Bron

<https://activiteitenbank.scouting.nl/component/k2/item/1220-morse-nachtspel-in-3-levels>

Speltakken

* Welpen
* Scouts
* Explorers
* Roverscouts
* Plusscouts

Activiteit

Het spel wordt gespeeld in twee ploegen. Ze maken elk een kamp in het bos. De leiders zitten in een centraal kamp. Bij het maken van de kampen moet erop worden gelet dat de kampen en het centraal kamp altijd naar mekaar moeten kunnen seinen met de zaklamp. Voor elke gewonnen level krijgt de ploeg 10 punten. In elke level zijn er ook nog bonuspunten te verdienen.

*Level 1: Sluipen en enveloppen met morsecodes ontvangen*

Vanaf het fluitsignaal (of morsecode “start”) mogen de ploegen in de richting van het centraal kamp sluipen. Rond het centraal kamp liggen een tiental briefomslagen. In de meeste briefomslagen zit niets in, maar in enkele zit de opdrachtenkaart die ze nodig hebben voor level 2. Wanneer de leden gezien zijn door de leiders in het centraal kamp, moeten ze terug naar hun eigen kamp om het opnieuw te proberen. Ze moeten blijven sluipen tot ze een envelop vinden waarin de opdrachtenkaart zit. Als ze de opdrachtenkaart gevonden hebben, moeten ze dit d.m.v. een afgesproken signaal laten weten aan het centraal kamp. Ze mogen naar de volgende level.

*Level 2: Ontvangen morsebericht ontcijferen en juiste opdracht uitvoeren*

Op de opdrachtenkaart staan (in morse) enkele opdrachten. Het centraal kamp seint door welke opdracht ze moeten uitvoeren.

1. (Omgekeerd verstoppertje) Zoek de leider
2. Laat de leiders in het centraal kamp heel hard schrikken
3. Sein het aantal groepsleden door
4. Kies een kapitein van jullie ploeg en sein zijn naam door
5. (Enkel als de twee ploegen in level 2 zitten): De kapitein die het eerste in het centraal kamp is, wint deze opdracht
6. Maak enkele angstaanjagende diergeluiden
7. Breng vier verschillende soorten boombladeren

Per uitgevoerde opdracht krijgt een ploeg 2 punten. Per juist ontcijferde niet uitgevoerde opdracht krijgt een ploeg 1 punt. Als een ploeg 3 opdrachten heeft uitgevoerd, gaan ze naar level 3.

*Level 3: Een vraag doorseinen naar de eigen ploeg en het juiste antwoord geven*

Als een ploeg level 3 bereikt heeft, gaat er één iemand van die ploeg naar het centraal kamp. Hij ontvangt een vraag, die hij zelf moet coderen en doorseinen naar zijn kamp. Zijn ploeg moet deze decoderen en het juiste antwoord terugseinen. De ploeg die al eerste de vraag juist beantwoordt, wint level 3. Voorbeeld: Hoe heeft de oprichter van Scouting? Robert Baden-Powell

Benodigdheden

* Zaklamp
* (De)codeer kaartjes morse
* Enveloppen
* Opdrachten
* Pen, papier, stift