**Themaverhaal**

Er is maar 1 manier om de hacker op te sporen bedenkt Joost: “We moeten op onderzoek uitgaan op de servers van de school”. Joost volgt op: “Maar ik heb eigenlijk helemaal niet zoveel verstand van computers”. Gelukkig is daar Jeroen “Geen zorgen, ik ken nog wel wat goede tutorials op het internet om je te leren programmeren, Joost. Als we die volgen kunnen we misschien een programma schrijven om naar sporen te zoeken van de hacker!”

**Activiteit**

Verdeel het hele terrein in meerdere posten, en de scouts in groepjes van 4-6. Over alle posten liggen verschillende blokken programmeercode verspreid. De groepen moeten met deze blokken een stuk werkende programmatuur maken (het is uiteraard niet echte code, maar voor een niet technisch persoon ook leesbaar). Per groep rent er telkens 1 scout naar 1 van de posten om hier een blok code naar keuze op te halen. Zit er niets bij wat die wil hebben, dan gaat hij naar de volgende post. Zodra hij een blok code pakt, moet deze scout weer teruglopen naar diens groep. Daarna mag de volgende gaan rennen.

Terwijl 1 scout aan het rennen is, werken de andere scouts samen om een stuk werkende programmatuur te maken van de blokken code die verzameld zijn. Zodra de groep hun programma heeft uitgewerkt stopt het spel, en kijkt de spelleider of het correct is of niet. De eerste die een werkend stuk programma heeft, wint.

Het programma dat gemaakt wordt, geeft de hint naar de identiteit van de hacker

**Activiteitengebieden**

* Sport & Spel