



Professor Inne en de reis door de tijd



Een kant-en-klaar spel voor de speelclub





Dit is een kant-en-klaar spel voor de rakwi's. We bedachten het met het jaarthema 'Vonken' in ons achterhoofd. Je kan het zowel met grote als kleine groepen spelen. Je moet enkel het spelmateriaal van de materiaallijst voorzien en je bent klaar om te starten.

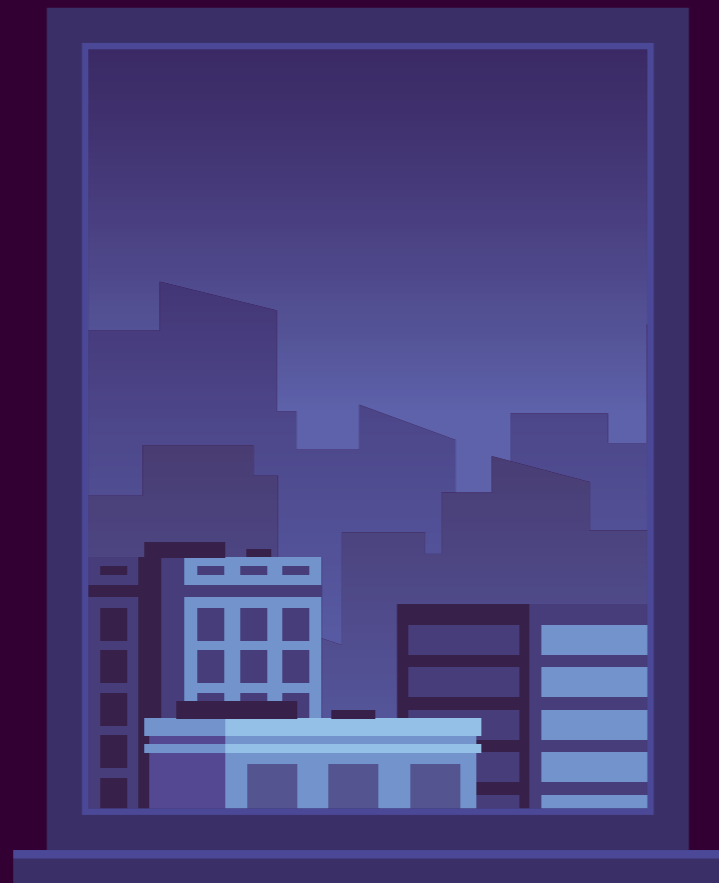
Dit spel werd bedacht door de Afdelingscommissie van de Chiro. Wij zijn een bende superenthousiaste vrijwilligers die zot zijn van spelen bedenken. Zit je ergens in de knoop? Stuur je vraag via afdelingen@chiro.be of via Instagram: @deafdelingscommissie. Foto's of feedback mag je ook altijd bezorgen.

Veel plezier!



In 't kort

- Afdeling: speelclub
- Aantal deelnemers: 2 tot 40
- Aantal begeleiding: min. 3
- Soort spel: fantasiespel, samenwerkingsopdrachten
- Duur: 2-3 uur
- Terrein: plein/bos



Professor Inne en de reis door de tijd

Op 23 maart 2022 verdween professor Inne Stein spoorloos. Sindsdien gebeuren er vreemde dingen. Vandaag werden de speelclubbers wakker en was er geen licht meer. Het lijkt alsof er iets misgelopen is in de geschiedenis. Holbewoners leerden nooit om vuur te maken. Gelukkig weten de speelclubbers wel nog hoe het zit. Kunnen zij samen met de assistenten van professor Inne Stein de wereld redden?

Materiaal

Bijlagen bij dit spel:

- Paneel teletijdmachine



- Kaartjes met de onderdelen van de teletijdmachine:

- batterij
- tandwiel
- schakelaar
- veer
- lampje
- draaiknop
- elektrische draden
- schermplaat
- metertjes
- hendel



- Kaartjes met de gevaren:

- Vulkaan
- Beer
- Overstroming
- Lawine
- Mammoet



Materiaal dat jullie zelf moeten voorzien:

- Voor de inkleding:
 - Verkleedkleden om assistent, professor of holbewoner te spelen
 - Plakband
 - Blauwe verf
 - Zonnebril
- Voor de prehistorie-to-dolijst:
 - Takken, bladeren en een groot doek om het kamp te bouwen
 - Ballonnen
 - Snoep
 - Verkleedkleden dier
 - Papier en tape voor knuppel
 - Verf en papier/karton voor muurschilderingen
 - Touw voor een val
 - Materiaal om vuur te maken
 - Eventueel marshmallows
 - Stuk metaal (onderdeel gevonden door holbewoner)
- Voor de kleine opdrachten:
 - Wasknijper
 - Touw
 - Bezemsteel
 - Bekertje of drinkbus met water
 - Blinddoek

Samenvatting

De speelclubbers gaan vandaag op reis! En dan nog niet zomaar een reis: een tijdreis! Tijdens dit spel gaan de leden in drie fasen op onderzoek in de oertijd. Ze moeten op zoek gaan naar de vermiste professor Inne Stein en zo de toekomst redden. In de eerste fase van het spel gaat de groep gezamenlijk op zoek naar de teletijdmachine om die weer aan de praat krijgen. Daarna kan de groep de reis ondernemen naar de oertijd waar de professor verzeild geraakt is. De tweede fase bestaat uit een interactieve wandeltocht waar de speelclub de professor terugvindt. In fase drie probeert de groep, met hulp van de professor, de holbewoner zo ver te krijgen te ontdekken hoe je vuur maakt en zo de toekomst te redden. Aan het einde van het spel weet de holbewoner eindelijk het vuur te ontdekken. Lang leve de speelclub!

Fout 1

Gebeurtenis De tijdmachine schudt hevig
Tip Het tandwiel ligt tussen de batterij en de schakelaar

Fout 2

Gebeurtenis De leiding verft hun gezicht blauw voor ze weer uit de tijdmachine kruipen
Tip De hendel ligt helemaal laatst

Fout 3

Gebeurtenis De leiding valt flauw en reageert niet tot de groep hen uit de machine trekt
Tip Draaiknop en elektrische draden liggen naast elkaar

Fout 4

Gebeurtenis De leiding kan niet door
Tip De veer ligt bij de eerste vijf

Fout 5

Gebeurtenis De leiding blijft stil zitten en komt niet meer uit de machine, de overgebleven leiding begeleidt de groep alleen verder
Tip De elektrische draden liggen naast het schermpje

Fout 6

Gebeurtenis De eerder verloren gewaande leiding komt weer naar buiten maar nu blijft de andere leiding zitten
Tip De batterij ligt vooraan

Fout 7

Gebeurtenis Iedereen van de leiding komt naar buiten, niemand herinnert zich iets van het voorval
Tip De draaiknop ligt tussen het lampje en de elektrische draden

Fout 8

Gebeurtenis De leiding denkt dat ze een kip zijn
Tip De draaiknop en het lampje liggen in het midden

Fout 9

Gebeurtenis De leiding is ervan overtuigd dat de machine kinderen eet
Tip De metertjes komen voor de hendel

Fout 10

Gebeurtenis De leiding komt weer naar buiten met een zonnebril op
Tip De veer ligt op de vierde plek

FASE 2: De zoektocht naar de professor

Enmaal aangekomen in de prehistorie gaan de speelclubbers samen met de assistenten op zoek naar de vermiste professor. Tijdens deze fase wandelt de groep gezamenlijk richting het bos. Onderweg komen ze echter enkele gevaren tegen. Die gevaren vind je op de kaartjes in de bijlagen: een mammoet, een vulkaan, een beer, een overstroming en een lawine. De leiding overloopt eerst even wat ze moeten doen om levend voorbij die gevaren te geraken (dat vind je op de achterkant). Tijdens de tocht steekt de leiding af en toe een van de kaartjes in de lucht. Als dat gebeurt, moeten de leden zichzelf zo snel mogelijk in veiligheid brengen.

Enmaal aangekomen op de locatie vinden de speelclubbers de verstrooide professor. Die legt aan de leden uit dat ze een groot probleem hebben. De professor heeft een fout gemaakt met de tijdmachine. Ze heeft een glanzend stuk metaal verloren nadat ze in de prehistorie aankwam. De holbewoner die ontdekt heeft hoe je vuur kunt maken, heeft dat gevonden en is er nu door geobsedeerd. Het vuur is dus nooit ontdekt! De professor heeft al alles in haar macht gedaan om het onderdeel weer weg te nemen van de holbewoner, maar dat is haar in haar eentje niet gelukt. Met de hele groep moet dat wel lukken. Nu iedereen hier is, heeft de professor een plan.



FASE 3: Herman de holbewoner

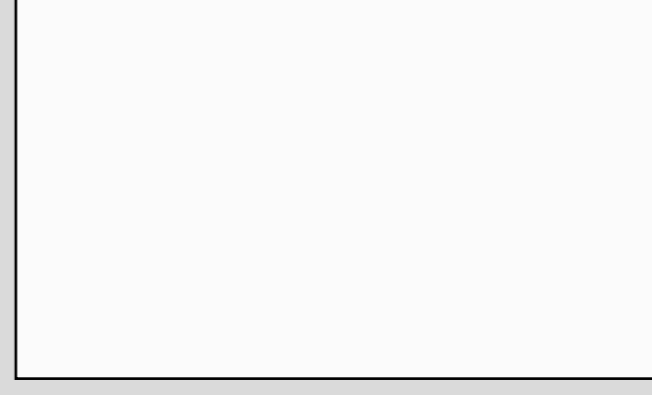
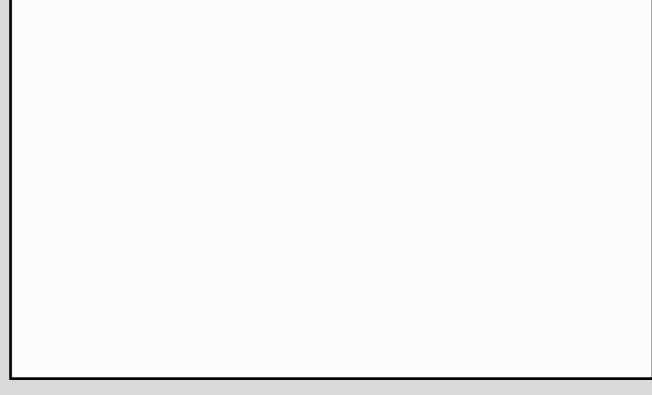
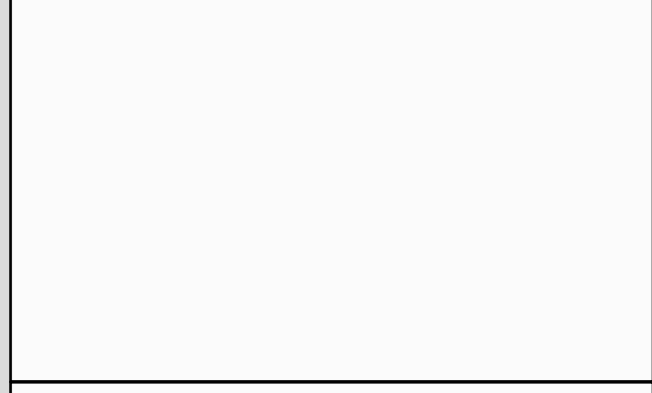
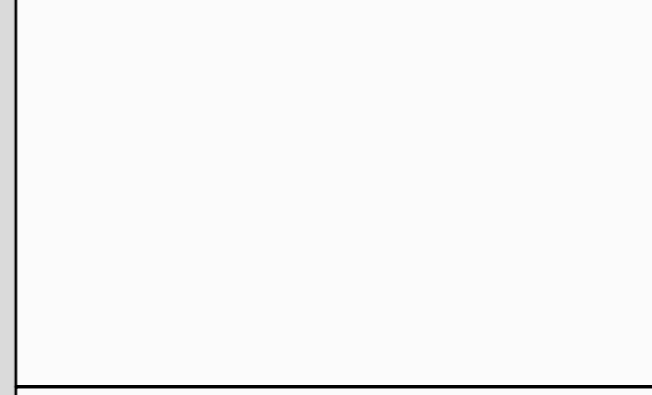
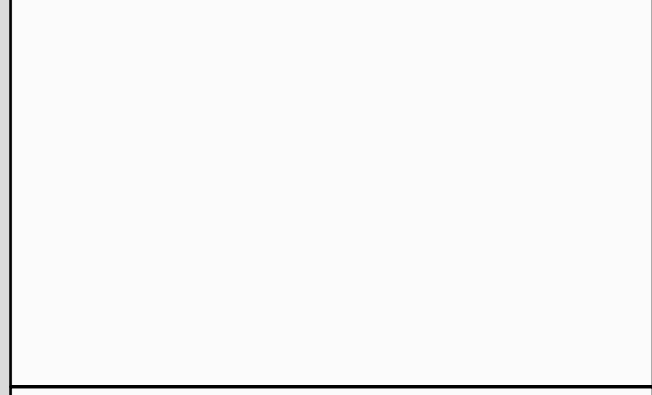
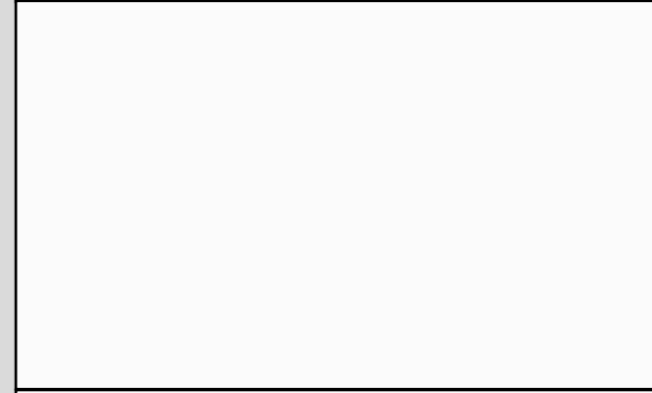
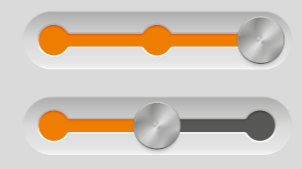
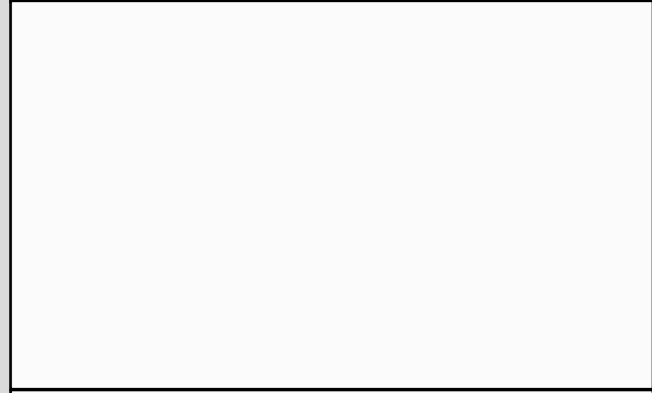
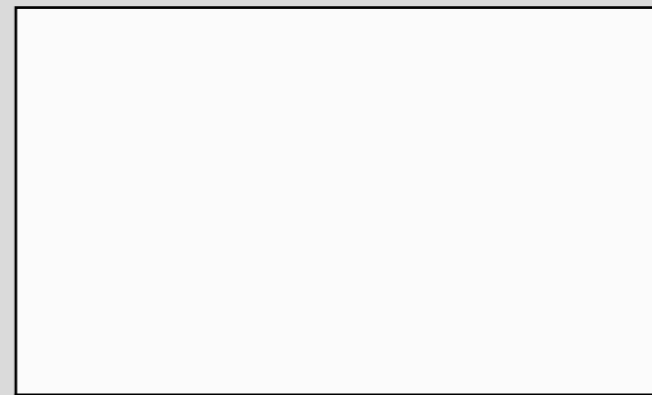
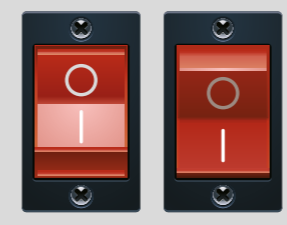
De professor beschrijft dat de holbewoner ergens rondloopt in het bos. Ze legt ook uit wat iedereen kan doen om ervoor te zorgen dat de holbewoner het gevonden onderdeel van de tijdmachine vergeet zodat hij zich weer kan bezighouden met belangrijker dingen, zoals het vuur ontdekken!

In deze fase zijn er drie à vier rolletjes te verdelen onder de leiding: de professor, een of twee assistenten en de holbewoner.

De professor overziet heel het plan op een centrale post terwijl de assistenten en de holbewoner zich verspreiden over het terrein.

De leden hebben als doel om de aandacht van de holbewoner vast te houden en die weer aan het werk te krijgen. Pas als de holbewoner de volledige prehistorie-to-dolijst afgewerkt heeft, kan het vuur uitgevonden worden. Daar zijn een aantal onderdelen voor nodig. De assistenten gaan daar naar op zoek maar ze hebben de hulp van de leden nodig.





Op de centrale post ligt de prehistorie-to-dolijst voor de holbewoner (zie bijlage). Bij elk puntje staat wat de leden nodig hebben om de aandacht van de holbewoner te trekken en hem daarna aan het werk te zetten. Terwijl een deel van de groep de aandacht van de holbewoner trekt, voert de rest van de groep de opdracht uit. De opdracht is geslaagd als de holbewoner meedoet. Zo moeten ze de hele lijst afwerken.

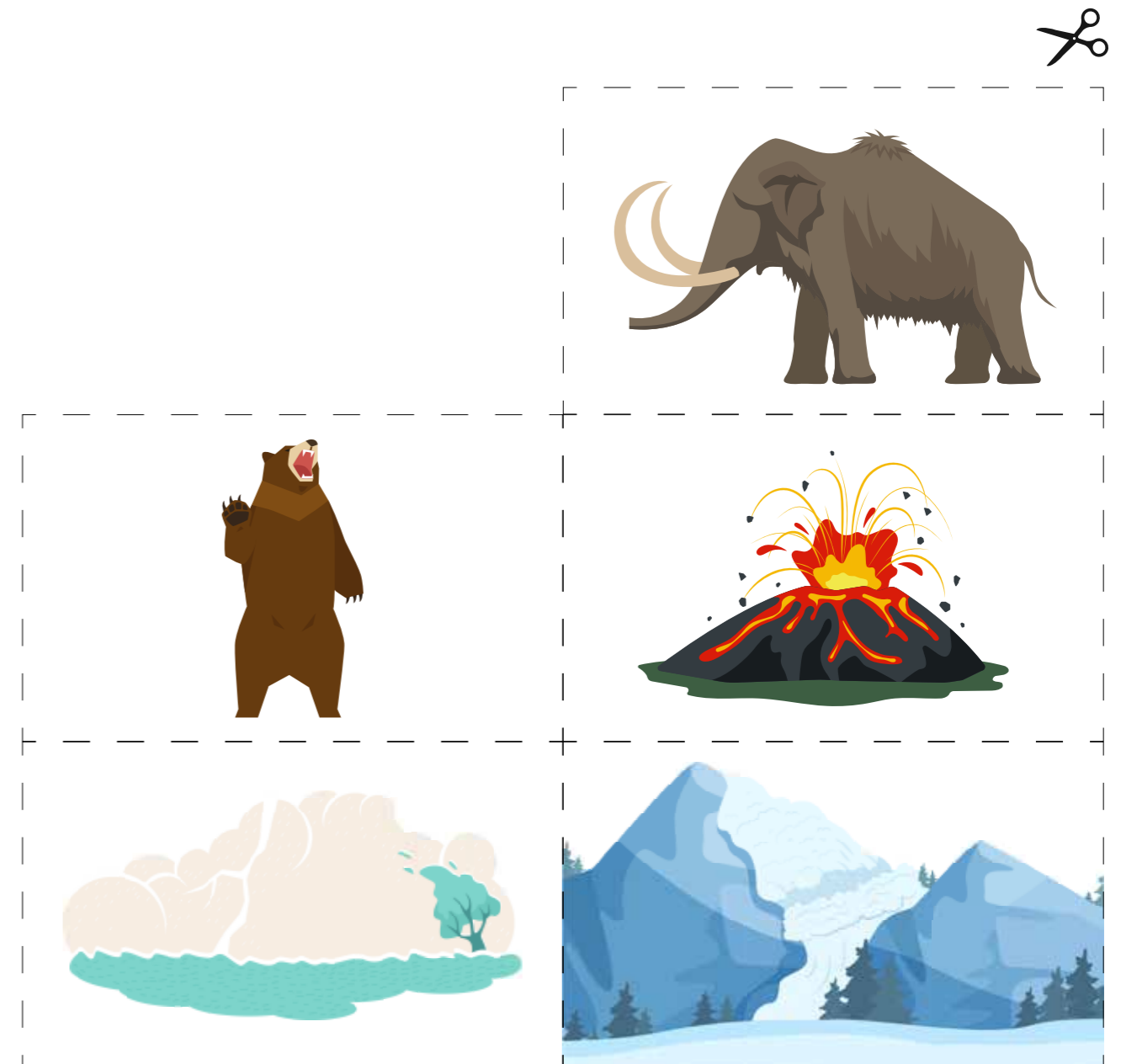
De assistenten kunnen aangesproken worden om het materiaal te verdienen dat nodig is voor de to-dolijst. Je vindt in de bijlagen enkele korte opdrachtjes die ze daarvoor kunnen doen. Ze hoeven de onderdelen van de prehistorie-to-dolijst niet in volgorde af te werken, maar het laatste puntje (vuur maken) moet wel helemaal op het einde gedaan worden.



Einde

Het lukt de holbewoner, met de hulp van de leden, om vuur te maken. De toekomst is gered! Doordat de aandacht van de holbewoner weer bij het vuur ligt en niet meer bij het metalen onderdeel is de ontdekking van het vuur gegarandeerd. De professor is zo blij dat ze de leden bedankt met iets lekkers, in de tegenwoordige tijd natuurlijk. Wat denk je van smores aan het kampvuur? Toepasselijk, toch?

Bijlage



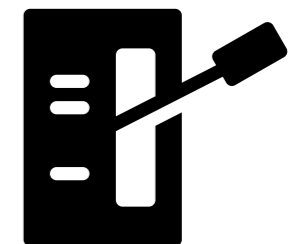
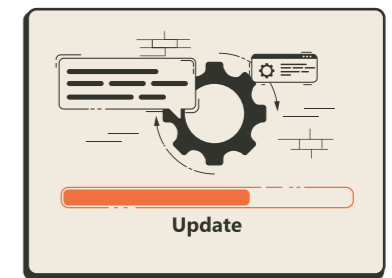
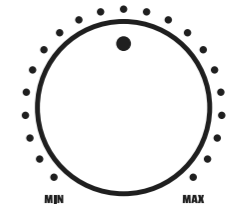
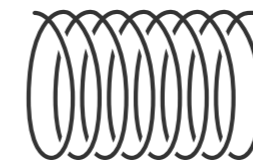
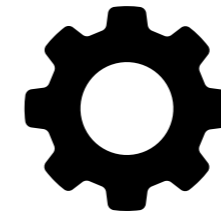
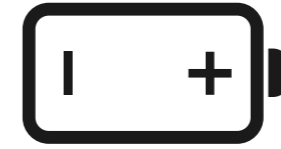
Heel stil verder wandelen

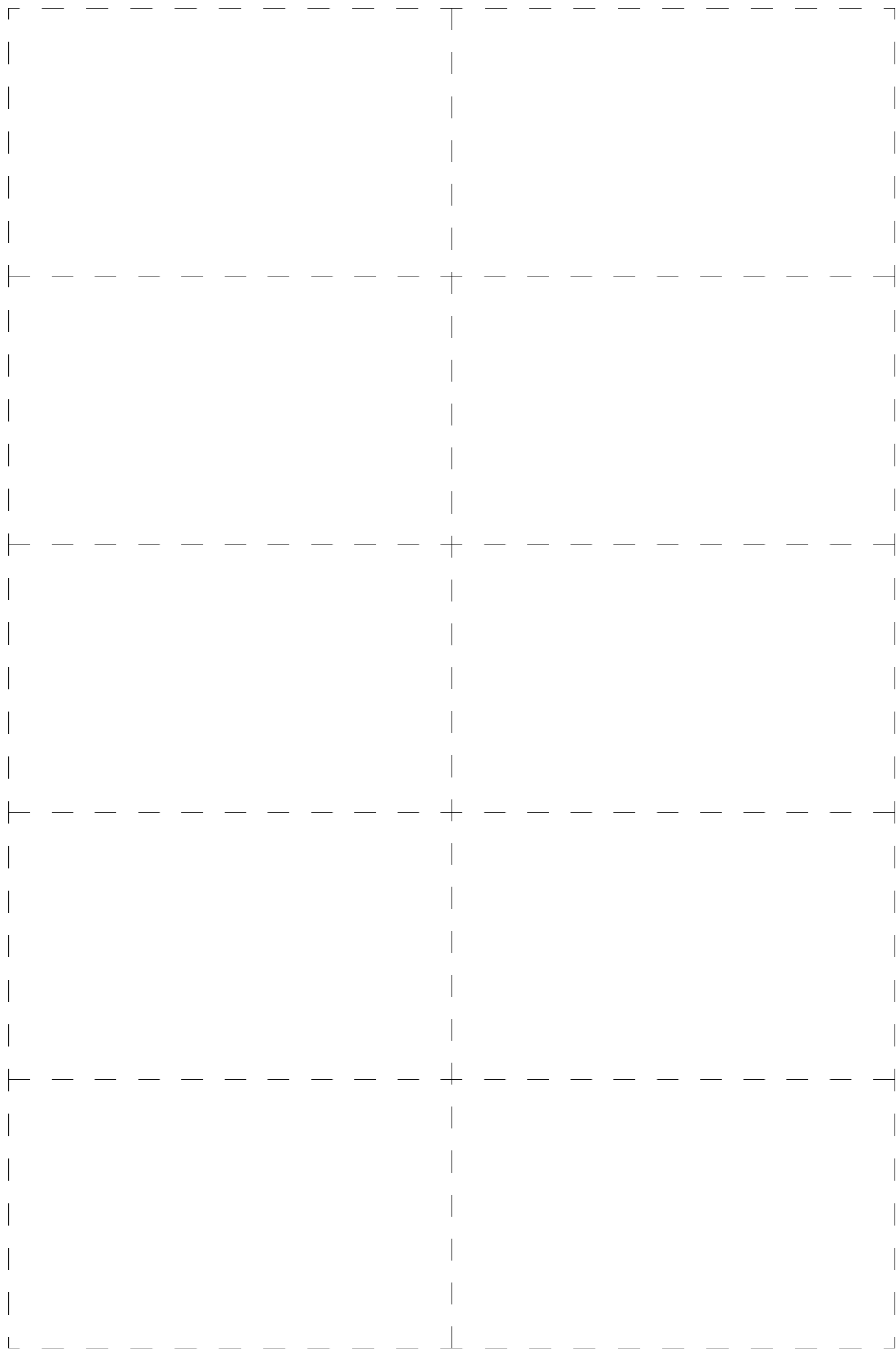
Zo luid mogelijk verder wandelen

Heel snel rennen

Zo snel mogelijk van de grond

Op de grond gaan liggen





Opdrachtjes om materiaal te verdienen

1. Knip zoveel mogelijk wasknijpers op je oren.
2. Maak een woordenketting met 20 dieren.
3. Hoe oud is de leiding? Raad de juiste leeftijd van de leider of leidster.
4. Maak een regenboog na met sokken.
5. Schat één minuut juist in.
6. Leg met je tenen een knoop in een touw.
7. Zoek voor alle letters in het alfabet een jongens- of meisjesnaam.
8. Zing drie liedjes waar het woord liefde in voorkomt.
9. Zeg het alfabet achterstevoren op.
10. Rijg een touw door je kleren en die van je medespelers: je begint bij je hals, het touw komt er aan je voeten weer uit en gaat langs de broekspijp van je buur naar zijn of haar hals, enz.)
11. Praat een minuut over een brooddoos. Je mag geen 'euh' zeggen.
12. Verzin een liedje op een bekende melodie.
13. Breng de leiding aan het lachen.
14. Zet een stok recht op de grond. Zet je voorhoofd tegen de stok. Draai tien rondjes en probeer over de stok te springen.
15. Gorgel een liedje. De leiding moet het kunnen raden.
16. Bedenk vijf spreekwoorden over het weer.
17. Zoek vijf gele voorwerpen.
18. Verzamel schoenen van mensen. De som van hun schoenmaten moet exact 200 zijn.
19. Balanceer een bezemsteel gedurende tien seconden op je kin.
20. Knoop geblinddoekt je schoenen dicht.



Een uitgave van Chirojeugd Vlaanderen

Colofon

Redactie: Cedric Vermunicht en Brent Pouliart
Eindredactie: Jessica Vanhoeck en Seppe Moelans
Taalcorrectie: Bart Boone
Lay-out: Cynthia Steylaerts
Met dank aan Chiro Jokido
Wettelijk Depot: D/2022/2909/4



Vlaanderen
verbeelding werkt

