# Afbeeldingsresultaat voor jota 2017Spellenverzameling JOTA-JOTI

# Versie 20170924

Inhoud

[Programma-ideeën 2](#_Toc490209593)

[Korte spelletjes 2](#_Toc490209594)

[Reach-the-flag met portofoons 2](#_Toc490209595)

[Morsecode 2](#_Toc490209596)

[Lego 2](#_Toc490209597)

[Solderen 3](#_Toc490209598)

[Doolhof 3](#_Toc490209599)

[Quiz 3](#_Toc490209600)

[HF 3](#_Toc490209601)

[VHF/QSL 3](#_Toc490209602)

[Bibberspel/zenuwenspiraal 3](#_Toc490209603)

[Blikken telefoon 3](#_Toc490209604)

[Alarm! 4](#_Toc490209605)

[Hints of raad-je-plaatje 4](#_Toc490209606)

[Doorfluistertje 4](#_Toc490209607)

[Telegraafpalen 4](#_Toc490209608)

[Seinen 4](#_Toc490209609)

[TL-buizen oplichten naast de antenne 4](#_Toc490209610)

[Langere spellen 5](#_Toc490209611)

[Het deurbel spel 5](#_Toc490209612)

[Vossenjacht 6](#_Toc490209613)

[Voicemailspel 6](#_Toc490209614)

[De ramp 6](#_Toc490209615)

[Geocaching 7](#_Toc490209616)

[De sstv-speurtocht 7](#_Toc490209617)

[Videospel 7](#_Toc490209618)

[Radioprogramma 7](#_Toc490209619)

[Abseilen 7](#_Toc490209620)

[Magnetron-experiment 7](#_Toc490209621)

[Inloopprogramma 9](#_Toc490209622)

[Solderen van JOTA bouwpakketjes 9](#_Toc490209623)

[Solderen van koperen vlinders, beesten of Scoutinglelie’s 9](#_Toc490209624)

[Filmmarathon 9](#_Toc490209625)

[Programmeren 9](#_Toc490209626)

[QR-code speurtocht 9](#_Toc490209627)

[Arduino’s (hele kleine computertjes) programmeren 10](#_Toc490209628)

[Zend-trum 10](#_Toc490209629)

[inter-nest 10](#_Toc490209630)

[Midland FM 10](#_Toc490209631)

[Elek-troep 10](#_Toc490209632)

# Programma-ideeën

De goede bedoelingen en de inzet van de zendamateur op je honk ten spijt: er zijn bij elke groep altijd maar een paar scouts echt geïnteresseerd in de zendapparatuur. Zeker nu je via het internet met één druk op de knop kunt communiceren met scouts over de hele wereld, is het zenden via radiogolven lang zo spectaculair niet meer als vroeger. Wanneer je het zenden, het communiceren en het gebruik maken van radiogolven en elektronica echter breder trekt, zijn er ineens een hele hoop leuke programma's te verzinnen.

## Korte spelletjes

Hieronder vind je enkele korte spelletjes, die je bijvoorbeeld voor een [postenspel](https://nl.scoutwiki.org/Postenspel) kunt gebruiken.

### 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! (Uit Wie is de Mol)

### Morsecode

Laat twee scouts, of twee groepjes scouts, morseseinen naar elkaar sturen vanuit verschillende ruimtes in je troeplokaal. Je kunt de sein-apparatuur zo simpel of zo authentiek maken als je zelf wilt.

### 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.

### Solderen

Eenvoudige figuurtjes solderen met stukjes draad

### 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.

### Quiz

Maak een quiz met vragen over de JOTA. Antwoorden kun je her en der in en om het clubhuis verstoppen. Je kunt dit een aparte post laten zijn, maar ook een rode-draad-spel dat tijdens het doen van de andere posten kan worden opgelost.

### HF

Een amateur maakt een verbinding met een scoutsgroep in het buitenland, en laat de kinderen met de andere scouts praten. Dan schrijft de amateur de call op een blaadje en moeten de kinderen op een prefixmap het land opzoeken.

### VHF/QSL

Laat de amateur een verbinding maken op 2m, direct, repeater, echolink, of zelfs met een andere amateur op het terrein met een portabel, alles is mogelijk. De scouts mogen degene aan de andere kant van de lijn vervolgens alles vragen (QTH, enzovoort) en dit in een zend-logboek invullen. Daarna kan een QSL-kaart geschreven worden.

### Bibberspel/zenuwenspiraal

Dit vereist wat voorbereiding. Maak van geleidende draad (buizen, fittingen en bochten) een zenuwenspiraal door de onderdelen aan elkaar te lassen. De uiteinden kun je de aarde in duwen, of op een houten plank monteren. Verdeel voor de puntentelling de spiraal in zones door hier en daar een plakkertje te plakken. Op een niet-geleidende stok monteer je een cirkel van koperdaad en deze verbind je met het bibberspel, met daartussen een autoclaxon en een 12 V batterij. Het spel is klaar om gespeeld te worden!

### 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.

### 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.

### Hints of raad-je-plaatje

Speel een spelletje hints of 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!

### 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!

### 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

### Seinen

Ouderwets seinen met vlaggen en lampen

### 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

## Langere spellen

Hier volgen enkele ideeën voor spellen die langer duren of die je met de hele groep kunt doen:

### The Black Box

Een spannende zoektocht naar een verstopte zender, die morse en GPS locaties uitzendt!

Tijdens de opkomst komt er een bericht binnen dat er in de omgeving een vliegtuig is neergestort. (Voor explorers kan het verhaal natuurlijk weggelaten worden, of aangepast worden…). De zwarte doos ligt op zo’n 20 kilometer bij het clubgebouw vandaan, en moet worden opgespoord door de speltak. Dit kunnen ze doen door een richtantenne mee te nemen (een HB9CV, vraag aan je zendamateur hoe dit zit) en een portofoon. Naarmate ze dichter bij de zwarte doos komen, wordt het signaal natuurlijk sterker. Degene die als eerste bij de zwarte doos komt, wint natuurlijk eeuwige roem!

Deze speurtocht kun je lopend doen bij korte afstanden, of met de fiets of auto bij grotere afstanden. Voor zendamateurs: praktisch gezien kan de zender bestaan uit een goedkoop Chinees portoontje, die constant hetzelfde uitzendt (bijvoorbeeld JOTA-JOTA – roepletters – GPS locatie). De audio en GPS locatie kunnen met behulp van een Arduino worden gemaakt. Een accuutje voedt het geheel. Doe dit bij voorkeur in een rustige band, bijvoorbeeld de 70cm band. De antenne wordt ook een stuk handzamer.

Een toevoeging is het inbouwen van een escape: de zwarte doos zendt ook zijn gps-positie uit! De Scouts kunnen dit met de hand, of met een smartphone app decoderen, en het coördinaat zo in Google Maps plakken!

Het deurbel spel

Met een draadloze deurbel kan je leuke spelletjes doen!  
Hier onder een paar voorbeelden:

Spel 1:  
Vossenjacht!  
Doe per groepje een deurbel in een rugzakje. Doe deze rugzak om de vos die vervolgens uitzicht in een afgesproken gebied (bos) zich verstopt.  
Elk groepje heeft een deurbelknop. Met deze knop gaan ze de vos opsporen door steeds op het knopje te drukken.  
Elke groep gaat natuurlijk een eigen weg.  
Wanneer ze in de buurt komen van de vos zal hun deurbel gaan luiden zodat ze ongeveer weten waar de vos bevind.  
De vos kan dan besluiten om van ze weg te rennen.  
Ideaal als nachtspel!

Spel 2:  
Deurbelroof!  
Idem als bij normale vlaggenroof enkel nu is de deurbel de vlag.  
De deurbel moet aan een touwtje zo hoog mogelijk aan een boom hangen maar wel zo dat een kind het er af kan halen.  
Heb je meerdere deurbellen met elk dezelfde golflengte, dan twee deurbellen als vlag en de deurbelknoppen allen uitdelen.

Spel 3:  
De wegwijsknuffel.  
Je thema kan bepalen waar in je de deurbellen doet, hier in voorbeeld is het een totempaal, thema indianen.

doe in de kartonnen buis wat een totem voorstelt drie deurbellen die elk een eigen melodie hebben.  
Elk melodie stelt een richting voor, links, rechts en rechtdoor.  
Zet de totem in een bolderkar en loop zo met je bevers of welpen een route.  
Bij elke kruising kunnen de kids aan de totem vragen welke kant ze op moeten. De totem antwoord met een melodie.  
Drie leiding hebben elk een deurbelknop in hun zak.......

tip: je kan ook de deurbellen in een rugzak doen zodat er drie bevers met een rugzak lopen. Of in de kar een dubbele bodem maken....

Spel 4:  
Sluipspel.  
Elk groepje van drie personen hebben een deurbel bij zich. Samen moeten ze naar een open terrein zien te sluipen zonder dat de deurbel afgaat.   
Gaat de bel af dan moeten ze weer melden bij startpunt.  
De leider in het open terrein heeft alle deurbel knoppen en mag deze om de beurt indrukken......

Spel 5:  
Ook handig om bij een quiz te gebruiken....

Spel 6:  
Mark Volmer Een route maken (liefst in 't donker). Bij de start een deurbelknop en tien meter (of meer, afhankelijk van bereik) verderop de gong. Een kind moet op de knop blijven drukken terwijl de rest vd groep de gong opzoekt. Daar hangt weer een knop waarmee je de volgende gong kunt zoeken.  
Zo kun je mooi kriskras door een bos (langs een pad lopen op deze manier is wat saai).

Spel 7:  
Zoek de bel!  
Verstop per groepje een deurbel in het bos of afgebakend terrein of in je blokhut.  
Alle groepjes starten tegelijk, welk groepje komt het eerst met hun deurbel terug?  
Hebben de deurbellen dezelfde golflengte dan de deurbellen merken met de groepsnaam.

Spel 8:  
De Kampstafdeurbel..  
Op het kampterrein wil je als leiding niet steeds ongevraagd gestoord worden door de scouts die opeens al in je tent staan.  
Dan is de deurbel een uitkomst! Plaats een paaltje met de deurbelknop op de rand van je staftent gebied (afbakenen met touw of zo)  
Daar moet de scout wachten totdat je als leiding toestemming geeft om te komen.

Spel 9:  
Oproepsysteem:  
Plaats op je kampterrein per patrouille een bel met een eigen melodie.  
De knoppen heb je dan in je staftent, zo kan je steeds elke patrouille apart naar je toe laten komen.  
Een aparte bel voor de PL's en APL's  
Een aparte bel voor foerageren.  
Een aparte bel voor Verzamelen.  
Is weer eens anders dan de fluit of geschreeuw over je terrein!

### Vossenjacht

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

### 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.

### De ramp

Er is in de buurt een ramp gebeurd, en de groepjes moeten er zo snel mogelijk achter zien te komen WAT er is gebeurd, WAAR het is gebeurd en WELKE HULPDIENSTEN er nodig zijn. Van elk groepje gaat er een deel op pad met portofoons of andere zendapparatuur, en een ander deel blijft achter in het commandocentrum om alle informatie te verzamelen. Samen proberen ze zo snel mogelijk achter 'de oplossing' te komen. Het commandocentrum krijgt meldingen binnen van plekken waar mogelijk aanwijzingen te vinden zijn. Het zoekteam wordt door het commandocentrum via een APRS-kaart en de portofoons naar de plekken met aanwijzingen geloodst. Het zoekteam geeft vervolgens de gevonden aanwijzingen door aan het commandocentrum. Groepjes die denken voldoende aanwijzingen gevonden te hebben, mogen een mogelijke oplossing bedenken. Het zoekteam en commandocentrum kunnen hierover overleggen d.m.v. de portofoons.

### Geocaching

Verstop vooraf wat deadletterboxes en laat ze die zoeken.

### De 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 metmmsstv 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.

### 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

### Radioprogramma

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

Of een televisieprogramma opnemen en dit uitzenden via de televisie

### Abseilen

Abseilen vanaf je eigen gepionierde zendmast!

### Magnetron-experiment

Plastic en metalen sculpturen smelten in een magnetron

Lampen en TL-lampen in een magnetron

Ontploft het?

## Inloopprogramma

Zo'n JOTA gaat 24 uur lang door. Om de scouts te vermaken die de hele dag en nacht aanwezig zijn, kun je inloopprogramma's verzinnen. Hieronder vind je enkele suggesties:

### Solderen van JOTA bouwpakketjes

Regel een paar goede beschrijvingen of iemand met ervaring of verstand van zaken, en soldeer een motortje, knutsel een object met led-lampjes of maak een ander spectaculair bouwwerk.

### Solderen van koperen vlinders, beesten of Scoutinglelie’s

### 

### Filmmarathon

Liefst met JOTA/JOTI-gerelateerde films natuurlijk, waarin zenden of internetten centraal staat. Suggesties: [Windtalkers](http://nl.wikipedia.org/wiki/Windtalkers), [The Net](http://nl.wikipedia.org/wiki/The_Net), [Hackers](http://nl.wikipedia.org/wiki/Hackers) en [You'vegot mail](http://nl.wikipedia.org/wiki/You%27ve_Got_Mail).

### Programmeren

Arduino’s (hele kleine computertjes) programmeren.

### QR-code speurtocht

Speurtocht door heel Oudewater met QR-codes

### Arduino’s (hele kleine computertjes) programmeren

### Zend-trum

2 zenders , 1 voor Nederland en de andere voor wereldwijd met een wereld kaart. Zodat we vlaggentjes kunnen prikken waar we connecties hebben gehad. Beamer voor aan de laptop. Toren uitlichten met lampen.

### inter-nest

paar laptops (ongeveer 4) met een beamer en internetkabels. Voor bijv. IRC chat en ter ondersteuning voor spellen. Nog een wereldkaart met wie je hebt gechat.

## Midland FM

Hun krijgen een lokaal om een uur uit te zenden op Midland FM.

## Elek-troep

De oude materialen die we verzamelen uit elkaar halen om te zien hoe een apparaat er van binnen uitziet. Daarna schroeven ze hem terug in elkaar. Solderen van bouwpakketjes. 2 verschillende plekken maken hiervoor.