

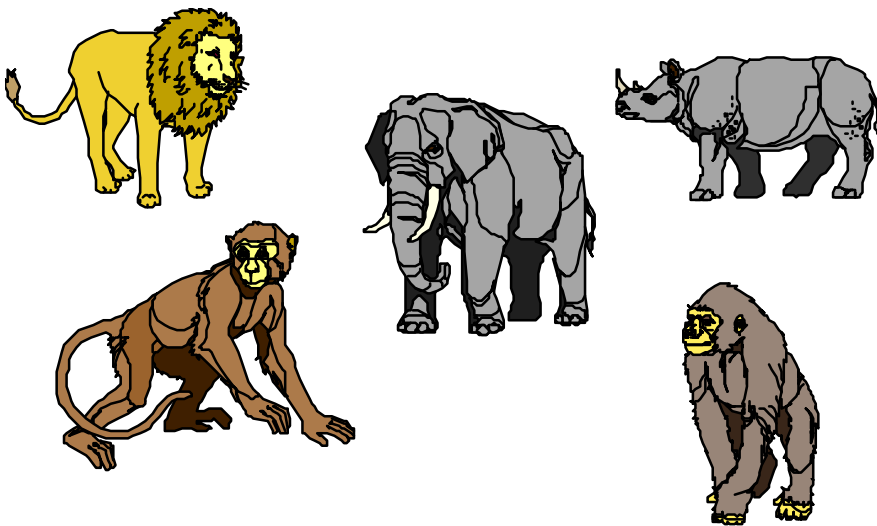
# KAMPHUIS "DE BLOKKEN" BAARLE - NASSAU

## SAFARI SPEL

**Materiaal:**

- 2x opdrachten lijst, groeps-score-lijsten
- miniatuur diertjes
- grote hoeveelheid geld
- 2 grote dobbelstenen
- pennen plus papier
- oude kranten

**Tijdsduur:** - minimaal 2 uur



Wordt het spel binnen

gespeeld dan zit de spelleiding achter de tafel, die op het "toneel" in de tent wordt neergezet en krijgen de groepen elk een tafel aangewezen, waarop zij hun park moeten bouwen.

Ondanks slecht weer, kan men toch buiten materiaal verzamelen.

Wordt het spel buiten gespeeld, dan zit de spelleiding achter een tafel, die in het bos staat en zoeken de groepen in het bos een geschikte locatie om hun park te kunnen bouwen. Op het speelveld mogen geen parken worden gebouwd en ook niet aan de rand van de vijver.

Voor dit safari-spel wordt de groep in kleine groepjes verdeeld, maximale grootte van de groepjes is ca. 7 personen. Opdracht is voor elke groep gelijk: Bouw met je groep van uitsluitend natuurlijke materialen een safaripark, of een wildpark, een dierentuin mag natuurlijk ook, bevolk dit park met dieren en geef een rondleiding.

In feite bestaat het spel uit drie onderdelen.

1e - bouw park.      2e - geld verdienen.      3e - een rondleiding

De dieren zijn er ( laten zien ), alleen krijg je ze niet gratis. Men kan ze kopen. Kosten **€100,00** per stuk, ongeacht de grootte van het dier, of de hoeveelheid die je koopt.

Maar zoals vaak gebeurd. Wij hebben hier als leiding niet alleen de dieren, maar bezitten ook nog eens al het geld. Dat geld, om die dieren te kopen, dat kan je verdienen en wel op de volgende manier.

Op tafel bij de spelleiding staat niet alleen de doos met dieren, maar ligt ook het geld en ..... de groepslijsten ( waarop jullie namen komen te staan ) plus nog een lijst. Hierop staan 26 opdrachten, genummerd van 1 t/m 26. De opdrachten hebben allemaal met dieren te maken.

Als het spel van start gaat, overleg je eerst met je teamgenoten, over wat je ongeveer van plan bent en zoek je, als we het spel buiten spelen, een geschikte plek.

Daarna meld je je bij de spelleiderstafel, zeg welke groep je vertegenwoordigt en gooit met de dobbelsteen. Het aantal ogen bepaalt nu het nummer van de opdracht. Stel je gooit een **4**, dan wordt deze opdracht, nummer vier dus, voorgelezen en ga je aan het werk.

De opdrachten bestaan uit "doe" opdrachten, bv. "maak iets" of zelfs "beeld iets uit", of ze bestaan uit "denk" opdrachten, in dit laatste geval schrijf je alle antwoorden altijd op.

Denk je klaar te zijn met je opdracht of heb je hem goed voorbereid, dan meld je je gelijk weer bij de jury/spelleiding. Afhankelijk van de opdracht geef je antwoord, leest iets op, beeld iets uit of laat wat zien.

De jury overlegt kort met elkaar, waardeert dan jouw opdracht met een hoeveelheid geld. Opdrachten waar veel in fantasie gestopt is, of waarbij zeer goed is nagedacht is, worden natuurlijk beter beloond dan opdrachten waar je je maar snel vanaf hebt willen maken.

Als het geld is uitgekeerd, mag je gelijk weer voor de volgende opdracht dobbelen.

Stel je gooit een **6** en krijgt nu opdracht nummer **10**. je weet nog wel, dat je de allereerste keer een vier had gegooid. Tel hierbij de zes op en je krijgt tien. etc. etc.

Van je verdiende geld mag je natuurlijk gelijk dieren kopen, maar je mag natuurlijk ook even sparen.

Het is voor de opdrachten niet altijd noodzakelijk, om met je hele groep aan zo'n opdracht te werken. Beter is, om indien niet iedereen nodig is, een deel van de ploeg aan het park zelf te laten bouwen, door bv. het verzamelen van materialen.

Soms is het wel nodig om je hele groep aan een opdracht te zetten, soms zelfs verplicht.

De rondleiding gaat als volgt:

Als de tijd om is en er niet meer verder aan het park mag worden gewerkt en ook geen geld meer mag worden verdiend, verzamelen we met z'n allen rond een park. ( buiten? Pas op dat je nergens op trapt! )

Dan vraagt de spelleiding of iemand van de bouwers van het park naar voren wil komen en een rondleiding door het park kan geven. M.a.w. iets meer vertellen over het park, nadere toelichtingen van bv. enkele details etc. Vergis je niet over de waarde van dit onderdeel. alle drie de onderdelen wegen even zwaar.

#### HET VOLGENDE IS ALLEEN BESTEMD VOOR DE LEIDING.

Om te zorgen dat alle materialen na het spel weer kunnen worden ingenomen is het belangrijk dat de administratie zorgvuldig wordt uitgevoerd. Ook nodig om een eerlijke uitslag te krijgen.

**A** Noteer na het **gooien ( bv. 4 )** gelijk het nummer van de opdracht, lees de opdracht voor en laat ze eraan werken, niet bij de spelleiders tafel. Komen ze de opdracht inleveren, dan ruimte maken voor de ploeg, vooral als ze iets gaan uitbeelden, zodat de gehele jury mee kan oordelen.

**B** Betaal de ploeg uit en noteer het bedrag, laat ze opnieuw gooien, stel dat ze een **6 gooien**, dan komen ze op **opdracht 10**.

**C** Indien de groep dieren koopt, noteer dan het bedrag dat besteed is.

Opmerking: Komt men met dobbelen op een opdracht, welke reeds is gedaan, dan automatisch doorschuiven naar de volgende opdracht.

Scorelijst:

De som van kolom B minus de som van kolom C, is restant geld, dat over is aan het einde van het spel en moet worden ingeleverd.

Kolom C geeft het aantal dieren aan welke moeten worden ingeleverd aan het einde van het spel.  
Elke €100,00 staat gelijk aan één dier.

De waardering van de diverse onderdelen kan worden uitgedrukt in cijfers, waarna het toekennen van de punten kan geschieden, volgens het zeskamp systeem.

Stel er zijn 6 teams:

1e onderdeel - de ploeg die het meeste geld heeft verdiend krijgt 6 punten de volgende krijgt er 5, dan 4, 3, 2 en 1 punt.

2e en 3e onderdeel - waarderingen worden uitgedrukt in cijfers. Het hoogste cijfer krijgt 6 punten, etc.

Opmerking: Indien in de tent wordt gespeeld, uitdrukkelijk geen toestemming geven om zand rond het Kamphuis weg te halen!  
Bij het opruimen, de gebruikte materialen naar haar oorspronkelijke plaats terugbrengen, dus niet te tent uit afgooien en daar laten liggen!

