**Communicatieopkomst 15 oktober 2016**

Programma

13.30 Openen en namen en mee met: Chil

13.35 PiwiPiwi spel

*Alle spelers staan geblinddoekt in een ruimte, op de tast zoeken ze een andere speler op, gaan tegenover deze speler staan en roepen: “piwipiwi”. Het is de bedoeling de echte Piwi te vinden, dit is een speler die geen antwoord geeft. Deze speler heb je van tevoren aangewezen. Als iemand de Piwi gevonden heeft, doet deze zijn blinddoek af en gaat aan de zijkant staan. Wie overblijft kan de nieuwe Piwi worden.*

13.50 Back-up spelletje tussendoor: boodschap, doorgeef, estafette rondom de draak als  
 de welpen heel erg druk zijn

13.50 Het grote postbode communicatiespel

15.15 Schreeuwspel

15.30 Sluiten

Het grote postbode communicatiespel

De welpen worden verdeeld in groepjes van 3-4 welpen. Ze mogen zelf groepjes maken. Bij de beginpost krijgen de welpen in hun groepje een wit kaartje met daarop een versleutelde plaatsnaam. Deze plaatsnaam moet worden ontcijferd. Het ontcijferen kan bij de beginpost of bij een van de leidingposten, afhankelijk van de soort code die op het kaartje staat:

* 1 beginpost met vier activiteiten:
  + Codeerschijf (
  + Oud-schrift ontcijferen
  + Vakjesschema kleuren (L)
  + Verstoorde boodschappen lijmen (oorzaak = stoorzender = tikker)
* 4 leidingposten in het veld
  + Morse-tekens met zaklamp
  + Vlagseinen
  + Spiegelbeeld met loep + woorden matchen
  + Hints

Als de welpen het juiste schrift hebben gevonden en de code hebben weten te ontcijferen, schrijven ze het antwoord op een gekleurd kaartje. Ieder groepje heeft een eigen kleur. Die kaartjes kunnen ze bij de leidingposten krijgen. Het gekleurde kaartje met het juiste antwoord, gaan ze bezorgen bij de juiste brievenbus. Deze brievenbussen hangen verspreid rondom De Draak en het meertje. Het groepje dat de meeste kaartjes heeft weten te bezorgen, is de winnaar van het spel.

De stoorzender kan gekleurde kaartjes van groepjes verscheuren, waarna ze die moeten repareren.

De volgende plaatsnamen zitten in het spel:

|  |  |
| --- | --- |
| Coderen: | *Amsterdam*  *Roelofarendsveen*  *Schiphol*  *Badhoevedorp*  *Scheveningen*  *Oudewater*  *Linschoten*  *Woerdense Verlaat*  *Bodegraven*  *Schoonhoven*  *Bergambacht* |
| Oud-schrift | *’s Herthogenbosch*  *Heerenveen*  *Leeuwarden*  *Sneek*  *Maastricht*  *Valkenburg*  *Eindhoven*  *Hardinxveld-Giessendam*  *Aalsmeerderbrug*  *Achttienhoven*  *Biddinghuizen* |
| Vakjesschema | *Leiden*  *Goes*  *Sneek*  *Budel*  *Dale*  *Ede* |
| Morse | Leiden  Goes  Sneek  Budel  Dale  Ede  Schiphol  Oudewater  Eindhoven |
| Vlagseinen | Maastricht  Valkenburg  Eindhoven  *Montfoort*  *Eelde*  *Soest*  *Joure*  Leiden  Sneek  Budel  Dale |
| Hints | Spelleider mag plaats uit bovenstaande kiezen  Opdrachten hints: spelleider zelf bedenken (bijv. Prullenbak, kampvuur, bejaarde, koffie etc.) |



