

Naam: *Seinsmokkel*
Type: *Instructie buitenspel*

Aantal deelnemers : 5-20
Aantal leiders : minimaal 2
Duur spel : half uur tot drie kwartier

Omschrijving.

Dit spel is een variant op het normale smokkelspel. De deelnemers worden opgedeeld in drie groepen: de maffiabazen, de smokkelaars en de douane.

Op een (hooggelegen) centrale plaats in het spelgebied staan twee maffiabazen. Zij seinen met behulp van een zaklantaren een bericht naar de smokkelaars welke smokkelwaar zij willen hebben. De smokkelaars zijn onderverdeeld in subgroepjes die ieder een ander produkt smokkelen. Deze subgroepjes (1 tot 3 personen) wachten in het omringende gebied op een opdracht van de klant. Zodra zij deze krijgen moeten ze samen naar de klant gaan om hun waar te brengen.

De smokkelaars hebben twee dingen waar ze rekening mee moeten houden. Er lopen douaniers door het spelgebied die de smokkelaars tikken en voor tien minuten in de gevangenis gooien. Tweede probleem voor de smokkelaars is dat ze na ontvangst van de opdracht binnen vijf minuten bij de klant moeten zijn. Na vijf minuten seinen de maffiabazen een nieuwe opdracht waardoor de oude opdracht vervalt. De maffiabazen seinen hun opdrachten in een willekeurige volgorde echter geen twee dezelfde opdrachten achter elkaar. Ook zullen in het hele spel alle subgroepjes even vaak een opdracht krijgen.

Winnen van spel

- § De smokkelaars kunnen alleen per subgroepje winnen. Het subgroepje dat de meeste waren heeft geleverd is de winnaar.
- § De douane kan winnen door te voorkomen dat de maffiabazen van elke smokkelwaar minimaal 1 heeft.

Spelregels

- § Het subgroepje moet altijd bij elkaar blijven.
- § Voor elke opdracht van de maffiabaas volgt een fluitsignaal welke niet te verwarren is met het begin en eindsignaal.
- § De smokkelaars kunnen overal getikt worden behalve als ze binnen een straal van twee meter bij de maffiabazen zijn.
- § Nadat de een subgroepje hun waar heeft geleverd bij de maffiabazen krijgen ze twee

minuten de tijd om zich te verstoppen in het spelgebied.

- § Als een douanier één persoon van een subgroepje tikt dan is het hele groepje gearresteerd.
- § De douanier moet het gearresteerde groepje zelf naar de gevangenis brengen. Hij mag dan geen andere mensen tikken.
- § Een groepje blijft tien minuten in de gevangenis.
- § Het spel begint en eindigt met een fluitsignaal.

Tips voor de deelnemers

- § De subgroepjes moeten een zodanige positie kiezen dat ze alle berichten van de maffiabazen kunnen zien en dat ze ook slecht zichtbaar zijn.
- § De subgroepjes hoeven elkaar niet te helpen. Een bericht dat wel gezien wordt door het ene groepje maar niet door de andere hoeft niet doorgespeeld te worden. Omdat de subgroepjes van elkaar moeten winnen is samenwerken niet echt verstandig.
- § Voor zowel de smokkelaars als de douaniers geldt dat rustig lopen en sluipen alleen maar voordelen heeft.

Taak leiding

- § Er moet één leider bij de gevangenis staan.
- § De rol van maffiabaas wordt ook door een leider vervuld. Een verkenner die goed kan seinen kan dit ook doen.
- § De resterende leiding kan bij gebrek aan deelnemers zelf meedoen aan het spel of door het spelgebied lopen als scheidsrechter.

Materiaal

- § Eén of twee grote seinlampen;
- § Kaartjes met smokkelwaar. Voor elke waar minimaal tien kaartjes.
- § Eventueel decoratie in de vorm van naamplaatjes (gevangenis, maffiavilla)

Variaties/uitbreidingen

- § Elke andere vorm van communicatie kan bij dit spel worden toegepast (vlaggen seinen, radio, GSM);
- § De smokkelwaar moet eerst nog ergens opgehaald worden. Voor iedere waar is dit een aparte plaats.

Evaluatie

Datum :
Leiders :
Aantal deelnemers :

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