

Spel	Bewijsmateriaal
<p>Hagedis: De spelers staan achter elkaar in een rij en houden elkaar rond het middel stevig vast. De eerste speler (de kop) moet de laatste speler (de staart) proberen vast te grijpen. Het lijf van de hagedis (de andere spelers) werken de kop tegen en proberen zo de staart te beschermen. Als de staart gegrepen wordt, verhuist de eerste speler naar de staart. De tweede speler in de rij is nu de kop.</p>	<p>Sectierapport van de wetsdokter</p>
<p>Sta met de hele groep op een doek. De groep moet het doek omdraaien, maar niemand mag de grond raken. De hele groep moet op het doek blijven staan.</p>	<p>Schoenafdruk met geschatte schoenmaat</p>
<p>Inktvistikkertje: De inktvis bestaat uit vier tikkers die met hun rechterhand elkaars rechterpols vasthouden. Met hun vrije hand (de tentakels) proberen ze te tikken. Wie aangetikt is, gaat bij de leiding staan. Zodra er vier spelers getikt zijn, vormen ze samen een nieuwe inktvis. Het spel is voorbij als er alleen nog maar inktvissen in het spel zijn.</p>	<p>Mogelijke verdachten en wapens</p>
<p>De spelers proberen elkaars benen aan elkaar te knopen. Als bijvoorbeeld Ryan de benen van Tine aan elkaar kan knopen, dan geeft Tine haar touwtje aan hem. Zij verlaat het speelveld en valt af.</p>	<p>Verslag ooggetuige</p>
<p>De ene helft van de groep maakt een lange rij op de volgende manier: de eerste speler gaat gebogen staan met de handen tegen een boom/muur, de volgende steekt zijn of haar hoofd tussen de benen en klemt de armen rond de benen, alle spelers sluiten zo aan tot de rij compleet is. De andere helft van de groep gaat nu boven op de rij zitten op de volgende manier: de eerste speler loopt aan, springt zo ver mogelijk op de rij en kruipt verder naar voren tot die op de rug van de speler aan de boom/muur zit. De volgende doet hetzelfde en kruipt door tot die op de rug van de volgende speler in de rij zit. Zo gaan we verder tot alle ruggen bezet zijn. Stort de rij in voordat alle ruggen bezet zijn, dan begin je opnieuw.</p>	<p>Drie aanhoudingsbevelen waarmee per aanhoudingsbevel één verdachte kan worden aangehouden en ondervraagd</p>
<p>Alle spelers vormen een kring met hun rug naar het midden. Geef elkaar een hand en hou stevig vast. De spelers proberen zich nu allemaal met hun gezicht naar het midden te draaien zonder handen los te laten.</p>	<p>Ondervragingstijd (tien minuten, tijd voor de ondervraging van één verdachte)</p>
<p>Alle spelers trekken een naamkaartje en steken een wimpel achteraan in hun broek. Je moet proberen de wimpel te pakken van de persoon van wie de naam op je kaartje staat. Sandra speelde haar kaartje kwijt aan Ona. Sandra moest zelf Halli's wimpel afpakken. Nu moet ze Ona helpen om dat te doen. Let op: Ona is de baas en enkel zij mag de wimpel afpakken. De onderdanen mogen enkel helpen door te hinderen.</p>	<p>Ondervragingstijd (tien minuten, tijd voor de ondervraging van één verdachte)</p>
<p>Ga in een grote cirkel rond een boom staan en hou elkaars handen vast. De spelers proberen nu elkaar tegen de boom te trekken. Wie de boom raakt, valt uit. Je mag elkaar niet loslaten. Als er toch handen lossen, vallen beide spelers uit.</p>	<p>Ondervragingstijd (tien minuten, tijd voor de ondervraging van één verdachte)</p>