# Afbeeldingsresultaat voor jota 2017Spelideeën JOTA/JOTI

Dit document bevat spelideeën voor de JOTA-JOTI ingedeeld per speltak.

Inhoud

[Spelideeën JOTA/JOTI 1](#_Toc478050821)

[Bevers: 3](#_Toc478050822)

[Blikken telefoon 3](#_Toc478050823)

[Doorfluistertje 3](#_Toc478050824)

[Tik tik, wie ben ik? 3](#_Toc478050825)

[Videospel 3](#_Toc478050826)

[Welpen: 4](#_Toc478050827)

[Blikken telefoon 4](#_Toc478050828)

[Doolhof 4](#_Toc478050829)

[Doorfluistertje 4](#_Toc478050830)

[Fix the keyboard 4](#_Toc478050831)

[Hints 4](#_Toc478050832)

[Lego 5](#_Toc478050833)

[Raad-je-plaatje 5](#_Toc478050834)

[Seinen 5](#_Toc478050835)

[Solderen 5](#_Toc478050836)

[Videospel 5](#_Toc478050837)

[Scouts: 6](#_Toc478050838)

[Doolhof 6](#_Toc478050839)

[Fix the keyboard 6](#_Toc478050840)

[Google Earth quiz 6](#_Toc478050841)

[Lego 6](#_Toc478050842)

[Portofoon-speurtocht 6](#_Toc478050843)

[Raad-je-plaatje 6](#_Toc478050844)

[Reach-the-flag met portofoons 7](#_Toc478050845)

[Seinen 7](#_Toc478050846)

[Sstv-speurtocht 7](#_Toc478050847)

[Telegraafpalen 7](#_Toc478050848)

[Videospel 7](#_Toc478050849)

[Voicemailspel 7](#_Toc478050850)

[Vossenjacht 7](#_Toc478050851)

[Explorers: 8](#_Toc478050852)

[Abseilen 8](#_Toc478050853)

[Alarm! 8](#_Toc478050854)

[Deaddrop-speurtocht 8](#_Toc478050855)

[Doolhof 8](#_Toc478050856)

[Google Earth quiz 8](#_Toc478050857)

[Portofoon-speurtocht 8](#_Toc478050858)

[Radioprogramma 9](#_Toc478050859)

[Reach-the-flag met portofoons 9](#_Toc478050860)

[Sstv-speurtocht 9](#_Toc478050861)

[Telegraafpalen 9](#_Toc478050862)

[TL-buizen oplichten naast de antenne 9](#_Toc478050863)

[Videospel 9](#_Toc478050864)

[Voicemailspel 9](#_Toc478050865)

[Vossenjacht 10](#_Toc478050866)

[Stam/ +Stam: 11](#_Toc478050867)

[Abseilen 11](#_Toc478050868)

[Alarm! 11](#_Toc478050869)

[Deaddrop-speurtocht 11](#_Toc478050870)

[Doolhof 11](#_Toc478050871)

[Google Earth quiz 11](#_Toc478050872)

[Magnetron-experiment 11](#_Toc478050873)

[Portofoon-speurtocht 12](#_Toc478050874)

[Radioprogramma 12](#_Toc478050875)

[Reach-the-flag met portofoons 12](#_Toc478050876)

[Sstv-speurtocht 12](#_Toc478050877)

[Telegraafpalen 12](#_Toc478050878)

[TL-buizen oplichten naast de antenne 12](#_Toc478050879)

[Voicemailspel 13](#_Toc478050880)

[Vossenjacht 13](#_Toc478050881)

## Bevers:

### Blikken telefoon

Maak een blikken telefoon met twee lege conservenblikken die je via een draad aan elkaar maakt. Twee spelers nemen elk 1 blik in de hand. Ze gaan zo ver uit elkaar staan dat het touw gestrekt is tussen de blikken. De spelers kunnen nu door de blikken met elkaar praten. Het touw geleidt het geluid. (Tijd: tot ongeveer 1 uur. Wie: gehele groep)

### Doorfluistertje

Iedereen zit in een kring. De eerste persoon bedenkt een zin, en fluistert die in het oor van de persoon naast zich. Het doorfluisteren van de zin mag maar één keer. De volgende persoon fluistert de zin in het oor van de persoon die daarnaast zit enzovoort, totdat de zin de hele kring rond is. De laatst in de kring zegt hardop wat hij ervan verstaan heeft. Vaak is het iets heel anders dan de oorspronkelijke zin! (Tijd: ongeveer 30 minuten. Wie: gehele groep)

### Tik tik, wie ben ik?

Kinderen zitten in een kring. Een kind gaat in het midden zitten met de handen voor de ogen. Leiding wijst iemand aan die naar het kind in het midden loopt. Deze tikt het kind op de rug en zegt vervolgens (met een andere stem) 'tik, tik, wie ben ik?'. Het kind in het midden moet dan raden wie dit is. Is het goed dan mag deze nog een ronde zitten. Is het fout dan ruilt het met het tikkende kind. (Tijd: 15 minuten. Wie: hele groep)

### Videospel

Met een 2,4 GHz video zendertje en ontvangertje een videolink maken naar de andere kant van het meertje (bijvoorbeeld) en dan met behulp van gebaren en/of geluid een boodschap overbrengen, of gewoon je eigen televisieprogramma maken en uitzenden (Tijd: tot ongeveer een uur. Wie: in 2 groepen)

## Welpen:

### Blikken telefoon

Maak een blikken telefoon met twee lege conservenblikken die je via een draad aan elkaar maakt. Twee spelers nemen elk 1 blik in de hand. Ze gaan zo ver uit elkaar staan dat het touw gestrekt is tussen de blikken. De spelers kunnen nu door de blikken met elkaar praten. Het touw geleidt het geluid. (Tijd: tot ongeveer 1 uur. Wie: gehele groep)

### Doolhof

Maak een doolhof op de grond met paaltjes/piketten en afzetlint. Blinddoek één van de spelers, en geef hem een "oortje". Daaroverheen zet je een geluidwerende hoofdtelefoon, zodat de persoon alleen geluid hoort dat uit het oortje komt. Probeer nu de geblinddoekte persoon door het doolhof te navigeren. In plaats van een doolhof doorlopen kun je de geblinddoekte persoon ook iets anders laten doen, bijvoorbeeld iemand voeren, ezeltje-prik spelen of een tekening maken. (Tijd: tot ongeveer 1 uur. Wie: per nest)

### Doorfluistertje

Iedereen zit in een kring. De eerste persoon bedenkt een zin, en fluistert die in het oor van de persoon naast zich. Het doorfluisteren van de zin mag maar één keer. De volgende persoon fluistert de zin in het oor van de persoon die daarnaast zit enzovoort, totdat de zin de hele kring rond is. De laatst in de kring zegt hardop wat hij ervan verstaan heeft. Vaak is het iets heel anders dan de oorspronkelijke zin! (Tijd: ongeveer 20 minuten. Wie: gehele groep)

### Fix the keyboard

Neem standaard oude toetsenborden (één toetsenbord per team) en wip de toetsen er met een schroevendraaiertje af. Gooi alle losse toetsen in een bak. Laat teams tegen elkaar strijden om zo snel mogelijk alle toetsen op de juiste plaats weer op het toetsenbord plaatsen. De speler die het toetsenbord in de kortste tijd weer goed weet te herstellen wint het spel. Dit spel is mogelijk in estafettevorm (Tijd: 15 minuten) of te combineren met grote spellen waarbij toetsen van het toetsenbord te verdienen zijn.

### Hints

Hints is een spel waarbij niet [gesproken](https://nl.wikipedia.org/wiki/Spraak) mag worden. Hierbij moet iemand aan de rest van zijn of haar [team](https://nl.wikipedia.org/wiki/Team) duidelijk maken welk [woord](https://nl.wikipedia.org/wiki/Woord) of welke woordencombinatie hij of zij uitbeeldt, zonder erbij te spreken. Om het spel enigszins werkbaar te houden zijn er inmiddels algemene [gebaren](https://nl.wikipedia.org/wiki/Gebaar) ontstaan om het begrip uit te beelden. Zo kan de uitbeelder eerst met het aangeven van de [categorie](https://nl.wikipedia.org/wiki/Categorie_(classificatie)) ([televisie](https://nl.wikipedia.org/wiki/Televisie), [toneel](https://nl.wikipedia.org/wiki/Toneel_(spel)), [muziek](https://nl.wikipedia.org/wiki/Muziek), [sport](https://nl.wikipedia.org/wiki/Sport) enz.) beginnen, vervolgens het aantal woorden door even zoveel [vingers](https://nl.wikipedia.org/wiki/Vinger) in de lucht te steken. Indien de uit te beelden opdracht uit meerdere woorden bestaat, geeft de uitbeelder vervolgens aan met welk woord deze begint om het uit te beelden door het overeenkomend aantal vingers in de lucht te steken. Vervolgens kan de uitbeelder het aantal lettergrepen van het woord aangeven. Dat wordt meestal gedaan door het overeenkomend aantal vingers in de binnenzijde van de gestrekte [elleboog](https://nl.wikipedia.org/wiki/Elleboog) te leggen. Zo kan de opdracht in stukken worden gehakt, en wordt het uitbeelden gemakkelijker. Zo kan [kikkerbil](https://nl.wikipedia.org/wiki/Kikkerbil) moeilijk worden uitgebeeld, maar leveren [kikker](https://nl.wikipedia.org/wiki/Kikkers) en [bil](https://nl.wikipedia.org/wiki/Bil_(anatomie)) over het algemeen geen problemen op. Check <https://nl.wikipedia.org/wiki/Hints_(spel)> voor standaardgebaren. (Tijd 30 minuten, Wie: meerdere groepen)

### Lego

Zorg voor twee gelijke doosjes met willekeurige legoblokjes. De ene groep plaats de legoblokjes op elkaar en zendt de positie van de blokjes door naar de andere groep, die (in een andere ruimte) de opstelling probeert na te bouwen. Je kunt natuurlijk ook een willekeurig andere opdracht doorseinen: het doel van de opdracht is tenslotte dat je probeert om alleen via gesproken communicatie een boodschap goed over te brengen: Een foto beschrijven en natekenen kan natuurlijk ook. (Tijd: tot ongeveer 15 minuten. Wie: groepjes van maximaal 1 nest groot)

### Raad-je-plaatje

Maak een tekening waarvan de rest moet raden wat het is. Alleen... doe dit via de webcam of een andere beeldverbinding met een andere groep! (Tijd: tot ongeveer 1 uur. Wie: per nest)

### Seinen

Ouderwets seinen met vlaggen en lampen

### Solderen

Eenvoudige figuurtjes solderen met stukjes draad (Tijd: tot ongeveer 1 uur. Wie: gehele groep)

### Videospel

Met een 2,4 GHz video zendertje en ontvangertje een videolink maken naar de andere kant van het meertje (bijvoorbeeld) en dan met behulp van gebaren en/of geluid een boodschap overbrengen, of gewoon je eigen televisieprogramma maken en uitzenden (Tijd: tot ongeveer een uur. Wie: in 2 groepen)

## Scouts:

### Doolhof

Maak een doolhof op de grond met paaltjes/piketten en afzetlint. Blinddoek één van de spelers, en geef hem een "oortje". Daaroverheen zet je een geluidwerende hoofdtelefoon, zodat de persoon alleen geluid hoort dat uit het oortje komt. Probeer nu de geblinddoekte persoon door het doolhof te navigeren. In plaats van een doolhof doorlopen kun je de geblinddoekte persoon ook iets anders laten doen, bijvoorbeeld iemand voeren, ezeltje-prik spelen of een tekening maken. (tot ongeveer 1 uur, gehele groep)

### Fix the keyboard

Neem standaard oude toetsenborden (één toetsenbord per team) en wip de toetsen er met een schroevendraaiertje af. Gooi alle losse toetsen in een bak. Laat teams tegen elkaar strijden om zo snel mogelijk alle toetsen op de juiste plaats weer op het toetsenbord plaatsen. De speler die het toetsenbord in de kortste tijd weer goed weet te herstellen wint het spel. Dit spel is mogelijk in estafettevorm (Tijd: 15 minuten) of te combineren met grote spellen waarbij toetsen van het toetsenbord te verdienen zijn.

### Google Earth quiz

Met via Google earth koppelingen 'vliegen' naar bekende gebouwen zoals de Eiffeltoren en het Vrijheidsbeeld. De deelnemers moeten dan vragen beantwoorden over het object dat getoond wordt; bijvoorbeeld de naam van het object benoemen. Van te voren gemaakte koppelingen (.kmz) bestanden maken het gemakkelijk van object naar object te vliegen. Dit kan prima als onderdeel van een speurtocht waarbij er een veldteam met portofoons communiceert het commandocentrum, waarbij het veldteam bijvoorbeeld een vraag vindt bij een kmz bestandje die het commandocentrum moet beantwoorden via internet (Tijd: 1-2 uur, Wie: meerdere groepen, bijvoorbeeld 2 veldteams en 2 commandoteams).

### Lego

Zorg voor twee gelijke doosjes met willekeurige legoblokjes. De ene groep plaats de legoblokjes op elkaar en zendt de positie van de blokjes door naar de andere groep, die (in een andere ruimte) de opstelling probeert na te bouwen. Je kunt natuurlijk ook een willekeurig andere opdracht doorseinen: het doel van de opdracht is tenslotte dat je probeert om alleen via gesproken communicatie een boodschap goed over te brengen: Een foto beschrijven en natekenen kan natuurlijk ook. (tot ongeveer 15 minuten, groepjes van maximaal 1 patrouille groot)

### Portofoon-speurtocht

Met deze hike krijgt elk groepje scouts een portofoon en een routebeschrijving mee. De teams lopen van checkpoint naar checkpoint en ontvangen informatie over de route via de portofoon. Tussen de verschillende checkpoints (posten) gebruiken de groepen de bekende routetechnieken (oleaat, strippenkaart, kompas, etc.). Coordinaten en kompasrichtingen (alle routebeschrijvingen met codes) worden aan HQ gevraagd. Ook kunnen er nieuwe routes in code of “geheimtaal” worden gebruikt. Op de checkpoints zijn diverse spellen en opdrachten (Duur: 2 uur).

### Raad-je-plaatje

Maak een tekening waarvan de rest moet raden wat het is. Alleen... doe dit via de webcam of een andere beeldverbinding met een andere groep! (tot ongeveer 1 uur, per patrouille)

### Reach-the-flag met portofoons

Er is 1 centrale vlag in het midden van een bos/omgeving. De kinderen zijn verdeeld in een aantal groepen, die allemaal een eigen (zichtbare!) kleur bij zich hebben. Ze weten elkaars kleur niet van te voren! De groepen moeten de centrale vlag veroveren, maar als een andere groep ze ziet, en de juiste groep + kleur via de porto doorgeeft aan de spelleiding, is de geraden groep af. Maar als de verkeerde combinatie wordt doorgegeven, is de doorgevende groep af. Zo ontstaat een spannend kruip en sluipspel! (Tijd: tot 15 minuten per keer. Wie: tot 30 kinderen in)(Uit Wie is de Mol)

### Seinen

Ouderwets seinen met vlaggen en lampen

### Sstv-speurtocht

je hebt enige voorbereiding aan dit geheel, maar dan is resultaatook goed. Maak foto's van bepaalde locaties met herkenbare punten enzet deze foto’s om naar geluidvan eenSSTV-afbeelding (Thom weet hoe). Het makkelijkste is om dit bijvoorbeeld met mmsstv te doen omdat deze met de geluidskaart werkt. Zet het resultaat op een USB-stick en verstop deze op de plaatsen die je op de foto hebt gezet, zodanig dat het geluid op de eneplaats verwijst naar de volgende enzovoort. De spelers vinden de USB-sticks en moeten met behulp van een SSTV-programma de afbeeldingen decoderen. Robot36 is een goede mode om te gebruiken omdat hetniet zo lang duurt tot het complete plaatje op het scherm staat.

Een variant is om via een 2 meter of 70 cm zender afbeeldingen te versturen. Via een portofoon ontvangen de groepen de SSTV-afbeeldingen. Via een app kunnen ze die vervolgens decoderen, om zo achter de volgende locatie te komen. (Tijd: gehele opkomst. Wie: per patrouille)

### Telegraafpalen

Van pionierpalen ouderwetse telegraaf palen namaken, en hier vervolgens een koperdraadje tussen hangen. Je kan hiermee morse doorsturen en aan de ontvangstkant bijvoorbeeld een lampje of een buzzer af laten gaan. Hiermee kun je boodschappen doorsturen als onderdeel van een spel

### Videospel

Met een 2,4 GHz video zendertje en ontvangertje een videolink maken naar de andere kant van het meertje (bijvoorbeeld) en dan met behulp van gebaren en/of geluid een boodschap overbrengen, of gewoon je eigen televisieprogramma maken en uitzenden (Tijd: tot ongeveer een uur. Wie: in 2 groepen)

### Voicemailspel

Doe een speurtocht, een postenspel of een vossenjacht waarmee cijfers van een telefoonnummer kunnen worden verdiend. Ook is er een opdracht waarmee ze de juiste volgorde van de nummers kunnen verdienen. Het spel eindigt wanneer een groep het correcte bericht op het correcte voicemail heeft gehoord. (Tijd: gehele opkomst. Wie: per patrouille)

### Vossenjacht

Zoek middels een richtingsgevoelige ontvanger één of meerdere verstopte zenders (bijvoorbeeld in het bos), door gebruik te maken van kruispeiling. (gehele opkomst, per patrouille)

## Explorers:

### Abseilen

Abseilen vanaf je eigen gepionierde zendmast! (Tijd: gehele opkomst. Wie: gehele groep)

### Alarm!

Een persoon moet tegen tijd een parcours afleggen of materiaal verzamelen in een zone die door een alarmsensor bewaakt wordt (een of meerdere bewegingssensoren, aangesloten op een alarmgeluid). Elke keer dat de detector beweging meldt, wordt er een straftijd bijgeteld.

### Deaddrop-speurtocht

Een deaddrop-speurtocht kun je spelen met explorers die beschikken over een of meerdere laptops of tablets per groepje. Deaddrops zijn USB-sticks die verstopt liggen. Je kan dan zoekopdrachten of een speurtocht houden waarbij de deelnemers bewijzen dat ze een post hebben gevonden door er een bestand of bericht achter te laten. Of door een bestand op te halen die heb leidt naar de volgende opdracht of lokatie. Je kunt hiermee variaties maken waarbij teams het tegen elkaar opnemen. (Tijd: 1-2 uur, Wie: in meerdere groepen)

### Doolhof

Maak een doolhof op de grond met paaltjes/piketten en afzetlint. Blinddoek één van de spelers, en geef hem een "oortje". Daaroverheen zet je een geluidwerende hoofdtelefoon, zodat de persoon alleen geluid hoort dat uit het oortje komt. Probeer nu de geblinddoekte persoon door het doolhof te navigeren. In plaats van een doolhof doorlopen kun je de geblinddoekte persoon ook iets anders laten doen, bijvoorbeeld iemand voeren, ezeltje-prik spelen of een tekening maken. (tot ongeveer 1 uur, gehele groep)

### Google Earth quiz

Met Google earth koppelingen 'vliegen' naar bekende gebouwen zoals de Eiffeltoren en het Vrijheidsbeeld. De deelnemers moeten dan vragen beantwoorden over het object dat getoond wordt; bijvoorbeeld de naam van het object benoemen. Van te voren gemaakte koppelingen (.kmz) bestanden maken het gemakkelijk van object naar object te vliegen. Dit kan prima als onderdeel van een speurtocht waarbij er een veldteam met portofoons communiceert het commandocentrum, waarbij het veldteam bijvoorbeeld een vraag vindt bij een kmz bestandje die het commandocentrum moet beantwoorden via internet (Tijd: 1-2 uur, Wie: meerdere groepen, bijvoorbeeld 2 veldteams en 2 commandoteams).

### Portofoon-speurtocht

Met deze hike krijgt elk groepje scouts een portofoon en een routebeschrijving mee. De teams lopen van checkpoint naar checkpoint en ontvangen informatie over de route via de portofoon. Tussen de verschillende checkpoints (posten) gebruiken de groepen de bekende routetechnieken (oleaat, strippenkaart, kompas, etc.). Coordinaten en kompasrichtingen (alle routebeschrijvingen met codes) worden aan HQ gevraagd. Ook kunnen er nieuwe routes in code of “geheimtaal” worden gebruikt. Op de checkpoints zijn diverse spellen en opdrachten (Duur: 2 uur).

### Radioprogramma

Met de rowans een radioprogramma opnemen en (live) uitzenden via midlandfm

Of een televisieprogramma opnemen en dit uitzenden via de televisie (Tijd: jullie bepalen zelf hoelang je live de ether in durft!)

### Reach-the-flag met portofoons

Er is 1 centrale vlag in het midden van een bos/omgeving. De kinderen zijn verdeeld in een aantal groepen, die allemaal een eigen (zichtbare!) kleur bij zich hebben. Ze weten elkaars kleur niet van te voren! De groepen moeten de centrale vlag veroveren, maar als een andere groep ze ziet, en de juiste groep + kleur via de porto doorgeeft aan de spelleiding, is de geraden groep af. Maar als de verkeerde combinatie wordt doorgegeven, is de doorgevende groep af. Zo ontstaat een spannend kruip en sluipspel! (Tijd: tot 15 minuten per keer. Wie: tot 30 kinderen in)(Uit Wie is de Mol)

### Sstv-speurtocht

je hebt enige voorbereiding aan dit geheel, maar dan is resultaatook goed. Maak foto's van bepaalde locaties met herkenbare punten enzet deze foto’s om naar geluidvan eenSSTV-afbeelding (Thom weet hoe). Het makkelijkste is om dit bijvoorbeeld met mmsstv te doen omdat deze met de geluidskaart werkt. Zet het resultaat op een USB-stick en verstop deze op de plaatsen die je op de foto hebt gezet, zodanig dat het geluid op de eneplaats verwijst naar de volgende enzovoort. De spelers vinden de USB-sticks en moeten met behulp van een SSTV-programma de afbeeldingen decoderen. Robot36 is een goede mode om te gebruiken omdat hetniet zo lang duurt tot het complete plaatje op het scherm staat.

Een variant is om via een 2 meter of 70 cm zender afbeeldingen te versturen. Via een portofoon ontvangen de groepen de SSTV-afbeeldingen. Via een app kunnen ze die vervolgens decoderen, om zo achter de volgende locatie te komen. (Tijd: gehele opkomst. Wie: per patrouille)

### Telegraafpalen

Van pionierpalen ouderwetse telegraaf palen namaken, en hier vervolgens een koperdraadje tussen hangen. Je kan hiermee morse doorsturen en aan de ontvangstkant bijvoorbeeld een lampje of een buzzer af laten gaan. Hiermee kun je boodschappen doorsturen als onderdeel van een spel

### TL-buizen oplichten naast de antenne

Door een TL-buis vlakbij of naast de antenne te houden tijdens het zenden, zal de TL-buis oplichten. Dit kan ook als decoratie worden gebruikt door de buizen op te hangen aan een touwtje bij de antenne

### Videospel

Met een 2,4 GHz video zendertje en ontvangertje een videolink maken naar de andere kant van het meertje (bijvoorbeeld) en dan met behulp van gebaren en/of geluid een boodschap overbrengen, of gewoon je eigen televisieprogramma maken en uitzenden (Tijd: tot ongeveer een uur. Wie: in 2 groepen)

### Voicemailspel

Doe een speurtocht, een postenspel of een vossenjacht waarmee cijfers van een telefoonnummer kunnen worden verdiend. Ook is er een opdracht waarmee ze de juiste volgorde van de nummers kunnen verdienen. Het spel eindigt wanneer een groep het correcte bericht op het correcte voicemail heeft gehoord. (Tijd: gehele opkomst. Wie: per patrouille)

### Vossenjacht

Zoek middels een richtingsgevoelige ontvanger één of meerdere verstopte zenders (bijvoorbeeld in het bos), door gebruik te maken van kruispeiling. (gehele opkomst, per patrouille)

## Stam/ +Stam:

### Abseilen

Abseilen vanaf je eigen gepionierde zendmast! (Tijd: gehele opkomst. Wie: gehele groep)

### Alarm!

Een persoon moet tegen tijd een parcours afleggen of materiaal verzamelen in een zone die door een alarmsensor bewaakt wordt (een of meerdere bewegingssensoren, aangesloten op een alarmgeluid). Elke keer dat de detector beweging meldt, wordt er een straftijd bijgeteld.

### Deaddrop-speurtocht

Een deaddrop-speurtocht kun je spelen met explorers die beschikken over een of meerdere laptops of tablets per groepje. Deaddrops zijn USB-sticks die verstopt liggen. Je kan dan zoekopdrachten of een speurtocht houden waarbij de deelnemers bewijzen dat ze een post hebben gevonden door er een bestand of bericht achter te laten. Of door een bestand op te halen die heb leidt naar de volgende opdracht of lokatie. Je kunt hiermee variaties maken waarbij teams het tegen elkaar opnemen. (Tijd: 1-2 uur, Wie: in meerdere groepen)

### Doolhof

Maak een doolhof op de grond met paaltjes/piketten en afzetlint. Blinddoek één van de spelers, en geef hem een "oortje". Daaroverheen zet je een geluidwerende hoofdtelefoon, zodat de persoon alleen geluid hoort dat uit het oortje komt. Probeer nu de geblinddoekte persoon door het doolhof te navigeren. In plaats van een doolhof doorlopen kun je de geblinddoekte persoon ook iets anders laten doen, bijvoorbeeld iemand voeren, ezeltje-prik spelen of een tekening maken. (tot ongeveer 1 uur, gehele groep)

### Google Earth quiz

Met Google earth koppelingen 'vliegen' naar bekende gebouwen zoals de Eiffeltoren en het Vrijheidsbeeld. De deelnemers moeten dan vragen beantwoorden over het object dat getoond wordt; bijvoorbeeld de naam van het object benoemen. Van te voren gemaakte koppelingen (.kmz) bestanden maken het gemakkelijk van object naar object te vliegen. Dit kan prima als onderdeel van een speurtocht waarbij er een veldteam met portofoons communiceert het commandocentrum, waarbij het veldteam bijvoorbeeld een vraag vindt bij een kmz bestandje die het commandocentrum moet beantwoorden via internet (Tijd: 1-2 uur, Wie: meerdere groepen, bijvoorbeeld 2 veldteams en 2 commandoteams).

### Magnetron-experiment

Plastic en metalen sculpturen smelten in een magnetron

Lampen en TL-lampen in een magnetron

Ontploft het? (Tijd: tot de magnetron kapot is. Wie: gehele groep)

### Portofoon-speurtocht

Met deze hike krijgt elk groepje scouts een portofoon en een routebeschrijving mee. De teams lopen van checkpoint naar checkpoint en ontvangen informatie over de route via de portofoon. Tussen de verschillende checkpoints (posten) gebruiken de groepen de bekende routetechnieken (oleaat, strippenkaart, kompas, etc.). Coordinaten en kompasrichtingen (alle routebeschrijvingen met codes) worden aan HQ gevraagd. Ook kunnen er nieuwe routes in code of “geheimtaal” worden gebruikt. Op de checkpoints zijn diverse spellen en opdrachten (Duur: 2 uur).

### Radioprogramma

Met de rowans een radioprogramma opnemen en (live) uitzenden via midlandfm

Of een televisieprogramma opnemen en dit uitzenden via de televisie (Tijd: jullie bepalen zelf hoelang je live de ether in durft!)

### Reach-the-flag met portofoons

Er is 1 centrale vlag in het midden van een bos/omgeving. De kinderen zijn verdeeld in een aantal groepen, die allemaal een eigen (zichtbare!) kleur bij zich hebben. Ze weten elkaars kleur niet van te voren! De groepen moeten de centrale vlag veroveren, maar als een andere groep ze ziet, en de juiste groep + kleur via de porto doorgeeft aan de spelleiding, is de geraden groep af. Maar als de verkeerde combinatie wordt doorgegeven, is de doorgevende groep af. Zo ontstaat een spannend kruip en sluipspel! (Tijd: tot 15 minuten per keer. Wie: tot 30 kinderen in)(Uit Wie is de Mol)

### Sstv-speurtocht

je hebt enige voorbereiding aan dit geheel, maar dan is resultaatook goed. Maak foto's van bepaalde locaties met herkenbare punten enzet deze foto’s om naar geluidvan eenSSTV-afbeelding (Thom weet hoe). Het makkelijkste is om dit bijvoorbeeld met mmsstv te doen omdat deze met de geluidskaart werkt. Zet het resultaat op een USB-stick en verstop deze op de plaatsen die je op de foto hebt gezet, zodanig dat het geluid op de eneplaats verwijst naar de volgende enzovoort. De spelers vinden de USB-sticks en moeten met behulp van een SSTV-programma de afbeeldingen decoderen. Robot36 is een goede mode om te gebruiken omdat hetniet zo lang duurt tot het complete plaatje op het scherm staat.

Een variant is om via een 2 meter of 70 cm zender afbeeldingen te versturen. Via een portofoon ontvangen de groepen de SSTV-afbeeldingen. Via een app kunnen ze die vervolgens decoderen, om zo achter de volgende locatie te komen. (Tijd: gehele opkomst. Wie: per patrouille)

### Telegraafpalen

Van pionierpalen ouderwetse telegraaf palen namaken, en hier vervolgens een koperdraadje tussen hangen. Je kan hiermee morse doorsturen en aan de ontvangstkant bijvoorbeeld een lampje of een buzzer af laten gaan. Hiermee kun je boodschappen doorsturen als onderdeel van een spel

### TL-buizen oplichten naast de antenne

Door een TL-buis vlakbij of naast de antenne te houden tijdens het zenden, zal de TL-buis oplichten. Dit kan ook als decoratie worden gebruikt door de buizen op te hangen aan een touwtje bij de antenne

### Voicemailspel

Doe een speurtocht, een postenspel of een vossenjacht waarmee cijfers van een telefoonnummer kunnen worden verdiend. Ook is er een opdracht waarmee ze de juiste volgorde van de nummers kunnen verdienen. Het spel eindigt wanneer een groep het correcte bericht op het correcte voicemail heeft gehoord. (Tijd: gehele opkomst. Wie: per patrouille)

### Vossenjacht

Zoek middels een richtingsgevoelige ontvanger één of meerdere verstopte zenders (bijvoorbeeld in het bos), door gebruik te maken van kruispeiling. (gehele opkomst, per pattrouille)