



# Jaarthema-activiteit 2016-2017

## Heldentocht

### Inleiding

Een super spannende tocht samen met de oudste leden van je afdeling. Een heel leuke activiteit voor +16 of +20, waarbij gewerkt wordt aan teambuilding. Probeer de leiding te slim af te zijn door je superkrachten juist in te zetten.

### Doelgroep

+16, +20

### Locatie

De route is gelegen in landelijk gebied, liefst met veel variatie (weilanden, akkers, sloten, lichte bebossing, ...). Verwittig eventueel de nodige diensten dat er die avond een spel wordt gespeeld.

### Doel van het spel

De leden leggen een vooraf uitgestippelde route af zonder dat ze gezien mogen worden door de leiding. Tijdens de tocht worden er ook bepaalde opdrachten uitgevoerd waarbij de leden middelen kunnen verdienen om het spel te winnen.

### Duur

+/- 2 a 3 uur (maar je kan dit vrij bepalen!)

### Aantal begeleiders

Minstens 2

### Aantal deelnemers

Minstens 5

### Materiaallijst

Superhelden kledij  
Kaartjes met superkrachten  
Kaart met uitgestippelde route en haltes  
Ballonnen  
Touw voor het parcours  
Stelten met bloemen  
Mantel

# Spelverloop

## Speluitleg

Wanneer de leden aankomen, liggen er stapeltjes kledij (voor elke superheld eigen verkleedkleden) en superkrachtkaartjes klaar. Wanneer de leden gekozen hebben welke superheld ze willen zijn, worden ze geblinddoekt naar een onbekende plaats gebracht. Ze krijgen een kaart van de regio met daarop een route en de stopplaatsen waar ze een opdracht krijgen en eventueel de mogelijkheid hebben om iets te drinken. Het is de bedoeling dat de route wordt gevolgd, maar dat de leiding hen niet ziet. Indien de leiding hen kan opsporen en met een zaklamp kan verlichten in een straal van 10 meter, wordt de groep opnieuw naar het startpunt gebracht of naar de plaats waar het laatst een opdracht werd uitgevoerd. Bij de start van het spel krijgen ze een lijst met allerlei krachten. Voor elke opdracht moeten ze een kracht inzetten. Wanneer de opdracht lukt, wordt die kracht geactiveerd. Lukt de opdracht niet, verliezen ze deze superkracht en kunnen ze deze dus niet meer gebruiken tijdens het spel. De leden starten 20 minuten voordat het eerste leidingsteam gaat zoeken. De leden kunnen ook opgedeeld worden in meerdere groepen indien er veel spelers zijn.

## Verloop van het spel

### Krachten

(alle krachten zijn werkzaam tot de volgende halte tenzij anders vermeld)

#### **Windyman**

Deze kracht kan ingezet worden om de leiding weg te blazen (voor 30 sec moeten ze stil blijven staan).

#### **Elza 2.0**

Nadat ze eindelijk ontdooid is, besluit Elza wraak te nemen, 1 min lang kan de leiding je enkel pakken op rolschaatsen!

#### **Catwoman**

Deze meid is geen katje om zonder handschoenen aan te pakken. Ze krabt de ogen van je tegenstanders uit: 1 min lang kan de tegenstander (de leiding) je pakken maar dan zonder zicht (blinddoek).

#### **Flowergirl**

Ook deze meid weet van geen ophouden, ze neemt je mee op haar reuzebloemen (met bloemetjes versierde stelten). Jullie zijn zo hoog dat de leiding je tot de volgende halte niet kan pakken.

#### **Danny Phantom**

He's back! Door deze mantel is één van jullie onzichtbaar, zet hem zo goed mogelijk in!

#### **Meerminman**

Maar dit keer zonder Mosseljongen. Deze oude man zorgt ervoor dat je tegenstanders (de leiding) zelf ook traag worden, zij mogen enkel traaaaag wandelen.

#### **Chip Skylark**

Zijn witte lach komt je misschien nog goed van pas: kaats het licht van de leiding 1 keer terug wanneer ze je raken.

Tip: pas de superhelden aan aan de leefwereld van de jongeren.

## Opdrachten

### Opdracht 1

Deze wordt gespeeld op de eerste stopplaats. De leden gaan achter elkaar zitten op een lijn. Ze zitten met hun benen gespreid zodat ze dicht bij elkaar zitten. Vervolgens wordt telkens de eerste persoon in de rij doorgegeven boven het hoofd. Deze sluit op het einde van de rij aan en een nieuwe persoon start.

### Opdracht 2

Deze opdracht moet worden volbracht tussen punt 1 en punt 2. In dit deel van de route zijn een aantal vlaggen of voorwerpen (bijvoorbeeld 20 vlaggen) verstopt. Indien er met meerdere groepen wordt gespeeld, kan je vlaggen met een verschillende kleur verstoppen.

### Opdracht 3

Deze wordt op de tweede tussenstop gespeeld. De leiding daagt de leden uit om een ei zo ver mogelijk te gooien en dit ook op te vangen. Kunnen zij verder gooien dan hun leiding?

### Opdracht 4

De leden krijgen 10 min om geblinddoekt de nagels van een man te lakken.

### Opdracht 5

De helft van de groep moet een parcours afleggen, maar wel geblinddoekt. Op het parcours zijn ook allerlei ballonnen te vinden waarin extra krachten zitten. De andere helft van de groep moet de geblinddoekte personen zo goed mogen sturen richting de ballonnen om er zoveel mogelijk te verzamelen. Als ze een ballon vinden, mogen ze deze onmiddellijk kapot maken en het briefje met de kracht goed bijhouden om na afloop de krachten samen met de groep te bekijken.

## Speleinde

Als heel het parcours doorlopen is (of wanneer de afgesproken tijd verstreken is), is het spel afgelopen.