

REGIO/DISTRICTSPEL VOOR WELPEN, ESTAS EN KABOUTERS

SPEUREN LANGS SPOREN '99



Scouting

SPEUREN NAAR SPOREN

DE REGIO/DISTRICTSPELMAAP VOOR WELPEN, ESTAS EN KABOUTERS

INHOUD

1	Speuren langs sporen: themaverhaal	4
2	Suggesties voor de organisatie, uitwerking en verloop van het spel.	5
2.1	Introductie	5
2.2	Terreinkeuze	5
2.3	Inrichting locatie	5
2.4	De Professoren	5
2.5	Materiaal voor de Detectives in Tijdelijke dienst	5
2.6	Bende van de Zwarte Hand	6
3	Indeling en verloop van het spel	7
3.1	Tijdsindeling	7
3.2	Algemene start van het spel	7
3.3	Speurtochtjes	7
3.4	Geheime plek	7
3.5	Lettercode	7
3.6	Aanwijzingen	7
4	Schema	9
5	Eindspel	10
5.1	Suggestie 1	10
5.2	Suggestie 2	10
6	De spelen bij dit spel	11

COLOFON

Deze map is totstandgekomen met medewerking van:

Sjoerd Homminga
Henny Hooimeijer
Helma van de Ouwelant
Aad Zeilstra

Eindredactie:

Frank van Geffen
Hans de Groot
Henny Hooimeijer

Tekeningen:

Pieter Hoogenbirk

Vormgeving: Marja Pronk-de Rooij

Druk: Drukkerij Bakker Baarn

Wij hebben uit verschillende spelenboeken spelideeën gebruikt en/of aangepast.

Onze hartelijke dank aan onder andere:

uitgeverij BRES: de boeken 'Spel in Beweging' en 'Natuur in Beweging'
Jong Nederland: Maxioren 'Speelplan voor 7-9 jarigen'.

Tot slot danken we iedereen hartelijk voor het meelezen en het geven van commentaar op de map.

Beste leid(st)er,

Voor je ligt de W/E/K/ map die je voor een regio/districtspel kunt gebruiken!

SPEUREN LANGS SPOREN!

Deze titel roept een bepaald beeld op. De radertjes gaan al draaien. Zo moet het ook!

SPEUREN LANGS SPOREN is geschreven om jullie jeugdleden als echte hulpdetectives te gaan inzetten!

Via speurtochtjes komen ze op Geheime plekken waar ze bepaalde codes en materialen meekrijgen die ze moeten afleveren bij het detectivebureau van 'Lange Neus en Co.'!

Maar... onderweg is er een kans dat ze lastiggevalen zullen worden door de 'Bende van de Zwarte Hand'!

Weten ze hun opdracht goed te verstoppen? Komen ze ongezien op de geheime plek? Brengen ze de code goed over? Hoe blijven ze uit de handen van deze Bende? Zal het ze lukken om achter de verblijfplaats van de professoren te komen?

Allemaal vragen waar we nu nog geen antwoord op weten, maar dat hoeft niet zo te blijven! Ga het spel organiseren en je zult versteld staan van de slimheid van je Welpen, Esta's en Kabouters. Misschien zij zelf nog wel het meest...

De opzet van het spel is vooral gericht op samenwerking in de speltakken, het samen bedenken van oplossingen, het samen spelen van een spel, respect leren hebben voor elkaars mening. Daarnaast is het natuurlijk belangrijk dat de kinderen samen veel lol hebben, nieuwe vrienden maken, anderen om de tuin leiden door samen slimmigheidjes te verzinnen. Ze kunnen samen verzinnen hóé de wereld er een beetje anders uit zou kunnen zien!

Maar ook voor leiding moet het weer een uitdaging zijn om met elkaar een spel te maken waar niet alleen de wangen van de jeugdleden van gaan gloeien, maar ook die van de leiding zelf, door de lol vooraf!

Nodig de jeugdleden uit om hun kijk op de wereld te verbeteren, te vertellen of uit te beelden.

Misschien kunnen wij ze al een stukje op weg helpen...

In de periode van september 1998 tot januari 1999 zal de map op verschillende manieren worden aangeboden aan regio's en districten.

Ieder(e) regio/district is er zelf verantwoordelijk voor dat één exemplaar bij iedere groep komt.

Wanneer er voor een ander thema wordt gekozen of er geen regio/districtspel wordt georganiseerd, is het de bedoeling dat deze map als spelmap wordt aangeboden aan iedere groep met jeugdleden van 7 - 11 jaar.

Zo kan deze map hopelijk ook een bijdrage leveren aan nieuwe ideeën in groepen voor een (weekend)kamp en thema-opkomsten.

De map zal vanaf medio februari 1999 in de Scout Shops en via het Infocentrum in Leusden tegen een geringe vergoeding verkrijgbaar zijn!

Openingstijden en telefoonnummers van de Scout Shops staan vermeld in Scouting Magazine.

Het telefoonnummer van het Infocentrum in Leusden is (033) 496 02 60

Ook kan voor dit spel een speciale badge worden besteld.

Dat kan met bijgaand bestelformulier bij de Scout Shop en het Infocentrum. Er geldt een minimum aantal van 100 stuks.

Wij wensen leiding en jeugdleden heel veel speurzín bij het spelen van dit spel!

Namens de werkgroep,

Henny Hooimeijer, Unit Programma

SPEUREN LANGS SPOREN



Drie dagen is het al een drukte van belang in het kantoor van het detectivebureau 'Lange Neus en Co.'! Er rinkelen constant telefoons, er piepen faxen, die meters papier uitspuwen, e-mails die binnenkomen en e-mails die worden verzonden, er wordt gesurft over Internet. Mensen die hevig zwetend en met hun armen heftig zwaaiend zitten te vergaderen. Mensen die lopen te ijsberen, mensen die al uren voor zich uit zitten te staren. Kortom: paniek alom!

Wat is er allemaal aan de hand...

Meneer Snorremans, de baas van 'Lange Neus en Co.', heeft een opdracht gekregen van de 'Bond van Professoren', de BOPRO genaamd! Er zijn belangrijke professoren spoorloos verdwenen! De BOPRO denkt dat ze zijn ontvoerd door de 'Bende van de Zwarte Hand'. De professoren waren namelijk de laatste hand aan het leggen aan een serie uitvindingen die een bijdrage zouden gaan leveren aan het verbeteren van de wereld. Zo had bijvoorbeeld professor Allegoeds bijna een medicijn klaar waarmee slechterikken konden genezen van hun slechtheid. Professor Zingzang was bezig een zaad te ontwikkelen waarmee je de hele dag vrolijk ging neuriën. De Bende van de Zwarte Hand is beslist niet gelukkig met die uitvindingen. Zij vinden niets leukers dan iedereen te plagen en verschrikkelijk chagrijnig te kijken. Hoe chagrijniger, hoe beter! En bij de eerste vrolijke klanken van een lied stoppen ze watjes in hun oren om vooral maar niets te horen!

Baas Snorremans heeft intussen een heel plan bedacht en uitgewerkt. Hij heeft al zijn detectives naar geheime plekken gestuurd waar zij gegevens voor hem verzamelen. Sommige gegevens zijn al bekend.

Zo is er bijvoorbeeld een stukje van een jas van een professor gevonden en een plukje van een professorenbaard. Detective 4711 heeft via zijn portofoon medegedeeld dat hij een afdruk van een schoen heeft ontdekt die, gezien het merkteken, van een van de professoren kan zijn...

Maar hoe krijgt hij die gegevens op zijn bureau???

Na een dag denken kreeg Snorremans een uitstekend idee! Hij liet een brief schrijven naar Scouting Nederland! In die brief vraagt hij of alle Welpen, Esta's en Kabouters hem kunnen helpen om de gegevens bij zijn detectives op die geheime plekken op te halen! Wie kunnen er beter speuren langs sporen dan zij? Ja, natuurlijk, zijn eigen detectives, maar die waren al ingezet! Nee, die Welpen, Esta's en Kabouters zijn vast ook hele goede speurneuzen!

En zo komt het dat het al drie dagen een drukte van belang is in het kantoor van het detectivebureau 'Lange Neus en Co.'! Er komen stapels aanmeldingen binnen van Welpen, Esta's en Kabouters. Iedereen wil natuurlijk meedoen!

Want nergens op de héééle wereld vind je zulke slimme speurneuzen als bij Scouting, zeker weten!!!



2 SUGGESTIES VOOR DE ORGANISATIE, UITWERKING EN VERLOOP VAN HET SPEL.

2.1 INTRODUCTIE

Het introductieverhaal wordt enkele weken van tevoren verteld.

Alle speltakken die meedoen, krijgen een brief van het detectivebureau 'Lange Neus en Co.', waarin staat dat ze aangenomen zijn als 'Detective in Tijdelijke Dienst'. De kinderen krijgen een naamkaartje waar bijvoorbeeld op staat waar ze zich moeten melden en in welk groepje ze zijn ingedeeld.

2.2 TERREINKEUZE

Omdat in het spel zes verschillende speurtochtjes gelopen moeten kunnen worden, is het van belang dat van tevoren goed gekeken wordt of de omgeving daarvoor geschikt is.

Let op de volgende zaken:

Vermijd gevaarlijke kruispunten of zorg dat de kinderen er veilig gebruik van kunnen maken.

Let ook op goede mogelijkheden wanneer kinderen in rolstoelen meegaan.

2.3 INRICHTING LOCATIE

Het centrale terrein is ingericht als een echt detectivebureau. In een cirkel staan bureaus (tafels) waar de kinderen steeds hun opdracht komen halen en inleveren. Een groot bureau staat een beetje apart. Dit is het bureau van Snorremans. Dit wordt later gebruikt voor de start van het eindspel.

AANKLEDING VAN HET GEHEEL:

Leid(st)ers zijn verkleed volgens het thema en onderdeel waar ze deel van uitmaken, zoals:

- het kantoor ziet er uit als een echt detectivebureau;
- kantoorapparatuur;
- de geheime plekken zien er ook 'geheimzinnig' uit, kunnen zelfs wel donker gemaakt zijn of zo...

De kinderen gebruiken hun vermommingen en andere attributen zoals wordt afgesproken of naar eigen inzicht.

Tip

Naast de gegevens die de kinderen voor het spel moeten verzamelen is er ook een apart bureau waar ouders, kinderen en andere belangstellenden inlichtingen kunnen krijgen over de Scoutinggroepen in regio/district. Laat dit goed zichtbaar zijn.

2.4 DE PROFESSOREN

Het is de bedoeling dat de kinderen op zoek gaan naar de verdwenen professoren!

Zoals al beschreven, deze professoren zijn iets aan het ontwikkelen waar de wereld een beetje beter van zou kunnen worden.

Als schrijvers hebben we aan verschillende dingen zitten denken, maar het kunnen net zo goed andere zaken zijn! Onze ideeën waren:

- een drankje om slechterikken van hun slechtheid af te helpen;
- korrels waarvan je gaat neuriën;
- schoenen waarop je gaat dansen;
- ringen die ervoor zorgen dat je vriendschap met iemand sluit;
- een bijzondere bril, waarmee je altijd de zon ziet schijnen;
- een lekker luchtje waar je vrolijk van wordt;

Elke professor heeft iets wat opvalt.

Suggesties :

- een plukje baard of snor: soms ontbreekt er iets aan de baard of de snor;
- een stukje jas: maar past dat stukje ook?
- een afwijkende knoop;
- een bril: bij de ene bril is een glas weg, bij een andere is een stukje van de linkerpoot af, enz.
- een schoen;

En uiteraard heeft de professor ook de gegevens van zijn uitvinding bij zich.

2.5 MATERIAAL VOOR DE DETECTIVES

IN TIJDELIJKE DIENST

Iedere speltak heeft tijdens een opkomst een tas samengesteld met spullen die ze denken nodig te hebben bij hun speurwerk.

De organisatie kan er ook voor kiezen zo'n tas zelf samen te stellen en aan ieder groepje bij het begin van het spel mee te geven. Zie verder: Tijdsindeling.

Deze tas kan bijvoorbeeld worden gevuld met:

- een vergrootglas;
- een notitieblokje;
- balpen of potlood;
- lijm of plakband;

Materiaal dat bij de spelen gebruikt wordt, zoals:

- een prikpen voor zgn. braillecodel;
- geheimschriftenboek;

- strook karton met aan één lange zijde het alfabet;
- decodeerschijf;
- kleurpotloden;
- een eenvoudig kompas: ze moeten er wel iets mee kunnen;
- vermommingen om de Bende van de Zwarte Hand om de tuin te leiden en waar ze ook hun verzamelde gegevens in, op of tussen kunnen verstoppert;

Spullen die ze hebben verzameld, of gemaakt tijdens de opkomst, om de aanwijzingen die ze krijgen in te verstoppert.

Suggesties

- een lege huls van een balpen;
- een pop met bijvoorbeeld een hoofd dat er af kan;
- een doosje met een dubbele bodem;
- een pleister die bijvoorbeeld op een arm geplakt kan worden waar de aanwijzing onder komt te zitten. Wanneer iemand van de Bende van de Zwarte Hand een detective daar dan beetpakt, schreeuwt die het uit van de pijn! Wedden dat ze loslaten...
- een schoen met een holle hak;
- een grote haarspeld met een geheim vakje;
- een boek met een gat er in;
- een holle kaars: kaars doormidden snijden, uithollen, boodschap er in, weer aan elkaar 'plakken';
- een zakdoek die er 'vies' uitziet. De boodschap is er op geschreven. Niemand wil een 'vuile' zakdoek!

Let op: spreek af dat ze geen papiertjes of andere dingen in oren, neus of andere dubieuze plaatsen mogen verstoppert!

2.6 BENDE VAN DE ZWARTE HAND

De BOPRO denkt dus dat de professoren ontvoerd zijn door de Bende van de Zwarte Hand. Zeker weten doen wij het natuurlijk ook niet, maar de Bende van de Zwarte Hand doet er alles aan om gegevens die de detectives verzamelen, te onderscheppen! Dit doen ze op allerlei slinkse manieren op de verschillende routes. Bijvoorbeeld door een groepje 'stiekem' te volgen. 'Wegversperringen' te creëren. Als straatmuzikant, poppenkastspeler of verkoper de kinderen over te halen. Door als zakkenroller aan de slag te gaan, enz.

Bij het eindspel worden de leden van de Bende van de Zwarte Hand als proefkonijnen gebruikt, zie Eindspel.

Het idee om de Bende van de Zwarte Hand in het leven te roepen is voor de organisatie van het spel ook nog om andere redenen gedaan. De groepjes kinderen kunnen op een ludieke manier in de gaten worden gehouden. Het is een spannende onderbreking van de speurtocht. De groepjes moeten overleggen hoe ze de Bende om de tuin zullen leiden. Het succes wanneer dit lukt is natuurlijk groot!

Tip

Het ligt voor de hand om voor de Bende van de Zwarte Hand leidinggevers, Stamleden en Explorers te vragen.





3 INDELING EN VERLOOP VAN HET SPEL

3.1 TIJDSINDELING

Hoelang de regio/districtsspeldag kan duren, hangt mede af van de organisatie van het spel en de mogelijkheden.

Bij een tijdsindeling van vier uur moet de opening kort zijn, de speurtochten niet te lang en sommige spelen al iets uitgewerkt zijn. Het is belangrijk dat er voor het eindspel voldoende tijd wordt ingepland. Hierin ligt namelijk voor een deel de ontknoping waar onze 'detectives' hun speurwerk voor hebben gedaan!

Bij een tijdsindeling van zes uur kan er bijvoorbeeld voor de detectives een 'inwerkperiode' aan voorafgaan. Het personeel van 'Lange Neus en Co.' instrueert de kinderen over speurtochten, onderdelen van sommige spelen en andere slimigheidjes, zoals vermommingen en dergelijke. Na het inwerken en een lunch begint het echte speurderswerk! Dit kan ook het moment zijn dat de groepjes hun tas met speurdersspullen krijgen.

Zoals je ziet, variaties genoeg. Nogmaals kies voor een variatie die voor de kinderen duidelijk is en voor de leiding te overzien. Denk aan beschikbare tijd en inzetmogelijkheden van de medewerkers op de dag zelf.

3.2 ALGEMENE START VAN HET SPEL

De Detectives in Tijdelijke Dienst worden bijeengeroepen door Snorremans in de 'vergaderzaal'. Ze worden succes gewenst en de laatste mededelingen wat de professoren betreft worden doorgenomen. Daarna moeten zij zich per groepje melden bij een bureau. Dit kan van tevoren op bijvoorbeeld hun naamkaartje worden aangegeven. De samenstelling van een groepje kan de eigen Scoutinggroep zijn of verschillende groepen door elkaar.

Ongeveer twaalf kinderen vormen een groepje. Ieder groepje gaat de zes verschillende speurtochten lopen. Iedere speurtocht heeft zijn eigen speurtochttteken. Wanneer een groepje zich bij een bureau meldt, wordt een speurtochttteken voor de route gegeven en een lettercode. De route leidt naar een geheime plek waar aan de hand van de gekregen lettercode een bepaald spel gespeeld moet worden om een nieuwe aanwijzing te krijgen. Deze aanwijzing moeten ze goed verstoppert want, tijdens het teruglopen kunnen ze lastig gevallen worden door de Bende van de Zwarte Hand.

3.3 SPEURTOCHTJES

Voor het spel moeten zes speurtochtjes worden uitgezet. Ieder groepje loopt de verschillende speurtochten.

Zorg dat de speurtochtttekens goed herkenbaar aangegeven worden, bijvoorbeeld steeds rechts van de weg. Vertel de kinderen hoe ze heen en terug hun speurtochtttekens herkennen. Geef eventueel van ieder tochtje het speurteken op een kaartje mee.

Zorg voor een leuke en duidelijke afwisseling in de speurtochtttekens per tochtje.

Bepaal samen of een groepje alleen op pad kan of onder begeleiding.

Zorg voor afwisseling, geen eindeloze lanen.

Laat een uitgezette route nogmaals lopen door iemand die niet van de route op de hoogte is.

Laat een kind de route lopen in verband met de lengte van de route.

Maak de route niet te lang.

Maak afspraken met de groepjes, bijvoorbeeld:

- speurtochtttekens laten liggen;
- bij elkaar blijven;
- geen rommel achterlaten;
- links lopen als er geen stoep is: dan de speurtochtttekens ook links!

Houd iemand vrij die de speurtochtttekens in de gaten kan houden. Wanneer er iets verdwijnt of kapot gaat, kan dat meteen weer worden hersteld.

3.4 GEHEIME PLEK

Iedere speurtocht leidt naar een geheime plek. Op deze geheime plek zijn vijf verschillende soorten spelen uitgezet. In de spelen wordt een link naar 'het detective-zijn' gemaakt. Zie verder: De spelen.

3.5 LETTERCODE

Ieder groepje krijgt naast hun speurtochttteken een lettercode. Deze lettercode geeft aan welk spel zij op de geheime plek moeten gaan spelen om aan de noodzakelijke gegevens te komen. Door het groepje volgens de opgegeven lettercode dat spel te laten spelen, krijgen ze niet alleen de goede gegevens maar spelen ze ook steeds een ander soort spel.

3.6 AANWIJZINGEN

Bij ieder spel krijgt het groepje na het spelen een aanwijzing hoe 'hun' professor er zou kunnen uitzien én een aanwijzing over waar 'hun' professor zou kunnen zijn. Hoe 'hun' professor eruit zou kunnen zien, kan aangegeven worden door iets tastbaars, bijvoorbeeld de knoop die de professor aan zijn jas mist. De aanwijzing die ze krijgen om de professor op te kunnen sporen, wordt in de vorm van puzzelstukjes gegeven. Andere

groepjes krijgen ook stukjes van dezelfde puzzel. Deze groepjes spelen tijdens het eindspel samen. Zie verder: Eindspel.

Zoals al beschreven, moeten ze deze aanwijzingen goed verstoppen voor de Bende van de Zwarte Hand.

LAATSTE OPDRACHT

Na het laatste spel op de Geheime plek moeten ze zich melden bij het bureau van baas Snorreman. Deze heeft

de laatste opdracht klaar liggen voor de groepjes. Hij weet welke groepjes dezelfde gegevens hebben verzameld en koppelt deze aan elkaar. De groepjes vergelijken hun gegevens en leggen de puzzelstukjes in elkaar. Het hangt nu af van de vorm van het eindspel hoe het verloop zal zijn! Zie Eindspel.



4 SCHEMA



Als je het hierna volgend schema gebruikt, komen de groepjes die het eindspel met elkaar moeten gaan spelen, elkaar zo min mogelijk tegen. Dit is niet alleen leuk voor de kinderen, maar houdt ook de spanning erin!

WAT BETEKENT WAT?

- Groepje = 12 kinderen
 Info 1,2, enz. = het nummer van het bureau waar het groepje haar speurtochtteken en de lettercode van het spel krijgt dat op de Geheime plek gespeeld moet worden.
 Spel A,B, enz. = letter van het te spelen spel.

EEN VOORBEELD:

Groepje 7 moet de eerste keer naar bureau 3. Het groepje krijgt de opdracht de Berenogroute te volgen. Ze komen dan op de Geheime plek 3. Ook hebben ze

lettercode B, zij moeten dus spel B op de Geheime plek 3 spelen. Na het spelen van het spel krijgen ze een aanwijzing en een stukje van de puzzel en krijgen de opdracht zich te gaan melden bij bureau 5.

Ze lopen de Berenogroute terug, komen misschien de Bende van de Zwarte Hand tegen en melden zich uiteindelijk bij bureau 5. Daar krijgen ze de opdracht om de groene pijlen te volgen en op de Geheime plek spel A te spelen, enz. tot de groep alle bureaus en Geheime plekken heeft bezocht! Zie verder het Eindspel.

Dit schema is opgezet om 360 kinderen te laten spelen. Wanneer dit spel met meer kinderen gespeeld zou moeten worden, kun je overwegen twee series van zes Geheime plekken, parallel te laten lopen.

De genoemde puzzelstukjes vervallen, bij suggestie 2 voor het eindspel.

groep1	info1spelA	info2spelC	info3spelE	info4spelB	info5spelD	info6spelC
groep2	info3spelA	info4spelC	info5spelE	info6spelB	info1spelD	info2spelC
groep3	info5spelA	info6spelC	info1spelE	info2spelB	info3spelD	info4spelC
groep4	info4spelA	info3spelC	info6spelE	info1spelB	info2spelD	info5spelC
groep5	info6spelA	info1spelC	info2spelE	info5spelB	info4spelD	info3spelC
groep6	info2spelA	info5spelC	info4spelE	info3spelB	info4spelD	info1spelC
groep7	info3spelB	info5spelA	info2spelD	info6spelC	info1spelE	info4spelB
groep8	info2spelB	info6spelA	info1spelD	info4spelC	info3spelE	info5spelB
groep9	info1spelB	info4spelA	info3spelD	info5spelC	info2spelE	info6spelB
groep10	info6spelB	info3spelA	info4spelD	info2spelC	info5spelE	info1spelB
groep11	info4spelB	info2spelA	info5spelD	info1spelC	info6spelE	info3spelB
groep12	info5spelB	info1spelA	info6spelD	info3spelC	info4spelE	info2spelB
groep13	info3spelC	info5spelD	info4spelA	info6spelE	info1spelB	info2spelE
groep14	info6spelC	info6spelD	info1spelA	info2spelE	info3spelB	info5spelE
groep15	info1spelC	info2spelD	info3spelA	info5spelE	info4spelB	info6spelE
groep16	info2spelC	info4spelD	info5spelA	info1spelE	info6spelB	info3spelE
groep17	info5spelC	info1spelD	info6spelA	info3spelE	info2spelB	info4spelE
groep18	info6spelC	info3spelD	info2spelA	info4spelE	info5spelB	info1spelE
groep19	info4spelD	info2spelE	info1spelB	info5spelA	info3spelC	info6spelA
groep20	info1spelD	info5spelE	info3spelB	info6spelA	info4spelC	info2spelA
groep21	info3spelD	info6spelE	info4spelB	info2spelA	info1spelC	info5spelA
groep22	info5spelD	info3spelE	info2spelB	info4spelA	info6spelC	info1spelA
groep23	info2spelD	info4spelE	info6spelB	info1spelA	info5spelC	info3spelA
groep24	info6spelD	info1spelE	info5spelB	info3spelA	info2spelC	info4spelA
groep25	info5spelE	info1spelB	info6spelC	info4spelD	info3spelA	info2spelD
groep26	info6spelE	info4spelB	info3spelC	info2spelD	info5spelA	info1spelD
groep27	info3spelE	info2spelB	info5spelC	info1spelD	info6spelA	info4spelD
groep28	info4spelE	info5spelB	info1spelC	info6spelD	info4spelA	info3spelD
groep29	info1spelE	info6spelB	info2spelC	info3spelD	info3spelA	info5spelD
groep30	info2spelE	info3spelB	info4spelC	info5spelD	info1spelA	info6spelD

5 EINDSPEL

Het idee is om aan het eind van de speurtochtjes een gezamenlijk eindspel te spelen.

Het is echter afhankelijk van het aantal kinderen hoe het gespeeld kan worden.

We geven twee suggesties.

5.1 SUGGESTIE 1

Tot maximaal 360 kinderen en minimaal 12 leidinggevenden tijdens het opsporen van de professor.

Tip

Het is belangrijk dat de begeleiding van iedere groep goed op de hoogte is van de opzet van het eindspel, anders kan het een puinhoop worden!

Uitgaande van het schema krijgen de groepjes 1-6 dezelfde informatie, de groepen 7-12, enz. Van de verzamelde puzzelstukjes wordt één grote puzzel gemaakt. Het is de beschrijving van een route die al is gelopen en die deze grote groep (gedeeltelijk) weer mag lopen. Onder leiding van 'echte detectives', gaan ze op zoek. Ergens op de route wordt een verdacht persoon ontdekt die iets heeft dat er op wijst dat dat een professor zou kunnen zijn. Hij mist een knoop aan zijn jas, maar de knoop is niet dezelfde als die de groep heeft... Ze moeten natuurlijk wel op afstand blijven, want anders verraden ze zich! Onder leiding van de 'echte' detectives gaan ze deze persoon volgen met speciale technieken die ze leren van de 'echte detective'. Op een gegeven moment komen ze bij een plek waar deze persoon met een andere persoon staat te praten. Die andere persoon is met een uitvinding bezig. Dat is natuurlijk de professor! En de eerste persoon wordt herkend als iemand van de Bende van de Zwarte Hand. Zo geruisloos mogelijk vormen ze een kring om het tweetal. Op een teken van de echte detective gaan ze bijvoorbeeld schreeuwen, klappen, stampen, maar mogen niet dichterbij komen! De professor schrikt eerst heel erg en het Bendelid niet minder! Maar dan ontdekt de professor wie ze zijn en heeft zoveel moed dat hij zelfs het Bendelid commandeert naast hem te komen zitten. Het Bendelid is bang en doet wat de professor zegt. Dan vertelt de professor aan iedereen van de groep dat hij ontvoerd was door de Bende van de Zwarte Hand en blij is opgespoord te zijn door zoveel detectives! Ondertussen heeft hij stiekem aan zijn uitvinding gewerkt en hij stelt voor om de uitvinding uit te proberen bij het Bendelid. Een van de echte detectives stelt voor dit te doen in het bureau van 'Lange Neus en Co.' te doen.

Allen hebben zich inmiddels bij het bureau van 'Lange Neus en Co.' verzameld. In het midden gaan de profes-



soren hun uitvinding uitproberen op de leden van de Bende van de Zwarte Hand.

Alle uitvindingen lukken!

De Bende van de Zwarte Hand is opgerold en besluit zich voortaan de Bende van de Helpende Hand te noemen. De professoren zijn zo blij dat ze alle detectives een oorkonde en/of een badge geven als dank voor hun medewerking!

5.2 SUGGESTIE 2

Bij meer dan 360 kinderen. Alle verzamelde spullen worden aan het eind van ieder spel ingeleverd. De puzzelstukjes voor een route om de professor op te sporen; vervallen. Inplaats daarvan krijgt ieder groepje een kaartje met een korte beschrijving van een route die is gelopen. Er staat één vraag op het kaartje. Waar denken ze dat hun professor op deze route verstopt kan zijn? Deze vraag mag ieder groepje naar eigen idee beantwoorden. Dan mogen ze het kaartje in een bak doen.

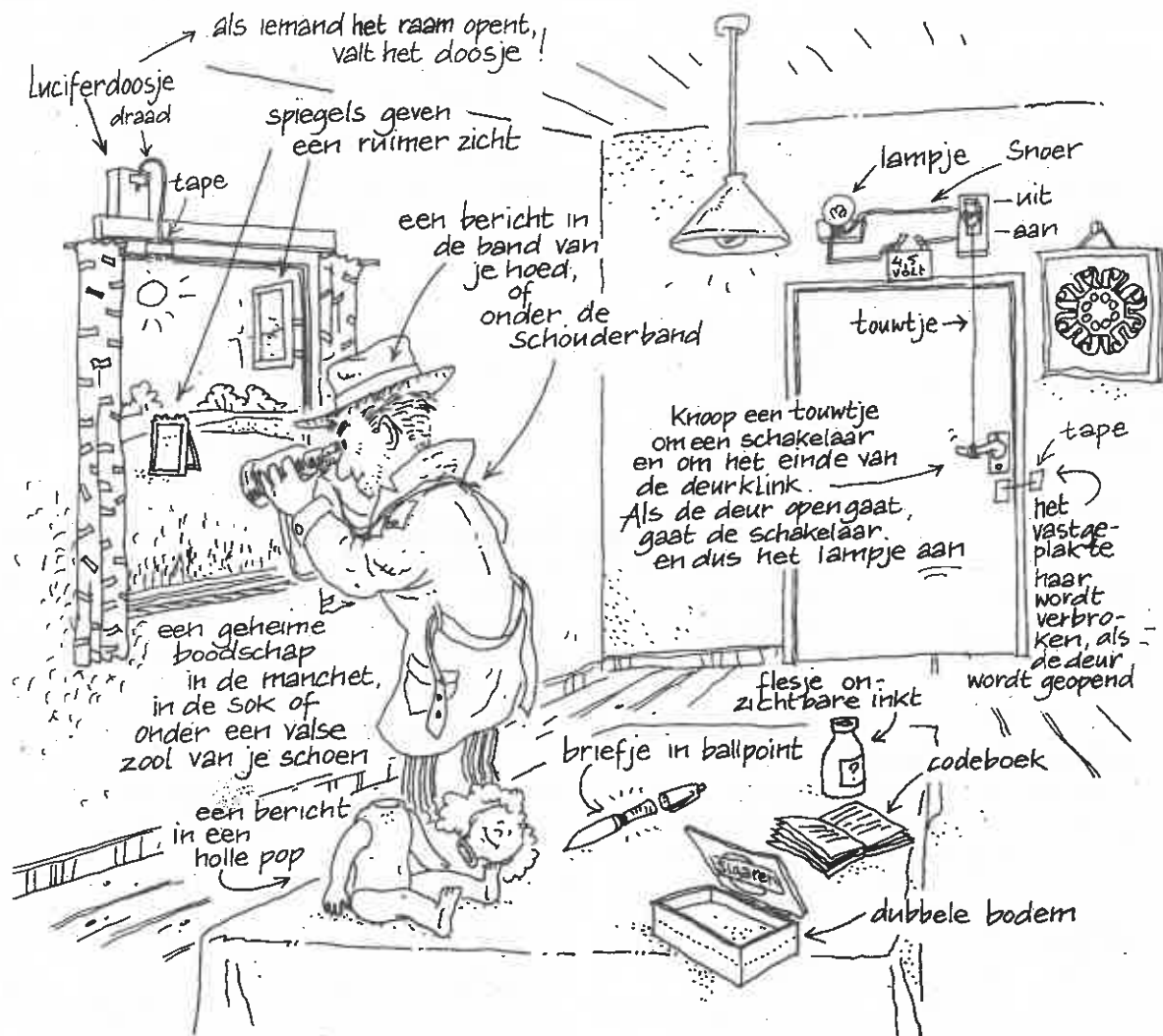
Bij dit eindspel is de leiding in handen van Snorremans, de baas van 'Lange Neus en Co.', bijgestaan door een aantal detectives.

Snorremans begint met de mededeling dat aan de hand van de gegevens die detectives in Tijdelijke Dienst hebben verzameld het mogelijk was om de Bende van de Zwarte Hand te arresteren! Onder luid gejoel en geklap worden de Bendeleden 'binnen' gebracht. Zij vertellen onschuldig te zijn en juist ook op zoek te zijn naar de professoren. Iedereen snapt natuurlijk dat dat niet waar is. Snorremans vraagt aan de Bendeleden waarom ze naar de professoren op zoek waren. Daar weten ze zo gauw geen antwoord op! Een van de Bendeleden heeft dan een lumineuze smoes... Hij vertelt dat de Bende van de Zwarte Hand eigenlijk iets heel goeds zou willen doen. Maar ja, daar heb je die professoren toch voor nodig??? Dan vertelt Snorremans dat alle gegevens die de kinderen hebben verzameld inmiddels zijn verwerkt door de computer en er wacht de Bende van de Zwarte Hand een aardige verrassing. Daar komt een auto aangereden met daarin... juist de professoren. De Detectives in Tijdelijke Dienst hadden precies die laatste ontbrekende gegevens opgespoord!

De Bende van de Zwarte Hand wilden toch iets goed doen? Ze krijgen de kans van hun leven! De professoren gaan hun uitvinding op ze uitproberen. Natuurlijk lukken alle uitvindingen!

Als beloning is er voor iedere detective bijvoorbeeld een oorkonde en/of een badge als dank voor hun medewerking!

6 DE SPELEN BIJ DIT SPEL



Zoals we al beschreven, is het van belang dat het schema goed aangehouden wordt, zeker wat de lettercode betreft. Op iedere Geheime plek zijn namelijk dezelfde vijf soorten spelen. Door steeds een andere lettercode te geven, wordt er door het groepje steeds een ander spel gespeeld.

Tip

Plan voor alle zekerheid op iedere Geheime plek een reservespel. Het opgegeven spel kan bijvoorbeeld te moeilijk zijn voor het groepje. Het zijn erg jonge kinderen. Of net andersom, het spel is te simpel!

Je kunt kiezen uit een aantal spelen. Maak de keuze zo dat er op iedere Geheime plek afwisseling in SOORTEN

spelen is: een rustig spel, een creaspel, een renspeel, een denkspel en een kennisspel.

De spelen die niet worden gebruikt voor het regio- of districtsspel kunnen wellicht als voorbereiding bij een opkomst worden gespeeld.

Bij ieder spel wordt een suggestie gegeven als inleiding op het spel.

Tip

Sommige spelen vragen een voorbereiding. Misschien is het een idee om dit samen met de kinderen tijdens een opkomst te doen.

HET GEHEIME CODEBOEK

"Als detective heb je natuurlijk je maatregelen genomen om boodschappen zo slim mogelijk over te brengen."

Materiaal: oude boeken, balpen of potlood

De kinderen krijgen per twee hetzelfde boek. In een tweedehandse-boekenwinkel of op de markt liggen vaak exact dezelfde boeken.

De kinderen verzinnen een boodschap die ze aan een ander willen laten lezen.

Ze nemen dan het eerste woord van hun boodschap en zoeken op een willekeurige bladzijde in het boek dat woord op. Zo doen ze dat met alle woorden totdat de hele boodschap verstopt staat in het boek.

Op een papier wordt in code de boodschap genoteerd. Dat komt er dan zo uit te zien: 23.9.7 10.2.14 65.18.8. 23 geeft de bladzijde in het boek aan, 9 het nummer van de regel (tellen vanaf boven) en 7 het nummer van het woord (tellen vanaf links).

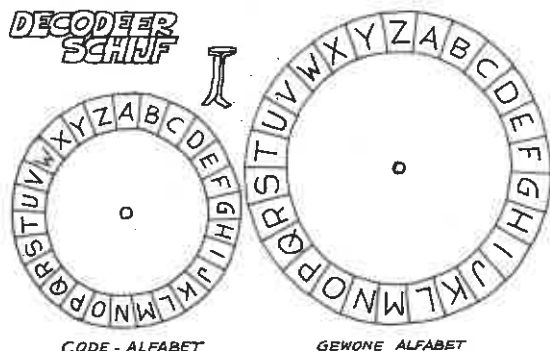
De andere persoon kan, omdat hij exact hetzelfde boek heeft, de boodschap ontcijferen.

Tip

Om te oefenen kunnen de eerste keer de woorden van de boodschap met een bepaalde kleur worden omcirkeld. Tijdens de opkomst kan per nest, volkje of estar worden gespeeld.

EEN DECODEERSCHIJF MAKEN

"Veronderstel dat jij als detective aan je collega een bericht wil doorgeven. Dat zou je kunnen doen met een decodeerschijf. We gaan er maar vast één maken, misschien kun je die straks goed gebruiken!"



Materiaal: twee ronde schijven, de ene iets kleiner dan de andere, balpen of potlood;

Op beide schijven wordt, met dezelfde onderlinge afstand per hokje het alfabet geschreven. De grote schijf is het gewone alfabet, de kleinere is het decodeeralphabet. De kleine schijf wordt op de grote gelegd en in het midden vastgezet met een splitpen.

EEN BERICHT ONTCIJFEREN.

Kies met de decodeerschijf een willekeurige letter uit, bijvoorbeeld de M. Draai de schijf zo dat de M onder de A van de grote schijf komt te liggen.

Houd de schijven in die stand en schrijf eerst de M op, daarna kan in code het bericht worden opgeschreven.

Voorbeeld. Het bericht is M 'P CYAT RMZMRYZJ' = M 'x komt vanavond'

Schrijf inplaats van de X op de grote schijf de P van de decodeerschijf, enz.

Degene voor wie de boodschap is, weet dat hij de M eerst onder de A moet leggen om het bericht te kunnen ontcijferen.

Tip

De kinderen kunnen voor het regio- of districtspel een eigen decodeerschijf hebben gemaakt. Ze moeten dan bijvoorbeeld het bericht ontcijferen dat gegeven wordt. Pas dan wel de tekst aan van de inleiding!

EEN BERICHT ONTCIJFEREN VIA EEN BOODSCHAPPENBRIEFJE

"Wanneer je als detective op stap gaat, is het handig om een 'boodschappenbriefje' bij je te hebben. Natuurlijk is dat geen gewoon boodschappenbriefje! Het cijfer voor de boodschappen geeft aan welke letter van dat woord je moet gebruiken om de boodschap die erop staat te ontcijferen."

Materiaal: 'boodschappenbriefjes', balpen of potlood;

Een voorbeeld:

4 stappen

1 ei

6 erwten

De vierde letter van stappen is p, de eerste letter van ei is e, de zesde letter van erwten is een n. Het woord is pen.

De kinderen kunnen tijdens het regio- of districtspel bijvoorbeeld een briefje maken met een nepboodschap, die ze aan de Bende van de Zwarte Hand kunnen geven.

BERICHT MET PUNTEN

"Om het wel heel moeilijk te maken voor de 'Bende van de Zwarte Hand' is dit misschien wel een manier om de boodschap over te brengen. Je zegt gewoon dat je alleen maar een blaadje hebt waar je zusje van twee wat op heeft zitten krassen..."

Materiaal: stroken papier op breedte van een A4 vel, met lijntjes of hokjes, balpen of potloodi.

Zet op de stroken papier met gelijke afstand het alfabet.

Neem een A4-vel. Leg de strook met het alfabet op de eerste regel en zet op het A4-vel een stip van de eerste letter van je boodschap. Schuif de strook naar de tweede regel en zet een stip onder de tweede letter van de boodschap.

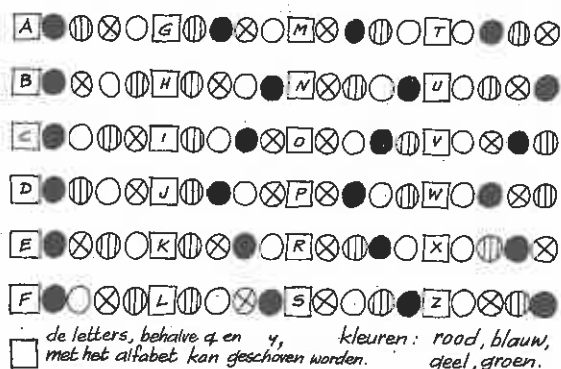
Zo doorgaan tot alle letters van je boodschap op het A4-vel staan.

Degene die het bericht moet ontcijferen, heeft ook zo'n strook met het alfabet.

Door nu de strook over het A4-vel te schuiven, komt hij achter de boodschap.

KLEURENCODE

"Je schrijft bijvoorbeeld aan iemand een gewone brief. Die brief ga je 'versieren' met een geheim bericht."



Materiaal: papier, kleurpotloden rood, blauw, geel, groen.

Het alfabet heeft 24 letters, de q en de y doen niet mee. Voor iedere letter is er een combinatie van kleuren rondjes. Maak een voorbeeld van een gekleurd alfabet. Zie tekening.

Maak per groepje een brief in kleurencode. De boodschap die ze moeten ontcijferen is de aanwijzing die ze moeten krijgen.

VERMOMMEN

"Detectives moeten zich soms zeer snel vermommen. Laten we maar eens even gaan oefenen."

Materiaal: grote stapel verkleedkleden, een grote dobbelsteen, een puzzel

De kinderen zitten in een kring en gooien met de dobbelsteen. Degene die zes gooit, rent naar een stapel verkleedkleden, gaat zich zeer snel vermommen. Er moet worden afgesproken uit hoeveel stuks de vermomming mag bestaan. Wanneer er bijvoorbeeld drie dingen gebruikt mogen worden, mag hij drie dingen uitzoeken.

Wanneer hij die aan heeft en er is nog niemand die ook zes heeft gegooit, rent hij naar de puzzel en gaat die in elkaar leggen. Heeft een ander zes gegooit dan moet het eerste kind stoppen met de puzzel en naar zijn plaats terugrennen. De vermomming mag hij aanhouden. Wie ziet er het meest onherkenbaar uit?

Variatie

In plaats van de dobbelsteen met stippen, wordt er een steen gemaakt met zoveel mogelijk hoeken. Op een aantal vlakken komen afbeeldingen te staan van voorwerpen die bij de verkleedkleden liggen. Wie zoiets gooit mag dat uit de stapel halen.

Zorg dat er meer exemplaren van hetzelfde liggen, bijvoorbeeld: verschillende hoedjes, brillen, shawls, enz.

WIE MOET EEN OPDRACHT UITVOEREN?

"Iemand van jullie krijgt straks een bal met een geheime opdracht. Maar... word je door de grote bal geraakt dan is de opdracht niet meer geheim en moet je de opdracht uitvoeren!"

Materiaal: een niet te harde grote bal, kleine ballen, bijvoorbeeld een tennisbal met allerlei kleine opdrachtjes erin verstopt, afzetlint

In de afgezette ruimte wordt een tikspel gedaan. De tikker heeft de grote bal.

De tikker draait zich even om en de geheime opdracht wordt aan iemand gegeven.

Het spel wordt gespeeld als bevrijdingstikkertje.

Iedereen die geraakt wordt door de grote bal gaat met z'n benen wijd staan. Iemand anders kruipt tussen de benen door en degene die getikt was mag weer mee doen.

Wordt het kind geraakt dat de geheime opdracht heeft, dan moet de opdracht eerst worden uitgevoerd. Wie de geheime opdracht had, wordt de tikker.

Wanneer het kind met de geheime opdracht denkt dat de tikker weet dat hij de geheime boodschap heeft, mag hij die stiekem aan iemand anders geven tijdens het spel.

ONTWIJK HET ALARMSYSTEEM

"Detectives moeten overal op bedacht zijn. Als zij bijvoorbeeld een gebouw moeten binnengaan waar een alarminstallatie in werking is, dan moet je precies weten hoe je moet lopen om uit de straal te blijven. Laten we dat maar eens even oefenen".

Materiaal: een touw met bijvoorbeeld een zachte bal aan het eind;

De spelleider staat in het midden van de kring en draait het touw, 'de straal' regelmatig rond. De kinderen staan met hun handen omhoog klaar om te springen wanneer de straal langs komt. Raakt iemand de straal dan doet

hij één hand naar beneden en het spel vervolgt. Wordt hij nogmaals geraakt dan moet hij de tweede hand beneden doen. Bij de volgende aanraking bijvoorbeeld met één been gaan springen. Is hij dan weer geraakt dan moet hij 'het gebouw verlaten'. Wie kan het langst in het gebouw blijven?

OPGELET! Draai het touw niet te hoog wanneer kinderen op één been moeten gaan springen.

RENNEN WANNEER JE JE CODE HOORT

"Stel je eens voor: je zit gewoon op een bankje voor een gebouw en je wordt plotseling opgeroepen. Je springt op, rent om het gebouw, rent door de deur naar binnen en je ziet daar een envelop liggen met jouw code erop. Maar wat jij niet weet, is dat er meer detectives zijn met dezelfde code. Dus moet je wel vlug zijn om als eerste bij die envelop te zijn. Wie kan er zo hard rennen?"

Materiaal: enveloppen met gedeelten van een boodschap erin, 4 codes.

De kinderen zitten in een kring. In het midden ligt een stapeltje enveloppen. Ieder kind krijgt een code. De code wordt steeds in eenzelfde volgorde in het oor van een kind gefluisterd. Bijvoorbeeld 001, 002, 003, 004. De speelleider noemt een code. Iedereen met die code springt op, rent in de aangegeven richting 'rond het gebouw'. De plek waar ze zaten is de deur waardoor ze naar binnen moeten. Degene die het eerst door de deur naar binnen gaat, mag de envelop meenemen. Wanneer alle enveloppen opgehaald zijn, wordt de groep in kleine groepjes verdeeld, zoveel als er enveloppen zijn. Ieder groepje probeert nu een gedeelte van de boodschap te ontcijferen. Wanneer ieder groepje weet wat er op hun blaadje staat, worden de blaadjes in de goede volgorde gelegd om achter de hele boodschap te komen.

BLIJF UIT DE HANDEN VAN DE BENDE VAN DE ZWARTE HAND

"Wanneer je loopt te speuren loert overal het gevaar. Zo weet de 'Bende van de Zwarte Hand' bijvoorbeeld dat er in jouw muts een zendertje zit waarmee je boodschappen kunt opvangen. Ze willen natuurlijk die muts ook hebben. Dat wordt rennen met zo'n muts op! Want wanneer de jouwe wordt afgepakt, is ineens iemand van de Bende van de Zwarte Hand detective en ben jij één van de Bende geworden! Dat mag niet gebeuren!"

Materiaal: een of meer muts(en) met hele grote pompoenen

Een van de kinderen krijgt de muts op. Het kind krijgt 10 tellen om positie te kiezen. Dan mogen de andere kinderen proberen de muts te pakken. Wanneer iemand

de muts bij de pompoen heeft, dan wordt het spel even stilgelegd. De muts mag worden opgezet, 10 tellen positie kiezen en het spel begint opnieuw.

OPGELET! Spreek met de kinderen goed af dat de muts alleen maar bij de pompoen mag worden gepakt! De kinderen mogen niet omver worden getrokken of geduwd. Er mag maar één kind de pompoen proberen te pakken.

ONTHOUD WAT JE ZIET!

"Als detective moet je altijd goed om je heen kijken en goed onthouden wat je ziet! Om jullie daarin te trainen, ga ik een verhaal vertellen. Soms laat ik een foto zien. Jullie moeten goed onthouden wat er op de foto staat."

Materiaal: een serie foto's, die samen een verhaal vormen.

Er wordt een spannend detectiveverhaal verteld, ondersteund met een aantal foto's. Laat de foto's duidelijk aan iedereen zien. Geef ze eventueel door. Als het verhaal is afgelopen, ga je vragen stellen. De vragen hebben iets met de foto's te maken. Bijvoorbeeld: Liep ik alleen op straat? Wat was het nummer van het huis dat ik binnenging?

ONTWIJK DE STRAAL VAN HET ALARM 2

"Als detective heb je een boodschap en die moet je, ondanks dat het al pikkedonker is, bij je baas in het bureau leggen. Maar je hebt een probleem, Er is pas een nieuwe alarminstallatie geplaatst waarvan je de code nog niet kent! En toch moet je bij dat bureau zien te komen. Kun je de stralen van het alarm ontwijken?"

Materiaal: aantal draden touw of dun, sterk draad, een boodschap.

Er wordt een aantal draden gespannen of door twee personen strak vastgehouden op ongeveer 30 cm van de grond. Om beurten mogen de detectives proberen met een gedeelte van de boodschap en een blinddoek voor, het is immers nacht, over de draden heen te stappen. Wordt een draad aangeraakt, dan moet het kind terug en wachten tot iedereen het een keer heeft geprobeerd. Wie het lukt, wacht aan de andere kant met het gedeelte van de boodschap. Deze mag worden gelezen. Degenen die de tweede ronde moeten doen, mogen proberen onder de draden door te kruipen zonder ze aan te raken.

Wanneer de hele boodschap is overgebracht, leest ieder zijn deel en gaat in de goede volgorde staan of zitten zodat de boodschap duidelijk wordt.

CODETRAINING

"Als detective moet je een aantal codes uit je hoofd weten. Je kunt dit het beste met z'n tweeën onthouden. Twee onthouden meer dan één, nietwaar?" Kies maar een maatje uit".

Materiaal: een codememory, gemaakt op grote kaarten, papier, balpen of potlood;

De kinderen zitten in koppels in een kring. Een koppel begint met twee kaarten om te draaien. Iedereen neemt de code goed in zich op. Heeft het koppel twee verschillende kaarten omgedraaid, dan draaien ze de kaarten weer terug. Heeft het koppel twee dezelfde kaarten dan mogen ze die houden. Wanneer alle kaarten op zijn, mag ieder koppel één minuut naar alle kaarten kijken die ze hebben verzameld. Dan worden de kaarten ingeleverd. Ieder koppel krijgt pen en papier. Wie herinnert zich de meeste codes en kan deze tekenen?

WIE IS ER VAN DE BENDE VAN DE ZWARTE HAND?

"Stel je eens voor, je zit in een gezelschap en je ontdekt dat daar leden van de 'Bende van de Zwarte Hand' tussen zitten! Je probeert erachter te komen wie hun leider is. Er moet zo iemand zijn, want die geeft steeds iemand een seintje. Degene die dat seintje krijgt, loopt dan gewoon weg! Gebruik je speuroog en probeer te ontdekken waar die leider zit!"

Materiaal: niets;

De kinderen zitten in een kring. Een detective komt in het midden van de kring te zitten. Voordat hij daar gaat zitten, is er stiekem iemand aangewezen die de leider is van de 'Bende'. Wanneer deze naar iemand bijvoorbeeld knipoogt of met zijn neus wiebelt, is dat een teken dat dat kind mag opstaan en uit de kring stap. Wanneer het buiten de kring staat, probeert het de detective steeds af te leiden.

Wanneer de detective erachter komt wie de leider is, is die leider Bendelid af en wordt de detective die naar een nieuwe leider van de 'Bende' mag speuren.

De kinderen die buiten de kring staan, mogen weer in de kring meedoen.

DIE BOODSCHAP SMAAKTE ERG LEKKER

"Je hebt weleens van die boodschappen die je moet lezen en dan snel moet verstoppen. Als dat iets is wat je kunt opeten, nou dan kun je wel raden wat je moet doen! Nou staat hier wel geen boodschap op, maar je kunt er wel mee oefenen om iets snel op te eten!"

Materiaal: soepstengels

De kinderen zitten of staan twee aan twee tegenover elkaar. Ieder koppel krijgt een soepstengel. Op een

teken begint een kind van ieder koppel de soepstengel op te eten. Wie kan het snelste eten?

COMPOSITIES MAKEN

"Detectives moeten wel eens een tekening maken van allerlei losse onderdelen, wanneer ze van iemand moeten vertellen hoe hij eruit ziet. Kun jij je iemand herinneren, bijvoorbeeld een vreselijke griezel. Wie kan zich de grootste griezel herinneren?"

Materiaal: tekeningen van omtrekken van gezichten, snorren, baarden, monden, neuzen, ogen, oren;

De kinderen krijgen allemaal een blanco gezicht omtrek. In bakken liggen, van papier of 'echt', diverse onderdelen van een gezicht. Ze mogen hun grootste griezel gaan 'uittekenen'.

OEFENING VOOR SLIMME DETECTIVES

"Het zal je toch gebeuren! Je bent gevangengenomen door de Bende van de Zwarte Hand! Geboeid zit je daar. Er ligt een stukje verder wel een papier en een pen. En het raam staat op een kier. Als je nu eens een boodschap kon schrijven met bijvoorbeeld je tenen of met de pen in je mond? Je kunt het maar beter vast oefenen. Als het dan gebeurt, weet je wat je moet doen!"

Materiaal: papier, balpen of potlood;

De kinderen maken een tekening of schrijven een boodschap met een pen tussen hun tenen of in hun mond.

MAAK JE EIGEN VERMOMMING

"Je kunt beter maar iets in 'de kast hebben hangen' voor het geval dat je je opeens moet vermommen. Aan de slag! Maak een of meer vermommingsmaskers die je denkt te kunnen gebruiken. Bijvoorbeeld een bril met gekleurde glazen, een snor of een pijp."

Materiaal: kosteloos materiaal, karton, schrijf- en teken gerei, lijm, scharen, enz.

Van kosteloos materiaal kunnen de kinderen allerlei vermommingsmaskers maken.

EEN SNELLE VERMOMMING

"Wanneer je geen kleren of iets dergelijks hebt en je moet je toch snel vermommen, is misschien schminken wel wat."

Materiaal: schminkmateriaal, spiegels, tafels en stoelen of banken

De kinderen mogen zich aan tafel schminken.



BEWIJSMATERIAAL NOTEREN

"Je hebt een koffer met geld onderschept! Er zitten allerlei munten uit verschillende landen in. Er moet van de munten een afdruk worden gemaakt."

Materiaal: munten uit allerlei landen, papier, zachte potloden in donkere kleuren met stompe punten, eventueel een muntcatalogus, tafel(s) met stoelen of banken;

De kinderen gaan muntafdrukken maken. Leg een munt op tafel, daaroverheen het papier. Met een zacht potlood wrijf je zachtjes over de munt en de afbeelding komt tevoorschijn. De kinderen kunnen er nog bijzetten uit welk land de munten komen door ze in de catalogus op te zoeken.



Scouting

• Landelijk Bureau Scouting • Larikslaan 5 • 3833 AM Leusden
• Telefoon (033) 496 02 60