25 september 2024

Beste ouder(s)/verzorger(s), beste leerling van klas 3,

Op woensdag 25 september vinden de Bosspelen plaats. Deze dag zijn er allerlei sportieve teambuildingsactiviteiten in het bos bij Koolwijk, Herperduin.

We zetten hieronder even de **belangrijke zaken** op een rij;

* Je zorgt zelf voor eigen vervoer naar Herperduin. Je kunt afspreken om met een medeleerling of om met de klas samen te fietsen of samen te rijden. Informeer altijd je mentor hoe je naar Herperduin gaat komen.
* BELANGRIJK! **Kom op tijd** (zie schema hieronder). Vanuit Oss is het ongeveer **drie kwartier fietsen** dus vertrek rond 8:00/11.15 uur. Jullie parkeren je fiets bij de parkeerplek bij het Speelbos (bij pannenkoekenrestaurant PAN&ZO)
* De klassen atheneum/gymnasium komen in de ochtend. De klassen havo/vwo en expeditie in de middag. ALLE klassen doen mee met de gezamenlijke lunch.
* Neem een lunchpakket, wat lekkers en voldoende te drinken mee in een rugzakje. Je kunt ook met je klas afspreken wie wat meeneemt.
* Neem geen waardevolle spullen mee. Let ook op je telefoon en fietssleutel tijdens de activiteiten. Je bent zelf verantwoordelijk voor je spullen.
* Denk aan eventuele regenkleding of droge kleding.
* Trek (sport)kleding aan die vies mag worden.
* De activiteiten gaan altijd door ongeacht het weer. (behalve natuurlijk bij harde storm en noodweer)
* Op de laatste pagina’s vind je alvast een uitleg van de spellen.

**Schema**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 1: Levend Stratego | | 2: Levend Catan | | | 3: Levend Kwartet | | | 4: Smokkelspel | | |
| Ronde 1  9.00-9.45 | 3Aa/Ga | 3Ab | 3Ac | 3Gb |  | |  |  | |  |
|  | MKS | CNI+MLI | HYM | HIL |  | |  |  | |  |
| Ronde 2  10.00-10.45 |  |  |  |  | 3Ac | | 3Ab | 3Aa/Ga | | 3Gb |
|  |  |  |  |  | HYM | | CNI+MLI | MKS | | HIL |
| Ronde 3  11.00 – 11.45 | 3Ac | 3Gb | 3Ab | 3Aa/Ga |  | |  |  | |  |
|  | HYM | HIL | CNI+MLI | MKS |  | |  |  | |  |
|  | GEZAMENLIJKE LUNCHPAUZE 12.00 – 12.45 uur | | | | | | | | | | |
| Ronde 1  13.00-13.45 | 3HVa | 3Ha | 3Hb | 3Hc | 3Ea | | 3Eb |  | |  |
|  | GOF | LDS | BMT | RSP | LDS | | RYM |  | |  |
| Ronde 2  14.00-14.45 | 3Hb | 3Eb | 3HVa | 3Ea | 3Ha | | 3Hc |  | |  |
|  | BMT | RYM | GOF | LDS | LDS | | RSP |  | |  |
| Ronde 3  15.00-15.45 | 3Ea | 3Hc | 3Eb | 3Ha | 3Hb | | 3HVa |  | |  |
|  | LDS | RSP | RYM | LDS | BMT | | GOF |  | |  |

Afbeelding met kaart, tekst, atlas, Plan

Automatisch gegenereerde beschrijving

**Fietsen stallen**



**Spel 4**



**Spel 1/lunch**

**Spel 3 (bij uitzichttoren)**



**Spel 2**



Levend Stratego

Ieder team heeft een speler die de vlag van dat team is. Deze speler verstopt zich binnen het speelveld. Doel van het spel is om de vlag van de tegenpartij te tikken en het kaartje naar je eigen terrein te brengen. Er wordt niet om de vlag gevochten, de enige manier om de vlag terug te veroveren is via het tikken.

Elke speler krijgt willekeurig een kaartje van één van de spelleiding, op het kaartje staat de rang, zie hieronder. Als een speler een andere speler tikt, moeten ze beide elkaars rang laten zien. De hoogste en sterkste wint en krijgt het kaartje van de verliezer. Die moet dus weer terug naar z'n speelveld om bij de spelleiding een nieuw kaartje te halen. De winnaar zorgt ook dat het kaartje van de verliezer bij zijn basis terecht komt. Bij gelijke rangen gebeurt er niets en kunnen ze weer verder op jacht. Ook wordt hierbij soms gekozen om de kaartjes om te ruilen en de spelers een nieuw kaartje te laten halen bij de spelleiding. Er zijn echter een paar uitzonderingen. Zo is er de bom, de bom kan alle andere "personen" verslaan, met uitzondering van de mineur. De mineur is in staat om de bom onschadelijk te maken en kan dus zijn kaartje afpakken. Ook de spion is een uitzondering, deze staat het laagste in de rangorde, en kan dus door iedereen getikt worden, behalve de maarschalk. De spion is instaat om de maarschalk uit te schakelen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aantal** | **Naam** | **Rang** |
| 1 | Maarschalk | \*\*\*\*\*\*\*\*\* (wordt verslagen door de Spion) |
| 4 | Generaal | \*\*\*\*\*\*\*\* |
| 6 | Majoor | \*\*\*\*\*\*\* |
| 7 | Kapitein | \*\*\*\*\*\* |
| 8 | Luitenant | \*\*\*\*\* |
| 9 | Sergeant | \*\*\*\* |
| 6 | Mineur | \*\*\* (kan bom ontmantelen) |
| 10 | Verkenner | \*\* |
| 2 | Spion | \* |
| 6 | Bom | mag niet tikken, kan alleen door de mineur verslagen worden. |

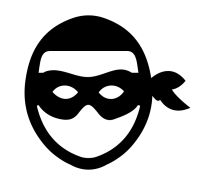
Stuur tussendoor een leerling naar de basis van het andere team om de getikte kaartjes op te halen.

Levend Catan

Er zijn zes stammen (zie hieronder). Ieder klas verdeelt zich over drie stammen. Iedere stam wijst één leerling aan als opperhoofd die de tactiek bepaalt en de kaartjes verdeelt. De andere stamleden gaan handelen in grondstoffen. Alle stamleden krijgen op het begin twee grondstoffen van hun eigen stam. Deze kunnen ze ruilen tegen grondstoffen van andere stammen. Als een stam van alle grondstoffen er een heeft, kan een leerling daarmee bij de bank een huis kopen. De stam met de meeste huizen wint het spel.

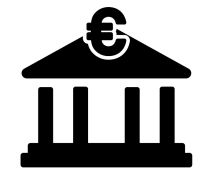
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| C:\Users\s131752\Google Drive\2014-2015 Verkenners\Zomerkamp\Programmas\Levend Kolonisten van Catan\logos\noun_53275_cc.png | C:\Users\s131752\Google Drive\2014-2015 Verkenners\Zomerkamp\Programmas\Levend Kolonisten van Catan\logos\noun_53279_cc.png | C:\Users\s131752\Google Drive\2014-2015 Verkenners\Zomerkamp\Programmas\Levend Kolonisten van Catan\logos\noun_53276_cc.png | C:\Users\s131752\Google Drive\2014-2015 Verkenners\Zomerkamp\Programmas\Levend Kolonisten van Catan\logos\noun_53278_cc.png | Afbeelding met zwart, duisternis  Automatisch gegenereerde beschrijving |  |
| Steen | Hout | Graan | Wol | Erts | Vis |

# Rovers

Er zitten rovers in het spel. Dit zijn spelers die een roverkaartje hebben. Als je wordt getikt door een rover dan moet je al je grondstoffen aan de rover afgeven en krijg jij het roverkaartje. Nu ben je zelf een rover. Iedere keer is dus iemand anders rover. Rovers mogen geen huizen stelen.

Rovers mogen niet stelen binnen 5 grote passen van het stamhoofd en de bank. Ook mogen rovers niet de persoon aanvallen waardoor ze zelf zijn aangevallen.

# Bank

Er zijn twee bankiers (leraren). Bij de eerste kun je een huis kopen tegen betaling van vijf verschillende grondstoffen. Bij de tweede kun je grondstoffen verdienen door met een dobbelsteen te rollen. Afhankelijk van het aantal ogen wat je rolt, krijg je een aantal grondstoffen **van je eigen stam.**

Bij de bank is een rij waarin je moet wachten totdat je aan de beurt bent. Je mag nooit twee keer na elkaar dobbelen.

Levend Kwartet

Je verdeelt de twee klassen in 4 gelijke groepjes.

Iedere groep krijgt 4 kaarten van dezelfde kleur en een gebied toegewezen. Dit gebied zetten ze af met lint. De 4 kaarten moeten ze, bij elkaar, ergens in hun gebied neerleggen (niet onder bladeren).

Ieder team heeft maximaal 6 bewakers. Deze mogen hun gebied verdedigen door indringers af te tikken. Binnen een straal van 3 passen vanaf het lint mag de aanvaller niet meer worden afgetikt; deze mag dan één kwartetkaart meenemen, om in z'n eigen gebied te leggen. Het spel is afgelopen wanneer één groep alle kaarten heeft, of 10 minuten voor de eindtijd. De groep met de meeste kwartetten heeft dan gewonnen.

Smokkelspel

De twee klassen spelen tegen elkaar. De ene klas staat aan de ene kant van het bos, de andere klas aan de andere kant. Zorg voor een ruime afstand tussen de twee groepen.

Van iedere klas worden 10 politieagenten (tikkers) gekozen. De politieagenten krijgen een lintje om. De andere leerlingen zijn smokkelaars.

De smokkelaars gaan nu alle kaartjes naar de overkant proberen te brengen. Daar leveren ze het kaartje in bij de docent.

De politie van de andere klas probeert dit te verhinderen. Als een politie een smokkelaar tikt, wordt door middel van steen, papier, schaar bepaald wie het kaartje krijgt. Wint de politie, dan brengt de politie het kaartje weer terug naar de beginpost. Wint de smokkelaar, dan mag hij doorlopen en moet de politie 5 seconden stil blijven staan. Een politieagent mag maar één smokkelaar tegelijkertijd tikken.

Als de smokkelaars alle kaartjes naar de overkant hebben gebracht, wordt de tijd gestopt en draaien de rollen om; de politie wordt smokkelaar, de smokkelaar politie. Afhankelijk van het terrein wordt ook van helft gewisseld.

Het team dat de meeste kaartjes goed naar de overkant brengt, wint!