

Speluitleg:

Doel:

Ontdekken waarom Dahinda is ontvoerd, bij wie Dahinda is en waar Dahinda is.

Speluitleg:

Opening

Dahinda is weg! En het is jullie aan jullie om erachter te komen waarom Dahinda wordt vermist, bij wie Dahinda is en waar Dahinda is. Het spel start bij de Talaabpoel. Hier woont Dahinda.

➔ Bekijk openingsfilmpje

In het openingsfilmpje worden de welpen om hulp gevraagd. Zij mogen dit mysterie oplossen. Dit kunnen zij doen door aan alle jungledieren, verspreidt over de jungle, hulp te vragen. De jungledieren kunnen de welpen meer vertellen over de vermissing van Dahinda.

Start spel

De welpen starten bij de Talaabpoel. Hier is Marala aanwezig. Door een raadsel op te lossen ontvangen de welpen van dit jungledier een deel van de oplossing. Vervolgens gaan de welpen op pad door de jungle. Op zoek naar de andere jungledieren die verspreid zijn over alle junglegebieden.

Verplaatsten door de jungle

De welpen kunnen naar een ander junglegebied door op een aangrenzend voetstapje te klikken van waar de welpen zich bevinden. Hierdoor verschijnt er een doe-opdracht. Als de welpen deze doe-opdracht hebben voltooid, kunnen ze door naar het volgende voetstapje (indien er twee tussen de gebieden liggen) of naar het volgende gebied. De opdracht behorende bij een voetstapje hoeft niet voor een tweede keer te worden uitgevoerd, indien de welpen nogmaals dit voetstapje gebruiken om zich door de jungle te verplaatsten.

Gebieden en jungledieren

Eenmaal in een gebied aangekomen, komen de welpen een jungledier tegen. Als de welpen op het jungledier klikken krijgen zij een raadsel. Als de welpen dit raadsel goed oplossen, ontvangen zij weer een hint. Deze hint kunnen de welpen invullen op de aftekenkaart (zie bijlage 2).

Hebben de welpen het raadsel opgelost en de hint opgeschreven, dan kunnen de welpen vanaf het gebied waar ze zich op dat moment in bevinden weer via een voetstap naar andere gebieden.

Aftekenkaart

Op een aftekenkaart kunnen de welpen de hint per jungledier opschrijven. In totaal zijn er acht jungledieren, verspreid over de acht gebieden, aanwezig. Er zijn dus acht hints te vinden. Pas als de welpen de hints van deze acht jungledieren hebben verzameld, weten ze:

- Waarom Dahinda is ontvoerd
- Met wie Dahinda is
- Waar Dahinda nu is

Om het raadsel op te lossen hebben de welpen ook de kaart met alle jungledieren en hun namen erop nodig (zie bijlage 3).

Einde van het spel:

Als de welpen alle hints hebben verzameld, kunnen de welpen de oplossing achterhalen. Het antwoord kunnen zij invullen door de klikken op: 'Ben je overal geweest en weet jij het antwoord? Klik hier!'. Bij een goed antwoord komt er een slotfilmpje in beeld. Bij een fout antwoord, puzzel dan even verder en vul nogmaals een antwoord in.

➔ Slotfilmpje bekijken.

Benodigdheden algemeen:

- Minimaal 1 leiding per nest
- Minimaal 1 laptop per nest
- Minimaal 1 aftekenkaart per nest
- Minimaal 1 kaart met alle jungledieren per nest
- Materialen voor de kleine spelletjes

Benodigdheden voor de spellen per nest:

- 1 pioniertouw per welp
- 1 pioniertouw of spanband (tussen twee bomen op 1,5 hoogte)
- Stoepkrijt of pioniertouwen
- Stoepkrijt of ongeveer 15 hoepels.
- 9 hoepels, stoepkrijt of 4 rechte takken.
- 1 bal
- 2 emmers
- 2x 4 dezelfde voorwerpen
- 2 rollen wc-papier
- a4tje of vouwblaadje per welp
- Telefoon met camera

- Voor elke welp iets om uit te beelden (bijv. lianen, waterval, boom, huis, regen, kampvuur)
- 1 leiding die de welpen 3 verschillende knopen kan leren
- 1 leiding die weet hoe je een bootje moet vouwen.

Groepsgrootte:

Speel dit spel in nesten (+/- 5 tot 6 welpen)

Duur:

+/- 2-3 uur

Locatie:

Rond het clubhuis

Tips:

- Leg de benodigdheden voor aanvang van het spel klaar.