

GOUDKOORTS OP MAZZELRANCH

De oude cowboy Wild Woody is gestorven. In zijn testament staat dat zijn neefje Mazzel al het goud krijgt dat zich in zijn goudmijn bevindt, maar Mazzel kan dat onmogelijk alleen uit die mijn halen. Hij vraagt de speelclub om hulp.

De leiding is voor één dag volledig in cowboystijl gekleed: houthakkershemd met een vestje erboven, laarzen en een hoed. Een paard komt ook van pas. Het speelclublokaal/ Chiroheem mag voor de gelegenheid in een ranch of saloon veranderd worden. Leg hier en daar wat stro, zet een countrymuziekje op en hang een hoefijzer boven de deur.

COWBOY-OPLEIDING

Bij dit spel kreeg je enkele accessoires. Die knip je best op voorhand al uit.

- ✖ Papieren paard: Vraag aan je speelclubbers een stok te gaan zoeken, die niet langer is dan hun arm. Eens ze dit gedaan hebben mogen ze het uitgeknipte paard op hun stok bevestigen met een punaise.
- ✖ Geweer: Geef aan iedere speelclubber een stukje touw dat rond zijn/haar heupen kan. Dit zal de riem zijn waar het geweer tussen zit.
- ✖ Hoed: De groepjes kunnen onderling beslissen wat voor kleur/motief ze op hun hoed willen. Met een touw, een elastiek of een papierstrook kan je dan de hoed rond hun hoofd bevestigen.

De speelclubbers moeten zich natuurlijk eerst inleven in de echte cowboywereld. Verdeel hen in twee ploegen - vanaf 18 spelers mogen dat er drie zijn. Doe dat bijvoorbeeld door paardenrace te spelen. De speelclubbers zitten in een rij achter elkaar op een stoel. Ze doen het geluid van paarden na door te trappelen, en zelf zijn ze de ruiters. Je neemt een bocht naar links, een bocht naar rechts, het paard maakt een sprong over de rivier en onderweg vang je misschien nog even een buffel met je lasso. Op het einde valt iedereen van hun paard. De speelclubbers die links van hun stoel terecht komen, vormen ploeg 1, de anderen zijn ploeg 2. Geef elke ploeg een originele naam of laat hen zelf een naam bedenken. Voorbeelden: Helden van de prairie, de Texas Rangers, Rodeo Stars, Chicago Mustangs, enz.

We leren onze kersverse cowboys eerst enkele weetjes en gedragingen aan. Wanneer twee cowboys elkaar tegenkomen, zeggen ze "howdoejoedoe" en tikken ze tegen hun hoed. Een cowboy wandelt ook heel stoer. Laat hen dit even inoefenen. Daarna gaan we een parcours afleggen met onze paarden. Een echte cowboy kan blindelings paardrijden, zijn paard doet al het werk voor hem. Stippel een parcours uit met enkele hindernissen. Per ploeg moet er één iemand geblinddoekt worden. Die speelclubber moet dan het parcours afleggen op zijn of haar paard, aan de hand van instructies van de medegroepsleden. Iedere speelclubber moet zich bewijzen op het parcours. Je kunt de tijd opnemen van elke ploeg, de ploeg met de beste tijd wint.

Nu de speelclubbers hun paard kunnen berijden als echte cowboys, gaan we hen leren met een lasso te werpen. Iedere ploeg krijgt één lasso: een nylonkous met een zachte bal in. Van iedere ploeg is er één tikker: de cowboy. De rest zijn koeien of stieren. De tikker moet proberen met de lasso de koeien of stieren van de andere ploeg aan te gooien. Wie geraakt is, moet naar de weide. Dat is een afgebakende cirkel, gemaakt met een touw. Wie de lasso kan opvangen zonder dat hij eerst de grond raakt, mag iemand van de eigen ploeg vrijlaten uit de weide. De tikker moet proberen alle koeien of stieren in de wei te krijgen. De eerste die daarin slaagt, wint dit spel. Let erop dat iedereen de kans krijgt om tikker te zijn.



MACHTIGSTE COWBOY

Om goud te zoeken hebben we een aantal dingen nodig: genoeg tijd om te zoeken en licht om te zien. Dat kunnen de speelclubbers verdienen aan de hand van twee spelletjes.

TIJD WINNEN

Om de tijd te bepalen die het cowboyteam in de mijn mag doorbrengen, spelen we nog een spel met de lasso. Zet 10 wc-rolletjes naast elkaar op een muurtje of op een tafel met telkens een beetje plaats ertussen. Op de achterkant van elk wc-rolletje staat een getal tussen 10 en 20. Iedere speelclubber mag vanop een afstand drie keer met de lasso gooien. Tel de getallen van de omgevallen wc-rolletjes op wanneer alle teamgenoten aan de beurt geweest zijn. Dat is het aantal seconden dat het team in de mijn mag doorbrengen.

LICHT

Zes weides (vakken) liggen allemaal op één rij. Alle speelclubbers starten in de eerste weide, die met het meeste gras. Het is de bedoeling dat ze de anderen naar een volgende weide duwen, waar er minder gras staat. Wie uit de laatste weide geduwd wordt, valt af.

Op het eind van het spel staat er in elk vak nog één speelclubber. Dat zijn de winnaars. Degenen die in de eerste drie vakken staan, krijgen elk een zaklamp. De laatste drie krijgen een rood fietslichtje. De speelclubbers die afgevalen zijn, krijgen elk een breeklichtje.

VOLGORDE VAN DE GROEPEN

Om te bepalen welke groep het eerst in de mijn mag, spelen we strootje-trek. In de envelop van dit spel vind je sleutels en goudklompjes. Knip ze op voorhand uit en maak er touwtjes van ongeveer 50 cm aan vast. Leg de sleutels en goudklompjes op een tafel en leg er een laken over, maar zodat de touwtjes er onderaan uitkomen. Zorg dat er meer touwtjes zijn dan speelclubbers. Iedereen mag nu één touwtje kiezen en er op een teken aan trekken. De ploeg die de meeste sleutels heeft, mag als eerste in de mijn. Goudklompjes kunnen ze gebruiken in een volgende opdracht.

GOUDZOEKEN

Verstop op voorhand alle overige goudklompjes in het lokaal en verduister het zoals in een pikdonkere mijn. Voorzie minstens twee goudklompjes per speelclubber.

Nu de cowboys alle opdrachten succesvol uitgevoerd hebben, kunnen ze beginnen aan het echte werk. De ploeg met de meeste sleutels mag als eerste de mijn in. Ze mogen maar zoveel seconden binnen zijn als ze verdiend hebben. Daarna is het de beurt aan de andere ploeg.

Zorg er zeker voor dat de goudklompjes goed verstopt zijn. Als je merkt dat de ene ploeg er al heel wat gevonden heeft, kun je er tussendoor nog enkele gaan verstoppen zodat de tweede ploeg toch ook nog iets heeft.

SALOON

Om hun gevonden rijkdom te vieren, kunnen de speelclubbers in de saloon een feestje vieren. Natuurlijk hangt daar een prijskaartje aan vast. Maak een lijst met allerhande artikelen die nodig zijn om een feestje te bouwen, met de prijs erbij. Vb. popcorn kost drie goudklompjes, "appelsap on the rocks" kost vier goudklompjes, volksdansmuziek of countrymuziek vijf goudklompjes, enz.

Eens ze besloten hebben wat ze allemaal willen kopen, kan het feestje van start gaan. Als je dit spel op kamp speelt, kan dat feestje ineens je avondactiviteit zijn.

- ✘ In de saloon kun je meestal je geld kwijt aan gokspelen. Speel casino met spelletjes als kaartje-blaas, eenentwintigen, enz. De speelclubbers kunnen hun goudklompjes dan inruilen voor gokgeld.
- ✘ Pas dit spel aan aan je groep: creatieve speelclubbers maken graag een echt kunstwerk van paard en hoed, met glitters, wol en andere materialen. Voor hevige groepen kan je een extra spel voorzien, zoals dolle koeientikkertje (bevrijd een getikte koe door erop te gaan zitten en met een lasso-gebaar "jijhaa!" te roepen) of stokpaardenrace (om het eerste over het plein met het paard tussen de benen).

MATERIAALLIJST:

In de envelop zit:

- ✘ Paardenhoofd (om te kopiëren naargelang het aantal speelclubbers of over te tekenen op karton)
- ✘ Geweer (om te kopiëren: het aantal speelclubbers maal twee of over te tekenen op karton)
- ✘ Hoed (om te kopiëren naargelang het aantal speelclubbers)
- ✘ Sleutels (de helft van het aantal speelclubbers)
- ✘ Goudklompjes (zeker twee per speelclubber)
- ✘ Testament

Zelf nog bij elkaar zoeken:

- ✘ Alles voor de inkleding van je lokaal (stro, hoefijzer, goudklompjes, countrymuziek, enz.)
- ✘ Zaklamp
- ✘ Breeklichtjes (die vind je in carnavalwinkels)
- ✘ Touwtjes of elastiekjes en papier voor de hoed en het geweer
- ✘ Touw voor de sleutels
- ✘ Punaises
- ✘ Wc-rolletjes
- ✘ Kaarten
- ✘ Appelsap met ijsblokjes
- ✘ Popcorn
- ✘ Muziek
- ✘ Rode fietslichtje