

*Naam:*           *Zwarte Handel*  
*Type:*           *Buitenspel in teamverband*

*Aantal deelnemers*    :   *minimaal 8*  
*Aantal leiders*        :   *minimaal 3*  
*Duur spel*             :   *maximaal 1 uur*

### Omschrijving.

Een bekend gebied is opgedeeld in twee gedeelten. Tussen deze twee **brede** gebieden loopt een strook met een breedte van  $\pm 5$  meter wat neutraal gebied is. Eén gebied behoort aan verkenner die illegaal spullen willen verkopen. Het andere gebied behoort aan verkenner die deze spullen willen kopen.

Met geld proberen de kopers in het neutrale gebied spullen te kopen van de verkopers die ze daar ontmoeten. Echter moeten zij oppassen dat zij niet gezien worden door de douane die in dat neutrale gebied patrouilleert. Worden de koper en de verkoper betrapt door de douanier, dan moeten zij hun paspoort inleveren. Een eventuele transactie mag dan niet worden voortgezet. De spelers hebben dan nog twee reserve paspoorten op zak.

Worden koper en verkoper niet betrapt dan kunnen zij gaan onderhandelen over de prijs van het goed. Er zijn geen vaste prijzen voor een bepaald product wel wordt door de spelleiding van tevoren een richtprijs gegeven (Het gehele budget gedeeld door het aantal te verkopen spullen). Zij beide bepalen voor zichzelf wat voor hen een gunstige koop of verkoop is. Na de transactie gaan zij beide terug naar hun eigen gebied. De koper en verkoper kunnen weer verder gaan zoeken naar een gunstige handel in het neutrale gebied.

### Winnen van spel

- § Een koper heeft gewonnen wanneer hij met zijn vast inkoopbudget zoveel mogelijk producten weet te kopen.
- § De verkoper die de meeste producten heeft verkocht is de winnaar onder de verkopers.
- § Bij de douane is diegene de winnaar die de meeste paspoorten in beslag heeft genomen.

### Spelregels

- § Een douanier mag van iedere handelaar (kopers en verkopers) het paspoort afnemen zodra deze zich in het neutrale gebied begeeft. De douanier moet de handelaren wel tikken.
- § Als een handelaar drie maal zijn paspoort is kwijt geraakt, moet hij de rest van het spel bij de spelleider gaan zitten en mag dus niet meer handelen.
- § Kopers mogen zich niet in het gebied van de verkopers begeven en vice versa.
- § Als twee handelaren met een verkoop bezig zijn, mag er geen derde handelaar bij komen.

- § De koper heeft een vast bedrag waarmee hij het hele spel moet doen. De verkoper heeft een vast aantal producten dat hij tegen een zo gunstig mogelijke prijs moet verkopen.
- § Het is niet toegestaan om een transactie achter elkaar met dezelfde persoon te doen.
- § Geld of spullen die in het neutrale gebied op de grond vallen mogen door iedereen (behalve de douaniers) worden opgeraapt. Uiteraard met het risico om getikt te worden.

#### Tips voor de deelnemers

- § Douaniers kunnen zich het beste verstoppen in het neutrale gebied zodat de handelaren niet weten waar zij zich bevinden.
- § De handelaren moeten voorzichtig in het neutrale gebied sluipen om een (ver)koper te zoeken.
- § Tijdens de verkoop heel zachtjes fluisteren zodat de douane niks hoort.
- § Ook als de handelaren in eigen gebied zijn is het verstandig om voorzichtig te lopen. Op die manier weet de douane niet waar naar toe gelopen wordt.

#### Taak leiding

- § Eén leider, maar liever meer, houden in het neutraal gebied in de gaten of er eerlijk gespeeld wordt.
- § In het geval dat er te weinig deelnemers zijn kunnen overbodige leiders meedoen aan het spel.

#### Materiaal

- § Bankbiljetten met drie verschillende waarden (gekopieerd monopoly geld).
- § Paspoorten met daarop eventueel bandietennamen.
- § Lege doosjes of andere spullen die voor smokkelwaar kan doorgaan.

#### Variaties/uitbreidingen

- § Eén of meerdere douaniers krijgen de beschikking over een zaklamp.
- § De kopers en verkopers krijgen zaklampen waarmee ze vanuit hun eigen gebied een teken kunnen seinen (b.v. hun naam) om contact te zoeken. Op deze manier kunnen de handelaren elkaar beter vinden zodat ze niet in het neutrale gebied naar elkaar moeten zoeken.

Evaluatie

Datum :  
Leiders :  
Aantal deelnemers :

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