



CLAIM YOUR SPACE!

Verander in een ruimtepiraat
en verover alle planeten!



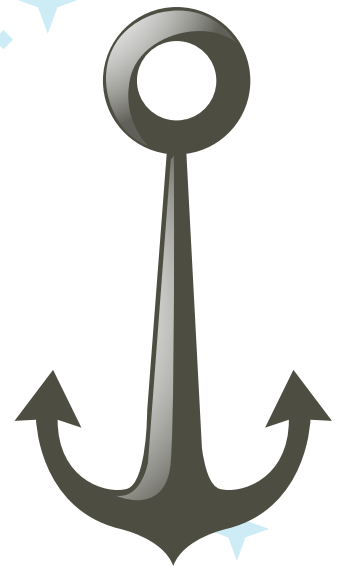
Een kant-en-klaar spel voor de speelclub

Inleidend toneeltje

De speelclubbers zijn voor één keer ruimtepiraten en als er iets is wat alle ruimtepiraten willen, is het wel zoveel mogelijk planeten veroveren. Maar pas op, want je wilt natuurlijk niet dat andere piraten je voor zijn. Versterk dus je eigen krachten en verzwak die van de andere leden.

In't kort

- **Afdeling:** speelclub
- **Duur:** 2-3 uur
- **Doel:** het meeste planeten veroveren
- **Inkleding:** ruimte en piraten
- **Terrein:** open buitenruimte, bos of donker lokaal



Spelverloop

De leden zijn ruimtepiraten die tijdens hun avontuur in de ruimte de planeten willen veroveren. Verdeel hen in twee of meer ploegen.

Er is een spelbord dat de open ruimte voorstelt, met sterren, asteroïden en de zeven planeten. Elke ploeg plaatst bij de start van het spel een ruimteschip (pion) op het spelbord in de open ruimte. Het spel verloopt in fasen: starten doen we met de fase van de open ruimte, daarna kunnen de teams planeten veroveren.

Vorbereiding

- Voeldoos maken: maak twee gaten in de zijkant van een doos, waar de leden hun handen door kunnen steken.
- De woorden in de bijlage uitknippen.
- Mijneveld tekenen met stoepkrijt.



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

Vrijwilligers van de Chiro bedachten dit spel. Zit je in de knoop? Stuur je vraag naar spel@chiro.be of via Instagram naar [@de_chiro_samendoen](https://www.instagram.com/de_chiro_samendoen). Leuke foto's, filmpjes of feedback mag je ons ook via die kanalen bezorgen.



Materiaal

Bijlagen bij dit spel

- spelbord
- pionnen
- woorden om uit te knippen
- afbeelding van schilderijen
- routes mijnenveld (maak er zelf nog bij als je meer teams hebt)

Materiaal dat jullie zelf voorzien:

- schild
- krant
- blinddoek
- rammelend voorwerp (bv. sleutelbos)
- karton met zwarte cirkel op getekend
- penseel
- verf
- pot (iets om de woorden in te doen)

- voeldoos
- voorwerpen (voor in de voeldoos)
- frisbee
- bak (om frisbee in te gooien)
- papier
- pennen
- tafels
- kaarsen
- emmers water
- eieren
- voorwerpen (spel ei)
- stoepkrijt



Samenvatting

Teams van ruimtepiraten strijden tegen elkaar om zoveel mogelijk planeten te veroveren. Er zijn twee fasen die elkaar telkens afwisselen. In de eerste fase verzamelen de teams voordelen om zichzelf te versterken en de tegenstanders te verzwakken. Tijdens de tweede fase kunnen de ruimtepiraten die voor- en/of nadelen inzetten in hun strijd om planeten. Wie o wie eist het meeste ruimte op?

Einde van het spel

Na de strijd om de laatste planeet is het tijd om de eindstand op te maken. Tel de waardes van elke veroverde planeet op voor elk team en schrijf het resultaat ergens op.

Het team met het meeste punten is natuurlijk de winnaar. Wat een avontuur!

Om het hele avontuur af te ronden, wordt er zo 'galactisch' mogelijk gedanst op een afsluitend ruimteliedje.

Fase open ruimte

(de ruimteschepen staan in de ruimte tussen de sterren op het spelbord)

In deze fase kunnen de leden langsgaan bij asteroïden of sterren (postjes/opdrachten) om punten te verdienen. Met die punten verdienen ze voordelen voor zichzelf en nadelen om aan andere teams te schenken. Zo kunnen ze langer overleven in de strijd om de planeten. Deze fase zal meerdere keren aan bod komen.

De voor- en nadelen die ze kunnen verdienen, zijn:

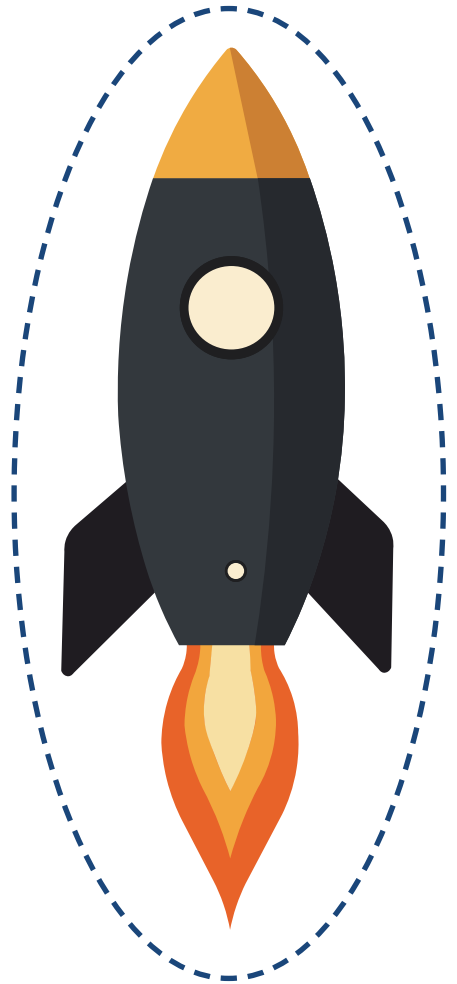
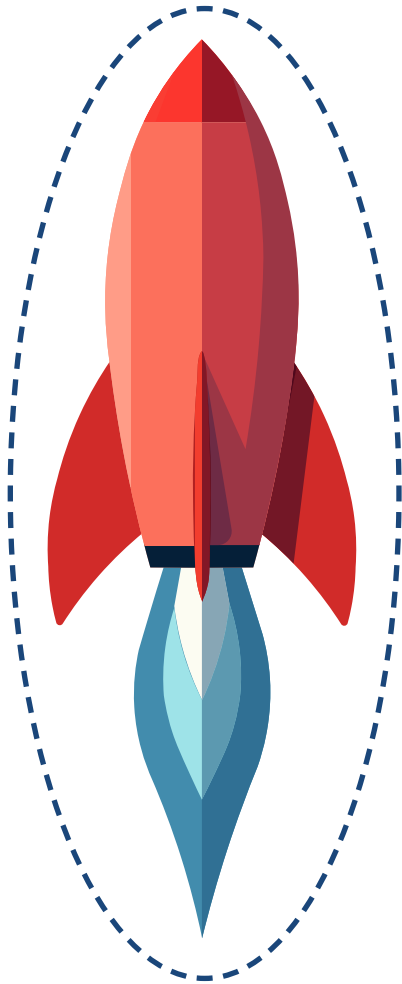
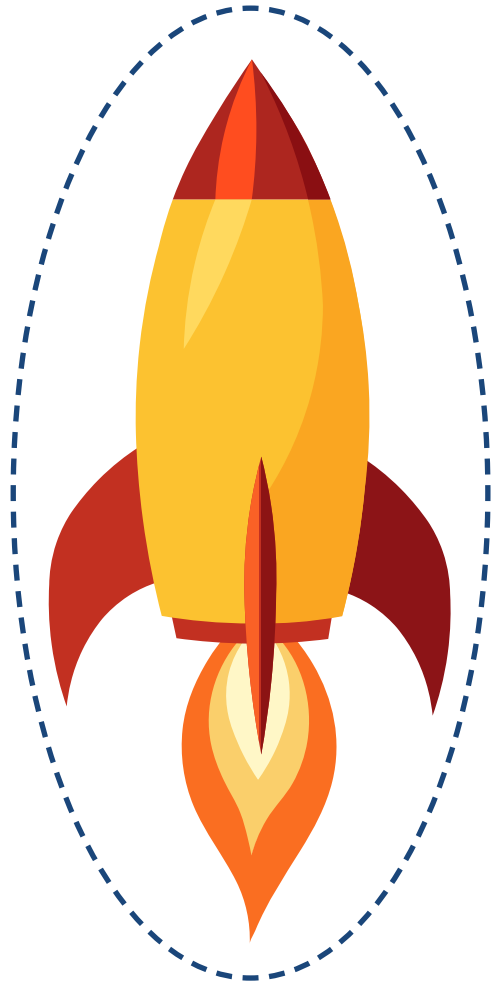
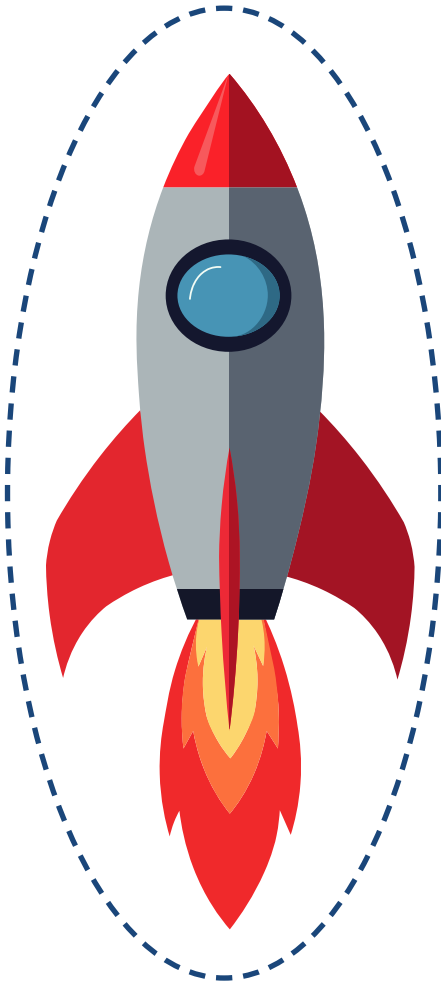
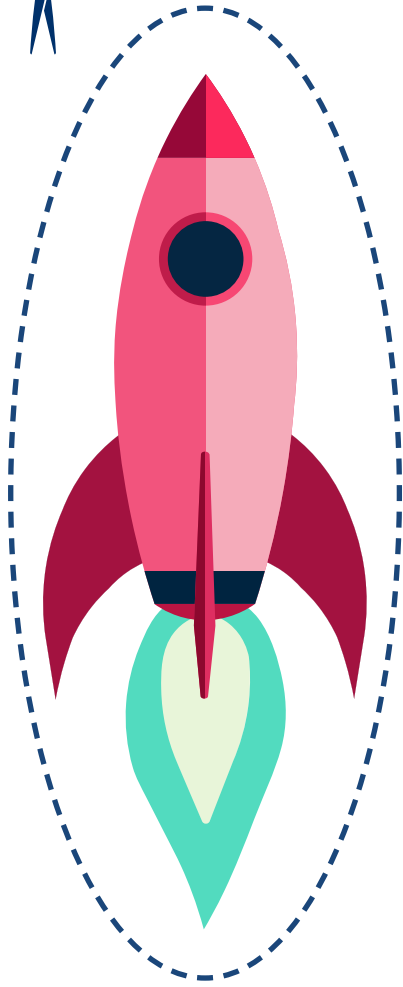
Voordelen eigen team

- Een schild
- Groter speelveld om hun stoelen in te plaatsen
- Meer zuurstof
- Twee seconden kijken voor je in de kamer stapt
- Verplaatsbare emmer water (nog altijd enkel met mond uitblazen)
- Eén kaars van het andere team dichterbij zetten
- Eén minuut meer tijd
- De leiding helpt één minuut
- Ze weten één bom liggen
- Iemand krijgt een extra leven
- Een tip na twee minuten
- De verstopper van je team mag twee keer het paringsgeluid niet maken
- Krijgen zachte materialen
- Een tweede poging

Nadelen ander team

- Een stoel minder voor het andere team
- Vier toertjes draaien voor de start
- Iemand van het andere team aanduiden die luidop 'kaaa' moet roepen en net zo lang mag zoeken
- 30 seconden op één been lopen
- Emmer van het andere team verder weg zetten
- Drie minuten lang maar één hand gebruiken
- Afbeelding wordt drie minuten weggenomen
- Een beurt overslaan
- Eén beurt bij de leiding blijven staan, zodat ze de volgende keer de informatie nog niet hebben
- De verstopper van het andere team moet drie seconden roepen
- Het andere team moet tien keer rond hun vinger draaien voordat ze mogen vertrekken
- Je mag een voorwerp geven dat het andere team moet verwerken in hun constructie (keuze uit assortiment van de leiding)
- Het andere team krijgt één minuut minder tijd

Bij de fase van de planeten vind je welke voor- of nadelen je mag inzetten. Wil je het moeilijker maken voor de leden? Zeg dan niet welke voor- of nadelen ze bij welke planeet kunnen inzetten. Je laat hen zelf beslissen wat en wanneer ze die gebruiken.







Fase open ruimte



De stille ster

01

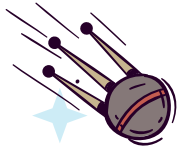
Een geblinddoekte leid.st.er zit met een knuppel van krantenpapier op een stoel, met daaronder een rammelend voorwerp (bv. een sleutelbos). Het lid moet dat voorwerp proberen te bemachtigen zonder dat de leiding het hoort. De leid.st.er mag slaan met de knuppel. Als de speelclubber geraakt wordt, stopt de opdracht en moet die naar een ander postje gaan. Het lid mag later nog wel terugkeren om een nieuwe poging te ondernemen. Als het voorwerp bemachtigd werd, dan verdient het lid een voordeel.



De vallende ster

02

De leden moeten een aantal toeren rond een cirkel lopen. De leiding kiest het aantal rondjes, afhankelijk van de grootte van de cirkel. Terwijl het lid loopt, moet die het woord 'ster' zeggen zonder naar adem te happen. Als het lid alle toeren gelopen heeft, moet het dramatisch neervallen als een vallende ster. Kan het lid het opgelegde aantal toeren lopen zonder naar adem te happen, dan is het voor- of nadeel verdiend.



Vliegende asteroïde

Er staat een kartonnen bord rechtop met daarop een zwarte cirkel (niet te groot, maar ook niet te klein). Het lid heeft een penseel vast en doopt dat in de verf. De speelclubber gooit het penseel (asteroïde) vanop de aangegeven afstand richting het zwarte gat. Als het raak is, verdient het lid een voordeel.



De bekende ster

04

De leden maken een kort toneeltje van enkele minuten. Ze krijgen een startzin en moeten drie woorden uit een pot trekken. Die elementen verwerken ze in het toneel.

Startzin: "Toen ik in mijn ruimteschip zat en naar buiten keek, zag ik plots ..."

Woorden: zon, maan, alien, planten, slingers, schilderijen, stijve nek, gebroken voet, radio, thee, stoel, klimmen, koning, paddenstoel, lichtflits ... (zie bijlage). De leiding geeft een voordeel als de speelclubbers erin slagen alle woorden te gebruiken.



Het zwarte gat

05

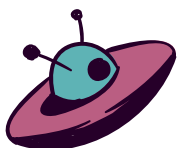
Op een tafel staat een voeldoos met meerdere voorwerpen in. Het lid moet raden welke voorwerpen er in de doos zitten. Pas als ze allemaal geraden zijn, krijgt de speelclubber een voordeel.



Vliegende schotel

06

Het lid gooit een frisbee (ufo) vanop een afstand in een doos of vuilnisbak. Als het gelukt is, krijgt het lid een voordeel.



Aliens

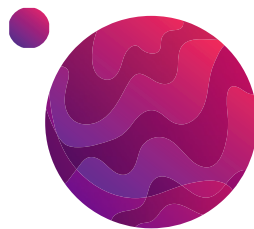
07

Het lid schrijft een brief naar aliens in een verzonnen alientaal. Die wordt vervolgens voorgedragen aan de leiding en tot slot vertaald. Het lid krijgt een voordeel als het in de opdracht slaagt.

Fase op een planeet

Er gaat een signaal af: ruimtegeluiden of liedjes als *A Sky Full of Stars*, *Wij gaan naar de maan* of *Starships*. Dat geeft aan dat alle ruimteschepen geland zijn op dezelfde planeet. Verplaats alle pionnen naar één planeet. Wanneer het lied speelt, moeten alle leden zich naar het spelbord begeven en zien ze dat hun pion op een planeet staat. Nu moeten de teams proberen die planeet te veroveren. Tijdens die strijd kunnen ze hun verdiende voordelen uit de vorige fase inzetten.

Elke planeet heeft een andere waarde, maar zeg pas aan het einde van elke strijd hoeveel die precies bedraagt.



Noxus
(donker)

7p

Op deze planeet spelen de leden het spel 'zuurstoftekort'. In één lokaal ligt er van elk team één 'bewusteloos' lid. De overige leden staan geblinddoekt buiten het lokaal. Ze mogen per team één iemand naar binnen sturen die binnen de minuut het bewusteloze teamlid naar buiten haalt. Zijn ze niet op tijd uit het lokaal? Dan vallen ze zelf bewusteloos op de grond en is het aan de volgende. Als bewusteloos persoon blijf je liggen op de grond wanneer iemand je uit het lokaal haalt. Je werkt niet mee, maar ook niet tegen. Het spel stopt wanneer één team alle bewustelozen uit het lokaal heeft gered.

In te zetten voor- of nadelen:

- + Meer zuurstof (meer tijd)
- + Twee seconden kijken voor je in de kamer stapt
- Een andere team vier toertjes laten draaien voor ze in het lokaal stappen
- Iemand van het andere team aanduiden die luidop 'kaa' moet roepen en mag zoeken zolang die dat doet. Als het lid stopt met roepen, is de zuurstof op.

Er zijn 7 planeten:



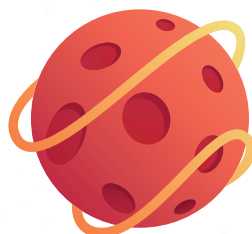
Acronus
(hoogte)

5p

Elk lid kiest een plaats binnen het afgebakende gebied om een stoel neer te zetten en gaat erop staan. Wacht nog met het spel verder uit te leggen tot alle speelclubbers op een stoel staan. Na het startsignaal moeten ze leden van de andere teams uitschakelen door hen vanop hun eigen stoel te raken met een tennisbal. Ze mogen hun stoel enkel verlaten om een tennisbal van de grond te rapen. Gooien mag enkel als ze terug op hun stoel staan. Wie geraakt wordt, moet onder de stoel gaan liggen. Het eerste team dat helemaal uitgeschakeld is, verliest.

In te zetten voor- of nadelen:

- + Een schild
- + Een groter speelveld om hun stoelen te plaatsen. Ze mogen buiten het afbakend gebied gaan.
- Een stoel minder voor het andere team (met twee op één stoel)



Vulcanus
(vuur)

4p

Aan de ene kant van een afgebakend terrein staan er evenveel tafels als er ploegen zijn. Aan de andere kant staat er voor elke ploeg een emmer water. Elk team zet een rij kaarsjes op hun tafel. De bedoeling is om de kaarsjes van de andere ploeg(en) uit te krijgen. Ze moeten water in hun mond nemen om op de kaarsjes uit te spuwen (één mondje water = maximaal één kaarsje doven). Word je onderweg getikt door iemand van een ander team? Dan speel je blad-steen-schaar: de verliezer spuwt het water uit (op de tegenstander) en gaat nieuw water halen. Het team dat als laatste nog kaarsjes heeft branden, wint.

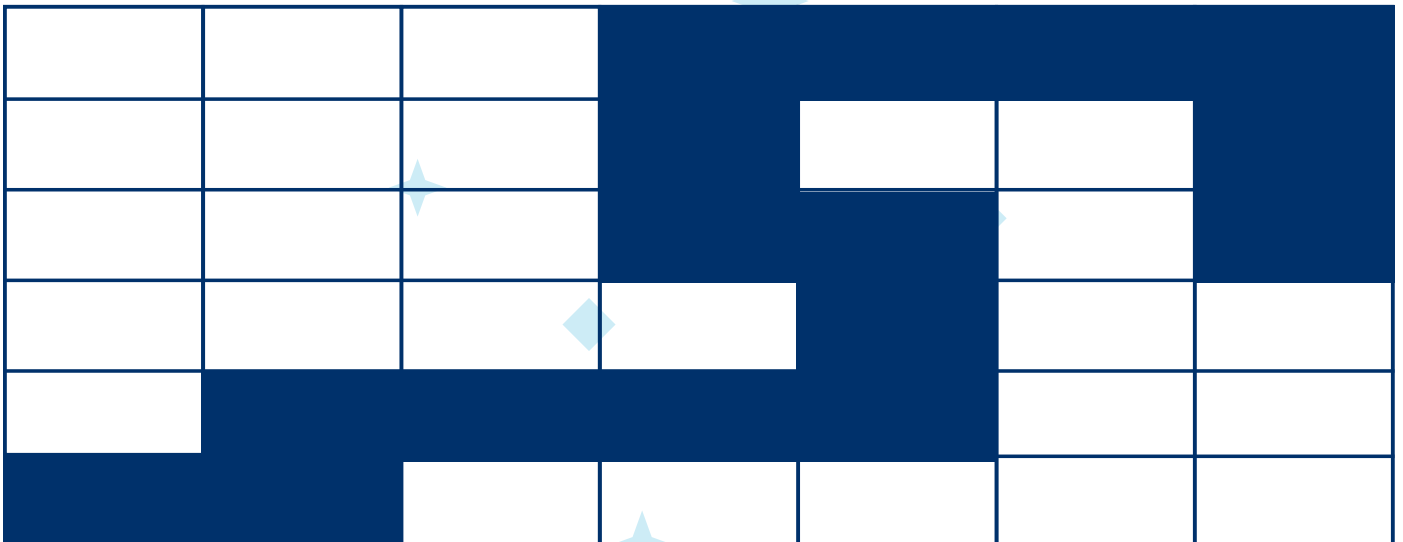
In te zetten voor- of nadelen:

- + Verplaatsbare emmer water (nog altijd enkel met mond uitblazen)
- + Één kaarsje van het andere team dichterbij zetten
- Andere team moet 30 seconden op één been lopen
- Emmer van het andere team verder weg laten zetten



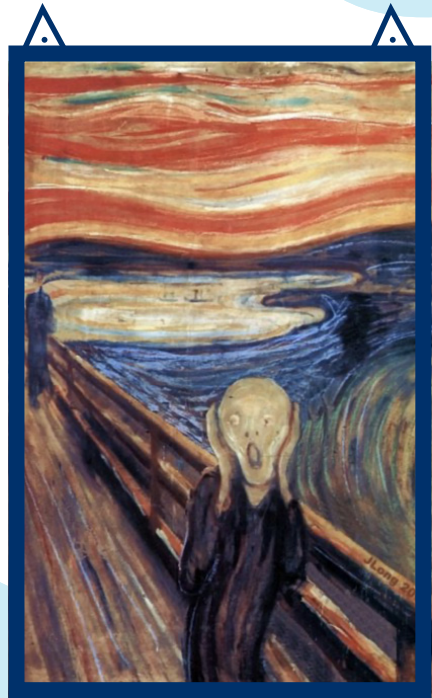
ZON	MAAN	ALIEN	PLANTEN	SLINGER
SCHILDERIJEN	STIJVE NEK	GEBROKEN VOET	RADIO	THEE
STOEL	KLIMMEN	KONING	PADDENSTOEL	LICHTFLITS
...	...	...	...	...

Mijnenveld voor planeet Nooroozuwest



Schilderijen





Fase op een planeet



Terrara
(natuur)

10p

Elk team maakt met takken, blaadjes en andere natuurlijke materialen bekende schilderijen na (zie bijlage). Het meest herkenbare kunstwerk wint. Het aantal schilderijen is afhankelijk van hoe groot de teams zijn. De teams krijgen daar vijftien minuten voor.

In te zetten voor- of nadelen:

- + Eén minuut meer tijd
- + De leiding helpt één minuut lang
- Mogen drie minuten lang maar één hand gebruiken
- Afbeelding wordt drie minuten weggenomen



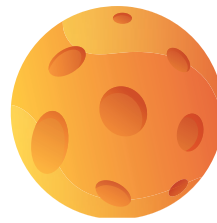
Erostopolos
(paringsdans)

6p

De teams spelen omgekeerd verstoppertje. Van elk team is er één speler die zich verstopt. De rest gaat op zoek naar de verstopte van het andere team. Zijn er meer dan twee teams, dan leg je op voorhand vast welk team welke verstopper moet zoeken. Het verstopte lid 'lokt' het andere team door om de minuut (na een fluitsignaal) een paringsgeluid te maken. Het team dat als eerste de verstopte van het andere team heeft gevonden, verovert de planeet.

In te zetten voor- of nadelen:

- + Eigen team krijgt na twee minuten een tip
- + De verstopper van je team mag twee keer het paringsgeluid niet maken
- De verstopper van het andere team moet drie seconden lang roepen
- Het andere team moet tien toertjes rond hun vinger draaien voor ze mogen vertrekken



Nooroozuwest
(op tocht)

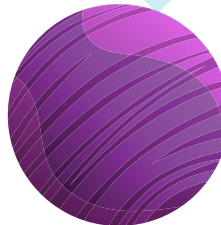
9p

De teams spelen mijnenveld. Teken per team op de grond een rooster van zeven op zes vakjes. De leden proberen de weg naar de overkant te vinden. Ze mogen enkel een stap rechtdoor of opzij zetten, schuin mag niet. Als ze op een bom komen te staan (kruisjes op de tekening in de bijlage) moeten ze van het veld af.

Alle teams staan op een afstand met hun rug naar het mijnenveld gericht. Om beurten mag elk team één persoon naar het veld sturen om de route te zoeken. Zodra het lid ontploft, loopt die terug naar het team om hen te brieven. Vervolgens is het aan de volgende om te proberen. De teams moeten zo snel mogelijk door het mijnenveld geraken. Het team dat daar als eerste in slaagt, wint.

In te zetten voor- of nadelen:

- + Ze weten één bom liggen
- + Iemand krijgt een extra leven
- Een beurt overslaan
- Moeten één beurt bij de leiding blijven staan, zodat de volgende de informatie nog niet heeft.



Graaftie
(risicovol)

8p

Deze planeet heeft een sterke zwaartekracht, de landing zal moeilijk verlopen. Elk team krijgt een ei (hun ruimteschip), een heleboel willekeurige materialen en tien minuten de tijd om het ei te beschermen door de voorwerpen te gebruiken. Na de afgesproken tijd zal het ei van 2-3 meter hoogte vallen en moet het de val overleven zonder te breken. Lukt dat bij meerdere teams? Dan verdelen ze de punten. Lukt het geen enkel team? Dan krijgt niemand punten.

In te zetten voor- of nadelen:

- + Krijgen zachte materialen
- + Krijgen een tweede poging
- Je mag een voorwerp geven dat het andere team moet verwerken in hun constructie (keuze uit assortiment van de leiding).
- Het andere team krijgt één minuut minder tijd

Colofon

Redactie: Jana de Boer, Jorg Raman, Bé Van der Meirsch

Eindredactie: Michiel Heps

Taalcorrectie: Bart Boone

Lay-out: Yuka Frederickx



Vlaanderen
verbeelding werkt