

Naam activiteit:	Bever Spel, het huis van Professor Plof		
Type activiteit:	 Sport & Spel, Uitdagende Scouting Technieken		
Speltakken:	Bevers		
Tijd:		Voorbereiding:	10 - 30 minuten
		Uitleg:	10 minuten
		Spel:	15 - 60 minuten
Benodigdheden:	Kleurenprinter, papier, schaar en plakband		

Professor Plof is al een tijdje op reis naar de jungle, op zoek naar dieren in het wild. Omdat Stuiters en Rebbe al een tijdje niets hebben gehoord van Professor Plof, vragen ze Bas Bos om hulp. Bas Bos past op het huis sinds Professor Plof op reis is. "Ik heb de sleutel van zijn huis," roept Bas Bos. Onderweg naar het huis van Professor Plof komen ze Noah, Sterre en Fleur tegen. "Hebben jullie iets gehoord van Professor Plof," vraagt Stuiters, het drietal schudt nee en begint zich ook zorgen te maken om Professor Plof. Ze besluiten met de andere 3 mee te gaan naar het huis van Professor Plof. Als de 6 bij het huis van Professor Plof aankomen, merken ze op dat er licht brandt in het huis. Eenmaal binnen treffen ze een chaos van jewelste aan. Sterre merkt op: "Professor Plof had helemaal niet eens op reis gehoeven, zijn huis is zelf een jungle." Rebbe vindt een foto van haarzelf: "Kijk, hier heb ik nog roze haar!" Ook Bas Bos vindt een foto van zichzelf: "Grappig, hier heb ik nog dat blauwe overhemd!" Terwijl de rest in huis zoekt naar aanwijzingen waar de professor zou kunnen zijn, is Stuiters afgeleid door het bliepjesgeluid dat uit het laboratorium van Professor Plof komt. Stuiters doet de deur van het laboratorium open en ziet dat de computer van de professor nog aan staat. "Bleep" hoort hij en er verschijnt telkens een foto op het scherm. "[bleep] Hey dat is een Toekan,... [bleep] en dat is een krokodil,... [bleep] en dat is een slang." Ook komen er soms foto's van een oud gebouw, een gebouw dat uit elkaar valt, voorbij. "Dat is een ruïne," roept Noah, die over de schouder van Stuiters meekijkt op het scherm van de computer. Noahs blik valt op de vreemde tekens die zichtbaar zijn op de muren van het oude gebouw. "Dat is een soort code, een geheimschrift, als we dat kunnen ontcijferen, dan weten we waar de professor zich bevindt!" Inmiddels waren de anderen ook in het laboratorium en ze vinden Noahs idee om de tekens op de foto te ontcijferen een goed plan, alleen hoe begin je aan zoiets?

Speluitleg:**Principe van het spel:**

Geocachen en escaperooms zijn avontuurlijk en ontzettend leuk, maar voor Bevers te ingewikkeld om puzzels op te lossen. Lezen is lastig, daarom doen we het met foto's en kleuren. Dit spel speel je met Bevers in kleine groepjes, die beginnen bij een foto. Bij elke foto hoort een vraag met 2 antwoorden en bij elk antwoord hoort een foto. Op de foto zijn de 5 vrienden van Stuiters in het verhaal te zien, met kleding of haar in andere kleuren. De foto's verwijzen telkens naar een foto die ze verder op in het clubgebouw moeten gaan zoeken. De goede foto verwijst naar de volgende, de foute springt 2 of 3 foto's verder. Bij elke foto die ze vinden en de vraag beantwoorden en eventuele opdracht uitvoeren, krijgen ze een puzzelstuk van de foto van Stuiters. Als alle vragen goed beantwoorden, hebben ze de foto van Stuiters compleet.

Doel van het spel:

Alle vragen zo goed mogelijk te beantwoorden om alle 10 de foto's te vinden en zo de 10 puzzelstukken van de foto van Stuiters compleet te maken.

Start van het spel:





Print vooraf de foto's van bladzijde 6 t/m 16 in KLEUR uit, voor Stuiters is voor elk groepje 1 exemplaar. Hang de foto's van Bas, Rebbel, Noah, Fleur en Sterre verspreid door het clubgebouw. Pak het strategisch aan en laat de groepjes ook de JOTA zendstations (shacks) en de JOTI chat passeren. Knip of snij de foto's van Stuiters in 10 stukken en verdeel die bij de foto's. Zorg dat elke leider een vragenlijst bij zich heeft (zie het voorbeeld hier verderop op de pagina). Met duidelijk bij elk antwoord naar welke foto ze moeten gaan (bijvoorbeeld, fout antwoord naar Rebbel met roze haar en goed antwoord naar Bas Bos met het blauwe overhemd.)










Opdrachten en variatie:










Uiteraard kun je het spel nog aankleden met extra korte opdrachten die ze bij elke bezochte foto kunnen doen. Is je Bevergroep toe aan extra uitdaging, hang dan extra foto's van de andere dorpsbewoners ertussen, dan wordt het iets moeilijker. Hebben jullie zelf fanatieke Beverleiding die graag de personages zelf wil spelen, maak dan foto's met hun in verschillende kleuren kleding.








Wilde Voorbeeldvragen:

1. Zitten er wolven in Nederland?
2. Zijn alle slangen giftig?
3. Leven pinguïns alleen in de sneeuw?
4. Komen wilde dieren alleen in Afrika voor?
5. Is een gorilla een mensaap?
6. Is de eucalyptus een boom of een dinosaurus?
7. Is de manta een vleermuis of een vis (rog)?
8. Is de grootste roofvogel in Nederland een buizerd of een zeearend?
9. Jagen de leeuwen in een groep of alleen?
10. Hebben de meeste spinnen 8 ogen?

Nummer:	Foto:	Antwoord:		Naar foto:
1		Ja	Goed:	
		Nee	Fout:	
2		Nee	Goed:	

		Ja	Fout:	
3		Nee	Goed:	
		Ja	Fout:	
4		Nee	Goed:	
		Ja	Fout:	
5		Ja	Goed:	

		Nee	Fout:	
6		Boom	Goed:	
		Dinosaurus	Fout:	
7		Vis (Rog)	Goed:	
		Vleermuis	Fout:	
8		Zeearend	Goed:	

		Buizerd	Fout:	
9		In een groep	Goed:	
		Alleen	Fout:	
10		Ja	Goed:	
		Nee	Fout:	