**The Phone for groups**

**1. Thema in het kort**

Scouts krijgen een mail met dat wij als scouts vrijdag uitgenodigd zijn voor een pilot van een nieuw tv-spel. Dit spel heet ‘The Phone’. In dit spel krijgen groepjes mensen een telefoon waarop berichtjes met opdrachten en aanwijzingen verschijnen of die af en toe afgaat en waarin een vreemde stem een boodschap doorgeeft. De organisatie van The Phone heeft ons als leiding gevraagd om ons zomerkamp te gebruiken om dit spel te testen. De leiding zal hiermee ook mede als jury op moeten treden. Ook is het belangrijk dat het één en ander gefilmd wordt zodat de organisatie van The Phone kan beoordelen of dat er nog aanpassingen nodig zijn voor het definitieve spel voor op tv. Telkens als je *als groepje* een opdracht wint, verdien je met je groepje een aanwijzing voor een code. Het groepje wat als eerste de volledige kluiscombinatie heeft kan de kluis openen en gaat er met de hoofdprijs vandoor.

**2. Aanwijzingen kluis**

Met de spelen gedurende het zomerkamp kunnen de scouts aanwijzingen verdienen om uiteindelijk de kluis te kraken. Elke ploeg heeft een grabbelton met aanwijzingen. Voor elk spel dat er gewonnen is, mag je een aanwijzing grabbelen. Er zijn verschillende type aanwijzingen:

* Cruciale hints:

Deze heb je echt nodig om de code te kraken. Twee van deze hints (groen gearceerd in onderstaande tabel) kunnen ze pas krijgen op de laatste dag van het thema.

* Joker:

Deze kunnen ze de laatste dag van het thema inwisselen voor een cruciale hint.

* Niet-cruciale hints:

Deze zijn niet per ce nodig voor het kraken van de code (de scouts weten dat niet)

* Poging kaartje:

Deze kun je inzetten op de laatste dag van het thema.

|  |  |
| --- | --- |
| Tekst op kaartje | Type kaartje |
| Het vijfde plus het derde getal is gelijk aan veertien. | Cruciale hint |
| Het vierde getal is één meer dan het tweede. | Cruciale hint |
| Het eerste getal is één minder dan twee keer het tweede getal. | Cruciale hint |
| Het tweede plus het derde getal is gelijk aan tien. | Cruciale hint |
| De som van alle getallen is gelijk aan 37. | Cruciale hint voor laatste dag (niet in grabbelton) |
| Het zesde getal is gelijk aan het eerste getal. | Cruciale hint voor laatste dag (niet in grabbelton) |
| De eerste drie cijfers staan op het ……. cijferslot en de laatste drie cijfers staan op het ……………… cijferslot | Cruciale hint |
| Joker: In te leveren voor een hint op de laatste dag | In te leveren voor een hint op de laatste dag |
| Joker: In te leveren voor een hint op de laatste dag | In te leveren voor een hint op de laatste dag |
| De code bestaat uit zes cijfers | Niet-cruciale hint |
| De code bestaat zowel uit even als oneven cijfers | Niet-cruciale hint |
| De code van beide sloten is niet hetzelfde | Niet-cruciale hint |
| Er komen maximaal drie dezelfde getallen voor in de code. | Niet-cruciale hint |
| Poging-kaartje | Poging in te zetten op de laatste dag |
| Poging-kaartje | Poging in te zetten op de laatste dag |
| Poging-kaartje | Poging in te zetten op de laatste dag |
| Poging-kaartje | Poging in te zetten op de laatste dag |
| Poging-kaartje | Poging in te zetten op de laatste dag |
| Poging-kaartje | Poging in te zetten op de laatste dag |
| Poging-kaartje | Poging in te zetten op de laatste dag |

* Naast de spellen in het programma, kunnen er ook nog gedurende het kamp extra ludieke opdrachten worden bedacht. Het groepje die die dan wint mag een aanwijzing grabbelen.
* Het grabbelen van de aanwijzingen gebeurt telkens aan het eind van de dag, bij het kampvuur.

**3. Antwoord kluis**

Slot 1: 746 Slot 2: 587

Als de scouts heel slim zouden zijn, zouden ze, als ze alle aanwijzingen zouden hebben, als volgt de code kunnen achterhalen:

*Stel de code als ABCDEF. Dan weten we de volgende regels:
1. C + E = 14
2. D = B+1
3. A = 2\*B-1
4. B+C = 10
5. Som (A,B,C,D,E,F) = 37*

*6. F = A*

*Stel, A + B + D = 16 (30-C-E=30-14) en vul de waardes in.
(2\*B-1 )+B + B+ 1 = 16
4\*B = 16, dus B = 4.*

*Dan, B+C=10 = 4+C, dus C = 6.*

*Als C=6 en C+E=14, dan E=8.*

*A=2\*B-1, dus A=2\*4-1=7.*

*D = B+1 = 4+1 = 5.*

*Dus ABCDEF = 746587. Ter controle vul regel 5 in: 7+4+6+5+8+7 = 37.*

Het vermoeden is dat de scouts nog niet zo slim zijn. Bij de afsluiting van het thema op de donderdagavond krijgen de ploegen telkens om de beurt een poging om de kluis te openen. Ze kunnen hierbij ook hun poging-kaartjes inzetten voor extra pogingen en hun joker inwisselen voor een extra hint.

**4. Thema-uitleg (uitgebreid)**

Voorafgaan aan het kamp:

In de mail over het kamp zit ook een brief. Deze brief is een uitnodiging om mee te doen aan de pilot. Wij hebben hier als leiding positief op gereageerd. We zijn benieuwd wat ons te wachten staat. Zie voor de brief een apart document.

Ook is er de laatste vrijdag van de zomervakantie een opkomst waarbij ze een bon voor een mobiele telefoon kunnen winnen welke nodig is voor het spel.

Vrijdag eind van de middag: Uitleg spel met norse bewaker

Scouts zitten in een kring rond de plek waar het kampvuur gaat komen. Een van de leiding filmt. Er staat ook een groot kluis met kettingen en twee cijfersloten en drie kleine tonnen. Er komt een norse bewaker (Stijn) aanlopen. Hij stelt zich voor. Hij is de bewaker van de kluis en hij is van het tv-programma The Phone for Groups. Hij zegt dat hij af en toe een oogje in het zeil zal houden om te bekijken of de pilot goed en eerlijk verloopt. Ook legt hij het spel nog even uit. Hij leest uit zijn bewakershandboek (spiekbriefje!) voor:

* Elke ploeg krijgt een phone als ze hun bon voor een telefoon inleveren (verdient tijdens laatste opkomst voor het zomerkamp. Zorg er voor dat je deze phone altijd bij je hebt. Er zullen momenten worden bepaald wanneer deze opgeladen kunnen worden. Je bent als ploeg zelf verantwoordelijk voor het opladen van je telefoon. Het best kun je hem ’s nachts opladen, dan is de kans minder groot dat je iets mist.
* Deze phone kan af gaan of er kunnen berichten op komen. Vaak zal de mededeling een tip of een opdracht zijn.
* Deze berichten zijn strikt geheim en mogen alleen door jouw ploeg gelezen worden! Ze zijn gestuurd naar jouw ploeg, deel dit dan ook niet met andere ploegen. Wie weet, help je zo een andere ploeg wel naar de overwinning
* Elke ploeg heeft een grabbelton. In deze grabbelton zitten kaartjes. Afhankelijk van hoeveel spellen / programma’s / opdrachten je gewonnen hebt gedurende de dag, des te meer kaartjes je mag grabbelen. De laatste dag mogen jullie proberen de kluis te kragen. Des te meer kaartjes je hebt, des te meer kans je hebt om de kluis te kraken. Eén opdracht gewonnen = één keer grabbelen. Twee opdrachten gewonnen = twee keer grabbelen, etc. In totaal zijn er 18 kaartjes. De inhoud van de grabbelton is hetzelfde voor alle ploegen. Dit grabbelen gebeurt elke avond, bij het kluis en het kampvuur.
* De norse bewaker kan regelmatig komen kijken om te zien of alles goed en eerlijk verloopt. Als hij er niet is, is deze taak voor de leiding.
* Ook moeten jullie er voor zorgen dat er regelmatig gefilmd wordt. Dit is nodig zodat de organisatie kan beoordelen om het programma ook op tv gaan uit te zenden en om te bekijken of er eerlijk wordt gespeeld.
* Zorg er voor dat je met je ploeg de gegrabbelede kaartjes die je helpen om de kluis te kraken goed bewaard.

Vervolgens zal hij de telefoons uitreiken, vanuit een mysterieus zwart koffertje.

Avondritueel

Elke avond herhalen we een bepaald ‘ritueel’, waarmee we de themadag afsluiten. De bewaker komt langs en ploegen die verdient hebben om te mogen grabbelen, mogen dat doen.

Daarnaast is er dagelijks een ‘pl-raad’. Beurtelings mag er één scout per ploeg aansluiten en spreken we dag voorgaande dag door (wat ging goed, wat ging minder goed, wat speelt er in de ploeg, vermoeidheid, tekencontrole, etc.).

Opdrachten gedurende het kamp

Spellen gedurende het zomerkamp waar je aanwijzingen / pogingen mee kunt winnen:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Spel / programma** | **Planning dag** | **Winnaar** |
| Klein spel ‘verkenning terrein’ | Vrijdagmiddag | Winnaar spel |
| Bosspel | Zaterdagochtend | Winnaar spel |
| Masterchef | Zaterdagmiddag | Degene met het lekkerste eten, en beste presentatie?  |
| Hike | Zondag | Op de posten zijn spelletjes, de ploeg die de meeste spellen gewonnen heeft wint de hike. Spel Margot is onderdeel van hike. |
| Bosspel met lasergames | Maandag | Winnaar spel |
| Waterspelletjes | Maandagmiddag | Winnaar van de meeste spellen |
| Angy birds | Dinsdag overdag | Ploeg met de meeste mooiste angybirds |
| Angy birds schieten | Woensdag ochtend | Beste schoten  |
| Klooibal | Woensdag middag | Meeste gescoord / snelste sms’jes beantwoordt |
| Primitieve dag | Donderdag  | Beetje rechttrekken van ploegen met minste hints tbv finale. Beste inzet  |

Het is voor het thema geen probleem als programmaonderdelen worden verschoven. Naast deze vaste onderdelen waar aanwijzingen / pogingen mee gewonnen kunnen worden, zouden er ook ludieke / spontane opdrachten plaats kunnen vinden wanneer daar tijd voor is.

Denk aan:

* Welke ploeg heeft als eerst drie verschillende levende insecten in een potje / pannetje o.id. verzameld?
* ’s Avonds laat als ze op bed liggen: Welke ploeg staat als eerst volledig voor de tent van de leiding en zingen een liedje.
* s’ Ochtens vroeg als wekker: Welke ploeg staat als eerst aangekleed voor de tent van de leiding?
* Ploegen tegen elkaar opzetten: Ploeg 1 iets bij ploeg 2 laten uithalen, ploeg 2 een vergelijkbaar dingetje bij ploeg 3 en ploeg 3 dat bij ploeg 1 laten doen. Iets van onschuldig kattenkwaad ofzo.

Berichten / telefoontjes gedurende het zomerkamp

Voorafgaand aan een programma kan er via de telefoon een tip worden doorgebeld of via een berichtje worden verzonden.

|  |  |
| --- | --- |
| **Spel / programma** | **Berichtje / telefoontje** |
| Dritetten | n.v.t. telefoons nog niet uitgereikt  |
| Bosspel Risk | Extra soldaten verstoppen op een locatie, eerste groepje wat dit vind krijgt dat. |
| Masterchef | Iets van extra ingrediënten bij masterchef verstoppen |
| Hike | Iets na het vertrek van een post krijgen ze een SMS’je, waarbij een eerste hint gegeven wordt voor het spelletje van de volgende post. |
| Angy birds papieren | Geen winnaar, dus geen sms |
| Bosspel met lasergames | Telefoontje / berichtje met codewoord waardoor ze telkens een extra leven kunnen krijgen als ze af zijn met lasergamen. Ter plekke, uurtje vooraf, even kijken waarin we kunnen helpen |
| Waterspelletjes | De ploeg die als eerste een aantal volle emmers water van de blokhut naar het spelterrein heeft gesleept krijgt extra grabbelbeurt |
| Angry birds | Telefoon op terrein houden, niet mee met MTB’s gaan. Pakketje met versiersels verstoppen en deze laten vinden, zsm.  |
| Angy birds schieten | Grabbelbeurt wie als eerste een katapult heeft gemaakt.  |
| Klooibal | Tijdens het spel komt er af en toe een sms’je binnen. Telefoon ligt naast het veld en kids moeten af en toe checken. Het team wat als eerste een sms terugstuurt krijgt een extra punt. |
| Primitieve dag | Tijdens primitieve dag een sms’je versturen, reageren op wat er gebeurt, ploegen eventueel tegen elkaar opzetten. |

Op zich maakt het niet uit of er gebeld wordt of dat er een berichtje wordt gestuurd. Een afwisseling is het leukst. Het leukst is bij het bellen als er gebeld wordt door een onbekende stem.

**5. Afsluiting thema (donderdagavond, voorafgaand aan bonte avond)**

Scouts zitten rondom het kampvuur bij de kluis. We gaan eerst een aantal rondes proberen om het kluis te openen.

Algemeen:

* Als er één slot open is, blijft dit open.
* Je hoeft als ploeg niet met de andere ploegen te delen welke codes je al geprobeerd hebt.
* Het is handig om als ploeg bij te houden welke codes je gaat proberen / geprobeerd hebt.
* De ploeg die de meeste kaartjes heeft, mag telkens de volgorde bepalen van ploegen die een poging wagen.

Pogingen:

1. Elke ploeg mag eerst een keer proberen.
2. Daarna mogen alle ploegen hun jokers(als ze die hebben) inwisselen voor een hint:
	* De som van alle getallen is gelijk aan 37.
	* Het zesde getal is gelijk aan het eerste getal
3. Elke ploeg mag drie pogingen wagen. De ploeg die nu nog de meeste kaartjes heeft, mag wederom de volgorde bepalen. Die ploeg mag ook kiezen of een ploeg alle drie de pogingen achter elkaar gebruikt of om de beurt. Ploegen hoeven niet te vertellen welke code ze proberen.
4. Wanneer de kluis na deze pogingen nog niet open is, worden de ploegen verplicht gesteld om samen gaan te werken. Ze kunnen dan dus hun aanwijzingen delen. Echter de buit van de kluis moet dan ook gedeeld worden. Ze krijgen hiervoor in totaal vijf pogingen.
5. Wanneer het kluis dan nog niet open is, kunnen ze telkens cijfers inclusief de juiste locatie kopen. Ze mogen / moeten samen blijven werken. In totaal hebben ze 10 pogingen. Telkens als ze een cijfer inclusief locatie kopen gaat er 1/6 deel van de totale buit verloren (deze blijft na het openen van het kluis dus in bezit van de organisatie). Ze mogen zelf bepalen hoe ze de pogingen en het kopen van cijfers indelen. Dus bijv. eerst een cijfer kopen en dan twee pogingen en dan weer twee cijfers kopen.
6. Wanneer het kluis na die 10 pogingen nog niet open is, hebben ze pech, en blijft de kluis in bezit van de organisatie.

- Als we merken dat ze nog niet zo ver zijn met bijvoorbeeld de berekening kunnen we stiekem een sms’je naar alle ploegen sturen, waarbij we de winnende ploeg bijvoorbeeld een hint van de wiskundige formule sturen (bv: ‘A=6, B=12 en Ax10=BxC. Hoeveel is C?’), en de rest een minder waardevolle hint (‘probeer de onbekende getallen te berekenen met een formule’).

**6. Prijs in kluis**

In het kluis zit een berg snoep en lekkers voor tijdens de bonte avond.

**7. Thema-aankleding en benodigdheden**

* Grote kluis (grote kist) met kettingen, twee cijfersloten en chique lintje
* Iemand die die norse bewakers speelt (pak / zonnebril / zwart koffertje)
* Handboek bewaker; handig om aantekeningen en spelregels in te zetten Spiekbriefje.
* Kaarsen o.i.d. rondom kluis
* Kaartjes voor in grabbelton
* Drie grabbeltonnen
* Trofee in kluis (berg snoep, chips en frisdrank voor tijdens de bonte avond)
* Bewakingshandboek
* Zwart mysterieus koffertje waar telefoons inzitten
* Drie kleine tonnen
* Rode loper