

Naam: Ghostbusters
Type: Buitenspel in teamverband

Aantal deelnemers : minimaal 6
Aantal leiders : minimaal 2
Duur spel : 1 kwartier tot 1 uur

Omschrijving.

In het grote donkere bos is een spook rond aan het spoken dat gevangen moet worden. De verkenners gaan in groepjes van twee of drie personen spokenjagen. Hierbij is echter een probleem; het spook is namelijk alleen met een toverspreuk te vangen. Deze spreuk hangt ergens in het bos aan een boom of wordt megedragen door een leider. Ook moeten de groepjes een spokenval zien te vinden waarmee ze het spook vangen. Er zijn meerdere vallen beschikbaar maar niet voor elke groep.

Het spook kan de ghostbusters uitschakelen door deze te tikken. Zij moeten dan naar de 'kerker' welke op een centrale plaats in het bos ligt. Na 5 minuten gevangen te hebben gezeten worden de spookjagers vrijgelaten.

Zodra een groepje de spreuk met de val heeft, kunnen ze het spook gaan zoeken en vangen. Als de spokenjagers, met spreuk, het spook gevonden hebben moeten ze hem vasthouden door op het spook te schieten. Het spook blijft dan 10 seconden staan. Terwijl dus een spokenjager aan het schieten is, moet een andere spokenjager het kistje naast hem zetten. De spreuk moet worden voorgelezen zodat het spook in het kistje wordt gevangen.

Winnen van spel

- § Een groepje spokenjagers heeft alleen gewonnen als zij het spook hebben gevangen.
- § Het spook heeft gewonnen als alle spokenjagers tegelijkertijd in de kerker zitten of als het spel is afgelopen (te bepalen door de spelleider).

Spelregels

- § Als het spook één lid van een groepje spokenjagers getikt heeft, dan zijn alle spokenjagers van dat groepje af en moeten zij naar de kerker gaan. Het spook brengt hen naar de kerker. Mocht het groepje onnodig langzaam naar de kerker lopen dan worden strafminuten bijgeteld aan hun verblijftijd in de kerker.
- § Het spokengeweer kan alleen gebruikt worden om het spook vast te houden als het groepje ook de spreuk en het doosje heeft.
- § Lukt het niet om binnen tien tellen het doosje te plaatsen en de spreuk uit te spreken dan moet het groepje vijf minuten wachten voordat het geweer weer opgeladen is. In de

tussentijd kan het groepje getikt worden door het spook. Tevens zijn zij de val kwijt die gebruikt hebben. Deze blijft liggen op de plaats en kan gebruikt worden door een andere groep die de val vindt.

- § Tijdens het schieten met het spokengeweer moet de bediener onafgebroken een toepasselijk geluid maken (“pieuw, pieuw”).
- § Het spook moet eerlijk spelen anders kan het spel niet goed lopen. Daarom wordt het spook altijd gespeeld door een leider.

Tips voor de deelnemers

- § De spokenjagers moeten rustig door het bos heen lopen om de spreuk of het spook te zoeken.
- § Als je weet dat alle vallen gevonden zijn volg dan een groep spokenjagers die wel een val hebben. Als hun poging namelijk mislukt kan jouw groepje de val meenemen.
- § Verdeel de taken binnen het groepje als je het spook probeert te vangen (schieten, kist neerzetten en de spreuk voorlezen).

Taak leiding

- § Eén leider speelt het spook;
- § In ieder geval moet één leider bij de kerker zijn om de getikte spokenjagers vast te houden.
- § De rest van de leiding kan door het spelgebied lopen om te kijken of er eerlijk gespeeld wordt (ook door het spook).

Materiaal

- § Een laken voor het spook met kijkgaten en gaten om de armen doorheen te steken.
- § Meerdere spokengeweren gemaakt van bijvoorbeeld WC-rollen en/of keukenrollen.
- § Meerdere spokenkist (zeker 2).
- § Meerdere spreuken zodat het spel meerdere malen achter elkaar gespeeld kan worden indien mogelijk of gewenst.

Variaties/uitbreidingen

- § Meerdere spoken;
- § De spokenjagers moeten bevrijd worden uit de kerker;
- § In de zomer kan het spokengeweer ook voorgesteld worden door een waterpistool.

Evaluatie

Datum :
Leiders :
Aantal deelnemers :

Ruimte voor opmerkingen en suggesties voor verbeteringen. Invullen door alle betrokken stafleden.