

ADVENTURE ISLAND

BOUW JE ONBEWOOND EILAND
OM TOT EEN PARADIJS

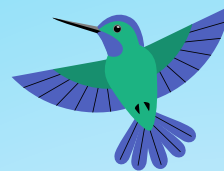


Een kant-en-klaar spel voor de rakwi!'s



Dit spel is kant-en-klaar voor de rakwi's en is ontwikkeld met het jaarthema AvontuurLeuk in gedachten. Je kunt het zowel in grote als kleine groepen spelen. Voorzie het spelmateriaal uit de materiaallijst en je kunt direct starten!

Vrijwilligers van de Chiro bedachten dit spel. Wij zijn een bende enthousiastelingen die zot zijn van spelen bedenken. Zit je ergens in de knoop? Stuur ons een bericht via spel@chiro.be of via Instagram (@de_chiro_samendoen). Leuke foto's, filmpjes of feedback mag je ons ook via die kanalen bezorgen.



INLEIDING

Wat als de rakwi's op een onbewoond eiland belanden? Wie van hen zal er heersen en het grootste territorium veroveren? De rakwi's moeten grondstoffen verzamelen. Die hebben ze nodig om delen van het eiland te bemachtigen. Naast strategische denkers hebben ze handige Harry's nodig om het eiland om te bouwen tot een paradijs. Zo'n eiland is erg gewild. Het komt dan ook vaak voor dat grondstoffen én bondgenoten van team wisselen.



IN 'T KORT

Afdeling: rakwi's
Aantal deelnemers: 2-20
Aantal begeleiding: 3-4
Soort spel: samenwerkingsspel
Duur: 3-4 uur
Terrein: buitenplein

MATERIAAL

BIJLAGEN BIJ DIT SPEL

- Spelbord
- Prijslijst + puntentelling locaties
- Schijfjes, 20 per team (uitknippen)
- Grondstofkaartjes (uitknippen)
- Prijslijst + puntentelling materiaal fysiek kamp

MATERIAAL DAT JULLIE ZELF MOETEN VOORZIE

- Papiertjes, stiften, schaar
- Stoelen
- Bak of doos met objecten (lepels, wc-rolletjes, pingpongballen, enz.)
- Touw, afbakenlint of krijt
- Ballen: voetballen, pingpongballen, tennisballen, enz.
- Voorwerpen in viervoud (bv. 4 bezems, 4 stoelen, 4 lepels, enz.)
- Eventueel 4 hoepels
- Eventueel blinddoeken
- 2 doeken of zeilen
- 2 emmers gevuld met water
- Materiaal om kampen mee te bouwen – niet alles is nodig, gebruik wat je ter beschikking hebt:
 - Doeken
 - Sjortouw
 - Sjorbalken
 - Kegels
 - Lichtslingers
 - Vlaggetjes
 - Kussens
 - Stoelen (voor ieder één)
 - Tafels
 - Legernetten



ontdek de sjorfiches!

VOORBEREIDING

Knip alle schijfjes en kaartjes uit de bijlagen uit en leg het benodigde materiaal klaar.

SAMENVATTING

Expeditie Robinson met een twist! Twee teams strijden tegen elkaar om de macht op het eiland. Elk hebben ze hun eigen unieke materialen en grondstoffen waarmee ze hun kamp proberen op te bouwen. Maar pas op, het andere team probeert hen voor te zijn en te dwarsbomen! Het doel van het spel is om zo snel mogelijk zowel je eiland op het spelbord als je fysieke kamp op te bouwen.

VERDELING IN TWEE TEAMS

Vraag aan de leden om elk op een papertje iets te schrijven dat ze zouden meenemen naar een onbewoond eiland, samen met hun naam. Zodra iedereen klaar is met schrijven, mogen ze in groep gelijkenissen zoeken tussen de voorwerpen en ze bundelen in zelfgekozen categorieën. Zodra er een mooie cluster ligt, hak je die in twee gelijke delen: dat zijn de twee teams.

Geef elk team een herkenbare eigenschap. Voorbeeld: het ene team doet een sjaltje rond hun hoofd, het andere doet hun T-shirt achterstevoren aan.



SPELVERLOOP

Het spel telt vijf fictieve eilanddagen. Iedere dag bestaat uit drie fasen: ochtend, middag en avond. Die fasen herhalen zich dus vijf keer. Wie op het einde van dag vijf het beste eiland heeft, wint het spel.



DE OCHTENDFASE

De ochtendfase is het moment om grondstoffen te verkrijgen (zie grondstofkaartjes in de bijlagen). Dat kunnen ze doen door spelletjes te winnen – zie verder in deze bundel. De volgorde van de spelletjes kies je zelf. Voor de start van het spel leg je als leiding uit welke en hoeveel grondstoffen de spelers kunnen verdienen, afhankelijk van winst of verlies. De verdeling kies je zelf, voel aan wat het spel interessant kan maken (niet te moeilijk, niet te makkelijk).

Enkele voorbeelden:

- De eerste ochtend krijgt het winnende team twee keer mens, één keer steen en één keer hout. Het verliezende team krijgt drie keer steen.
- De tweede ochtend krijgt het winnende team zes keer hout. Het verliezende team krijgt twee keer steen en twee keer mens.



DE MIDDAGFASE

Iedere middag krijgen de teams de kans om territorium te veroveren op het eiland en/of verder te bouwen aan hun kamp. Dat kan gebeuren op twee manieren. Het doel is om beide delen zo groot mogelijk uit te bouwen.

Territorium op het eiland

Dit onderdeel speelt zich af op het spelbord. Deelnemers kunnen grondstoffen inwisselen voor belangrijke plaatsen zoals de vuurcirkel of het tentenkamp. De locaties zijn niet allemaal evenveel waard, sommige zijn duurder dan andere. Daartegenover staat dan wel weer dat duurdere plaatsen meer punten opleveren. De prijs en punten staan in de lijst met locaties in de bijlagen. Wanneer een team een locatie koopt, leggen ze een schijfje van hun team op de gekochte locatie op de kaart. Eén locatie kan door beide teams gekocht worden. Een team kan ook een locatie meerdere keren kopen, bijvoorbeeld: ze willen twee hangmatten op hun eiland, dan liggen er op de kaart twee schijfjes van dat team op de hangmat.

Het kamp bouwen

De rakwi's kunnen ook hun grondstoffen wisselen voor voorwerpen waarmee ze hun fysieke kamp kunnen bouwen. De kostprijs van de materialen en de punten die de materialen waard zijn, vind je in bijlage B. Aan het eind van het spel zullen ze punten krijgen voor hun kamp op basis van de gebruikte materialen en op basis van creativiteit, stevigheid, gezelligheid ... (te bepalen door de leiding).



DE AVONDFASE

De avondfase is de ruilfase. De twee teams voeren een teambuildingsopdracht uit. Het team dat die opdracht het beste en/of snelste vervult, mag vijf van hun eigen grondstoffen wisselen voor vier grondstoffen van het andere team naar keuze. Ze moeten dan wel meer grondstoffen afgeven dan ze krijgen, maar ze mogen kiezen welke ze afgeven en welke ze in ruil willen.

Als extra optie kan je in deze fase een eilandraad houden. Elk team kiest een speler van het andere team die ze graag willen. Die twee gekozen spelers wisselen van team. Elke speler mag maar één keer veranderen van team (tenzij iedereen al eens gewisseld is).



SPELLETJES VOOR DE OCHTENDFASE



Je kan de spelletjes meerdere keren spelen, zo kunnen de leden meer grondstoffen per dag winnen.

ALLEEN MAAR PALMBOMEN EN KOKOSNOTEN ...

De leden van elke ploeg staan in een rij, met hun rug naar de andere ploeg, op een vaste afstand van elkaar. De ene rij of ploeg is kokosnoot, de andere palmboom. Als de leiding 'kokosnoot' zegt, loopt de kokosnootploeg weg en probeert de palmboomploeg hen te tikken. Team kokosnoot is veilig (ze kunnen niet meer getikt worden) als ze over een bepaalde grens gelopen zijn. Als de leiding 'palmboom' zegt, loopt de groep palmbomen weg en lopen de kokosnoten erachteraan. Wanneer bijvoorbeeld een palmboom getikt wordt, wordt die kokosnoot en omgekeerd.

Wanneer alle niet-getikte spelers over de grens gelopen zijn, gaan de ploegen weer in het midden staan met hun rug naar elkaar.

De leiding kan de 'kokosnoten' en de 'palmbomen' extra aankleden met een verhaaltje. Op die manier weten de leden niet wanneer de woorden komen en wordt het spannender.

Voorbeeld van een verhaal:

Op een zonnig eiland stond een hoge palmboom langs het strand. De takken van de palmboom wiegden zachtjes in de bries, terwijl de zon de lucht verlichtte. Onder de boom lagen een paar gevallen kokosnoten op het zand. Ze waren groot en bruin, met een harde schil die de schaduw van de palmboom bijna helemaal bedekte.

Een jonge jongen liep erlangs en zag de kokosnoten liggen. Hij besloot er een op te rapen. Het was een zware kokosnoot, maar hij wist dat hij er iets lekkers uit kon halen. Met een scherp mesje opende hij de kokosnoot, en het witte vruchtvlees kwam tevoorschijn. Hij nam een grote hap en voelde zich meteen verfrist. Terwijl hij verder liep, merkte hij een andere palmboom op. De kokosnoten aan die boom leken nog groter, en hij besloot er nog een te zoeken. Het eiland zat vol verrassingen en elke palmboom had zijn eigen verhaal te vertellen.

EKSTERDIEVEN

De ekster van het eiland heeft een heleboel blinkende dingen verzameld in zijn nest. Dat zijn nuttige en minder nuttige tools die de teams kunnen gebruiken om te overleven op het eiland. In het eksternest staat een bak vol met allemaal nuttige (lepels, scharen, schroevendraaiers, lichtjes, enz.) en nutteloze spullen (wc-rolletjes, pingpongballen, enz.). De teams moeten zoveel mogelijk spullen in hun kamp krijgen, op tien meter van het nest.

Eén persoon (van het team met het meeste leden) gaat op een stoel zitten die boven de spullenbak staat en bewaakt het eksternest. Als de ekster iemand kan tikken, moet het voorwerp teruggelegd worden en gaat het getikte lid terug naar het kamp. Het spel gaat door tot de bak leeg is. Wil je het extra uitdagend? Zet de kampen verder uit elkaar en laat elk team één vliegende ekster afvaardigen. De eksters mogen niet in een straal van twee meter rond het nest komen, maar daarbuiten mogen ze wel tikken. Word je getikt? Dan laat je je voorwerp vallen en loop je terug naar je eigen kamp.

HOU JE KOKOSNOTEN BIJ!

Al eens met blote voeten op een kokosnoot getrapt? Dat doet nog meer pijn dan een legoblokje! Splits een veld, een lege tent of een lokaal in tweeën met een touw of afbakenlint. Elk team probeert in honderd seconden zo weinig mogelijk kokosnoten in hun deel van het veld te hebben. Kokosnoten kunnen verschillende voorwerpen zijn: bv. vijf grote kokosnoten (een voetbal, een vlag) die elk voor vijf minpunten zorgen en dertig kleine kokosnoten (pingpongballen, tennisballen) die elk voor één minpunt zorgen.

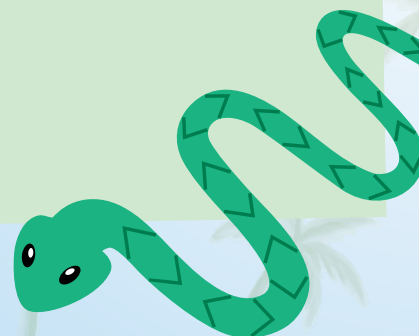
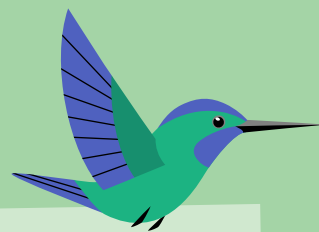
HET EILAND KRIMPT!

Teken een cirkel op de grond (of leg een touw) waar beide teams net in passen. Iedereen zwemt (loopt) wat door elkaar buiten die cirkel. Plots roept een leid.st.er: "Haaïen!" Iedereen probeert dan in tien seconden op het eiland te geraken. Wie te laat is, valt af. En oei, het eiland krimpt! Kleur een deel van de cirkel in of verleg het touw. Dan kunnen de teams weer rondzwemmen.

Geef tijdens het spel opdrachten als "tik iedereen aan", "geef iedereen een high-five", "tik zoveel mogelijk spelers van het andere team zonder zelf vaak getikt te worden", "ruim de kokosnoten op", enz. Speel telkens opnieuw totdat het eiland net één voet groot is en/of er maar leden van één team overblijven.

WIE NIET DEELT, STEELT

Op een onbewoond eiland heeft geld geen waarde, maar spullen wel! De verzamelwoede slaat toe, waardoor er een grote rooftocht start. Maak met vier hoepels (of touw of kegels) vier hoeken op een veld. Verzamel een aantal objecten, en zorg dat je van elk object vier dingen klaar hebt liggen (vier bezems, vier pannen, vier stoelen, vier ballen). Splits elk team in tweeën zodat er vier groepen zijn, en geef hen één exemplaar van elke soort voorwerpen. De ploegen leggen hun voorwerpen in hun eigen gebied. Daarna moet iedere ploeg zo snel mogelijk een kwartet bij elkaar sprokkelen (vier dezelfde objecten) door spullen te roven bij de andere ploegen.



TEAMBUILDING TIJDENS DE AVONDFASE



VUURKRING MAKEN

De teams maken voor elkaar in een minuut een berg van stoelen (een stoel per teamlid). Daarna proberen de teams om het eerste hun berg te 'ontwarren' zonder dat die helemaal instort! Als je er een stoel uit haalt, mogen de andere stoelen niet bewegen. Gebeurt dat toch, dan mag iemand van de andere ploeg er een stoel bij leggen. Stoelen die je uit de berg haalt, plaats je in een mooie cirkel: de vuurkring. Het team dat als eerste op hun stoelen zit, wint!

Extra uitdaging nodig? Laat iedereen behalve een of twee spelers zichzelf blinddoeken. Enkel geblinddoekte leden mogen stoelen van de stapel halen, de anderen geven instructies.

ZEG HET VOORT, ZONDER WOORD

Communicatie is key! Om te overleven op een onbewoond eiland is het belangrijk dat je goed kan communiceren met je medemens. Da's niet altijd gemakkelijk, want iedereen kan maar op één manier communiceren: de eerste in de rij mag enkel tekenen, de tweede uitbeelden, de derde beschrijven, de vierde opnieuw tekenen, enz. De laatste uit de rij roept het woord: wie eerst (én juist) is, krijgt een punt!

Elk team gaat op een lijn staan, twee meter uit elkaar. De leiding fluistert een woord (bv. vliegtuig) in het oor van de eerste spelers uit elke rij. Die beginnen dat woord meteen te tekenen. Na een minuut geeft de leiding een tweede woord (bv. springtouw), het spel gaat door tot er zes woorden zijn ingefluistert. Het team dat het meeste punten kan scoren, wint!

ER IS EEN SCHIP MET KINDEREN GEKAPSIJZD GEKAPSEIZ GEKAPSKREIST

In een poging om terug te roeien naar de bewoonde wereld is hun sloep gekapseisd. Elk team moet op hun sloep (een zeil of handdoek) gaan staan. Ze moeten het zeil omdraaien zonder eraf te stappen. Niemand van het team mag tijdens het draaien de grond raken. Dat kunnen ze doen door op elkaars rug te zitten, op elkaars voeten te staan ... Wees creatief! Het team dat hier als eerste in slaagt, wint.

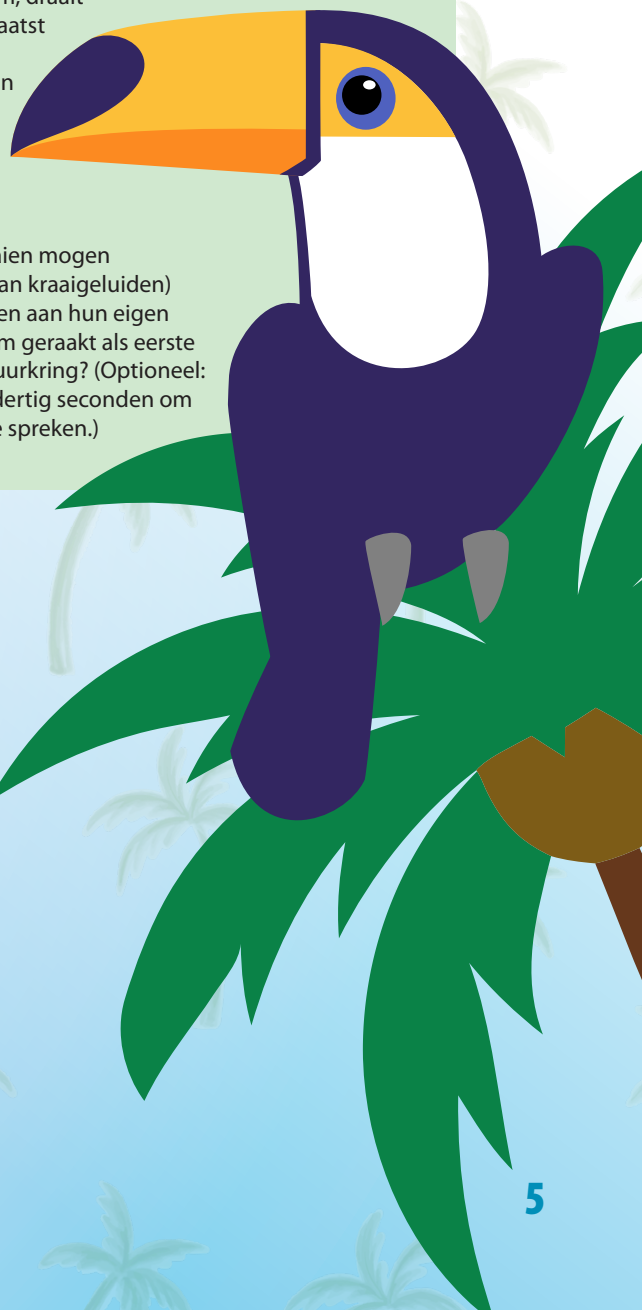
WATER SPAREN

Elk team vormt een zo klein mogelijke cirkel en legt zich neer met hun voeten in de lucht. De heupen moeten elkaar raken. De leiding plaatst op hetzelfde moment bij beide teams een volle emmer water boven op alle voeten. De teams proberen om het langst de emmer rechtop op hun voeten te houden. (Als ze echt heel goed zijn, kan je na vijf minuten kijken wie nog het meeste water in hun emmer heeft.) Drinkbaar water is schaars, dus vind de balans ... De volhouder wint!

ALLEMAAL VERZAMELEN!

Allemaal verzamelen voor de eilandraad, maar uh... waar is iedereen?! Een grote windvlaag zorgt ervoor dat niemand elkaar nog kan zien en de vuurkring is net aan de overkant van het veld. Gelukkig kan hun kraai-verkenner instructies geven hoe iedereen veilig en wel bij de groep kan geraken.

Eén persoon (de kraai-verkenner) van elk team blinddoekt de spelers van het andere team, draait hen rond en plaatst hen ergens op het veld, ver van hun vuurkring. Vanaf nu mag niemand nog praten. De kraaien mogen (aan de hand van kraaigeluiden) instructies geven aan hun eigen team. Welk team geraakt als eerste in hun eigen vuurkring? (Optioneel: geef elk team dertig seconden om instructies af te spreken.)



BIJLAGE A: HET EILAND

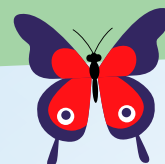
UITLEG PUNTENTELLING

Kijk aan het einde van het spel op de landkaart om te zien welk team welke locaties kocht en tel de punten gekoppeld aan die locaties op. Bij bepaalde combinaties krijgen ze bonuspunten:

- 1 tentenkamp + 8 vuurcirkel = 2 bonuspunten
- 9 gevechtsring + 10 tribune + 7 speerrek = 5 bonuspunten
- 12 noodvloten + 15 visserij = 4 bonuspunten
- 2 hangmat + 5 boomhut = 3 bonuspunten

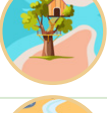
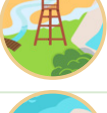
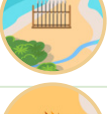
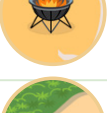
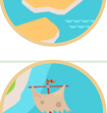
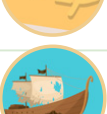
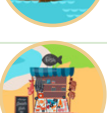
DE LANDKAART

Neem de landkaart uit dit boekje (p 10-11)



LIJST MET LOCATIES

Nummers in dezelfde kleur wijzen erop dat de combinatie van die locaties meer punten oplevert. De leden weten dat, maar niet exact wat het dan betekent of hoeveel bonuspunten ze precies kunnen verdienen.

Nr	Naam		Kost	Punten
1	Tentenkamp		2 hout, 2 steen	3
2	Hangmat		1 hout, 1 mens	1
3	Noodradiostation		3 mens, 1 steen, 1 hout	5
4	Houten muur		2 hout, 1 mens	2
5	Boomhut		3 hout, 2 steen	4
6	Uitkijktoren		3 hout, 1 steen, 1 mens	5
7	Speerrek		1 hout, 1 mens, 1 steen	2
8	Vuurcirkel		1 steen, 1 hout	1
9	Gevechtsring		2 mens, 2 steen	3
10	Tribune		3 mens, 2 hout	4
11	Kokosbar		1 mens, 2 steen	2
12	Noodvlotten		2 hout, 2 mens	3
13	HELP-monument		1 mens, 1 steen	1
14	Scheepswrak		3 steen, 1 mens, 1 hout	5
15	Visserij		3 steen, 2 mens	4

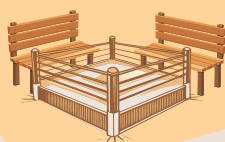
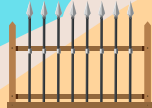
BIJLAGE B: HET KAMP

Om het fysieke kamp te bouwen, hebben de rakwi's materialen nodig. Die kunnen ze kopen met de verdiende grondstoffen. Op het einde van het spel geeft elk team aan de leiding een rondleiding in hun kamp. Ze krijgen punten op basis van de gebruikte materialen (die staan hieronder in de tabel) en op basis van creativiteit, stevigheid, sfeer ... (dat is te bepalen door de leiding).

De materialen die je niet hebt, kan je vervangen door andere. Vul gerust zelf de materiaallijst aan met wat je vindt in je materiaalpot.

Materiaal	Grondstoffen	Punten
Doek	2 mens, 1 steen, 1 hout	3
3 armlengtes sjortouw	1 hout, 1 steen	1
Sjorbalk	2 steen, 2 hout	3
Kegel	2 hout, 1 mens	2
Lichtslinger	1 mens, 1 steen	1
Vlaggetjes	1 mens, 1 hout	1
Kussens	3 hout	2
Stoel	1 mens, 1 steen, 1 hout	2
Legernet	3 hout, 2 steen	4
Tafel	2 mens, 2 steen, 1 hout	4
...		



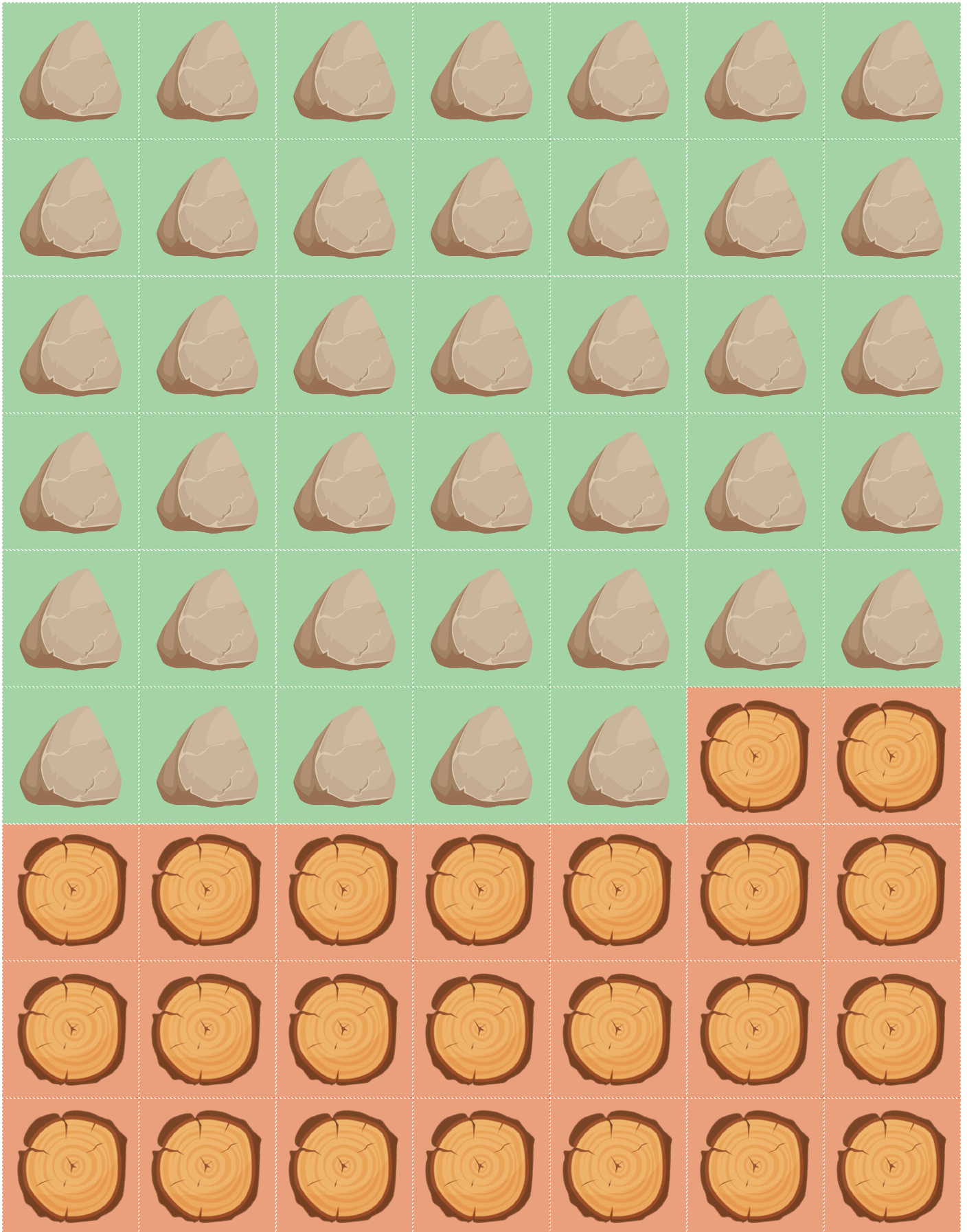


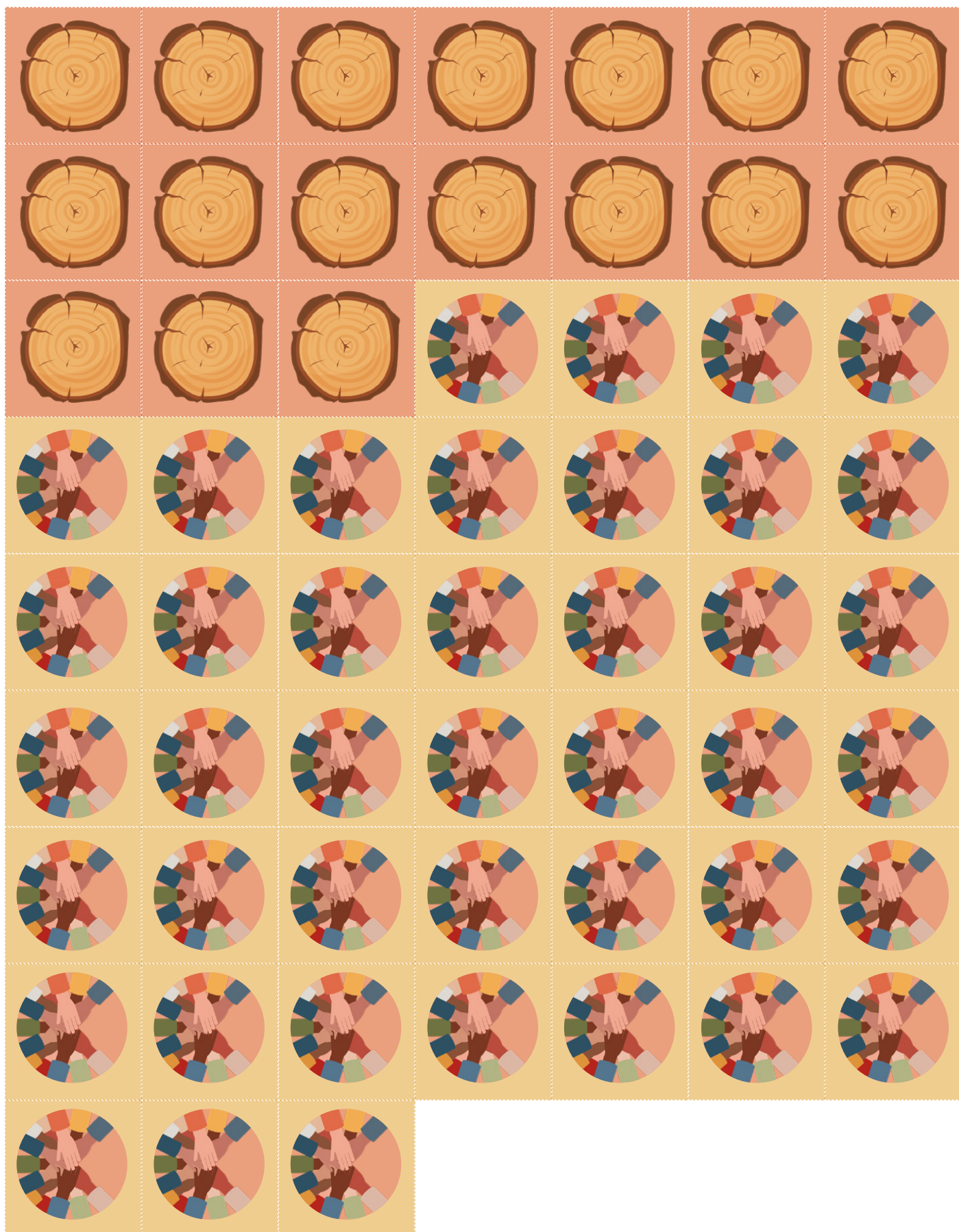
LANDKAART









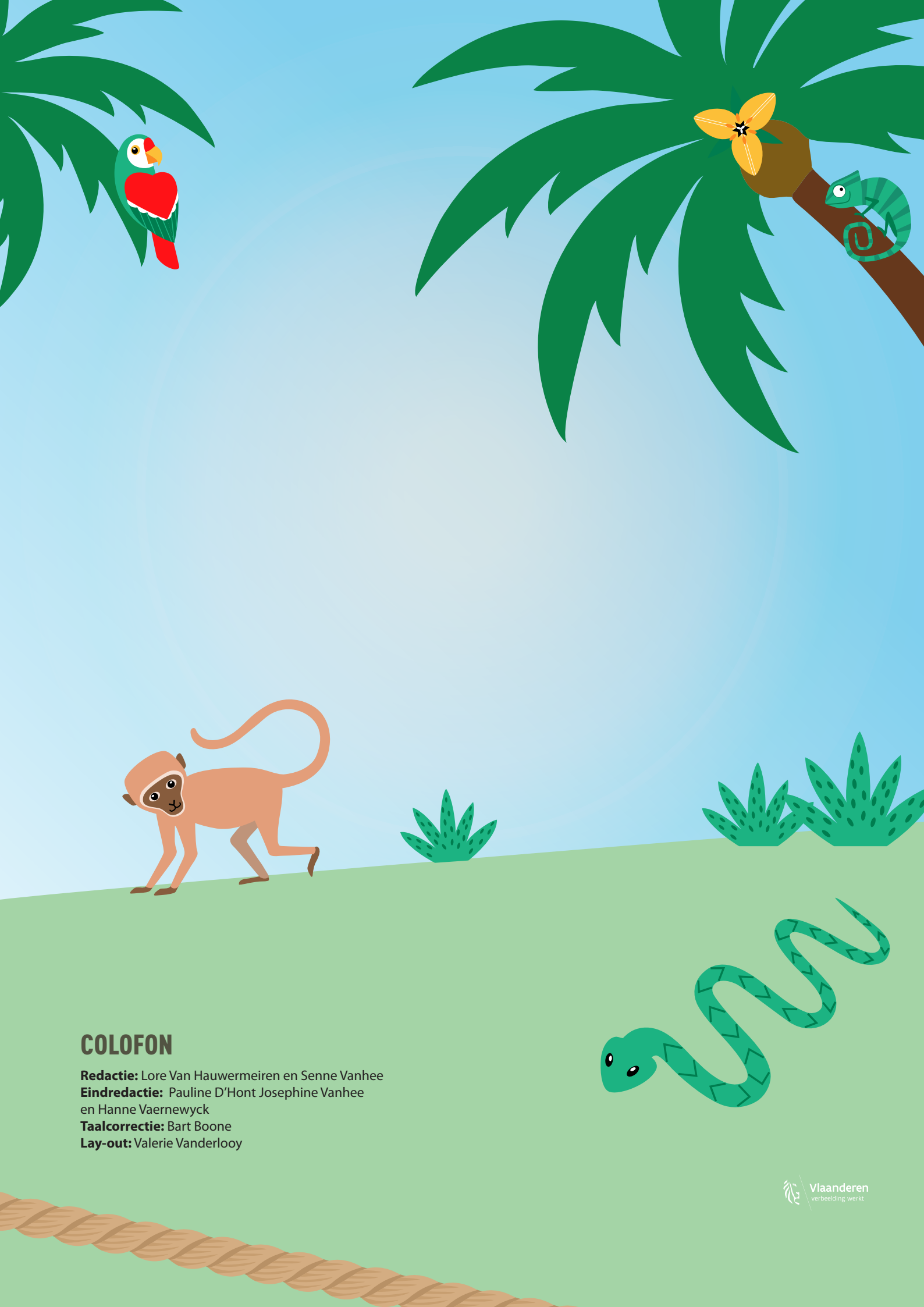


GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF
GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF
GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF
GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF
GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF
GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF
GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF
GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF
GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF
				GROND-STOF	GROND-STOF	GROND-STOF









COLOFON

Redactie: Lore Van Hauwermeiren en Senne Vanhee

Eindredactie: Pauline D'Hont Josephine Vanhee
en Hanne Vaernewyck

Taalcorrectie: Bart Boone

Lay-out: Valerie Vanderlooy