

*Naam:*           *Grensconflict*  
*Type:*           *Buitenspel in teamverband*

*Aantal deelnemers*     :     *minimaal 6*  
*Aantal leiders*         :     *minimaal 3*  
*Duur spel*               :     *half uur tot anderhalf uur*

### Omschrijving

In een bos of op een heel groot veld zijn twee duidelijk gescheiden gebieden aanwezig. In elk gebied, behorende tot een partij, staan drie schijnwerpers welke zogenaamd schijnen naar de andere partij. De partijen moeten van elkaar de schijnwerpers doven. Wie dit als eerste voor elkaar krijgt heeft gewonnen.

Uiteraard kunnen de schijnwerpers niet ongestoord worden uitgeschakeld. Zodra iemand van de tegenpartij in het vijandelijke gebied komt, kan hij getikt worden. Indien de speler getikt wordt, moet hij/zij een leven inleveren.

Een getikte speler moet naar de spelleider gaan om een nieuw leven te halen. Indien alle levens op zijn (levens zijn per groep en niet per speler) mag de speler het vijandelijke gebied niet meer in. Er mag dan wel nog verdedigd worden.

Om het spel aantrekkelijker te maken is het leuker om het in een bepaald thema te spelen. Wij hebben gekozen voor de Koude oorlog. Het spelgebied is dan zogenaamd Oost- en West-Berlijn. De spelers zijn spionnen en contra-spionnen.

### Winnen van spel

- § Een groepje heeft gewonnen als zij alle schijnwerpers heeft gedoofd van de tegenpartij.
- § Een groepje heeft verloren als al hun levens op zijn.

### Spelregels

- § Zodra een speler in het gebied van de tegenpartij komt, moet hij/zij het leven zichtbaar dragen. Spelers zonder leven moeten zo snel mogelijk dit gebied verlaten.
- § Indien een schijnwerper wordt gevonden, moet de speler deze naar de spelleider brengen. Tijdens dit transport mag hij/zij niet getikt worden.
- § Er mag maar één schijnwerper per speler gedragen worden.
- § Het is verboden om een eigen schijnwerper te doven zodat deze niet meer gevonden kan worden door de tegenpartij.
- § Elke speler krijgt bij aanvang van het spel één leven.
- § Levens mogen worden overgedragen. Met andere woorden: de groep bepaalt wie de

schijnwerpers gaat zoeken.

- § Levens zijn per groep beschikbaar. Dit betekent dat één speler alle reserve-levens van een groep kan verbruiken als hij/zij regelmatig getikt wordt.
- § Een contra-spion kan meerder spelers gelijktijdig tikken.
- § Zowel aanvallers als verdedigers mogen zaklampen gebruiken.
- § De schijnwerpers moeten open in het veld of bos staan.

#### Tips voor de deelnemers

- § Leg een hinderlaag bij een schijnwerper om een spion te pakken.
- § Spionnen doen er verstandig aan om hun zaklamp minimaal te gebruiken.
- § Overleg met je team voordat je een nieuw leven haalt.

#### Taak leiding

- § Eén leider is spelleider en staat op de grens. De spelleider ontvangt de gedoofde schijnwerpers en verdeelt nieuwe levens.
- § De resterende leiders lopen rond in het spelgebied (minimaal één per spelgebied). Zij moeten met name de schijnwerpers in de gaten houden.

#### Materiaal

- § Gedrukte kaartjes welke de levens voorstellen. Liefst uitgerust met een touwtje zodat deze zichtbaar om de nek gedragen kunnen worden.
- § Zes potjes met daarin theelichtjes.
- § Meerdere papieren zakken/ballonnen die een grote plof geven als de code verkeerd is worden ingevoerd.

#### Variaties/uitbreidingen

- § Op twee tegenover elkaar liggende heuvels worden de schijnwerpers, duidelijk voor iedereen op grote afstand, neergezet. De spionnen moeten nu de heuvel opsluipen. Verdedigers maken gebruik van zaklampen om spionnen af te schieten.

#### Evaluatie

Datum :  
Leiders :  
Aantal deelnemers :

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