

Naam: Oud Goud
Type: Buitenspel in teamverband

Aantal deelnemers : 10-30
Aantal leiders : 4
Duur spel : 1 uur

Omschrijving

Een aantal groepjes van 4 of vijf man gaan op zoek naar een schat. Met behulp van verschillende aanwijzingen worden ze naar de schat toe geleid. De groepjes moeten ervoor zorgen dat zij als eerste de schat vinden.

Het spel begint met een inleidend verhaal waarin wordt duidelijk gemaakt wie de schat begraven heeft en waarom. Het verhaal kan variëren afhankelijk van de lokatie van het spel.

Voor de omgeving rond het HK wordt het volgende verhaal gebruikt:

'In de zeventiende eeuw waren in Zuid Limburg en een groot deel van Vlaanderen de Bokkenrijders actief. Dit waren struikrovers die boerderijen en reizigers overvielen. De Bokkenrijders waren een mythe omdat echt wist wie ze waren. Waarschijnlijk waren dit gewone burgers die het 's nachts samenkwamen om op rooftocht te gaan. Omdat de identiteit van de bokkenrijders onbekend was en altijd het 's nachts plaatsvonden werden ze door de lokale bevolking aangezien voor handlangers van de Duivel. Ook dachten de mensen dat deze bandieten zich met bokken verplaatsten (een bok een Duivels dier). Vandaar hun naam de Bokkenrijders.

Ook in Nieuwenhagen zijn in het verleden Bokkenrijders geweest. Op de Kleikoelenweg is zelfs ergens een plaats waar een boom stond waaraan de Bokkenrijders vroeger werden opgehangen.

Pas geleden is in een oude boerderij (kruising Voortstraat/Hoogstraat) tijdens een verbouwing een document aangetroffen waarin waarschijnlijk een boodschap staat die een aanwijzing bevat over een grote schat die begraven is door de Bokkenrijders ergens in Nieuwenhagen. De gemeente gelooft niet zo in die schat. Het kost hun te veel geld om de schat te gaan zoeken als die toch zeer waarschijnlijk niet bestaat. Ze hebben besloten om de aanwijzing door te geven aan onze scoutinggroep op voorwaarde dat als eventueel een schat gevonden wordt, de helft van de opbrengst voor de gemeente is.'

Een kopie van het document wordt doorgegeven aan de verschillende groepjes. Deze kopie bevat de aanwijzing 'Kapelletje'. Zodra ze dit gevonden hebben loopt het groep naar het

kapelletje in het bos waar zij een boswachter zullen aantreffen. De boswachter geeft ieder groepje een andere cryptische omschrijving van een leider. Het groepje moet zien uit te vinden welke leider bedoeld wordt en gaat vervolgens naar de deze leider toe. Van deze leid(st)er krijgen zij een briefje waarop de volgende aanwijzing staat.

Op het briefje staat een aanwijzing waaruit kan worden opgemaakt dat ze naar Thei moeten gaan. Ook staat op deze aanwijzing een hint hoe de laatste aanwijzing die bij Thei achter de ramen hangt kan worden opgelost. In de laatste aanwijzing staat letterlijk: *Paardenstal bos 2*. Dit betekent dat de schat begraven is tegenover de paardenstal die ligt achter bos 2 (het bos met de heuvel erin).

Winnen van spel

§ Het spel is gewonnen door de groep die als eerste de schat heeft gevonden. Lukt dit niet binnen de spelduur dan heeft die groep gewonnen die het dichtst bij de schat is gekomen.

Spelregels

- § Elke oplossing moet gecontroleerd worden door een leider alvorens een groepje mag doorgaan.
- § Groepjes mogen elkaar niet tegenwerken.
- § De personen in de groepjes moeten met elkaar samenwerken. Een groepje waarvan maar één of twee man meedoen wordt gediskwalificeerd.

Tips voor de deelnemers

§ Praat rustig zodanig dat andere groepjes jullie niet kunnen horen.

Taak leiding

Bij de start van het spel moet een leider de boswachter spelen totdat alle groepjes bij hem geweest zijn. Vier andere leiders (in het geval van vier groepjes) moeten de terugkerende groepjes helpen bij het zoeken naar het briefje.

Ook moet een leider aanwezig zijn bij het kappelletje om in de gaten te houden of er eerlijk gespeeld wordt. Bij de paardenstal moeten ook meerdere leiders zijn.

Materiaal (indien er vier groepjes zijn)

- § IJzeren kistje (ligt in de verkennerkast);
- § Muntrop als schat;
- § Op papier vier maal het Bokkenrijders document;
- § Cryptische omschrijvingen leiders;

- § Vier maal de aanwijzing naar Thei;
- § Vier pionierschoppen;
- § Enkele verkleedspullen voor de boswachter en de pastoor indien mogelijk;
- § Pennen en kladblok per groepje.

Variaties/uitbreidingen

- § Het verhaal kan anders worden ingekleed;
- § De code verhalen moeten gewijzigd worden als er deelnemers in het groepje zitten die het spel al een gespeeld hebben.

Evaluatie

Datum :
Leiders :
Aantal deelnemers :

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