

Naam: Inbrekerspel
Type: buitenspel in teamverband

Aantal deelnemers : 5-15
Aantal leiders : minimaal 3
Duur spel : maximaal een half uur

Omschrijving.

De verkennergroep wordt in twee gedeelten gesplitst, inbrekers en bewakers, in een verhouding 2:1. In een bekend gebied (stuk bos of wijk) staat ergens een 'brandkast' met een 3-cijfer codeslot.

Doel van de inbrekers is het kraken van deze brandkast. Hiertoe dienen zij eerst de code te zoeken in het gebied. De drie cijfers zijn verspreid in het gebied. Als een inbreker beschikt over de drie cijfers dan kan hij een poging wagen om de brandkast te kraken. De brandkast zelf staat in een afgebakend gebied (5 bij 5 meter). Als de inbreker eenmaal in het gebied is, krijgt hij 30 seconden om de brandkast te kraken. Na deze 30 seconden krijgen de bewakers toegang tot het gebied en kan de inbreker getikt worden.

De bewakers patrouilleren door het gehele gebied en mogen inbrekers tikken. Een getikte inbreker moet naar de dichtstbijzijnde leider gaan en kan niet meer deelnemen aan het spel. Bevindt een inbreker zich bij de brandkast dan zal een leider een alarmfluitsignaal afgeven zodat de bewakers weten dat er een inbreker bij de brandkast is. Natuurlijk kan ook een bewaker worden aangewezen om permanent de brandkast te bewaken.

Winnen van spel

- § Lukt het de inbreker om toegang te krijgen tot de brandkast dan hebben alle inbrekers gewonnen. Ook diegene die al getikt is.
- § Als alle inbrekers getikt zijn dan hebben de bewakers gewonnen.
- § De bewakers hebben ook gewonnen als het half uur voorbij is zonder dat de brandkast gekraakt is.

Spelregels

- § Inbrekers beginnen met het spel, 5 minuten later gevolgd door de bewakers.
- § Als het donker is mogen de inbrekers en bewakers gebruik maken van een zaklamp.
- § Inbrekers worden uitgetikt en niet uitgeslagen, geschopt of gegoooid.
- § Nummers mogen niet verwijderd worden.

- § Na een half uur is het spel afgelopen.
- § Het is toegestaan dat een inbreker aan een collega de (foute) combinaties doorgeeft zodat deze weet wat hij niet moet proberen.

Taak leiding

Leiders lopen rond om te kijken of er eerlijk gespeeld wordt. Eén leider is altijd aanwezig bij de brandkast. Deze heeft de beschikking over een fluit waarmee hij het begin en het einde van het spel aangeeft. Als er discussie ontstaat of iemand getikt is of niet dan heeft de leiding het laatste woord.

Materiaal

- § Afzetlint;
- § Cijfers op A4-formaat;
- § Koffer met code-slot. De code moet snel gewijzigd kunnen worden;
- § Touw om nummers vast te binden aan b.v. een boom;
- § De buit (b.v. snoep);

Variaties/uitbreidingen

- § De code kan op een andere manier verstopt worden. Een leider kan bijvoorbeeld met één cijfer van de code in het gebied gaan rondlopen (of zich verstoppen). De inbrekers moeten dan deze leider tikken om dit cijfer te krijgen.
- § De cijfers worden in morse met een zaklantaarn geseind. Er zijn in dat geval drie zenders op verschillende lokaties in het gebied.

Evaluatie

Datum :
Leiders :
Aantal deelnemers :

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