



## Speelclubberspel: “Versla de Foldalatt stam”

**Duur: 90 - 120 min**

**Locatie: Binnen, buiten, bos of terrein**

*Met liefde gemaakt door Gewest Bremstampers*

### **Inleiding**

Afgelopen nacht is er een mysterieuze postbode een brief komen brengen naar iemand van de speelclubleiding. Van wie deze brief is staat er niet op. 's Morgens kan de leiding dit al aan de ontbijttafel vertellen tegen de speelclub. De brief hebben ze nog niet geopend aangezien ze net gingen slapen. Van wie is de brief? Post van de oma? Is het een liefdesbrief van een geheime aanbieder? Is het een boete omdat ze te snel naar kamp hebben gereden? We zullen de brief zo dadelijk samen lezen!

### **Brief**

*Beste speelclubbers van Chiro X*

*Ik zal mezelf even kort voorstellen... Mijn naam is Imadat van de Foldalatt stam. Waarschijnlijk klinkt het onbekend in jullie oren, aangezien geen enkele mens van ons bestaan afweet denk ik... Toch leven we hier al miljoenen jaren!*

*Alé eigenlijk niet op aarde, aangezien we zo'n twee kilometer onder de grond leven. We leven er rustig en vredig tot enkele maanden geleden... Enkele verkenners zijn in jullie stinkbuizen terecht gekomen, jullie noemen het 'riolen' denk ik? En via de gaten in de stinkbuizen hebben ze de mensen waargenomen en het leven bovengronds.*

*Nu zijn vele hier jaloers geworden op jullie leven daar en gaan ze binnenkort een gigantisch leger sturen om onze plaats bovengrond op te eisen! En die willen ze niet samen delen met jullie... Ik ben ondertussen een geheime groep begonnen, de Sotetbeweging. Wij enkelingen zijn er van overtuigd dat we niet op de bovenwereld kunnen leven door al dat zonlicht, wij kunnen daar niet tegen!*

*Vandaar deze brief! Ik zal er alles aan doen dat het leger niet naar boven zal gaan, maar jullie kunnen me hierbij helpen! Wees voorbereid! Op de achterzijde staan er verschillende zaken die ons kunnen helpen om de mensheid en de Foldalatt stam te redden!*

### **Doel**

De aanval van de Foldalatt stam vermijden en ons ervoor voorbereiden.

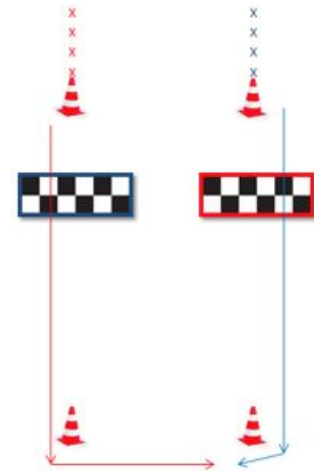
### **Opdrachten:**

1. Ze hebben ontdekt dat Foldalatten niet tegen de geur van zonnecrème kunnen. Eén van de bewijzen dat we volgens ons niet tegen de zon kunnen! Daarom kun je jezelf best eerst insmeren om ze weg te houden.

*LET OP! Trillingen op de grond trekken de verkeners aan. Doe dit aub al sluipend!  
Horen doen we niet, maar voelen doen we als de beste!*

2. Misschien nog wat extra oefening nodig voor het sluipen? Lopen veroorzaakt veel trillingen... Ik heb hieronder een goede oefening voor jullie helden: het SHIT!spel. :

Twee teams staan achter een kegel. Vanaf het startsignaal mag de voorste in de rij snelwandelen rond het parcours (zie afbeelding hieronder). Komt hij iemand tegen van het andere team tegen doen ze schaar-steen-papier, blad-steen-schaar of rots-A4-knip. De verliezer roept superhard: SHIT! Dat is het signaal voor de volgende van het verliezend team te vertrekken. De winnaar mag verder snelwandelen tot hij de volgende van het tegenstaand team tegenkomt. Komt er iemand over de finishlijn? Punt voor dat team! Pas op: lopen mag echt niet!



3. Verspreid het woord! Jullie hangen soms foto's op met criminelen? Maak misschien een tekening van hoe jullie denken hoe wij eruit zien? Fototoestellen kennen we hier niet... Maar jullie zijn slim genoeg en laat je creativiteit maar spelen! Hang deze foto's zeker ook overal op, als iemand ze ziet en herkent, kunnen ze meteen de politie bellen!
4. Volgens ons, al de leden van de Sotetbeweging, kunnen we niet tegen licht. Leer daarom zoveel mogelijk licht verzamelen! Verdeel je groep aan de hand van verschillende kleuren breeklichtjes en speel levende kwartet met: luciferdoosjes, breeklichtjes, aanstekers, kaarsen, gloeilampen, afbeeldingen van licht, zaklampen...

*Levend kwartet: Verdeel de groep in teams (4 werkt meestal goed). Elke groep heeft een plek buiten, die +- even ver is van alle andere teams. Elke team heeft een voorwerp van elke categorie. Vanaf dat de leiding het startsignaal geeft proberen de teams zo snel mogelijk alle voorwerpen van een categorie (bv. alle lucifers) te verzamelen. Dit doen ze door telkens een iemand van hun team naar een ander team te laten lopen en een voorwerp te gaan halen. Dit mag niet tegengehouden worden door de andere teams. Als je alle voorwerpen hebt van een categorie ga je zitten en doen de andere teams voort tot iedereen een kwartet heeft.*

5. Hoe je een vijand best bestrijdt is ook door je in te leven hoe hij of zij denkt en leeft... Daarom spelen we omgekeerd geblinddoekt verstoppertje. Iedere speelclubber mag

zich blinddoeken. Iemand van de leiding mag zich verstoppen op open terrein of om het iets moeilijker te maken in een lokaal of bos. Soms maakt de leiding zich bekend door een zacht geluid te maken. Heb je de leiding gevonden, dan mag je er heel stil bij gaan zitten en je blinddoek afnemen.

6. We hebben in jullie stinkgrotten ook ontdekt dat we niet tegen stank kunnen! Misschien is het een idee om stinkbommen te maken en deze onder de grond te verstoppen?

Hoe maak je een stinkbom?

- a. Hol de aardappel een beetje uit en laat het ei erin lopen.
  - b. Wikkel het in het zilverfolie.
  - c. Stop het zo diep mogelijk in de aarde!
  - d. Laat het een week liggen.
  - e. Haal het later op kamp eruit en geniet van het resultaat!
7. Ik heb gezien dat jullie een super coole uitvinding hebben: "stoplichten". Als het groen is moet je stoppen en als het rood is mag je doorrijden! Of was het andersom? Jullie mogen allemaal in een grote cirkel gaan zitten. 1 Speelclubber mag in het midden gaan zitten maar moet eerst nog even buiten gaan staan. De andere krijgen een breeklichtje (roos,oranje,...).

1 Speelclubber heeft een groen breeklichtje. Het kindje dat buiten moest gaan mag opnieuw binnen komen en krijgt een zaklamp. Het is donker en de Speelclubber in het midden mag naar iemand schijnen wie hij/zij denkt dat het groene lichtje heeft (misschien ook de naam zeggen om het duidelijk te maken). Heeft de persoon in het midden het fout geraden dan breekt de persoon die net even in "the spotlight" stond zijn/haar lichtje en kleurt het dus rood. Je krijgt 3 kansen om het juist te raden.

8. Om er voor te zorgen dat er geen rare dieren door onze geheime gangen lopen moeten wij deze bewaken. Dat doen we door onze handen en voeten te gebruiken. Ons hoofd is naar beneden zodat ze ons niet herkennen. Je mag dus niet geraakt worden door een ander dier anders ben je een lichaamsdeel kwijt. Zet alle leden in een cirkel en we spelen Chinese voetbal in het donker. De bal waar we mee spelen zijn breeklichtjes op geplakt of beschilderd met glow-in-the-darkverf.

#### **Extra spelen indien nodig:**

- Pictionary/times up met schaduw: met behulp van licht en een wit laken. Per punt krijgen ze een breeklichtje die ze mogen bijhouden om zich 's nachts te verweren tegen de Foldalatten.
- Geur, smaak en voeltesten.Eigen inbreng!
- In die avond kun je eventueel nog een fakkeltocht doen om alles goed in het zeil te houden en zien dat er geen Foldalatten op verkenning zijn of dergelijke.

## MATRIAAL

- Brief
  - Zonnecrème
  - 4 kegels
  - WANTED-foto's (bijlage)
  - Tekengerief
  - Breeklichtjes
  - Kwartetspullen (zie spel voor inspiratie)
  - iets dat kan dienen voor blinddoek
  - Stinkbom: eieren, aardappelen en zilverpapier
  - Bal
  - Glow-in-the-darkverf / breeklichtjes
- 

