Handleiding drugssmokkelspel Zwijnaarde

# Aan het begin van het spel

Alle leden zijn in groepen verdeeld (max 5 per groep). Ze krijgen allemaal een envelop met daarin: een brief met hun uitleg, een kaart, 3 gesloten enveloppen met een puzzel in en een balpen. De leiding zorgt dat ze het Gsm-nummer hebben van alle leden en omgekeerd. De leden weten ook van elkaar welke groep welke rol heeft (ze mogen zelf kiezen aan het begin van het spel). Dan gaan de leden naar hun startplaats (1 groep kan starten aan het KLJ-lokaal, de anderen moeten met de auto naar een andere locatie gebracht worden). Pas daar mogen ze hun envelop openen.

# Doel van het spel

Eén groep start als drugssmokkelaars (bij meer dan 3 groepen, 2 groepen smokkelaars). Ze krijgen een kaart die in hokjes verdeeld is en het coördinaat van de eerste drugslading. Deze moeten ze zoeken, als ze het zakje gevonden hebben sturen ze een sms naar hun handlanger (de leiding). Deze zegt dan het coördinaat van de tweede lading. Elke 10 minuten moeten de smokkelaars ook hun locatie doorgeven (= coördinaat op de kaart). De andere groep(en) moeten de politie helpen met het bestrijden van de drugssmokkel. Ze moeten de drugssmokkelaars zoeken en ze tikken (één iemand van de politiegroep moet één iemand van de drugssmokkelgroep tikken). Ze kunnen de smokkelaars opsporen doordat de handlanger van de smokkelaars eigenlijk een dubbelagent is. Deze handlanger zal dus om de 10 minuten de locatie van de drugssmokkelaars doorgeven.

# Als de smokkelgroep getikt wordt

Alle drugs die de smokkelgroep bij zich heeft wordt in beslag genomen door de politiegroep. Zij worden nu de smokkelgroep en mogen onmiddellijk op zoek gaan naar een nieuwe lading drugs. De andere groep wordt nu politiegroep. Daarvoor moeten ze zich eerst bewijzen en een code kraken. Ze nemen uit hun envelop de eerste kleine gesloten envelop. Daarin zit een puzzel die ze moeten maken. De uitkomst van de puzzel is een code, deze sturen ze naar de leiding. Dan mogen ze op zoek gaan naar de smokkelgroep. Om alles in goede banen te leiden bij deze wissel spreek je best af met de leden dat ze de leiding bellen vanaf dat de smokkelgroep getikt is. De leiding zegt dan de alle drugs in beslag genomen wordt,…

# Kort stappenplan bij deze wissel

1. De smokkelgroep geeft al zijn drugs aan de politiegroep.
2. De politiegroep wordt nu smokkelgroep, ze krijgen een smsje van hun handlanger met het coördinaat van een nieuwe lading drugs.
3. De eerste smokkelgroep wordt nu politiegroep, ze moeten eerst een puzzel oplossen en een code doorsturen naar de leiding. Daarna mogen ze de smokkelgroep zoeken.
4. Als er 2 politiegroepen zijn moet de leiding de 3de groep laten weten dat er een wissel gebeurt is.

# Het kraken van de code

Sudoku: duid 3 of 4 vakjes aan met A – B – C (- D). Dit is de code die de leden moten doorsturen.

Kraak de code: de oplossing van de puzzel is sowieso al een code.

Woordzoeker: Met de overgebleven letters moeten ze een woord vormen, dit is de code.

# Wat doet de leiding gedurende het volledige spel?

1. Elke 10 minuten vragen ze aan de smokkelgroep waar ze zich bevinden. Deze locatie sturen ze dan door naar de politiegroep(en).
2. Als de smokkelgroep een lading drugs gevonden heeft, sturen ze het coördinaat van de volgende lading door.
3. Als de politiegroep de smokkelgroep kan tikken moet de leiding bellen (best naar iemand die eerst in de smokkelgroep zat) om de wissel te begeleiden.

# Materiaal

## In de envelop

1. Kaart
2. Blad met uitleg voor de leden
3. Kleine envelop met uitleg voor de wissel
4. 3 kleine enveloppen met een puzzel in (vb. Sudoku, kraak de code en woordzoeker)
5. Balpen

## Verspreid in Zwijnaarde

1. Ongeveer een tiental zakjes met drugs (bloem/zout/…) (schrijf overal ‘KLJ’ op)

## Bij de leiding

1. GSM
2. Kaart met de locatie van alle drugs op
3. Oplossingen van de code’s

## Brengen de leden zelf mee

1. Hun GSM

# Voorbereiding

## Voor de dag van het spel

1. Enveloppen klaar maken (zie ‘aan het begin van het spel’)
2. Zakjes met drugs maken
3. Materiaal verzamelen

## Vlak voor het spel

1. Drugs verstoppen in Zwijnaarde (locatie opschrijven op de kaart van de leiding!)