

*Naam:* De overloper  
*Type:* Buitenspel in teamverband (spel voor op kamp)

*Aantal deelnemers* : minimum 10 verdeeld in twee patrouilles  
*Aantal leiders* : minimum 3  
*Duur spel* : 2 maal een uur

### Omschrijving

Het spel speelt zich af in de tweede wereldoorlog. De Amerikanen hebben een afspraak gemaakt met een Duitse overloper (bijvoorbeeld een generaal of professor). Commando's moeten deze overloper in het Duits gebied oppikken en terugbrengen achter de frontlinie op Amerikaans bezet gebied.

Het spel kent twee fasen waarvan de eerste fase op een avond wordt gespeeld en de tweede fase de vroege ochtend erna.

#### *Fase 1:*

Een Amerikaans vliegtuig heeft per ongeluk het geheime document waarin de positiegegevens van de overloper staan, gedropt in Duits bezet gebied. In de eerste fase van het spel moeten zowel de Duitsers als de Amerikanen dit document als eerste zien te vinden. Het spel begint met een handicap voor de Amerikanen namelijk dat ze de frontlinie ongezien moeten overschrijden om in het Duitse gebied te kunnen gaan zoeken. Dit gaat als volgt:

Vanaf een positie in het Amerikaanse gebied, wat niet gezien kan worden door de Duitsers, worden de Amerikaanse commando's 1 voor 1 het gebied ingestuurd. Op de frontlinie (oftewel grens) staan 2 Duitsers met een schijnwerper en megafoon. Als de commando in de lichtbundel valt en de Duitser roept in 1 keer de naam goed, dan is de commando af en moet hij terug naar zijn startpositie. Hier blijft hij 5 minuten wachten voordat hij weer mag vertrekken. Komt de commando wel ongezien over de grens dan kan deze gaan zoeken naar het document. De Duitsers hebben meerdere taken:

- Grensbewaking zoals hierboven omschreven;
- Zoeken naar het document;
- Tikken commando's;

Als een commando getikt wordt door een Duitser dan wordt hij door deze Duitser naar de grens gebracht en moet hij weer terug naar de startpositie, 5 minuten wachten en moet opnieuw proberen de grens ongezien te passeren.

#### *Fase 2*

Deze fase speelt zich vroeg in de ochtend af. Ruim voor het normale tijdstip om op te staan

(bijvoorbeeld 06:00) wordt de groep die het document heeft als eerste gewekt (daarom zijn de groepen ook patrouilles want dan liggen ze immers in één tent). Zij krijgen nu vertelt dat op de kaart (onderdeel van het document) de locatie staat aangegeven waarop de overloper zich bevindt. Zij moeten nu als gehele groep deze overloper zo snel mogelijk zien te vinden.

De andere groep wordt 10 minuten later gewekt met dezelfde mededeling. Zij krijgen de richting aangegeven waarheen de eerste groep gelopen is. Zij moeten nu deze groep inhalen en minimaal 1 persoon tikken. Zodra dit gebeurt is, krijgen zij de kaart en kunnen ze verder. De groep die de kaart verloren heeft, blijft 5 minuten op de plaats staan. Daarna gaan zij weer jacht maken op de andere groep om de kaart in handen te krijgen. Dit is uiteraard niet verplicht want als ze weten waar de overloper zich bevindt lopen ze daar natuurlijk direct naar toe.

### Winnen van spel

*Fase 1* zoeken document : de groep die als eerste het document vindt heeft gewonnen

*Fase 2* zoeken overloper : de groep die als eerste de overloper vindt heeft gewonnen

### Spelregels

#### *Fase 1:*

- De grensbewakers mogen niet naar het document zoeken en mogen ook niet tikken.
- De Duitsers (niet de grensbewakers) mogen zowel zoeken als tikken.
- De Amerikaanse commando's mogen niet tikken.
- Als een persoon het document vindt heeft direct deze groep gewonnen. In het geval van een commando moet deze terug naar zijn basis maar kan niet meer getikt worden. Als een Duitser het document vindt, moet hij zich melden bij de grensbewaking.
- Als de naam geroepen door de grensbewaking niet klopt, dan heeft de commando vrije doorgang.
- De groepen zijn even groot wat betekent dat de Amerikanen in het voordeel zijn met zoeken indien ze allemaal in het Duitse gebied zijn.

#### *Fase 2:*

- De kaart mag niet vernietigd worden en moet bij de groep blijven.
- De groep zonder kaart kan tikken, de groep met kaart kan getikt worden.
- Nadat een lid van de groep getikt is en de groep de kaart heeft moeten afstaan, blijft deze groep nog 5 minuten op de plaats staan.
- Als de overloper gevonden is door de hele groep dan heeft deze groep gewonnen.

### Tips voor de deelnemers

#### *Fase 1:*

- Amerikanen: loop zo onopvallend mogelijk. Wijs een snelle commando aan die de Duitse tikkers achter zich aan krijgt zodat de andere commando's kunnen zoeken naar het

document.

*Fase 2:*

- Loop zo snel mogelijk naar de locatie van de overloper. Ben je echter in zicht van de achteropkomende groep, maak dan schijnbewegingen of loop om.

Taak leiding

*Fase 1:*

- Een leider stuurt de commando's 1 voor 1 weg en houdt ook de tijd bij van de afgeschenen of getikte commando's
- 1 of 2 leiders staan op de grens om de te bepalen of iemand af is.
- De rest loopt door het Duitse gebied als waarnemer.

*Fase 2:*

- Eén leider speelt de overloper en gaat tijdig naar de positie zoals deze ook op de kaart staat.
- Bij elke groep loopt een leider mee die beoordeeld of er eerlijk gespeeld wordt

Materiaal

- Een of twee krachtige zaklampen
- Een megafoon
- Een document met daarin een kaartje
- Eventueel afzittint om de frontlinie duidelijk te markeren.
- Commando's kunnen mogelijk geschminkt worden en camouflagekleding aan hebben.

Variaties/uitbreidingen

- Ander thema
- Fase 1 en 2 kunnen ook in één keer worden gespeeld.

Evaluatie

Datum :  
Leiders :  
Aantal deelnemers :

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