|  |  |
| --- | --- |
| **Thema** | Inscape |
| **Doelpubliek** | Deelnemers van Pili Pili |
| **Doel** |  |
| **Inhouden** |  / |
| **Methodieken** |  Spel |
| **Duur** | 1,5u |
| **Materiaal** | * Bijlage 1 per afdeling afgedrukt en geknipt (zien dat opdrachten bij elkaar blijven)
* Bijlage 2 afgedrukt per locatie
* 6 lepels per afdeling
* 3 glazen per afdeling
* Smarties: 1 doosje per afdeling
* 5 buigzame rietjes per afdeling
* 4 tafels per afdeling
* Rol tape per afdeling
* Krijt per afdeling
* Boek kaarten per afdeling (eruit halen: 4xaas, 4xkoning, 4xdame, 4xboer, 4xtien)
* 6 affiches per afdeling
* 36 plastic bekers per afdeling
* 3 ballonnen per afdeling
* 5 pingpongballen per afdeling
* 1 Kom per afdeling
* 3 borden per afdeling
* 1 krantenpagina per afdeling
* 1 fluostift per afdeling
* KLJ-vlag per locatie
* Diepvrieszakjes 3liter
* Veel affiches
* Karton om schijfjes te knippen
* Stoepkrijt
* Hangslot met sleutel per afdeling
* Doos per afdeling
* Vlaggetjes
* Alcoholstiften
* Randon materiaal om te misleiden (bv wasspelden, kleurtjes, tennisballen, dingen om iets op te schrijven,…)

Op voorhand zakjes maken voor opdrachten onbereikbare sleutel.  |
| **Bron** |  |
| **Aanmaakdatum** | 04/10/2020 |
| **auteur** |  Elke, Celine & Elien |
| **Aanbod/KLJ Wegwijs** | /  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Timing** | **Verloop** | **Materiaal** |
|  | Aankomst afdelingenDe afdelingen komen aan op de verschillende locaties van Pili Pili. De VKB’ers zitten opgesloten in het lokaal, maar kunnen wel alles in het oog houden, zodat de deelnemers de coronaregels zeker niet overtreden. Per afdeling staat er een doos klaar waar hun naam opstaat en de boodschap dat ze deze pas vanaf een bepaald uur mogen openen. Zo krijgen alle afdelingen genoeg tijd om aan te komen en start iedereen op hetzelfde moment. Als er toch een afdeling te laat is, dan is dat jammer en moeten ze zien of ze de anderen nog kunnen inhalen.  |   |
|   | **Doel van het inscapespel**De VKB’ers zitten opgesloten in het lokaal en het is aan de afdelingen om hen te bevrijden. De afdeling die dit het snelst kan, wint het spel. Het lokaal is afgesloten met een cijferslot en in de doos bevinden zich allemaal opdrachten om uiteindelijk de code van het slot de bemachtigen. De bedoeling is dat de afdelingen apart strijden, maar om de 20 minuten zal er per locatie ook een gezamenlijk spel/gezamenlijke opdracht georganiseerd worden. De locatie die het spel wint, brengt op die manier de andere locaties in het nadeel, want zij zullen dan een strafje krijgen.  |  |
|   | **De doos**In doos bevindt zich materiaal dat kan helpen om de code te kraken. Het is aan de deelnemers om uit te zoeken hoe ze hiermee aan de slag moeten gaan. Als de VKB ziet dat het spel niet zo vlot en dat het einde nadert, kunnen er wel tips uitgedeeld worden. De puzzels in de doos: 1. Roosterpuzzel: Er steekt een rooster in de doos met bovenaan de letters van het alfabet en opzij cijfers. Er hangen op de locatie verschillende coördinaten (bv. A4, B2, C3,…) die kunnen aangeduid worden op het rooster. Als de deelnemers alle coördinaten gevonden hebben, komt er een code tevoorschijn.
2. WC-rolletje + lint: in de doos zal er ook een WC rolletje en een papieren lint met letters te vinden zijn. Als de deelenemers het lint rond het WC-rolletje draaien zal er een opdracht op het lint verschijnen: Bel naar XXXX XX XX XX. De persoon die opneemt zal dan de volgende tip geven.
3. Afhaalmenu: er zit een afhaalmenu en een foto van een bestelling in de doos. Als de deelenemers de prijs van de bestelling berekenen, komen ze op de volgende code uit. (eventueel kunnen we het afhaalmenu ook ergens ophangen op de locatie? Dan leggen ze de link misschien minder snel en moeten we geen 10 menu’s gaan pikken, maar komen we al toe met 3 J)
4. Twee schijven: er zit een rare zin/raar woord in de doos en er zijn twee schijven (een met letters in volgorde alfabet, een met letters door elkaar). Door de schijven zo te leggen, ga je dan zien dat de ene letter van het rare woord overeen komt met een andere letter en krijg je uiteindelijk het juiste woord.
5. Er hangt op de locatie een vlaggenlijn en in de doos zitten verschillende kleurencombinaties die leiden naar een code. Als de deelnemers de link leggen met de kleurenvolgorde van de vlaggenlijn, komen ze op de juiste code.
6. Per afdeling is er een onbereikbare sleutel. In de doos zal ook de boodschap zitten dat deze sleutel dichterbij zal komen door opdrachten tot een juist einde te brengen. Als de deelnemers een filmpje tonen van de opdracht, zal het sleuteltje dichterbij komen tot ze het uiteindelijk kunnen pakken.

Opdrachten onbereikbare sleutel: De opdrachten voor de onbereikbare sleutel zullen allemaal korte opdrachtjes zijn. Hiervoor staat er een doos met materiaal in zakjes per opdracht. De bedoeling van deze zakjes is dat een deelnemer een zakje pakt en de opdracht die hierbij zelf blijft uitvoeren tot het gelukt is, zodat niemand anders het materiaal moet hergebruiken. De opdrachten worden ook telkens bij in het zakje gestoken, zodat duidelijk is wat er moet gebeuren. 1. Lepeltje-lepeltje
2. Snoepreisje
3. Schoenvlucht
4. Kaartje leggen
5. Stapelgek
6. Ballonchallenge
7. Driesprong
8. Letterzoeker
9. Stappenteller
 | Opdrachten bijlage 1 |
|  | **Het alarm: tussentijdse locatieopdrachten, samenwerking met de andere afdelingen per locatie**Aan het raam van het lokaal wordt voor de start van het spel al opgehangen dat er tussentijdse opdrachten zijn, waarbij er samengewerkt wordt tussen de afdelingen per locatie. Er wordt ook bij gezegd dat andere locatie hierdoor een nadeel kunnen krijgen. Als tip wordt nog meegeven dat ze goed moeten luisteren. De VKB’ers die opgesloten zitten, laten om de 20 minuten (exacte uur wordt nog afgesproken) een alarm afgaan en hangen dan de uitleg van de tussentijdse opdracht aan het raam. De locatie die de tussentijdse opdracht wint, deelt zo een straf uit aan de andere locaties. Zo zullen er 4 opdrachten gegeven worden. 1. Zoek de verstopte KLJ-vlag en hang ze ergens op een mooie plaats op de locatie. De eerste locatie die een foto van de opgehangen vlag stuurt naar de jury, wint. De andere locaties mogen 2 minuten niet verder spelen.
2. Stemmen verzamelen. De deelnemers moeten zoveel mogelijk stemmen verzamelen voor hun locatie. Ze moeten dus mensen aansporen om hun locatie te laten sms’en naar het nummer van een VKB’er die alle stemmen bijhoudt. Gedurende 10 minuten zullen de stemmen bijgehouden worden. De locatie die het meest gestuurd wordt, wint. De andere locaties krijgen als nadeel dat ze 3 minuten niet mogen verder spelen. De opgesloten VKB’ers mogen dit mondeling meedelen via het raam.
3. Maak een originele groepsfoto (iemand van de VKB zal foto trekken) met iedereen die zich op de locatie bevindt. Zorg er wel voor dat er voldoende afstand is tussen iedereen. De origineelste foto wint en zorgt ervoor dat de andere locaties 3 minuten straftijd krijgen.
4. Iedereen die zich op de locatie bevindt, moet een gekke foto via whatsapp sturen naar de jury. Diegene die als 23e persoon stuurt, wint de opdracht voor zijn locatie. De andere locaties krijgen 2 minuten straftijd.
 |  |

**Bijlage 1: opdrachten onbereikbare sleutel (verknippen + in zakjes bij materiaal steken)**

**Lepeltje-lepeltje**



Benodigdheden:

* 6 lepels
* 3 glazen

Spelregels:

* Zet de glazen op een rij.
* Leg de lepels op tafel en sla erop om ze in de glazen te katapulteren.
* De lepel moet in één beweging in het glas belanden. Je mag per poging slechts één lepel raken om de andere in het glas te krijgen.
* De lepels moeten op de bodem van het glas belanden.
* Maak terwijl een filmpje om te bewijzen dat er in de drie glazen een lepel belandt.

**Snoepreisje (kunnen we dit erin steken? = Zonder mondmasker)**

Neem voldoende afstand van de anderen, want voor dit spel moet je even je mondmasker afzetten.

Benodigdheden:

* Gekleurde snoepjes (smarties)
* 5 buigzame rietjes
* 2 tafels
* Tape

Spelregels:

* Bevestig 4 rietjes verticaal op een tafel. Op een afstand van 2 meter staat de andere tafel waar de snoepjes (1 doosje smarties) op liggen.
* Zuig met een rietje een snoepje van de ene tafel op, breng dit naar de andere tafel en probeer dit te balanceren op een van de rietjes.
* Doe dit tot er op elk rietje een snoepje ligt.
* Film terwijl je bezig bent met de opdracht als bewijs.
* Wanneer het gelukt is, smijt je al jouw materiaal onmiddellijk in de vuilbak en ontsmet je de tafels.

**Schoenvlucht**

Benodigdheden:

* Schoenen
* Tafel
* Krijt

Spelregels:

* Zet de tafel ergens neer en zet op 3 meter van de tafel een krijtlijn.
* Doe je schoenen uit.
* Probeer je schoenen met behulp van jouw voet op de tafel te werpen. De krijtlijn is de lijn waarop je gaat staan om te werpen.
* Doe dit 10 keer.
* Film de opdracht als bewijs.

**Kaartje leggen**

Benodigdheden:

* Kaarten (4x aas, 4x koning, 4x dame, 4x boer, 4x tien)
* 6 affiches

Spelregels:

* Leg één van de affiches in het midden, leg de andere vijf in een kring errond, op gelijke afstand (ongeveer 2 meter van de middelste affiche).
* Leg de kaarten op de middelste affiche door elkaar.
* De kaarten moeten in groepen van 4 per soort verdeeld worden op de andere affiches. Per affiche moet er één soort komen.
* Per keer mag je maar één kaart meenemen en op een andere affiche leggen.
* Als een kaart valt, moet je eerst weer naar de middelste affiche.
* Deze opdracht moet binnen de minuut volbracht worden, film dit als bewijs en film op het einde ook de kaarten op de affiches, zodat controle mogelijk is.

**Stapelgek**

Benodigdheden:

* 36 plastic bekers
* Tafel

Spelregels:

* Dit spel moet je binnen de minuut volbracht worden, daarom moet je het ook filmen terwijl je bezig bent of doe dit voor het raam, zodat de VKB jou kan zien.
* Stapel de bekers in een piramide van 8 rijen.
* Wanneer de piramide klaar is, moet je alle bekers terugbrengen naar één stapel.
* Wanneer het maken van de piramide en het opnieuw stapelen lukt binnen de minuut, dan is de opdracht geslaagd.

**Ballonchallenge**

Benodigdheden:

* 3 opgeblazen ballonnen

Spelregels:

* Houd 3 opgeblazen ballonnen één minuut in de lucht, laat de opdracht filmen, als bewijs of doe dit voor het raam, zodat de VKB jou kan zien.
* Je mag de ballonnen niet vasthouden, op je lichaam laten rusten of laten vallen.

**Driesprong**

Benodigdheden:

* 5 Pingpongballen
* Kom
* 3 borden

Spelregels:

* Zet drie borden in een rechte lijn met de randen 2,5cm van elkaar. Zet de kom 25 cm van het laatste bord.
* Film de opdracht of ga in het zicht van de VKB zitten.
* Laat de pingpongballen in de kom stuiteren via de borden.
* De pingpongballen moeten elk bord minstens 1 keer raken.
* Elke pingpongbal die de grond raakt, telt niet.
* De pingpongballen mogen maar met 1 gekozen hand gegooid worden. Wanneer de 5 pingpongballen in de kom zitten, is de opdracht geslaagd.

**Letterzoeker**

Benodigdheden

* Krantenpagina
* Fluostift

Spelregels:

* Duid op de krantenpagina alle ‘e’-tjes aan
* Tel hoeveel ‘e’-tjes er op de pagina staan
* Voor de pagina: zowel voor- als achterkant, links en rechts

**Stappenteller**

Benodigdheden

* GSM met stappenteller

Spelregels:

* Laat de stand van jouw stappenteller aan de VKB zien.
* Zorg ervoor dat er 3000 stappen bijkomen.
* Laat de stappenteller opnieuw zien aan de VKB als bewijs.

**Bijlage 2: locatieopdrachten (mss blad horizontaal zetten en groot genoeg maken)**

Luister en kijk goed!!!

Soms moeten jullie per locatie samenwerken en kunnen jullie de andere locatie in het nadeel zetten!!!

**Zoek de verstopte KLJ-vlag** en hang ze ergens op een mooie plaats. De eerste locatie die een foto van de opgehangen vlag stuurt naar de jury (0479/34 77 91), wint. De andere locatie mag 2 minuten niet verder spelen.

**Stemmen verzamelen:** verzamel zoveel mogelijk stemmen voor jullie locatie. Spoor andere mensen aan om Herentals of Zoersel te sms’en naar 0479/34 77 91. Gedurende 10 minuten zullen de inkomende stemmen bijgehouden worden. De locatie die het meeste stemmen heeft, wint. De andere locatie krijgt als nadeel dat ze 3 minuten niet mag verder spelen.

**Maak een originele groepsfoto** (iemand van de VKB zal foto trekken) met iedereen die zich op de locatie bevindt. Zorg er wel voor dat er voldoende afstand is tussen iedereen. De origineelste foto wint en zorgt ervoor dat de andere locaties 3 minuten straftijd krijgen.

Iedereen die zich op de locatie bevindt, moet een **gekke foto via whatsapp** sturen naar 0479/34 77 91. Diegene die als 23e persoon stuurt, wint de opdracht voor zijn locatie. De andere locaties krijgt 2 minuten straftijd.