



Hoe word je een gelukkige Chiroleid(st)er?

Kies een spoor uit en volg, verspring of voer uit.

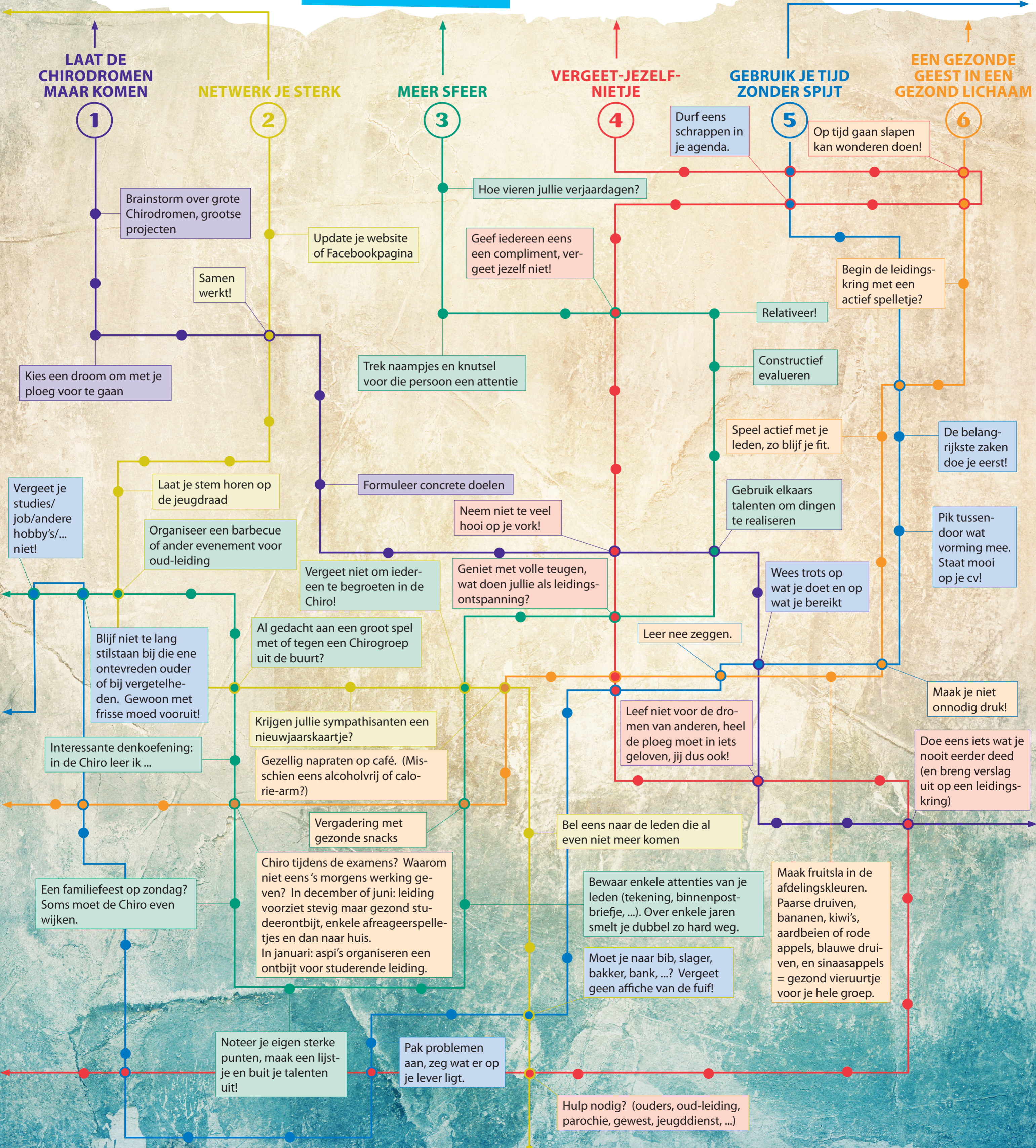
Deze kant van de Spoor Zes-poster voorziet je groep van een fijne gespreksmethodiek. Gebruik hem op een vergadering waar je niets of niet zo veel gepland hebt om het eens te hebben over zaken waar je niet altijd bij stilstaat. Of hang het metroplan aan een prikbord of een stuk karton in je leidingslokaal. Geef iedere afdeling een punaise of prikbordprikker in hun afdelingskleur en speel iedere vergadering een rondje of enkele vragen als opener.

Materiaal

- Metroplan met vragen
- Pionnen (1 per afdeling)
- Dobbelsteen
- 50 kroonkurken (of andere kleine voorwerpen)

Uitleg

Ga met je leidingsploeg per afdeling rond de tafel zitten en neem een pion per groep. Je speelt dus per afdeling. Zet je pion aan het begin van de metrolijn op de kleur van je afdeling, waar het thema staat. Zijn er geen ribbels of aspi's? Laat je VB's meespelen via vakje 1 of 6. Om beurten gooit een groepje met de dobbelsteen en verplaatsen ze zich over het spelbord. Kom je op een vakje met een vraag, tip of opdracht? Bespreek dan even de vraag, bekijk hoe je de tip kunt toepassen in jullie ploeg of plan in wanneer je de opdracht gaat doen. Het is interessant om te bekijken of dit thema wel of geen probleem vormt in je ploeg. Voorstellen die jullie geen goed idee vinden, hoeven jullie natuurlijk niet in te plannen of uit te voeren. De vakjes waar een vraag bij staat, mogen maar één keer gebruikt worden. Is een vraag besproken, een tip voorgelezen of een opdracht volbracht? Leg er dan een kroonkurk op. Als je niet anders kunt dan je pion op dat vakje zetten, dan valt die pion uit. Kom je aan het uiteinde van een lijn? Dan mag je weer instappen op het spelbord op een willekeurige andere lijn die aan de zijkant van het blad eindigt.



Metroplan: Mr of Mrs Scouts

Het hoeft niet allemaal over nadenken en praten te gaan! Gewoon spelen is fijn en goed voor de ploegvorming. Neem na een korte vergadering een drankje en speel 'Mr/Mrs Scouts'.

Ga met je leidingsploeg per afdeling rond de tafel zitten en neem een pion per groep. Je speelt dus per afdeling. Zet je pion op het vakje met het nummer dat je trekt. Doe dat door een tiental nummers tussen 1 en 99 op papertjes te schrijven, die door elkaar te husselen en elke ploeg er eentje te laten trekken. Daar moet de pion vertrekken bij de eerste beurt.

Duid één speler aan als Mr of Mrs Scouts, de voortvluchtige die achtervolgd wordt door Chiromensen. Dat kan een vrijwilliger zijn, maar je kunt die speler ook laten aanduiden door met twee dobbelstenen om het hoogste te gooien. De spelers proberen de positie van Mr of Mrs Scouts te vinden en met hun pion op de plaats te gaan staan waar hij of zij zich bevindt. De voortvluchtige moet zijn of haar pion niet iedere ronde verplaatsen, maar moet bij elke beurt zijn of haar positie opschrijven op een blaadje.

Na zijn of haar vierde, achtste, twaalfde, enz. beurt moet het Scouts-personage zijn of haar positie prijsgeven: de pion wordt dan op het spelbord geplaatst tot de volgende beurt dat Mr of Mrs Scouts aan zet is. Alle andere spelers kunnen op die manier gerichter gaan zoeken.

Er is een maximum van twintig beurten. Als de voortvluchtige dan nog niet gegrepen is, is Mr of Mrs Scouts de winnaar van het spel.

Schrijf op een papertje de nummers 1 tot 20 onder elkaar, omcirkel 4, 8, 12, 16

en 20. Mr/Mrs Scouts schrijft iedere ronde de positie op waar hij of zij staat. Bij de omcirkelde nummers moet de positie prijsgeven worden.

Iedere ploeg krijgt bij de aanvang 30 kroonkurken (of andere voorwerpen) die ze moeten afgeven wanneer het hun beurt is, naargelang welk vervoermiddel ze kiezen. Op elke lijn kunnen ze zich te voet of met de auto verplaatsen, maar op de groene, de paarse en de rode lijn zijn haltes van respectievelijk de bus, de metro en de trein. Je kunt met de auto niet op de bus- of treinlijn rijden. Mr of Mrs Scouts moet telkens zeggen welk vervoermiddel hij of zij gebruikt, waardoor dit een sterke hint kan zijn over waar hij of zij staat.

Je kunt je bij elke beurt te voet verplaatsen: je hoeft hier geen kroonkurk voor af te geven en je mag op alle lijnen lopen, maar je mag maar één halte opschuiven. De sluiptwegen (in stippellijn) kun je enkel te voet nemen.

Op de groene lijn kun je je verplaatsen met de bus: je geeft twee kroonkurken af, maar je mag dan wel twee haltes opschuiven in één beurt. De bushaltes zijn aangegeven met groene bolletjes.

De metro kost ook twee kroonkurken en je mag twee haltes vooruitgaan, maar de mobiliteit is beperkt tot de paarse lijn.

De auto kost drie kroonkurken, je mag drie haltes vooruit. Je kunt met je auto overal komen op het spelbord, behalve op de trein- en busstations: die zijn

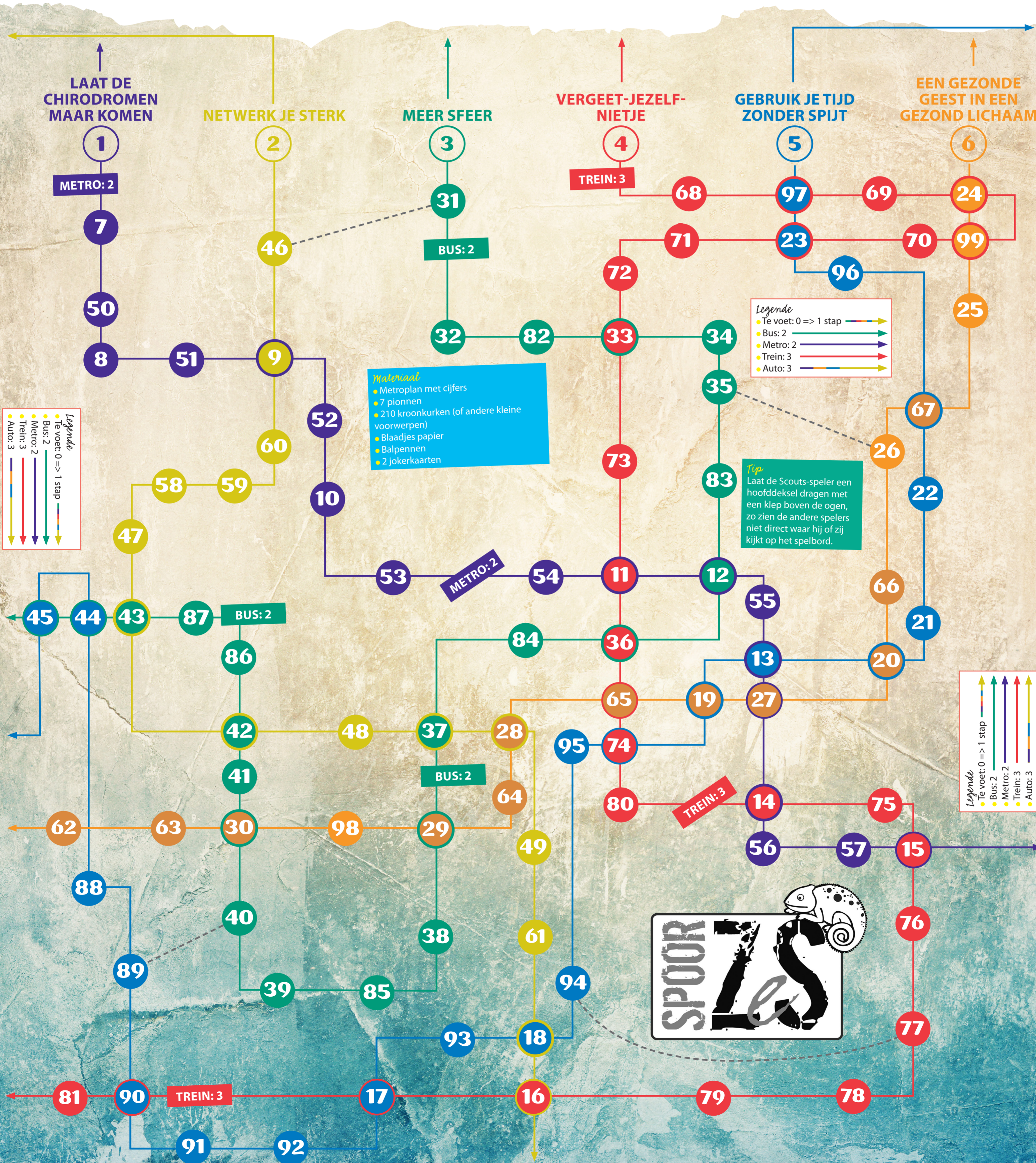
autovrij. Volg dus geen groene of rode lijn. Op het kruispunt staan van groen of rood met een andere kleur mag wel.

De trein brengt je voor drie kroonkurken drie haltes verder, maar is beperkt tot het rode treinspoor.

Kom je aan het einde van een lijn aan de zijkant van het spelbord, dan mag je enkel instappen op de lijn in dezelfde kleur die aan de zijkant van het blad begint.

Mr of Mrs Scouts strijdt tegen veel anderen en heeft dus wat extra spelmogelijkheden, anders is het spel te eenvoudig. Mr or Mrs Scouts:

- krijgt 40 kroonkurken in plaats van 30.
- kan één keer de taxi nemen en daarmee vijf haltes in een keer opschuiven als hij of zij vijf kroonkurken afgeeft. De taxi rijdt over alle lijnen.
- mag bovendien twee keer een joker inzetten om een dubbele verplaatsing te doen. Hij of zij zegt dan bijvoorbeeld: 'ik neem de trein, en ik zet mijn joker in'. Dan mag de pion zes haltes verder reizen met de trein.



Legende

- Te voet: 0 => 1 stap
- Bus: 2
- Metro: 2
- Trein: 3
- Auto: 3

Materiaal

- Metroplan met cijfers
- 7 pionnen
- 210 kroonkurken (of andere kleine voorwerpen)
- Blaadjes papier
- Balpen
- 2 jokerkaarten

Legende

- Te voet: 0 => 1 stap
- Bus: 2
- Metro: 2
- Trein: 3
- Auto: 3

Tip

Laat de Scouts-speler een hoofddeksel dragen met een klep boven de ogen, zo zien de andere spelers niet direct waar hij of zij kijkt op het spelbord.

Legende

- Te voet: 0 => 1 stap
- Bus: 2
- Metro: 2
- Trein: 3
- Auto: 3

