



Secret battle of the dunes (duinenspel)

Auteur: Stijn de Boever en Sofie Mattheus

Geschikte leeftijd: Tot 13 jaar

Duur activiteit: 1 tot 2 uur

Terrein: Strand - Duinen

Benodigde begeleiders: Min 4

Materiaal:

(kleuren: rood – zwart – blauw – groen)

- 200 Houten blokjes (dun en 5cm lang)
 - 4 kleuren
 - 4 merktekens
- 4 X 50 blaadjes
 - grootte: 4 cm – 4 cm
 - 4 kleuren
- 4 curverboxen
- 17 fluo-vesten
- Afbakeningslint of kegels
- Schatkist
- 4 kleuren verf
- Alcoholstift
- 4 vlaggen (elk in een kleur)



Beschrijving van de activiteit

Inkleding

Een klein land bestaande uit 4 dorpen heeft net zijn koning verloren. Aangezien de koning geen erfgenamen had, is er al enkele maanden ruzie onder de dorpshoofden wie er de nieuwe koning wordt.

Men besluit de kroon, en de volledige schat te plaatsen op de kruising van de 4 dorpen.

Het dorpshoofd dat de winnaar is van het traditionele “Secret Battle of the Dunes” mag zich de nieuwe koning en eigenaar van de schat noemen.

Verloop van de activiteit

1) Voorbereiding:

- Verdeel de houten blokjes in 4 groepen en schilder die per groep in een kleur.
- Elke groep blokjes verdeel je opnieuw in 3 groepen en markeer je met een alcoholstift (telkens met de beginletters van de andere 3 kleuren.)

Voorbeeld:

Ik heb 50 rode blokjes => 1 groep rode blokjes met letter Gr (groen)



=> 1 groep rode blokjes met letter Bl (blauw)

=> 1 groep rode blokjes met letter Zw (Zwart)

- Maak 4 pakketten per ploeg met volgende materiaal

1 vlag

Alle blokjes met hun beginletter.

4 fluo-vestjes

3 * 50 blaadjes van de andere ploegkleuren

2) Doel van het spel:

- De ploeg die het meest blokjes van zijn eigen kleur bemachtigt, heeft recht op de inhoud van de schatkist.

3) Spelverloop

- Het strand wordt verdeeld in 4 gelijke gebieden (voor elke groep een veld).

Het dorps hoofd verdeelt de blokjes uit zijn pakket over zijn gebied.

Van de 10 kinderen in je groep worden er 3 aangesteld als verdediger. Zij zijn herkenbaar door het fluo-vestje.

Het dorps hoofd plant de vlag van zijn kleur bij het kamp.

Elk dorpsgenoot krijgt een merkteken van hun kleur op de wang.

- Om het spel uit te leggen volgen we even het kind Jan, die het spel aan het spelen is:

Jan loopt naar zijn dorps hoofd en krijgt een gekleurd blaadje.

Hij loopt nu naar het gebied van dat kleur en gaat op zoek naar een houten blokje van zijn kleur. Wanneer hij er één vindt, brengt hij die weer naar zijn eigen dorp. Daar krijgt hij een nieuw gekleurd blaadje.

Onder de weg komt Jan een verdediger tegen. Hij kan proberen die te ontvluchten en een blokje mee te grabbelen onder de weg. Wordt hij echter getikt, moet hij kiezen tussen een duel blad-steen-schaar of dassengevecht met de verdediger.

Wint Jan, dan moet die verdediger hem gerust laten tot die iemand anders getikt heeft.

Verliest Jan, moet hij zijn gekleurd blaadje afstaan aan de verdediger. Hij moet dan bij zijn dorps hoofd een nieuw gaan halen.

Jan komt plots een zigeunerverdediger tegen (zie taken leider) en wordt getikt. Hij verliest zijn blaadje zonder dat er een duel aan te pas komt.

Jan wilt plots verdediger worden en lost een dorpsgenoot af. Wanneer hij het vestje aanheeft, mag hij niet meer uit zijn eigen gebied komen. Doet hij dit wel, kost dat zijn ploeg 3 blokjes uit hun verzameling.

- De ploeg die het meest blokjes van zijn eigen kleur bemachtigt, heeft recht op de inhoud van de schatkist.



De taken van de leiders:

- Dorpshoofden

Uitdelen van gekleurde blaadjes aan dorpsgenoten.
Bijhouden verzameling van houten blokjes van het eigen kleur.
Scheidrechter zijn bij conflicten in eigen gebied.

- Zigeuners (leiders zonder een groep)

Scheidrechter over het volledige gebied.
Herverdelen van gekleurde blaadjes om te voorkomen dat een ploeg zonder valt.
Kunnen tijdelijk een kamp opslaan in een zwaar verliezend dorp en als zigeunerverdediger inspringen.