Jacht op een Crimineel

Door Stef Pletinck

|  |  |
| --- | --- |
| **Categorie:** | **Terrein:** |
| Groot spel | Elk Terrein |
| **Aantal moni's:** | **Aantal deelnemers:** |
| 3 | Ongeveer 20 |
| **Leeftijd:** | **Duur:** |
| Van 11 tot 12 jaar | 120 minuten |

# Inkleding

*De volgende uitleg is bedoeld als leidraad en zeker niet als iets wat je letterlijk moet spelen.*

Speciaal Agent Winston is als engie nog in Europa. Zijn hele eenheid is momenteel ergens in Korea een of andere supergeheime supercoole missie gaan uitvoeren,hijzelf hangt dus wat awkward rond.Winston ziet er uit als de meest stereotiepe geheim agent ooit, met een lange mantel en hoed en al,maar is compleet sociaal incapabel en heeft enorm veel stress over zijn job.

Winston staat alleen bij de groep deelnemers, wat awkward in stilte te staan of handjes te schudden en kennis te maken. Na een tijdje klinkt een stem uit zijn walkie (en/of een box in de buurt):

*Commando voor Speciaal Agent Winston*
Winston luistert
*Speciaal Agent, we hebben een opdracht voor je. Roberts, een zware crimineel waar we al jaren naar op zoek zijn, zou zich schuil houden op het terrein waar jij je nu bevindt, maar niet lang meer. Zoek hem en breng hem zo geweldloos mogelijk binnen. We sturen je de info door. Als we nog hulp kunnen missen, sturen we die. Hij is gewapend. Succes.*

Winston herhaalt dit even ongeveer voor de deelnemers, zodat ze het goed begrijpen. Je kan dit aflezen van je GSM en eventuele vragen daarop "opzoeken", aangezien commando dit heeft doorgestuurd.Indien er nog moni's zijn, buiten de moni die Roberts speelt, kunnen die nu gehaast en gewapend toekomen, liefst in zo oproerpolitie-achtige outfits.

# Uitleg

Neem een groot terrein, maar baken het duidelijk af. Zeg dat ze binnen dat terrein moeten zoeken en geef een beschrijving van de crimineel. De moni die de crimineel speelt, hoeft nu nog niet verkleed te zijn en kan eventueel een agent spelen nu, zo ben je zeker dat hij niet te vroeg wordt gevonden.Stel ook een duidelijke tijdslimiet in en baken een relatief klein vak af als *gevangenis*. Roberts moet binnen de tijd in dit vak raken of de opdracht mislukt.

Tijdens het zoeken komen de deelnemers obstakels en gevaren tegen die ze moeten oplossen voordat het veilig is om verder te zoeken. Enkele voorbeelden hieronder. Je kan deze obstakels variëren om de timing aan te passen.

Pas wanneer het voldoende "veilig" is, kan Winston subtiel een teken geven dat Roberts zich echt mag verstoppen, dit mag moeilijk te vinden zijn.

## De andere geheim agent

Een andere geheim agent zat eerst achter Roberts, maar is nu ergens vastgebonden op het terrein. Dit kan eventueel gemeld worden aan Winston over de walkie. Eens gevonden, zal de agent helpen zoeken en deelnemers begeleiden, maar ook zeggen dat Roberts in een stuk terrein zit waar ze vroeger niet mochten zoeken.

## De bom

De deelnemers vinden een gevaarlijke bom op het terrein die eerst moet ontmanteld worden. Dit kan een bom met puzzels of zo zijn waar dan enkele deelnemers en een moni bij blijven terwijl de rest verder kan zoeken. Een [digitale bom](https://gitlab.com/Epse/arduinobomb) kan natuurlijk zeker.

## Wapens

Roberts is gewapend, dus om hem te kunnen arresteren moeten de deelnemers ook gewapend zijn. Er zullen op het terrein hier en daar waterpistolen en emmers met water of zelfs waterballonnen te vinden zijn. Je hebt een bepaald aantal nodig voordat Winston het veilig vindt om Roberts zelf aan te vallen. Deelnemers die geraakt worden door Roberts, moeten naar een bepaald punt op het terrein om genezen te worden.

## Handboeien

Winston is in al zijn lompigheid z'n handboeien verloren! Die heeft hij natuurlijk wel nodig!

# Taakverdeling

* Winston
* Roberts
* Extra agenten:
* Extra geheim agent:

# Materiaal

Bijna al dit materiaal is optioneel en aan te passen aan je situatie.

* Bom + puzzels
* Afbakening
* Handboeien
* Waterpistolen of Nerf pistool
* Waterballonnen
* Verkleedkledij