treinkaartje
kniptang

SPELSUGGESTIES

De machinist van de posttrein heeft het ontzettend druk. Hij wil zo snel mogelijk zijn pakjes kwijt. De posttrein heeft echter te maken met rode seinen, overwegen, viaducten en tunnels. De machinist loodst de trein over de rails naar de desbetreffende bestemming.

Een welp/kabouter zit op de schouders van een verkenner/padvindster, deze is geblinddoekt en heeft de rol van posttrein. Diegene die op de trein zit, is de machinist en bestuurt de trein.

De trein moet pakketten overbrengen van A naar B, maar moet rekening houden met seinen, viaducten en tunnels. Op die manier ontstaat er een parcours voor de posttrein.

TIP

Laat de trein een geel doek/kledingstuk dragen en de machinist een NS-kostuum.

Als we aan de trein denken, realiseren we ons dat er treinkaartjes zijn om met personentreinen mee te kunnen.

Er zijn treinen die rijden van Groningen naar Middelburg en van Maastricht naar Den Helder.

Hoe ver kom je?

Iedere deelnemer krijgt een stapeltje treinkaartjes. Het startpunt is het dichtstbijzijnde station. Diegene die het vertrekkaartje vanaf dat station heeft mag beginnen. Wie de beurt heeft mag zoveel kaartjes leggen als hij of zij kan aansluiten. Hoe lang wordt de totale reis? Behalve 'enkeltjes' kun je ook 'retourtjes' gebruiken. Op een retourtje zijn twee aansluitmogelijkheden!

Voorbeeld:

District Eindhoven.

Er zit dan maar één kaartje in het spel met als vertrekstation: Eindhoven. Diegene die dat kaartje heeft begint en legt het kaartje 'Eindhoven-Den Bosch' en het (retour-)kaartje 'Den Bosch-Utrecht'.

Meer aansluitingen heeft hij/zij niet. De volgende deelnemer kan nu verder gaan in Den Bosch of Utrecht.

SPELMATERIAAL

blinddoeken
pakjes
hindernissen
geel doek
NS-kostuum
treinkaartjes

NIETMACHINESPECIALIST

De nietmachine specialist heeft zo zijn eigen manier van zaken ordenen. Hij maakt alles, hoe kan het ook anders, met nietjes aan elkaar. Wanneer echter een ander aan zijn spulletjes komt, is de chaos compleet. Nietjes laten nu eenmaal snel los ...



KOFFERINHOUD

grote stukken plastic
diverse nietmachines, niettangen,
nietpistolen
allerlei soorten nietjes

Spelsuggesties

Op 6 à 9 grote stukken plastic of oude zeilen/tentdoek van 1 à 2 m² omvang, staan allerlei lijnen geschilderd. De lijnen passen maar op één manier aan elkaar. De deelnemers moeten uitzoeken hoe er van die losse zeilen een patroon te maken valt. De deelnemers nemen de rol van nietjes over. In de zeilen zitten grote gaten waar de menselijke nietjes doorheen kunnen. Bij zeven deelnemers zijn zes nietjes nodig, zodat één deelnemer overblijft om alles te regelen. In de zeilen kunnen natuurlijk ook overbodige 'nietgaatjes' zitten. Op de zeilen kun je aangeven hoe het 'menselijk nietje' voor de verbinding tussen twee zeilen moet zorgen.

Hoe ingewikkelder het lijnenpatroon, hoe langer het spel duurt.

Variatie: Je kunt ook een tekst op de zeilen aangeven. Eventueel zelfs als reserve-opdracht op de achterzijde van het lijnenpatroon. Zorg dan wel dat de zeilen net even anders gecombineerd moeten worden.

Spelmateriaal

Zeilen/tentdoeken/landbouwplastic
schaar/mes

vrij grote speelruimte, liefst zo min mogelijk beschut. Hoe meer de wind vat heeft op de zeilen, hoe noodzakelijker de nietjes zijn.

