

Naam activiteit:	Het 8-bit spel		
Type activiteit:			
Speltakken:	Welpen, Scouts, Explorers, Rover-Scouts		
Tijd:		Vorbereiding:	5 minuten
		Uitleg:	5 minuten
		Spel:	15 minuten
Benodigdheden:	Speelveld; pionnen; 16 plastic bekertjes; watervaste merkstift; 4 emmers (2 vol met water, 2 leeg)		

Inleiding:

Veel digitale informatie wordt getransporteerd in deeltjes die in een vaste vorm aankomen. De ontvanger plakt de deeltjes weer aan elkaar om de informatie leesbaar te maken.

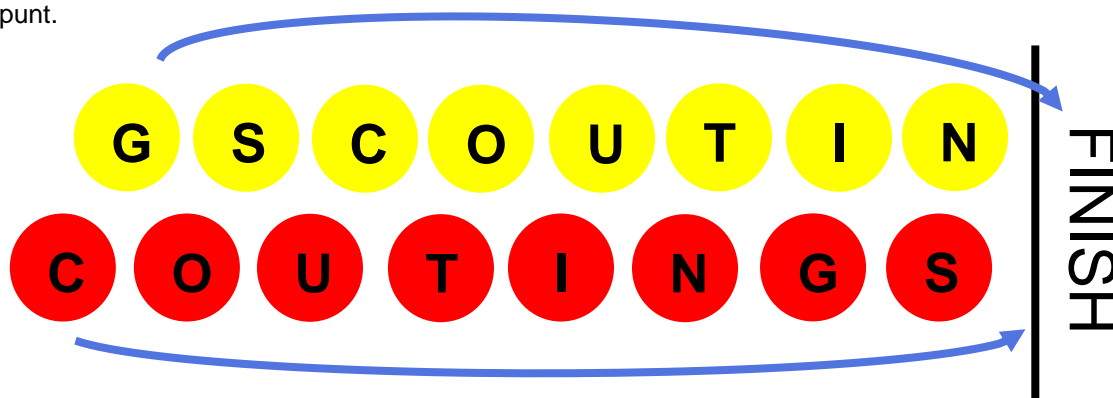
Speluitleg:

Principe van het spel:

2 teams leggen een afstand af van startpunt naar eindpunt (ongeveer 50 meter). Elke speler heeft een bekertje met een letter van het woord (b.v. scouting) en gevuld met water.

Doel van het spel:

Het team waarbij de eerste over de finish gaat en heeft al de letters weer op de juiste plaats heeft, wint en krijgt 2 punten. Het team dat onderweg het minste water heeft verloren krijgt hiervoor ook een punt.



Start van het spel:

Elke speler vult vooraf het bekertje tot aan de rand met water. Elk team gaat in de juiste volgorde staan achter het startpunt, zodat het woord leesbaar is. Op het moment dat de spelleider het spel start met een (fluit)signaal, loopt of rent de achterste speler naar voren en gaat voor de eerste speler staan. Daarna gaat de speler die dan als laatste staat, enzovoort. Groepen die te snel gaan, kunnen op het laatst niet meer corrigeren. Want als de eerste over de finish gaat, moet de volgorde kloppen. Dus bij het woord scouting moet de persoon met het bakje "G" als eerste over de finish gaan.

Opdrachten en variatie:

Afhankelijk van de groepsgrootte en de moeilijkheidsgraad, kun je er voor kiezen meer of minder spelers tegen elkaar te laten spelen. Gebruik je woorden waarbij meerdere overeenkomende letters zitten, geef dan elke letter ook een extra nummer, b.v. A1, A2