**Bron**

<https://activiteitenbank.scouting.nl/component/k2/item/10755-op-zoek-naar-bliep>

**Themaverhaal**

Steven komt overstuur het lokaal van de bevers in. BLIEP, zijn nieuwste robot, is kwijt kunnen de bevers hem helpen met zoeken. Tijdens het zoeken gaat zijn walkietalkie af, misschien heeft BLIEP ook een walkietalkie meegenomen? Via de walkietalkie kunnen de bevers vragen waar BLIEP heen gegaan is. Kunnen de bevers Steven helpen om BLIEP te vinden en hem weer terug te brengen naar Hotsjietonia?

**Activiteit**

De bevers gaan een kruispuntenroute lopen aan de hand van walkietalkie aanwijzingen. Bij elk kruispunt/driesprong/etc. waar de bevers komen hangt een briefje met een nummer. Als ze dat nummer doorgeven via de walkietalkie, geeft BLIEP (de robot die ze moeten vinden) de richting door welke weg ze moeten nemen (rechtdoor, linksaf, rechtsaf). Bij het volgend kruispunt kunnen ze het volgend nummer vinden en de volgende hint vragen. BLIEP heeft tijdens het uitzetten bij elk kruispunt bijgehouden welke nummer opgehangen is en welke kant ze moeten opgaan, dus BLIEP kan makkelijk opzoeken, waar de bevers zijn en welke kant ze op moeten gaan en dit doorgeven. Aan het einde van de tocht vinden de bevers BLIEP en kunnen ze haar/hem weer terugbrengen naar de groep.

**Benodigdheden**

* 2 portofoons
* 2 kompassen
* Briefjes met nummers
* Schrijfgerei voor BLIEP om vast te leggen hoe zij/hij is gelopen.

**Extra informatie**

* Hang de nummers niet in volgorde op.
* Zorg ervoor dat de nieuwe brief niet zichtbaar is van de vorige locatie, anders kunnen ze naar het volgende punt lopen zonder aan BLIEP te vragen waar ze heen moeten.
* Neem de brieven met nummers mee als je erlangs komt, dan hoef je niet nog een keer terug om ze weg te halen.
* In plaats van links, rechts of rechtdoor zou je ook met kompasrichtingen kunnen werken, om het wat moeilijker te maken. Hiervoor heb je dan nog wel 2 kompassen extra nodig (een voor BLIEP en een voor de bevers).
* Denk eraan bij het uitzetten van de tocht dat de bevers er langer overdoen dan een staflid. Een uitgezette tocht van een kwartier kan al gauw een half uur duren voor de bevers.
* Je kan met de bevers ook al een klein beginnetje maken met de etherdiscipline. Bijvoorbeeld door een simpele uitleg van de portofoon: Als je wilt praten, knop indrukken, even wachten en dan pas iets zeggen. Nadat je klaar bent met je vraag, afsluiten met “over”.

**Activiteitengebieden**

* Uitdagende Scouting Technieken