

REGIOSPEL WEK 2001



18



Scouting

Inhoudsopgave

Inleiding	blz 3
Een week voor het regiospel 2001	blz 4
Het thema van het regiospel 2001	blz 8
De spelkoffers.....	blz 12
Bijlage 1: Poster 'de Avonturier'	blz 21
Bijlage 2: Speur-Volgorde-kaart	blz 22
Bijlage 3: Aanwijzingenkaart	blz 22
Bijlage 4: Kofferlabels	blz 23

Colofon

Deze brochure is tot stand gekomen met medewerking van:

Samenstellers:

Martin Helmich

Helma van de Ouwelant

José Roelands

Met dank aan het Landelijk Spel en Trainingsteam van 1986/1987!!

Tekstbewerking:

Hans de Groot

Eindredactie:

werkteam Spel

Vormgeving:

Augusta van Eerten

Illustraties:

Pieter Hoogendijk

Bewerking door Ingrid Brosens

Inleiding

Misschien heeft de titel van dit regiospel bij een aantal van jullie als reactie ontlokt: "Waar ken ik dit van?" Die reactie kan kloppen. Het is de titel van het districtspel uit 1987. Dit is toen ontwikkeld om voor alle speltakken een keer een grote districtsactiviteit op te zetten. Nu dus Het Koffermysterie, part two! Hetzelfde spel, in een moderner jasje. En waarom?

De eerste versie van dit spel werd intertijd erg gewaardeerd en dit 'goud van oud' zal zeker ook de kinderen van nu kunnen bekoren. Zie het als een vorm van slimme recycling die je als leiding ook met andere programma's kunt toepassen. Waarom zou je een goed idee niet hergebruiken? Zeker in een tijd waarin leiding onder tijdsdruk staat maar toch een kwalitatief goed programma wil neerzetten voor de jeugdleden. Misschien zijn al die andere districts-/regiospelen nog wel ergens terug te vinden bij iemand in jullie groep of regio....? Vraag er naar tijdens het speltakoverleg. Heb je meteen weer een paar pracht-programma's voor kampen of opkomsten.

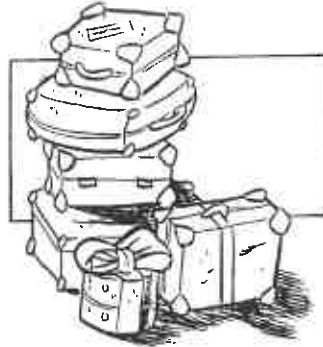
Natuurlijk hebben we wat aangepast. In deze brochure vinden jullie niet alleen het programma voor een regiospel maar ook andere spelideeën, zodat je wat langer plezier van dit spelidee kunt hebben.

Het plezier begint in feite al een week vóór het regiospel. Het toeval wil dat iedereen in reisstemming blijkt te zijn. Chil krijgt een brief van een goede vriend die een rondleiding wil door de rimboe, Tante Roos is de zolder aan het opruimen en vindt van alles wat haar aan haar vroegere reizen herinnert, tante Tootje kan niet uitvaren met de Ouwe Oen omdat het stormt op zee.

Alle kinderen maken zich dus op om aan een grote reis te beginnen. De busreis wordt uiteindelijk geboekt bij reisbureau 'de Avonturiers'

Maar natuurlijk gaat er iets mis! Het reisbureau komt in grote problemen en de reis dreigt in het water te vallen. Gelukkig zijn ze bij Scouting Nederland wel wat gewend. Als eerst de directeur van 'de Avonturiers' geholpen moet worden voordat het grote reizen kan beginnen, maakt daar niemand een probleem van.

Met vereende krachten lossen onze Scouts het mysterie van de verdwenen koffers op zodat ze hun eigen reis uiteindelijk toch nog kunnen beginnen ...



Veel plezier met de voorbereidingen van dit avontuur!

Deze spelbrochure is bestemd voor organisatoren Welpen, Esta's en Kabouters. Wil je hem doorsturen als hij bij jou aan het verkeerde adres is? Aan jullie de taak om te zorgen dat jullie kaderleden ook op de hoogte worden gebracht van dit spel.

Op de webpagina van Scouting Nederland is de complete brochure te downloaden (www.scouting.nl). Daarnaast kun je extra exemplaren bestellen via het Infocentrum (a f5,-)

Namens het team Spel,
leeftijdsgroep 7 – 11 jarigen
José Roelands



Een week voor het regiospel

In de Rimboe

Juist als Akela aan een vergadering bij de raadsrots wil beginnen, komt Chil aangevlogen met een brief in zijn snavel. Aan zijn onhandige gefladder te zien, is hij erg opgewonden. Hij roept iets maar door de brief in zijn snavel klinkt het als: "Amkmla, kmijmk ms mhiern." Plompverloren landt Chil zomaar bovenop de raadsrots. Hij laat de brief uit zijn snavel vallen en probeert het nog eens: "Akela, kijk eens hier! Ik heb een brief gekregen van mijn goede vriend Condor uit de Verre Landen. Oh, ik ben zo zenuwachtig. Ik kan bijna niet wachten om de lezen wat hij schrijft. Snel, snel, maak open die brief", commandeert hij de Welpen. Lachend voldoen de Welpen aan zijn verzoek. Uit de envelop valt een brief, volgeschreven met vreemde tekens. Natuurlijk! Condor woont in de Verre Landen en spreekt vast een andere taal. Chil is zó opgewonden dat het hem niet lukt de brief te lezen. Gelukkig herkennen de Welpen het schrift en vertalen rap het verhaal voor Chil: "Beste vriend, ik kom op bezoek. Ik kan haast niet wachten tot je me de rimboe laat zien. Tot gauw, je goede vriend Condor." "Bezoek?" reageert nu ook Akela, "dat is gezellig. Wat zullen we Condor laten zien?" Baloe maakt een sprongetje van plezier. "Akela, we laten Condor alles zien. De koele helen en de Waigoengarivier enne... enne... natuurlijk gaan we ook op bezoek in het wolvenhol..." "Baloe, rustig toch", maant Akela, "we zullen dit bezoek van Condor goed voorbereiden. Vooruit Welpen, aan de slag! Bedenken jullie nu eens waar we Condor mee naartoe kunnen nemen. En jullie moeten natuurlijk ook helpen met pakken. Ik zal me dan vast bezighouden met het vinden van een vervoermiddel..."

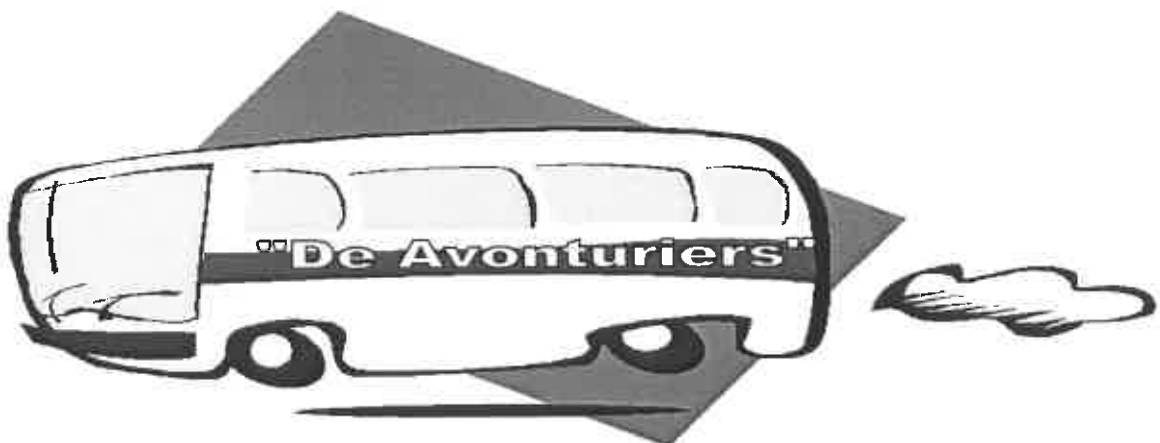
In Bambilië

Als de Kabouters het lokaal binnenkomen, vinden ze daar Tante Roos midden tussen de pakken en dozen. Ze is haar zolder aan het opruimen. Ze vindt allerlei spullen die ze vroeger tijdens haar ontdekkingsreizen gebruikte; haar oude kompas, de verrekijker die nog van haar vader is geweest, landkaarten en souvenirs. Bij ieder voorwerp herinnert ze zich nog de avonturen die ze toen heeft beleefd.

Omdat tante Roos altijd vol spannende verhalen zit, gaan de Kabouters snel om haar heen zitten en luisteren naar haar verhalen. Als ze klaar is met vertellen, zucht Tante Roos eens diep: "Dat waren nog eens tijden! Avonturen beleven is eigenlijk veel leuker dat de zolder opruimen." Tante Roos staat daarom gedecideerd op, klopt het stof van haar knieën en besluit dat ze op reis wil. Nu! Uit een hoek van de zolder vist ze een oude rugzak en begint die vol te stoppen met de spulletjes die ze in de dozen heeft gevonden.

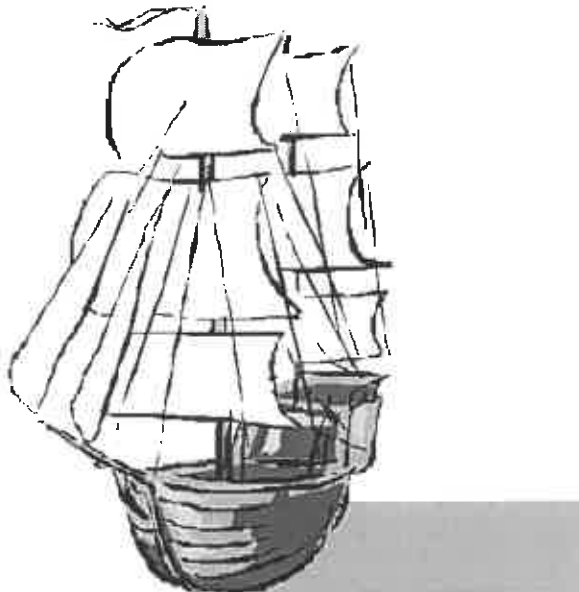
"Wacht even, ik ga eigenlijk liever niet alleen. Wie heeft er zin om met mij mee op reis te gaan?" vraagt ze aan de Kabouters. Dat laten de Kabouters zich geen tweede keer vragen. Natuurlijk willen ze mee op reis. Tante Roos gaat er maar even bij zitten. Een reis met zo'n grote groep vergt wel wat voorbereidingen. En daarbij, ze heeft geen flauw idee waarheen ze zou willen reizen. Ze is bijna overal al geweest! Deze keer wil ze naar een plek waar ze nog niet eerder is geweest.

Tante Roos vraagt de kabouters daarom om een reisdoel uit te kiezen en haar te helpen bij de voorbereidingen voor de reis. Als alles in kannen en kruiken is, zal zij het reisbureau bellen om een bus te huren...



In het Land van Esta

De Esta's lopen niet hun lokaal binnen maar de herberg 'de Gouden Aal' in Terpo. Daar vinden ze tante Tootje achter een groot glas limonade. Tante Tootje is boos! Haar schip, de Ouwe Oen, was zeilklaar maar Jeroen, Deng en Hilde Rozemarijn zijn niet komen opdagen. En net nu ze beloofd hadden met haar een leuke reis te maken. Jeroen zou op de zeekaarten de route uitzetten, Deng zou lekkere hapjes maken voor onderweg en Hilde Rozemarijn zou de koffers pakken. Tante Tootje zit al dagen op ze te wachten. Ze zit al achter haar tiende glas limonade vandaag. Tante Tootje is niet alleen boos omdat Jeroen, Deng en Hilde Rozemarijn in geen velden of wegen te bekennen zijn. Vanmorgen is er ook nog eens een flinke storm opgestoken op zee.



De Ouwe Oen zal de komende dagen niet kunnen uitvaren!

Tante Tootje zucht en neemt nog maar eens een flinke slok uit haar glas. Ze had zich zo verheugd op een fijne reis. "Hebben jullie geen zin om op reis te gaan?" vraagt ze dan aan de Esta's. Wat een vraag! Natuurlijk zijn de Esta's daar altijd voor te vinden. Het gezicht van tante Tootje klaart even op. Nu kan ze toch nog op reis. Dan betreft haar gezicht weer. Omdat het stormt op zee kan de Ouwe Oen niet gebruikt worden. En tante Tootje heeft vooral verstand van zeereizen. Eigenlijk heeft ze nog niet zo veel van het Land van Esta gezien. Ze roept daarom de hulp in van de Esta's. Misschien kennen zij een leuke reisbestemming. Natuurlijk zullen ze ook moeten helpen met pakken. Tante Tootje belooft dat zij na alle voorbereidingen het reisbureau zal bellen om een bus te huren...

Het programma

Alle speltakken hebben, zoals je hierboven kunt lezen, hun eigen inleiding voor de grote reis. Ze kunnen allemaal gebruikmaken van dezelfde activiteiten om hun reis voor te bereiden. Aan het einde van de opkomst is alles in gereedheid gebracht. Laat de bus maar komen...

Tip voor Dolfijnen en Salaam Scouting: ook voor deze themaverhalen zijn inleidende verhalen te verzinnen. Ga er maar eens even voor zitten!

Activiteit 1: reisfolders maken

duur: ± 60 minuten

Het reisdoel staat nog niet vast. Daar hebben de kinderen wellicht zelf ideeën over. Natuurlijk kunnen ze een reisdoel kiezen waar ook ter wereld. Maar het kan net zo goed een reisdoel zijn in de eigen spelwereld. Er zijn vast nog wel plekjes waar nog niemand is geweest of waar de kinderen best nog eens naar willen terugkeren.

Nodig:

- per subgroepje een vel papier;
- scharen, lijm, (kleur)potloden;
- reisfolders van een reisbureau;
- verkleedkleden;
- materiaal, nodig voor het uitvoeren van de verzonden opdrachten en spelen.

Ieder subgroepje verzint bijzonderheden en wetenswaardigheden over de streek die ze in hun folder willen aanprijzen. Stel je voor wat er allemaal valt te beleven met de bijzonderheden. De subgroepjes verzinnen een opdracht of een spel, bij hun streek passend.

Als de reisfolders en de opdrachten klaar zijn, worden ze gastheer van de streek uit hun folder. Ze zijn verkleed als bewoners van de streek en hebben een eigen taal of accent. Ze prijzen de streek aan en helpen de hele groep de opdracht of het spel uit de streek te spelen.

Daarna zal de groep de definitieve reisbestemming moeten kiezen. Als dat is gelukt, wordt de gekozen folder opgehangen. De leiding hangt daar de poster van het regiospel bij met de juiste informatie zoals de verzameltijd en -plaats (zie bijlage 1)

Activiteit 2: Bagage veroveren

duur: ± 20 minuten

Natuurlijk kan geen enkele reis beginnen zonder bagage. Dat kan met een actief spel.

Als het mooi weer is en de omgeving er zich toe leent, kan dit een buitenspel zijn. Voor het geval het pijpenstelen regent, kan het spel ook binnen gespeeld worden.

Nodig:

- 10 x 4 kaartjes met bagagestukken;
- ruim spelgebied buiten.

Iedere subgroep heeft een aantal bagagestukken op kaartjes getekend. Er zijn steeds vier bagagestukken die bij elkaar horen, als in een kwartetspel. Bijvoorbeeld: zeep, tandpasta, tandenborstel, shampoo of jas, sjaal, wanten, muts.

Iedere subgroep legt de kaartjes neer in een gekozen deel van het spelterrein. Op een teken proberen de subgroepjes kwartetten samen te stellen door bij de andere groepjes kaarten weg te nemen. De kaartjes mogen niet worden verdedigd, alleen complete kwartetten kunnen niet meer worden weggenomen. Dit spel kan binnen als volgt gespeeld worden: twee partijen proberen zonder getikt te worden het achtervak van de andere partij te bereiken; partij A kan getikt worden door partij B en andersom. In het achtervak liggen de bagagekaartjes. Wanneer een kind het achtervak bereikt heeft, mag het met een kaartje uit het speelveld stappen en teruggaan naar de eigen partij. Maar let op: de andere partij doet hetzelfde! Welke groep heeft na ongeveer 10 minuten de grootste hoeveelheid spullen? Hebben ze er na 10 minuten nog niet genoeg van? Zorg dan voor een revanche!

Activiteit 3: E.H.B.O.-oefening

duur: ± 15 minuten

Als je gaat reizen moet je altijd zorgen voor een complete verbandtrommel. Maar ook enige kennis van E.H.B.O. is erg belangrijk.

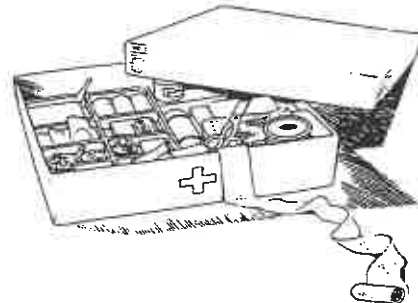
Nodig:

- enige kennis van E.H.B.O. bij de leiding, te vinden in het Oranje Kruis boekje van de E.H.B.O.-vereniging;
- voor ieder kind een kaartje met een tekening van een aandoening en een willekeurige behandeling.

Ieder kind krijgt een kaartje met daarop een aandoening en een behandeling getekend. Voor de aandoening zoeken ze het kind dat de juiste behandeling op zijn of haar kaartje heeft staan. Zo wordt uiteindelijk een gesloten kring gevormd. Bijvoorbeeld: Bram heeft op zijn kaartje: snee in vinger en afkoelen met water. Elise heeft een kaartje met daarop: gebroken arm en vingerverband. Zij moet op zoek naar

een kind met een kaartje: mitella. Jason heeft dat op zijn kaartje, maar ook: hand verbrand. Hij moet Bram vinden die daarvoor de juiste behandeling heeft.

De spel vergt samenwerking tussen de kinderen en wellicht wat hulp van de leiding. Kinderen kunnen elkaar helpen door uit te vinden welke behandeling bij een aandoening zou passen.



Activiteit 4: de gemeentehuis-afvalrace

duur: ± 15 minuten

Natuurlijk moeten ook de papieren in orde gemaakt worden; paspoort, verzekeringen, een visum wellicht. En net zoals altijd is het razend druk in het gemeentehuis. Voor de verschillende loketten moeten nummertjes getrokken worden en dan nog maar zien of je bij het juiste loket terecht kan.

Nodig:

- krijt of crêpetape

Op de vloer van het lokaal worden verschillende vakken getekend of geplakt, die de verschillende ruimtes in het gemeentehuis voorstellen, bijvoorbeeld het paspoortenloket, het verzekeringsbureau, de vreemdelingen-dienst, de balie met de nummertjes, etc. Bedenk ook een aantal opdrachten. Bijvoorbeeld: 'lunchpauze', en iedereen gaat op de grond zitten.

Alle kinderen beginnen het spel bij de ingang van het gemeentehuis. Een leid(st)er vertelt een verhaal over de belevenissen van de kinderen in het gemeentehuis. Telkens als een van de ruimtes van het gemeentehuis in het verhaal genoemd wordt, moeten de kinderen zo snel mogelijk naar het juiste vak rennen. Steeds als een van de afgesproken tekens in het verhaal voorkomt, volgen de kinderen die zo snel mogelijk op.

Na een teken van de leiding wordt het spel een afvalrace. Het kind dat als laatste aankomt in een vak of als laatste de opdracht uitvoert, valt af. Wie slaagt er het beste in om alle papieren te bemachtigen?

Activiteit 5: de reisspreuk

duur: ± 10 minuten

Iedereen heeft er zin in. En dat willen we weten ook! De kinderen oefenen met elkaar de reisspreuk. Hiervoor is een voorzanger nodig. De groep herhaalt steeds wat de voorganger zegt. Het spreekt vanzelf dat de tekst van de reisspreuk kan worden aangepast aan de behoefte van de leiding.

Nodig:

- de tekst van de reisspreuk;
- wat ritme-gevoel.



De spreuk

Ga je mee op reis? (ritme op de knieën slaan)
Ja, we gaan (ritme op de knieën slaan)
Hup, twee, drie, vier (ritme op de knieën slaan)
Kijk een boom (wijzen naar beneden)
Gaan we over de boom? (met de vingers
klimbewegingen naar boven maken)
Of gaan we onder de boom? (met de vingers
klimbewegingen naar beneden maken)
We gaan over de boom!
Klim, klim, klim, klim (ritme op de knieën slaan)

Ga je mee op reis? (ritme op de knieën slaan)
Ja, we gaan (ritme op de knieën slaan)
Hup, twee, drie, vier (ritme op de knieën slaan)
Kijk een brug (wijzen)
Gaan we over de brug? (golfbeweging met de
hand maken)
Of gaan we onder de brug? (zwembeweging
met de handen maken)
We gaan over de brug!
Stamp, stamp, stamp, stamp (ritme op de
knieën slaan)

Ga je mee op reis? (ritme op de knieën slaan)
Ja, we gaan (ritme op de knieën slaan)
Hup, twee, drie, vier (ritme op de knieën slaan)
Kijk een moeras (wijzen)
Gaan we door het moeras? (maaien met de
armen)
Of gaan we om het moeras? (met de armen
een omtrekkende beweging maken)
We gaan door het moeras
slurp, slurp, slurp, slurp

Ga je mee op reis? (ritme op de knieën slaan)
Ja, we gaan (ritme op de knieën slaan)
Hup, twee, drie, vier (ritme op de knieën slaan)
Kijk daar is de bus (wijzen)
O nee, hij rijdt al weg (handen op de wangen)
RENNEN !!!!! (ritme op de knieën slaan)

De groep slaat een snel ritme op de knieën,
om de bus nog in te halen. Alle geluiden
worden nu in omgekeerde volgorde zo snel
mogelijk herhaald. De reisspreuk eindigt met
een hartgrondig: "Hè, hè".
Iedereen is er nu klaar voor, de reis kan
volgende week beginnen!

Het thema van het regiospel

Het themaverhaal

Op de dag van de grote reis ontvangen alle deelnemende speltakken bericht van de directeur van het reisbureau, de heer Kreukniet.

Het mysterie van de verdwenen koffers



De heer Kreukniet: "Eergisteren, tijdens een vergadering, werd ik bij de telefoon geroepen. Het bleek dat ik met spoed naar reisgezelschap MT 321 moest gaan. De koffers van alle reizigers bleken op verdachte wijze te zijn verdwenen. Ik haastte me naar de plaats des onheils en liet me daar door de buschauffeur op de hoogte stellen van het probleem.

Hij had de koffers die morgen zelf in de bus geladen, vlak voordat de terugreis begon. Nadat in een restaurant een koffietafel was genuttigd, bleken de koffers verdwenen te zijn. De chauffeur wist zeker dat hij de bus had afgesloten. Het restaurant was pas op het laatste nippertje bij de reizigers bekend. Hij vermoedde daarom dat een van de leden van het reisgezelschap te maken had met de verdwijning van de koffers.

Na rijp beraad heb ik besloten niet naar de politie te gaan om de slechte naam die het reisbureau dan zou kunnen krijgen. Ik besloot een privé-detective, Sjef Snuffelaar van detectivebureau 'de Neus', te vragen 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.

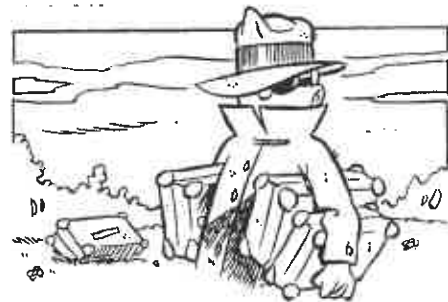
De meeste vakantiegangers van het reisgezelschap waren erg opgewonden en sommigen zelfs van streek. Hierdoor waren ze niet in staat hun koffers en de inhoud ervan te controleren. Daar kwam nog bij dat ik dus het vermoeden had dat een van hen betrokken was bij de kofferroof. Dit alles overdenkend, kwam ik tot de conclusie dat ik voor het

onderzoek naar de eventuele dader niet op de steun van het gezelschap moest rekenen. Dit mysterie moet echter wel opgelost worden. Zolang de dader niet gevonden is, moeten de koffers blijven liggen waar ze liggen om sporen niet uit te wissen. De reizigers blijven bij hun spullen en daarom moet de bus ook blijven waar hij is. En zolang dat zo blijft, is er geen bus beschikbaar voor de vakantiereis van Scouting."

Het plan van privé-detective Sjef Snuffelaar

Sjef kent Scouting wel en weet dat ze daar dol zijn op mysteries. In de detective-wereld staat Scouting ook nog eens bekend om haar grote vermogen om problemen op te lossen. Nu de vakantiereis voorlopig niet kan doorgaan, lijkt het hem een goed idee om alle Welpen, Kabouters, Esta's te vragen of ze hem willen komen helpen bij zijn onderzoek naar de dief van de koffers.

Hij heeft intussen niet stilgezeten. Langs de gevonden koffers heeft hij voorzichtig een (aantal) route(s) uitgezet. Door per subgroep verschillende koffers te inspecteren, moet het mogelijk zijn aan het einde van de route het koffermysterie op te lossen. Door alle gegevens die tijdens deze route worden gevonden in een opsporingscomputer te stoppen, moet uiteindelijk blijken wie als schuldige uit de bus komt. Sjef zal dan de



dader voor verder onderzoek meenemen en de andere leden van het reisgezelschap kunnen hun koffers in ontvangst nemen.

Tips voor het hanteren van het themaverhaal

- Het verhaal rond het koffermysterie is bedoeld als richtlijn voor een regiospel. Het is goed mogelijk dat er personen en/of gebeurtenissen worden bijgehaald. Bedenk bij het verzinnen van personen en activiteiten dat kinderen zich goed in clichés kunnen vinden. Beroepen zijn voor kinderen herkenbaar. Ook geeft het de leiding goede aanknopingspunten voor een rollenspel en voor het bedenken van activiteiten rond de koffers.

- In deze brochure is voor iedere koffer een activiteit gegeven. Het staat iedereen uiteraard vrij een ander spel bij een koffer te zoeken.
- Speel bij de introductie het themaverhaal met de kinderen. Het is aan te bevelen dat meneer Kreukniet, de privé-detective, en het reisgezelschap, in levende lijve aanwezig zijn tijdens het regiospel. Het spreekt vanzelf dat alle beroepen zowel door vrouwen als door mannen kunnen worden uitgeoefend.
- De groep reizigers zijn duidelijk herkenbaar via hun kledij en attributen. Zij bemannen/ bevrouwen de posten.
- De routes worden gesitueerd rond een centrale plek.
Hier is de opsporingscomputer opgesteld.
- Na het onderzoek in ieder koffer gaat een afvaardiging van een subgroepje (hooguit twee kinderen) naar de centrale plek om hun bevindingen in te voeren in de OPSPORINGSCOMPUTER: bij de eerste versie van het koffermysterie werd hier de suggestie gedaan om een grote, kartonnen computer te maken en zo illusie wekken dat de gegevens hierin werden verwerkt.... In het jaar 2001 is het natuurlijk heel goed te realiseren om een computer op het terrein te installeren die echt werkt!
Waarom de kinderen niet alleen de naam kunnen invoeren van degene die ze op dat moment het meest verdenken maar die ook een waarschijnlijkheidspercentage (random) geeft om het extra spannend te maken. Het programma hiervoor is gratis te downloaden van Internet (bij de regiospelen) .
- Laat bij de ontknoping de dader wegvoeren door de privé-detective of vraag de plaatselijke politie of ze voor een spectaculaire arrestatie willen zorgen...!

Uitleg van het spel

De routes:

In deze brochure staat één route van 12 koffers – de spelen – uitgewerkt. Bij iedere koffer werkt een groepje van ongeveer 12 kinderen. Per route betekent dit dus: 12 (kinderen) maal 12 (spelen) is 144 kinderen. Door meer routes uit te zetten, wordt het aantal kinderen dat kan meespelen vergroot. Het is niet onlogisch dat ieder lid van het reisgezelschap meer koffers bij zich had. Het spreekt vanzelf dat ook een route langer of korter gemaakt kan worden door leden aan het reisgezelschap toe te voegen of hun aantal te verkleinen.

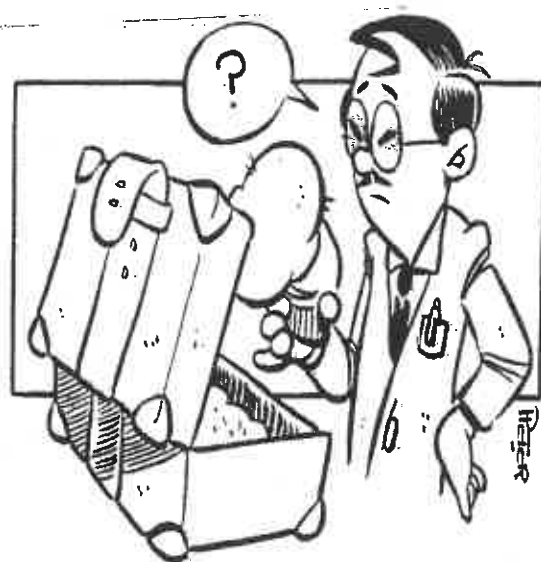
Het indelen van subgroepen

Het verdient de voorkeur om voorafgaande aan de speldag subgroepen in te delen. Elke deelnemer krijgt een speur-volgorde-kaart met daarop het beroep van de eigenaar van de koffer, bijvoorbeeld uitvinder (bijlage 1: moedervel met alle beroepen op een rijtje) De deelnemer start het spel dus bij de koffer van de uitvinder. Door met verschillende kleuren kaartjes te werken kunnen verschillende routes uitgezet worden. Een rood kaartje met daarop het woord "uitvinder", betekent dat de deelnemer ingedeeld is in de rode route en begint bij de koffer van de uitvinder.

De introductie van het spel:

Wanneer de deelnemers op het centrale gedeelte van spelterrein aankomen, worden zij welkom geheten door de directeur van het reisbureau, de heer Kreukniet. Hier staat ook de opsporingscomputer opgesteld. De heer Kreukniet stelt de kinderen voor aan de leden van het reisgezelschap. Uiteraard zijn die zodanig uitgedost, dat duidelijk te zien is welk beroep zij uitoefenen. Sjef Snuffelaar neemt het vervolgens over en legt uit hoe hij het onderzoek heeft opgezet:

In iedere koffer zit de persoonlijke bagage van



een lid van het reisgezelschap. De dader denkt slim geweest te zijn door in elke koffer – in elke route - één (of meer) bezitting(en) van een andere reiziger te stoppen. Het kan dus voorkomen dat de muts van de bakker in de koffer van de gastdocent zit. Sjef is van mening dat dit uitsluit dat de bakker de dader is; de bakker zou immers zichzelf nooit verdacht willen maken. Sjef roept dan ook op, alle koffers grondig te onderzoeken op

dergelijke aanwijzingen. Hij kan de verschillende subgroepjes de weg wijzen naar hun eerste koffer (Bijlage 3: kofferlabels. Door ze op stevig papier af te drukken en te plastificeren lijken ze net echt!)

Het spelverloop

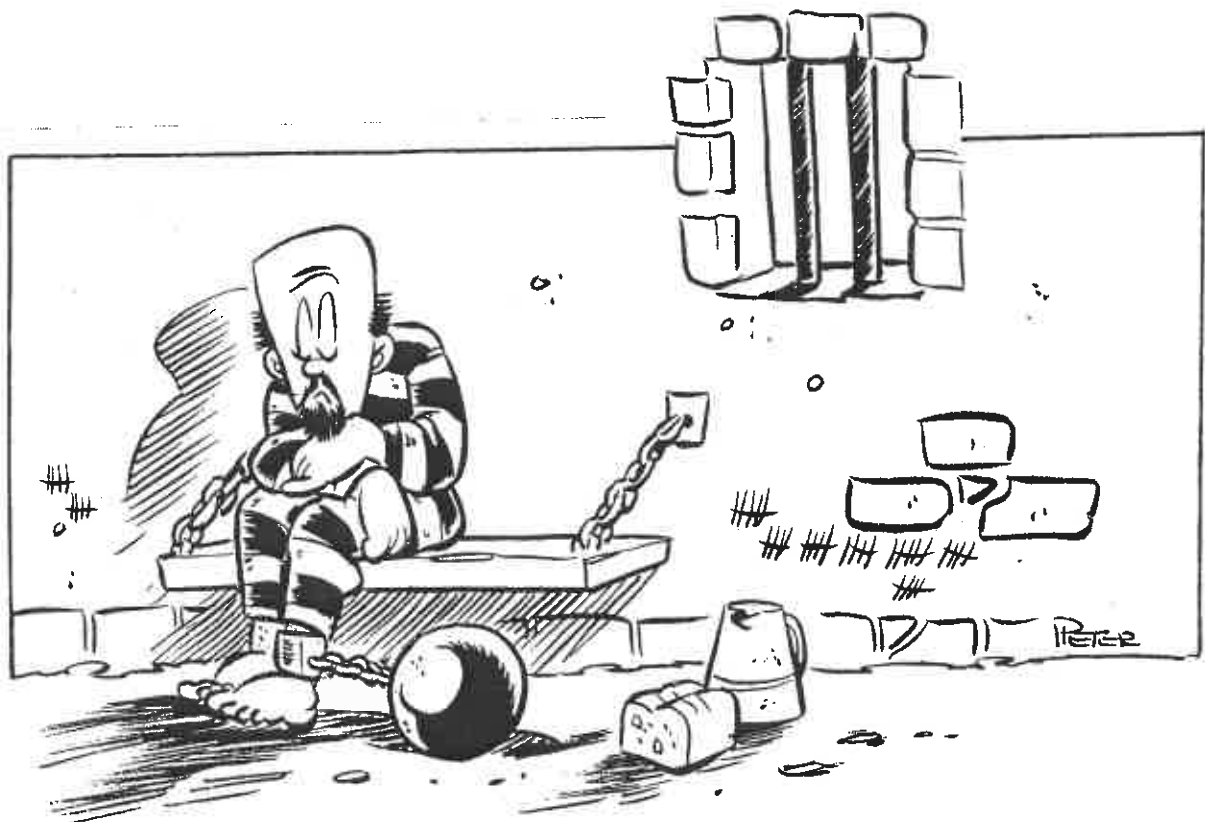
Afhankelijk van de kleur van het kaartje gaan de deelnemers naar de juiste route en zoeken hun eerste koffer. Hier wordt hen door een detective een hulpmiddel aangereikt: de Aanwijzingenkaart (bijlage 3) Op het afgesproken tijdstip begint de grote speuractie. In elke route wordt van koffer naar koffer getrokken. Bij elke koffer wordt een activiteit gedaan en wordt door de deelnemers gezocht naar aanwijzingen.

Per koffer wordt 15 minuten besteed aan de activiteit en 2 minuten aan het zoeken naar aanwijzingen. Er is 3 minuten tijd om naar de

loopt gedurende het onderzoek langs de verschillende subgroepjes en vraagt ze naar hun bevindingen. Hij stopt de gevonden informatie in een klein zakcomputertje en seint dit over naar de grote opsporingscomputer. Als er voldoende mensen beschikbaar zijn, kunnen ook de leden van het reisgezelschap en de heer Kreukniet rondlopen op het spelterrein. Het is echter voldoende als zij tijdens de introductie en de afsluiting aanwezig zijn.

Het mysterie

Wanneer in de rode route in de koffer van de bakker een microfoon van de geluidstechnicus gevonden is, kan daaruit geconcludeerd worden dat de geluidstechnicus verdacht gemaakt is en daarom NIET de dader kan zijn. Die zou zichzelf nooit zo verdacht maken. In iedere koffer zit een voorwerp dat eigendom is van een van de andere reizigers. Het is aan



volgende koffer te wandelen. Het is van belang om een duidelijk signaal af te spreken waarop alle groepjes naar de volgende koffer gaan. Als alle koffers zijn onderzocht, worden alle aanwijzingen verzameld in de grote opsporingscomputer.

Bij iedere koffer staat een reiziger. Zij helpen de deelnemers met de activiteit en met hun onderzoek naar aanwijzingen. Sjeef Snuffelaar

de deelnemers om het voorwerp te vinden en te bepalen wie de werkelijke eigenaar is. Om alle aanwijzingen te kunnen verzamelen, hebben alle subgroepjes een Aanwijzingenkaart

bij zich. Hierop kunnen zij aantekenen welke aanwijzingen ze hebben gevonden in de verschillende koffers. Degene van wie IN GEEN ENKELE KOFFER bezittingen zijn

aangetroffen, wordt uiteindelijk onmaskerd als de dader.

Het is natuurlijk het leukst als tot het laatst toe niet helemaal duidelijk is wie de dader is. Als er gespeeld wordt met verschillende routes, kan naast de werkelijke dader ook een of meer andere eventuele verdachten overblijven, omdat van hen geen bezittingen zijn gevonden.

Wordt er met slechts 1 route gespeeld, dan moeten de verschillende subgroepjes meer verdachten overhouden aan het einde van hun onderzoek. We geven toe; dat is even een gepuzzel. Om ieder subgroepje verschillende verdachten te geven, moet vooraf een overzicht gemaakt worden van welk voorwerp voor welk subgroepje in een koffer moet worden gestopt. Daar staat echter tegenover dat aan het einde van het spel de spanning nog steeds aanwezig is omdat voor niemand helemaal zeker is wie de werkelijke dader is.

De oplossing

Aan het eind van het spel komen alle deelnemers terug op de centrale plek waar de opsporingscomputer staat. De verschillende subgroepjes stoppen hun laatste aanwijzingen in de computer en deze maakt de uiteindelijke berekening. Dan blijkt dat er tegen één reiziger geen enkele aanwijzing is gevonden. Het is de uitvinder!

De uitvinder wordt aangehouden door verschillende detectives maar mag, voordat hij wordt afgevoerd, uitleggen hoe hij tot zijn daad gekomen is

Het motief

De uitvinder is altijd al bezig geweest met het verbeteren van de wereld. Hij is beroemd geworden met zijn uitvinding van het anti-kwaadheid-serum, en heeft ooit een prijs gewonnen met zijn anti-mopper-poeders. Zijn laatste uitvinding was een anti-diefstal-drankje. Voordat zo'n drankje verkocht mag worden, moet het zorgvuldig zijn getest. De uitvinder kon maar niemand vinden die zijn drankje wilde uitproberen. Uiteindelijk heeft hij het drankje zelf opgedronken om uit te vinden of het werkt. Maar de uitvinder is zo'n goede man dat de uitwerking precies het tegenovergestelde resultaat had. Zonder het zelf te willen, stal hij alle koffers van zijn reisgenoten. Gelukkig werkte het drankje nog niet helemaal goed en na een tijdje was het uitgewerkt.

De uitvinder schaamde zich verschrikkelijk voor zijn daad en durfde aan niemand te vertellen wat hij had gedaan. Hij heeft de koffers daarom maar ergens gedumpt. Om de

politie op een dwaalspoor te brengen, heeft hij allerlei spullen van zijn medereizigers in andere koffers gestopt. Als iedereen verdacht is, kan er geen dief worden aangewezen. Helaas is hij in zijn haast vergeten zichzelf verdacht te maken en zo toch nog door de mand gevallen.

De koffers

In dit hoofdstuk worden de 12 passagiers beschreven. Tijdens het regiospel spelen de deelnemers bij elke passagier een spel dat natuurlijk heeft de maken met het beroep van die passagier. Naar afloop van ieder spel gaan de deelnemers zoeken naar een aanwijzing voor het oplossen van het koffermysterie.

Bioloog



De bioloog is afkomstig uit Indonesië en is gastdocent op een van de grootste universiteiten van ons land. Hij leert de studenten van alles over de natuur in zijn land. De bioloog maakt zich sterk voor het behoud van de natuur overal op de wereld, maar met name het behoud van de ozonlaag is zijn grootse zorg. De bioloog is met reisbureau De Avonturiers net aangekomen om met zijn werk aan de universiteit te beginnen.

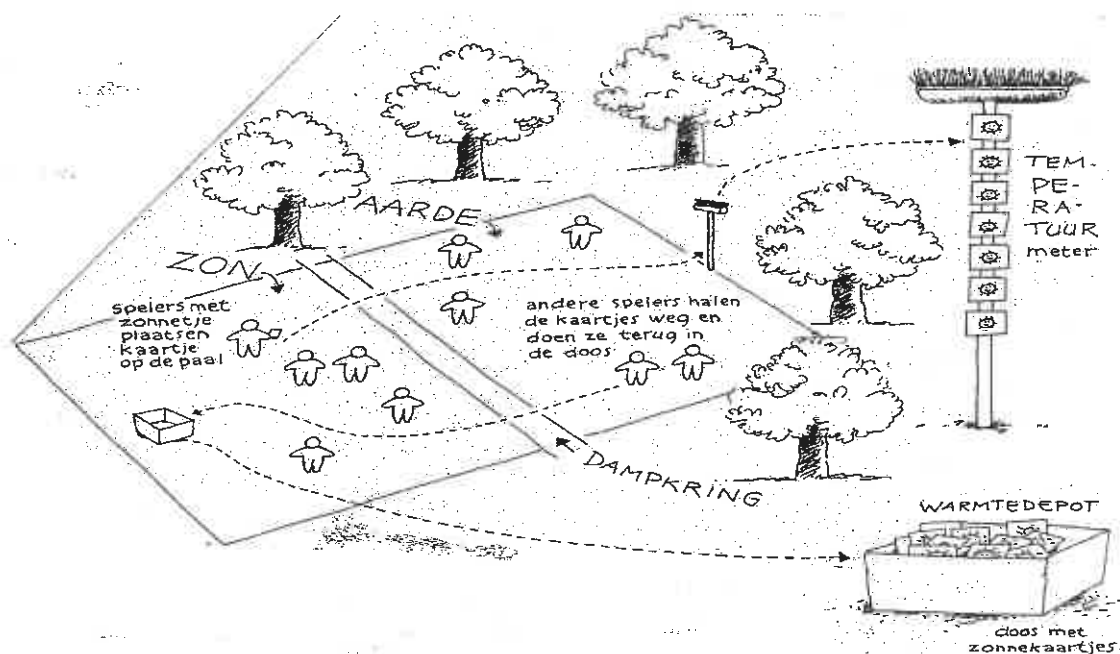
Spelsuggestie

De bioloog vertelt ons graag wat over zijn vakgebied, hij omschrijft in het kort het broeikaseffect. Fabrieken, auto's, huishoudens verbruiken steeds meer fossiele brandstoffen zoals olie, hout en gas. Bij verbranding van

deze stoffen komt het belangrijkste broeikasgas (CO₂) vrij. Dit gas hoopt zich op in de atmosfeer, onze dampkring om de aarde, en vormt als het ware een onzichtbaar dak. Kooldioxide (CO₂) laat wel het zonlicht door en dus ook de warmte, maar ze verhindert dat de door de aarde teruggekaatste zonnewarmte naar de ruimte kan worden afgevoerd. De temperatuur stijgt daardoor net als in een broeikas die met een glazen dak is afgesloten. Een stabiele dampkring is dus heel belangrijk, want het broeikaseffect wordt dan opgeheven.

Het spel

- Het speelveld bestaat uit een gebied voor de zonpartij, een dampkring en de aardepartij (zie tekening).
- De groep wordt in twee partijen verdeeld, de zonpartij en de aardepartij.
- De spelers van de zonpartij zijn herkenbaar aan een geel lintje, petje, zonneklep of iets dergelijks. Zij brengen vanaf de zon warmte over naar de thermometer op aarde. Die aarde wordt gesymboliseerd door een kaartje met daarop een getekend zonnetje.
- Bij het overlopen kunnen zij ongehinderd door de dampkring, ze nemen steeds één kaartje mee uit het warmtepot; dat bestaat uit een doos met veel van die warmtekaartjes. Zij hangen hun kaartje op de thermometer.
- De aardepartij weerkaatst de zonnewarmte terug naar de ruimte en dus naar het warmtepot.
- Je zult zien dat de temperatuur op aarde



niet zal stijgen, want er is geen vervuiling. Hier toont het spel de ideale situatie, want er gebeurt eigenlijk niets met de wereld. Maar wat gebeurt er als er koolstofdioxide door de mensen wordt vrijgelaten?

- In de dampkring wordt een kwart van de spelers geplaatst als koolstofdioxide.
- Zij tikken wel de aardepartij die de warmte naar het depot willen terugbrengen, maar laten de zonpartij ongemoeid door.
- Wat gebeurt er nu met de temperatuur op aarde?

Bronvermelding: "Natuur in beweging" katern 3 blz. 16

Nederlands Instituut voor Sport en beweging (voorheen BRES)

Materiaal

- thermometer;
- warmtekaartjes en depot;
- gele kenmerken;
- aankleding post: grote zon, fabriekspijpen om het geheel visueel te maken.

Kofferinhoud

Biologieboeken, afbeeldingen van bedreigde diersoorten, Indonesische voorwerpen

Bakker



De bakker is, zoals dat bij echte bakkers hoort, een vrolijke bakker. Gezelligheid is een van de redenen dat hij zijn werk zo graag doet. Mensen komen graag bij hem gebak, koekjes, lekkere broodjes en chocolade kopen. Of de bakker echt altijd vrolijk is? Vandaag niet! De bakker is namelijk op vakantie geweest en in die vakantie heeft hij zich voorbereid op de komende weken in de bakkerszaak. De bakker heeft allerlei nieuwe lekkere dingen bedacht en opgeschreven en hij heeft tegen zijn klanten gezegd dat er na zijn vakantie ook allemaal nieuwe lekkere dingen zouden zijn! Niet dus, al zijn ideeën weg!

Spelsuggestie

De bakker had zoveel nieuwe ideeën bedacht dat hij zich niets meer kan herinneren. Hij vraagt de deelnemers hem te helpen met het bedenken van allerlei nieuwe lekkere dingen. Die nieuwe producten moeten dan eerst in een

Op deze manier
nervorm gemaakt worden, zodat de bakker ze kan namaken. De 'showartikelen' kunnen nu alvast de etalage in, dan zien zijn klanten wat er komen gaat.

Het spel

- De bakker heeft allerlei materialen waar de modellen van gemaakt kunnen worden, zoals zoutdeeg, schuimrubber, klei, verf, gedroogd fruit en fruitvormige zuurtjes, kleurige linten, lijm etc. Van schuimrubber kunnen taarten gesneden worden met een scherp mes, daarna versieren met linten (geven de vulling aan) en vervolgens decoreren. Van klei kun je leuke decoraties maken, maar natuurlijk ook koekjes.
- De deelnemers mogen zelf aan de slag gaan, naar eigen idee!
- Als de modellen klaar zijn, kunnen ze direct bij de bakker in de etalage.

Tips

- Zoutdeeg maak je van 500 gram bloem, heel veel zout en 3 deciliter water. Meng alles net zolang door elkaar tot er een soepel en kneedbaar deeg ontstaat, niet te droog en niet te nat. Het deeg eventueel afbakken in een oven met 180°C gedurende 30 minuten. Zorg ervoor dat de modellen niet groter worden dan een normaal broodje. De modellen zullen anders niet garen in 30 minuten
- Met levensmiddelenkleurstof kun je blanke klei en zoutdeeg fantastische kleuren geven. Kleur je grondstoffen al bij de voorbereiding.
- Het is ook leuk om marsepeinpoppetjes te maken van klei. In de bibliotheek zijn daar leuke boekjes over te vinden.

Materiaal

- zie ideeën en tips, zorg in ieder geval voor voldoende keuze;
- voorbeelden;
- aankleding post: etalage, lege broodkratten, toonbank, weegschaal etc.

Kofferinhoud:

Bakkersmuts, bloem, zout, broodjes, deegroller, bakvormen, ovenhandschoenen etc.

Chauffeur



De chauffeur werkt al vele jaren voor het reisbureau en zoiets geks als nu gebeurt, heeft hij nog nooit meegemaakt. De chauffeur is trouwens ten einde raad want in zijn koffer had hij zijn rijbewijs gestopt en nu hij zijn rijbewijs niet meer heeft, moet hij dat naar alle waarschijnlijkheid opnieuw gaan halen! Vooral over de theorie maakt hij zich toch wel ernstig zorgen.

Spelsuggestie

Nu de chauffeur zijn rijbewijs opnieuw moet gaan halen, twijfelt hij erg over zijn theoretische kennis. Hij vraagt de deelnemers hem te helpen met zijn oefeningen.

Het spel

- Op een groot speelveld is een stratenplan uitgezet, met bijvoorbeeld krijt.
- Naast het speelveld staan verkeersborden (op de achterkant van het verkeersbord de uitleg van het verkeersteken), een verkeerslicht en een pot kalk (stoepkrijt).
- De deelnemers gaan het stratenplan aankleden met de verkeerssignalen en kunnen bijvoorbeeld een zebepad intekenen met de kalk. Als het hele plan is ingevoerd, kunnen de deelnemers zich testen door het verkeer na te doen, de chauffeur doet natuurlijk ook mee en mag best terechtgewezen worden. Alle deelnemers krijgen een stuur en beelden zo een auto uit. Aan het einde van het spel worden natuurlijk rijbewijzen uitgedeeld!

Variatie:

- Het stratenplan is al helemaal ingericht en de deelnemers maken met dozen een eigen auto, en gaan dan hun rijvaardigheid testen. Dit vraagt veel tijd.
- Het nabootsen van het verkeer wordt natuurlijk nog echter als er echte vervoermiddelen zijn zoals skelters, traptractor, loopauto's, fietsen etc.
- Laat een politieman rondlopen tijdens het rijden en laat hem complimenten, berispingen en bekeuringen uitdelen.

- Het stratenplan wordt natuurlijk helemaal echt als er gevels langs de route staan van bijvoorbeeld het politiebureau, brandweerkazerne, winkels en wat dacht je van een benzinepomp voor dorstige chauffeurs?

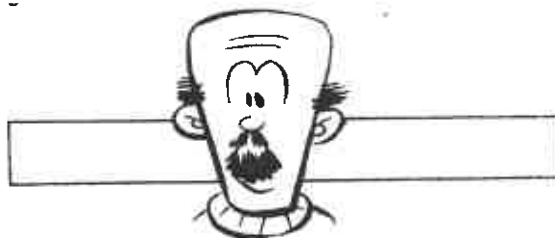
Materiaal

- stratenplan; om het zo duidelijk en zo goed mogelijk aan te geven op de grond. Hierbij moet je natuurlijk rekening houden met het terrein: heb je echte bestrating (stoepkrijt!) of een grasveld (afzetlint). Bedenk van tevoren goed welke kruisingen je nodig hebt om de verkeerssignalen te kunnen gebruiken
- verkeersborden, verkeerslichten, stoepkrijt/afzetlint;
- stuurtjes (of andere vervoersmiddelen);
- rijvaardigheidsbewijzen;
- aankleding stratenplan;
- aankleding post: benzinestation, politiekleding, bomen, etc.

Kofferinhoud

Autokaart, zonnebril, passagierslijst, folders van het reisbureau, buitenlands geld, benzinebonnen, papieren van de bus etc.

Uitvinder



De uitvinder is een wat sikkeneurige en verstrooide man die al jaren met reisbureau de Avonturiers reist. Hij bezoekt namelijk veel congressen en gaat op bezoek bij collega's in het buitenland. Hij geeft over de hele wereld les in uitvinden.

Deze vakantie was echt nodig want zijn uitvindingen willen niet altijd lukken. Een beetje relaxen kan dan geen kwaad!

Spelsuggestie

De uitvinder is gek op proefjes en nu hij in afwachting is van zijn koffer, gebruikt hij zijn tijd nuttig. Hij is druk doende met allerlei opstellingen, waar spannende rookwolken uitkomen, bubbelende drankjes en allerlei luchtjes. Als de deelnemers binnenkomen, denkt de uitvinder dat dit zijn nieuwe leerlingen zijn en hij begint enthousiast te praten over zijn nieuwste uitvinding en gebruikt heel veel dure woorden. De uitvinder is verbaasd als hij hoort dat het aspirant-speurders zijn. Hij biedt aan om hen wat beginnende scheikunde en

natuurkunde te leren. Op verschillende tafels staan allerlei proeven klaar met daarbij duidelijke beschrijvingen. De deelnemers kunnen zelf aan de slag, natuurlijk met hier en daar wat begeleiding.

Het spel

Deze brochure is niet dik genoeg om allerlei proeven te beschrijven, maar er zijn heel veel boeken verkrijgbaar met leuke en eenvoudige proefjes. Let bij de proefjes op dat het veilig blijft en probeer dingen van tevoren uit om zeker te weten hoe een proef werkt. Kies ook geen proeven die een lange tijd nodig hebben, want de speeltijd op de post is maar beperkt!

Vulkaan in de fles (een voorbeeld)

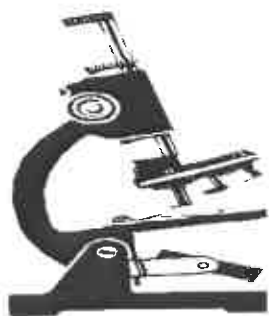
- Je heb nodig: dun touw, een grote glazen (weck)pot, kleurstof, een klein flesje dat in de pot past.
- Knip van het touw een stuk van ongeveer 40 centimeter. Bind beide uiteinden van het touw om de hals van het flesje. Er ontstaat nu een lus waarmee het flesje opgetild kan worden.
- Vul de grote pot met koud water, niet helemaal vol, want het flesje moet er nog ingestopt kunnen worden.
- Vul het flesje tot de rand met heet water. Kleur het water met de kleurstof door met een penseel de kleur door te roeren.
- Til het flesje aan de lus op en laat het voorzichtig in de glazen pot zakken. Hou het vooral heel goed recht!
- Wanneer je het flesje in de pot met koud water zet, schiet het gekleurde water eruit omhoog.
- Hoe komt dat? Als water verwarmd wordt, zet het uit, het hete water is nu lichter dan het koude water, als gevolg daarvan baant het zich een weg door het koude water omhoog.

Materiaal

- spullen voor je proefjes;
- aankleding post: tafels met bubbelende potten, microscoop, branders etc.

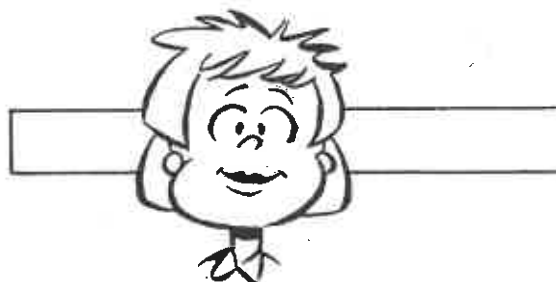
Kofferinhoud

Reageerbuisjes, microscoop, flesjes met



geheimzinnige vloeistoffen en pillen etc.

Geluidstechnicus



De geluidstechnicus is een jonge vrouw, die voor het eerst alleen op reis is om een radio-opname te maken van een hoorspel. Het is voor haar een heel belangrijke opdracht, want de studiobaas had niet zoveel vertrouwen in haar omdat ze nog maar net begonnen is. Haar baan hangt ervan af! Helaas, morgen is de uitzending en de opname is weg. Daar gaat haar baan!

Spelsuggestie:

Met een verdrietige stem vraagt ze de deelnemers haar alstublieft te helpen, want ze vindt haar baan prachtig en wil niets anders doen. Zij stelt voor dat de deelnemers haar helpen met een nieuwe opname. Ze heeft al een hoop materiaal meegenomen waarmee geluiden nagedaan kunnen worden. Willen ze haar helpen?

Het spel

- De deelnemers krijgen allemaal een of meer voorwerpen waarmee ze geluid kunnen maken.
- Er wordt eerst door iedereen droog geoefend.
- Vervolgens wordt de band aangezet en begint de technicus een verhaal voor te lezen of te vertellen. Steeds als daar een geluid in voorkomt, moet de deelnemer, die denkt een passend geluid te hebben, dit geluid maken.
- Als het verhaal afgelopen is, wordt het bandje natuurlijk afgeluisterd!
- De technicus is heel blij, want met zo'n mooi bandje zal ze haar baan zeker niet verliezen.

Voorbeelden van geluiden zijn:

- Donderslagen krijg je door met een stuk hout op een oude plan te slaan.
- Golven kun je nadoen door met je handen in een bak water te bewegen.
- Regen maak je door rijst in een pan te laten vallen.
- Het lopen van paarden boots je na met halve kokosnoten.
- Een zeeschip laat je horen met een toeter.

Variatie

- Als de geluiden goed gaan kun je ook nog een rolverdeling toepassen, waar de deelnemers op moeten reageren. Bijvoorbeeld als er in het verhaal een kapitein voorkomt, moet degene die kapitein is Ahoi! roepen.

Tips

- Zoek een verhaal of schrijf een verhaal waar regelmatig 12 geluiden in voorkomen, en laat geluiden elkaar snel opvolgen voor een leuk effect.
- Geef de geluidenmaker tijd om te reageren en spreek van tevoren af hoe lang een geluid gemaakt wordt.

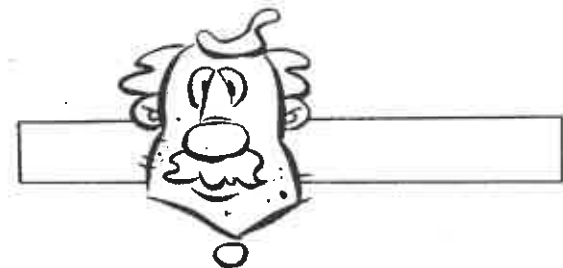
Materiaal:

- cassette recorder;
- microfoon;
- geluidsspullen;
- verhaal.
- aankleding post: opnamestudio, borden 'stille opname', mengpaneel, etc.

Kofferinhoud

Geluidenlijst, cassettebandjes, microfoon, cassette recorder etc.

Fietsenmaker



De fietsenmaker is een actieve man, hij heeft een eigen zaak. Hij is zelfs voorzitter van de landelijke fietsenmakersbond. Naast deze drukke bezigheden vindt hij het heerlijk om fietsen te ontwerpen. In zijn koffer zaten zijn laatste tekeningen voor een nieuw model kinderfiets.

Spelsuggestie

De fietsenmaker is bang dat de tekeningen in verkeerde handen vallen. Gelukkig kon hij ze nog terughalen uit zijn geheugen, alleen alle testresultaten zijn verdwenen. Zouden de deelnemers hem willen helpen om de fiets weer opnieuw te testen?

Het spel

- Er wordt een route uitgezet, die de deelnemers per fiets rijden. Het gaat bij dit onderdeel niet om het wedstrijdelement

maar om de behendigheid die nodig is om het parcours te kunnen afleggen.

- Om lange wachttijden te voorkomen, is het verstandig om twee of drie parcoursen uit te zetten. Ook kun je een test uitvoeren in estafettevorm.
- Na het rijden van het parcours kunnen de deelnemers de fiets beoordelen met een cijfer.

Eventuele opdrachten zijn:

- Fietsen om paaltjes of vlaggetjes om de wendbaarheid te testen (slalom).
- Testen van de stevigheid door het rijden over een 'wip'. Gebruik hiervoor een stevige plank!
- Testen van de kwaliteit van de banden, laat een band leeglopen en pomp hem zo snel mogelijk weer op.
- Is de fiets geschikt voor ruig terrein? De fiets moet over een aantal obstakels vervoerd worden om het gewicht te testen.
- Bagagedragerproef. Kan op de bagagedrager een duopassagier vervoerd worden langs bijvoorbeeld de paaltjes?
- De stabiliteit kan getest worden door rijdend met een 'lans' bekertjes water van een tafel te stoten.

Variatie

- Gebruik verschillende soorten fietsen, bijvoorbeeld met een klein achterwiel, of een fiets met een extra groot voorwiel. Denk echter wel aan de veiligheid!

Materiaal:

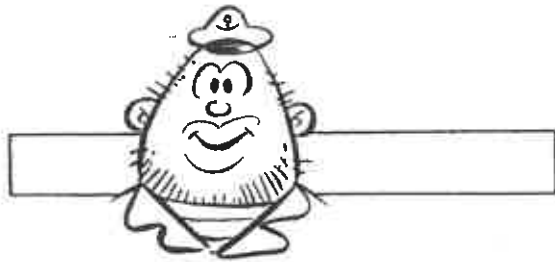
- fietsen;
- materialen voor het parcours;
- bouwtekeningen van de nieuwe fiets;
- beoordelingslijst;
- aankleding post: fietsen, grote posters, fietsvelgen, werkplaatsmateriaal.

Kofferinhoud

Folders over fietsen, ontwerpen van de nieuwe fiets, bandenplakspullen, reservebinnenband, fietspomp, fietsbel, zadel, etc.



Zeeman



De stoere zeeman is heel rustig. Natuurlijk vindt hij het niet leuk wat er allemaal is gebeurd met de koffers, maar hij heeft wel ergere dingen meegemaakt tijdens zijn reizen. Hij heeft vertrouwen in het detectivebureau en denkt dat alles goed gaat komen.

Spelsuggestie:

De zeeman begint spontaan een verhaal te vertellen over een van zijn verre reizen. Dat was pas eng en gevaarlijk wat hij daar in India meemaakte. Hij vertelt een verhaal over de krokodil en de baders of zoals men in India zegt: 'mager ka khei'. Natuurlijk vertelt hij het verhaal op z'n zeemans, heel stoer. De krokodillen waren wel 10 meter lang enz. Als de deelnemers hem uitlachen, daagt hij hen uit om het zelf eens mee te maken.

Het spel

- Geef met (krijt)lijnen een rivier aan. De lijnen zijn de grenzen tussen land en water. Meestal wordt dit spel op de trappen van een gebouw gespeeld. De treden stellen de oever voor bij een plaats in de rivier waar men kan baden. Je kunt eventueel stoelen of banken gebruiken, maar wees voorzichtig!
- Eén van de spelers is de krokodil, de rest van de kinderen zijn de baders.
- De krokodil gaat ergens in het 'water' zitten.
- Het spel begint doordat de baders het water ingaan en de krokodil bij zijn naam roepen. De baders tonen hun moed door diep het water in te gaan en de rivier over te steken.
- De krokodil probeert ze te vangen.
- Wanneer de krokodil een bader tikt als die nog in het water is, ruilen ze van plaats en begint het spel, nu met een nieuwe krokodil, weer van voren af aan.
- De baders blijven net zo lang heen en weer lopen tot er iemand wordt getikt.

Materiaal:

- krijt of linten om de rivier aan te geven;
- aankleding post: je kunt kiezen voor een Indiase aankleding met runderen, oude gebouwen, muziek of voor een

havenaankleding met meeuwen, boeipalen, boten, visnetten.

Koffierinhoud

Ansichtkaarten uit de hele wereld, zeekaarten, kompas, verrekijker etc.

Imker



De imker is een klein zenuwachtig mannetje, dat graag praat en erg druk is. De imker heeft zijn lievelingsbijen mee op reis genomen. Hij heeft daarom allemaal gaatjes in zijn koffer gemaakt. Door alle toestanden zijn de bijen erg van streek. Bij het openen van de koffer door de dieven zijn zij dan ook direct ontsnapt.

Spelsuggestie

Het koffermysterie is een ramp voor de imker want geen bijen is geen honing. Hij vraagt daarom de deelnemers te helpen met het verzamelen van honing.

Het spel

- Kies een speelveld met bij voorkeur veel bomen.
- Op een speelveld liggen kleurige bloemen van stevig plastic, op het hart van de bloemen liggen honingklompjes.
- De imker (een deelnemer) gaat proberen de bijen te vangen om op die manier weer honing te kunnen verzamelen.
- De bijen (overige deelnemers) vliegen van bloem tot bloem en verzamelen uit de bloemen klompjes honing.
- De bijen mogen alleen 'gevangen' worden als zij **niet** op een bloem staan of vliegen (aan een touw in een boom hangen).
- De imker probeert de bijen, als zij op de grond lopen, te verdoven door stuifmeel (bijvoorbeeld bloem of zand) op hun pootjes te gooien. Als dit lukt, geeft de bij één klompje honing en gaat vervolgens weer verder.
- Lukt het de imker alle honing te verzamelen?

Variatie

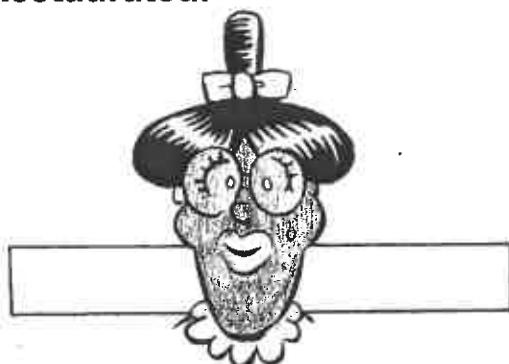
- Als een bij 'bestoven' is door de imker, kan van rol gewisseld worden: de imker wordt een bij en de bij gaat dan verder als imker. De bij die wordt getikt, deponeert wel eerst zijn klompjes honing in de koffer!

Materiaal:

- grote plastic bloemen;
- touwen, om in de bomen te hangen, de rustplaats van de bijen; Kijk uit voor beschadigingen.
- honingklompjes, bijvoorbeeld geel geverfde steentjes maar ook post-it velletjes zijn geschikt;
- stuifmeel (zand, zout, bloem of iets dergelijks) in een zakje;
- aankleding post: bijenkorven, grote afbeeldingen van insecten en bloemen, grote honingpot.

Kofferinhoud

Pijp, stukjes gaas, muskietennet, lege honingpotten, etiketten, boek over bloemen en insecten, werkhandschoenen.

Restaurateur

Deze vrouwelijke restaurateur uit Zuid-Afrika reist voor het eerst met reisorganisatie De Avonturiers en ze is niet echt onder de indruk! De dame is een echte kunstkenner en restaureert ook schilderijen en kunstwerken. Als zij niet zelf schildert, is zij bezig met een restauratie.

Morgen moet zij een expositie inrichten in het plaatselijke museum, maar behalve dat haar koffer weg is, is er het een en ander fout gegaan met een aantal pronkstukken van de tentoonstelling. Zij weet zich geen raad en is zeer boos!

Spelsuggestie

Wat is er gebeurd? Drie grote schilderijen die zij heeft meegenomen uit Zuid-Afrika zijn in grote stukken verdeeld door een fout met de deuren van de bus en hoewel zij erg goed is in restauraties weet zij niet waar ze nu moet beginnen. De deelnemers bieden zich natuurlijk meteen aan als assistent.

Het spel

- Op een speelveld liggen de 3 schilderijen in 36 grote delen door elkaar.

- Op een afstand van 10 meter staat op een bord de naam van de drie verschillende schilderijen.
- De deelnemers worden verdeeld in drie gelijke groepen en stellen zich vervolgens in rijtjes op achter een lijn, ongeveer 2 meter achter de schilderijstukken.
- Elke groep krijgt de opdracht om één schilderij compleet te maken. Op een teken gaan de nummers 1 naar de stapel stukken en pakken een stuk van hun schilderij, zij rennen naar de naamborden en tikken vervolgens de nummers twee aan die weer een stuk overbrengen, enz.
- Bij het laatste stuk lopen alle deelnemers mee en gaan dan de puzzel in elkaar leggen. Welke groep is als eerste klaar en kan de dame enigszins troosten?

Tips

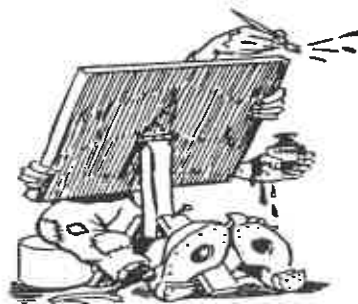
- Het is leuk om afbeeldingen van beroemde schilderijen te gebruiken of schilderijen die bij de kinderen bekend zijn. Misschien zijn er prentbriefkaarten verkrijgbaar als voorbeeld.
- Neem de schilderijen over op papier met bijvoorbeeld een overheadprojector of dia projector
- Als de stukken van de puzzel op de onderkant van gelijke dozen of kisten worden geplakt, kunnen de schilderijen verticaal gepuzzeld worden.
- Zorg ervoor dat de drie puzzels een verschillende achtergrond hebben, zodat de deelnemers de juiste stukken overbrengen.
- Is een bestaand schilderwerk te moeilijk, dan is misschien een afbeelding van een dier uit Zuid-Afrika een idee?

Materiaal:

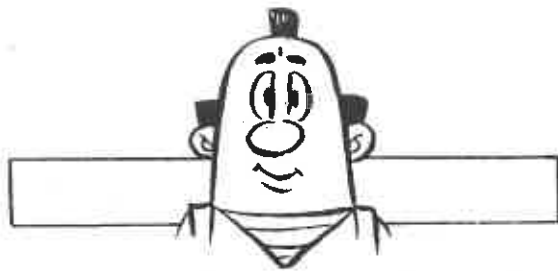
- puzzelstukken;
- naambordjes van de schilderijen;
- kleine voorbeelden van de schilderijen;
- dozen, kisten of kratten van gelijke grootte;
- aankleding post: museumposters, posters van schilderijen, grote verfwasten, schildersezels.

Kofferinhoud:

Catalogussen, afbeeldingen van schilderijen, museumfolders, verf, klei etc.



Schoolmeester



De schoolmeester heeft erg genoten van zijn vakantie, want dat had hij wel nodig. Zo'n klas kan namelijk best wel eens druk zijn. Hij heeft tijdens zijn vakantie de komende lesweken voorbereid en kan er weer fris tegenaan. Maar nu, door de grote kofferellende liggen al zijn lesmaterialen door elkaar.

Spelsuggestie

De schoolmeester vraagt de deelnemers hem te helpen met het sorteren van al het lesmateriaal. Hij had 20 onderwerpen uitgewerkt op grote vellen papier, per onderwerp drie onderdelen.

Het spel

- De deelnemers worden in 4 gelijke groepen verdeeld. Per groep mogen zij beurtelings drie kaarten omdraaien. Horen de kaarten bij elkaar dan mogen zij de set uit het speelveld halen.
- Het spel wordt verder gespeeld als een memoriespel.
- Welke groep heeft de meeste onderwerpen compleet?

Variatie

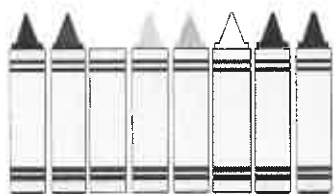
- Maak het memoriespel extra groot en laat de groepen om het veld heen staan. Op deze wijze is het net iets moeilijker om alles te kunnen zien en te onthouden.

Materiaal

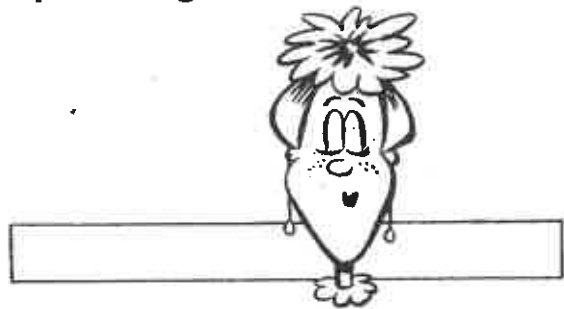
- 20 x 3 kaarten van 1 onderwerp, b.v. molen – wind - meel, rups – vlinder - pop, kasteel – ridders - hofnar, enz.;
- aankleding post: schoolbord, muurprenten, klok etc.

Kofferinhoud:

Schoolkrijt, studieboeken, schoolbel, schriften etc.



Operazangeres



De operazangeres is een zeer beroemde zangeres die over de hele wereld heeft opgetreden. Ze heeft voor belangrijke mensen opgetreden, zelfs voor koningen en koninginnen.

Bij de ramp met de koffers is de zangeres een heel belangrijk boekje kwijtgeraakt. In dit boekje staat precies wat zij moet doen tijdens een concert als de dirigent dirigeert.

Spelsuggestie

De zangeres vraagt de deelnemers haar te helpen met het herkennen van de dirigent, want als ze die eenmaal herkent dan komt de rest vanzelf.

Het spel

- De deelnemers staan in een kring en één deelnemer gaat even weg.
- De spelleider wijst een dirigent aan uit de overige deelnemers. De aangewezen dirigent spreekt met de groep af welk lied er gezongen zal worden en spreekt ook een teken af wanneer de groep moet stoppen.
- De speler komt terug en de groep begint op het teken van de spelleider te zingen. Als de dirigent het teken geeft, stopt de groep met zingen.
- Kan de speler de dirigent aanwijzen? De speler krijgt maximaal 2 kansen, na de eerste kans zet de spelleider weer in en stopt de dirigent met hetzelfde teken de groep.
- Raadt de speler wie de dirigent is, dan wordt een andere dirigent en een andere speler. aangewezen

Variatie

- De speler moet de dirigent noemen en het gebruikte teken.
- De 'koorleden' nemen de bewegingen over van de dirigent, zodat de hele groep actief is. Het lied wordt dan gezongen tot de dirigent herkend is. >>Dit snap ik niet...

Materiaal:

- aankleding post: grote muzieknoden, microfoon, muziekinstrumenten, muziekstandaards.

Kofferinhoud

Zangbundels, muziekpapier, stemvork, kleine instrumenten, flesje mondwater.

Explosievenexpert

De explosievenexpert heeft misschien wel het gevaarlijkste beroep van alle reizigers. Hij maakt bommen onschadelijk om grote problemen te voorkomen. Het is een stoere man die door het grote gevaar, waar hij vaak in verkeert, een beetje nors is geworden. De explosievenexpert is zo goed dat hij zelfs trainingen geeft in het opruimen van bommen!

Spelsuggestie:

De explosievenexpert is bij de kofferramp zijn opleidingshandboek kwijtgeraakt en hij moet snel weer les geven in het vinden van explosieven. Hij heeft nu een nieuwe methode uitgedacht die natuurlijk wel eerst getest moet worden.

Het spel

- Er wordt een veld uitgezet van 10 x 10 gelijke vakken, in elk vak staat een omgekeerd bekertje of omgekeerde emmer. Onder 88 van die bekertjes liggen rode balletjes, onder de resterende bekertjes liggen twaalf verschillende gekleurde balletjes.
- De deelnemers gaan in tweetallen een bom onschadelijk maken, waarbij er een veldspeler is en een speler die aan de rand van het veld aanwijzingen geeft.
- Elk koppel krijgt een route die gelopen moet worden en krijgt een plaats aangewezen langs het speelveld waar gestart moet worden.

- De veldspeler krijgt van zijn medespeler aanwijzingen in de trant van: 'Ga 3 vakjes naar het noorden, 2 naar het zuidoosten' enz.
- Na het volgen van de aanwijzingen roept de speler aan de zijkant van het veld BOM! De veldspeler pakt nu het bekertje uit het vak waar hij instaat. Komt de kleur overeen met de kleur van de route dan is de opdracht goed uitgevoerd. Komt er een rood balletje tevoorschijn dan is het maar goed dat het een oefening betreft.
- De veldspeler en zijn medespeler wisselen nu van rol en gaan een nieuwe route afleggen.

Tips

- Hang op een duidelijke plaats een grote kompasroos waarop de veldspelers de richtingen kunnen aflezen. Gebruik 8 windrichtingen, om het niet te moeilijk te maken.
- Maak de routes niet te lang, om de slagingskans hoog te houden.
- Zet aan het begin van iedere route een vlag die correspondeert met de kleur van de route, dit scheelt tijd en je weet zeker dat de speler in het goede vak begint.
- Laat 6 veldspelers tegelijk spelen om iedereen aan de beurt te laten komen.
- Bepaal van tevoren waar de gekleurde balletjes moeten komen en leg dit vast op papier, het is sneu als een deelnemer de route goed volgt en dan misgrijpt! Je kunt de binnenkanten van de bekertjes kleuren, dat scheelt heel veel balletjes, maar is minder spannend.

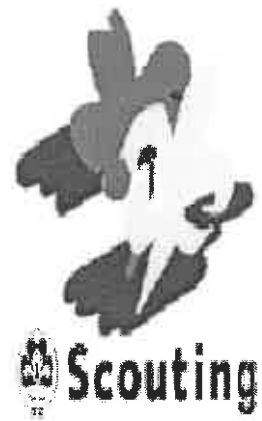
Materiaal

- 100 bekertjes of emmers;
- 88 rode balletjes en 12 verschillend gekleurde balletjes;
- 12 corresponderende beginvlaggen;
- 12 routes;
- een plattegrond;
- materiaal om de vakken uit te zetten;
- grote kompasroos;
- aankleding post: afzetlint, grote gevarendriehoeken, grote explosieven etc.

Kofferinhoud

Veiligheidsbril, handschoenen, handboek, tangen, schroevendraaiers, vergrootglas, afzetlint.

Reisbureau "De Avonturiers"



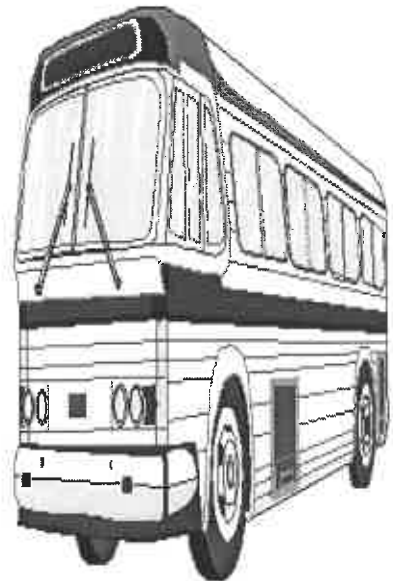
Organiseert

in samenwerking met Scouting Nederland

een avontuurlijke busreis naar

Vertrek datum:

Vertrekpunt:



Speur-volgorde-lijst

	Bioloog		Zeeman
	Bakker		Imker
	Chauffeur		Restaurateur
	Uitvinder		Schoolmeester
→	Geluidstechnicus		Operazangeres
	Fietsenmaker		Explosievenexpert



Het koffermysterie

Start bij de reiziger met een pijl voor zijn of haar naam en werk de lijst dan van beneden naar boven af tot je weer bij de eerste reiziger bent, dan hebben jullie de mogelijke dader(s) vast al ontmaskerd!

Het koffermysterie



	Bioloog	Bakker	Chauffeur	Uitvinder	Geluidstechnicus	Fietsenmaker	Zeeman	Imker	Restaurateur	Schoolmeester	Operazangeres	Explosievenexpert
Bioloog												
Bakker												
Chauffeur												
Uitvinder												
Geluidstechnicus												
Fietsenmaker												
Zeeman												
Imker												
Restaurateur												
Schoolmeester												
Operazangeres												
Explosievenexpert												

Wie is de dader?

Bij welke koffer heb je welke aanwijzing gevonden?







Scouting

- Landelijk Bureau Scouting Nederland • Larikslaan 5 • 3833 AM Leusden
- Telefoon (033) 496 09 11

Absolutely
Anders