Buiten programma's

- Levend Scrabble
- Levend colonisten van catan
- Live action vechtspel
- Handelspel zandverstuiving
- Levend stratego
- Hike / Dropping
- Crazy 88
- Het kraak de kluis programma
- LARP spel
- Ei laten overleven
- [TODO] Jachtseizoen spel
- Maagden steel spel

Levend Scrabble

Bij levend scrabble moeten de vk’s gouden munten verzamelen door opdrachten te doen. Met deze kunnen de groepjes verkenners letters kopen om op het bord te leggen. De groep die de meeste punten heeft verzamel door het, zoals bij scrabble, leggen van woorden, wint.

De verkenners mogen maar 7 letters per groep hebben. Omdat we de verkenners daar niet mee vertrouwen, hebben we een staf geregeld die de bank is en die de letters van de vk’s (in transparantie map hoesjes) bijhoud.

De regels:
- De verkenners kunnen voor 1 gouden munt, 1 willekeurige letter kopen.
- De verkenners kunnen voor 5 gouden munten een letter naar keuze kopen.
- Verkenners kunnen een letter wisselen voor een andere, maar dan moet HEEL DE GROEP bij de bank / het legbord een minuut wachten.
- Als de verkenners een woord willen leggen, moet heel de groep bij het leggen aanwezig zijn.

Rollen:
- Staf voor bank
- Staf voor het bord + puntentelling
- Staf voor opdrachten uitgeven die 1 goud per normale

Opdrachten
- 10 pushups
- Maak een piramide met je groepje
- Vind 10 middelgrote takken
- vind 50 kleine takken
- Ren een rondje om een zelf uit te zetten parcours
- doe 5 koprollen
- doen 10 seconden een handstand (zonder hulp)
- doe 30 seconden een handstand met hulp
- Vraag aan de foefen of ze nog hulp nodig hebben en voer die taak uit (bij geen taak geen munt)
- Vertel een goede mop
- Maak een leuke woordgrap
- Spel een woord (staf mag verzinnen welke)
- Doe 2 succesvolle radslagen
- Klim in een boom (als er beklimbare bomen zijn)
- Leg een mastworp
- Knoop een driepoot (3 munten)
- Knoop een A (5 munten)
- Overtuig Jim om je een munt te geven
- Overtuig Robin om je een munt te geven

- herschrijf een slogan van een zelf gekozen product
- Overtuig bram om een handstand te doen (10 munten)
- Plant een boom (vanaf eikel oud)
- Geef de kookstaf een origineel compiment (bij dubbel compliment geen munten)
- Doe 10 crunches
- Plank voor 1 minuut
- Overtuig de foefstaf om je een knopper te geven (0 munten maar je hebt nu wel een knopper)

Levend colonisten van catan

4 of 5 posten elk is een grondstof.
De vk’s moeten dorpen/steden en straten verzamelen met grondstoffen en zorgen dat ze het eerste een “rijk” opgebouwd hebben. In het midden begint een groep met “rovers”. Deze kunnen mensen tikken en een grondstof afpakken, daarna moeten zij deze verkenner weer laten gaan. Dezelfde grondstof mag niet 2x achter elkaar gepakt worden ivm valsspelen. Bij elke grondstof moet een kleine opdracht gedaan worden voordat de verkenner de grondstof krijgt.
Er is 1 rover per 5 (oid) verkenners

Grondstoffen
- Schaap
- hout
- steen
- erts
- graan

Kosten
Stad : 2 graan : 3 erts
Dorp : 1 van alles behalve erts
Straat : 1 hout, 1 steen

Per 2 straten mag er een dorp bijgebouwd worden

Punten:
- Dorp : 1
- Stad : 3

Doel: eerste tot 15 punten

Live action vechtspel

Regels:
De special moet 4 beurten afkoelen.
Iedere vk heeft 20hp

Klassen:

Melee:
- sword&shield: mag deflecten, gooit op een D10 0-5. Special: step&stab, gooien op d4 voor stappen en dan aanval
- Heavy: 2 handed, groot wapen. Doet 2x damage maar is traag. Special: twist, AOE damage. Gooit op een D10 0-3

Ranged:
- Sniper: 2x bow range. Gooit op een D10 0-3. Special: invincibility voor een ronde
- Bow: gooit met een bal voor range. Wanneer raak, dobbelen op D10 0-5. Special: triple shot. 3x gooien. Mag ook op willekeurige targets.

Magic:
- Wizard: Fireball aanval dobbelen met D10 0-5. Special healing, healt punten op basis van dobbel op D4.
- Necromancer: Shadowball gooi met D10 0-5. Special: Mind control, dobbel met D4 voor stappen, mag een ander persoon een x aantal stappen laten zetten in een richting.

Handelspel zandverstuiving

We gaan naar de zandverstuiving since het weer best prima is.
Bij de zandverstuiving gaan we een handelsspel doen.

De vk's krijgen een rugzak (die uitbreidbaar is door goud in te leveren)
De vk's gaan in tweetallen, eentje met de rugzak en eentje met een wapen en schild.
De vk met het wapen mag een andere vk met een rugzak tikken en zijn goederen stelen.
De rugzakdrager heeft het te zwaar om ook het goud bij te houden, dus houd de beschermer dat bij.
Dit betekent dat een wapendrager ook een andere wapendragen mag tikken. Als de andere getikte wapendrager zwakkere bescherming heeft dan dat de tikker aanval heeft, word het goud naar de tikker overgedragen. Anders is dit andersom.
Goederen kunnen gekocht worden met het goud wat de vk's verdienen met het ruilen.

Er zijn een aantal goederen:
- Kaas (koop: 1, verkoop: 2)
- Hout (koop: 2, verkoop: 5)
- Katoen (koop: 15, verkoop: 30)
- Koper (koop: 70, verkoop: 150)
- Ijzer (koop: 200, verkoop: 500)
- Platina (koop: 800, verkoop: 2000)
- Diamant (koop: 7000, verkoop: 15000)

Rugzak Upgrades:
- Tier 1: 50
- Tier 2: 300
- Tier 3: 1000
- Tier 4: 5000
- Tier 5: 15000
- Tier 6: 30000

Wapens:
- Houten zwaard (standaard) Atk: 1
- Ijzeren zwaard (koop: 60) Atk: 3
- Stalen zwaard (koop: 1700) Atk: 7
- Gouden zwaard (koop: 6000) Atk: 12
- Platina zwaard (koop: 11000) Atk: 17
- Diamanten zwaard (koop: 30000) Atk: 25

Schilden:
- Houten schild (standaard) Def: 2

- Ijzeren schild (koop: 50) Def: 4
- Stalen schild (koop: 1500) Def: 10
- Gouden schild (koop: 5000) Def: 15
- Platina schild (koop: 10000) Def: 20
- Diamanten schild (koop: 100000) Def: 26

Mocht het spel niet lang genoeg duren opvullen met een balspel/bulldog/hemelenaarde idk improviseer

Levend stratego

VK's rennen rond op de zandverstuiving of waarever waar ruimte is zoekende naar de vlag van het andere team. Ze hebben hun eigen vlag ook verstop tussen knie en schouder hoogte. Elke vk heeft een rol. Als een vk een andere tikt, wint degene met het hoogste kaartje.

Spelregels

- De spion kan de maarschalk verslaan.
- De bom mag niet tikken
- De mineur kan de bom ontmantelen

Hike / Dropping

Kies een plek ergens in de polder en geef de VK's een richting of een routetechniek of iets dergelijks. Daarna moeten ze terug lopen naar het scoutinggebouw. In de tussentijd kan je zelf handige dingen doen zoals je kast opruimen ofzo.

Routetechnieken die je kan gebruiken:

- Blinde vlek
- Vissengraat
- Bolletje pijltje
- Kompasschieten met graden

Crazy 88

Maak een lijst met dingen die de vk's moeten doen. Ze mogen hun telefoon meenemen en moeten foto's maken van de dingen die ze doen. Deze foto's moeten door een staflid goedgekeurd worden. Als ze een opdracht voltooien, moeten ze minstens 2 andere verkenners op de foto hebben staan, anders telt de foto niet (of een ander getal, ligt aan de groepsgrootte).

Het kraak de kluis programma

Je hebt een paar kluizen met cijfercodes. De vk's kunnen bij een spel (bijv vuurstokn / pionieren) een cijfer verdienen. De eerste die een kluis kraakt, wint de prijs die in de kluis zit zoals chips ofzo. Een groepje vraagt bij een post voor het cijfer wat bij hun kluis hoort en lost zo de code op.

LARP spel

De scouts mogen elk een klasse kiezen, dat is een van de onderstaande. Elke klasse heeft een bepaalde HP en aanval. Een tovernaar kan bijvoorbeeld aanvallen en healen, maar heeft weinig hp en moet met een tennisbal gooien om een spell te raken. Een boogschutter kan met een klein wapen van dichtbij aanvallen, maar met weinig attack, maar mag met een grote bal naar een tegenstander gooien om hem 'te beschieten', en heeft ook niet bijzonder veel HP. Een zwaardvechter heeft veel HP en veel kracht en meer kans op schade, maar moet met zijn zwaard fysiek de vijand kunnen raken om een aanval te kunnen landen. Kan evt ook gebruik maken van pantser.

De verkenners verdelen zich in 4 groepen, en beginnen in verschillende hoeken van een speelveld. De staf kan eventueel met strategische keuzes helpen als een groep erg faalt. Ipc gaan de verkenners omstebeurt en het doel is om de andere partij uit te schakelen.

Klasses:

- Tovernaar
- Boogschutter
- Zwaardvechter

Ei laten overleven

Scouts gaan een constructie maken waardoor ze een ei van redelijke hoogte af kunnen gooien en het ei toch heel blijft. Een aantal van de materialen die ze nodig hebben, moeten ze echter 'unlocken'. Dit doen ze door punten te scoren met Jeu de Shoe (zie uitleg hieronder) / ninja & bulldog en met deze punten kunnen ze onbeperkt toegang kopen tot een van de materialen.

Benodigdheden die je moet kopen:

- Eieren
- Kranten
- Rolmaat
- Vuilniszakken
- Elastiekjes
- Ducttape
- Sateprikkers

Eerst verzamelen de groepjes hun punten met de Jeu de Shoe, Ninja en Bulldog. Als je hiermee klaar bent, kun je de vk's hun punten laten uitgeven en deze bij een staflid in laten wisselen voor een token (briefje oid met krabbel erop) waarmee ze dat materiaal kunnen gebruiken.

Nu hebben de verkenners tijd om hun idee tot werkelijk te maken. Ze gaan eerst plannen wat eventueel zou kunnen, dat laten ze aan een staflid zien, die wel/geen hulp verleent. Jongste hebben misschien wat extra hulp nodig. Zorg dat je een vuilniszak haalt die je op de grond legt waar de constructies op vallen, zo kan je het makkelijk schoon maken. De vk's mogen per stappen van 10cm het ei laten vallen om te testen hoe hoog hun constructie het aan kan. Dan log je hun hoogste behaalde hoogte elke keer. De vk's mogen buiten de onderstaande materialen, ook alles uit het gebouw gebruiken.

Te unlocken materialen:

- Kranten = 3 punten
- Elastieken = 2 punten
- Ductape = 4 punten
- Sateprikkers = 3 punten

Punten verzamel spellen

Jeu de shoe uitleg

Jeu de schoen is te spelen in groepjes tegen elkaar. Men begint met een niet al te groot voorwerp (dat kan elk beschikbaar voorwerp zijn van dobbelsteen tot eikeltje tot babyschoen). Dit voorwerp wordt op de grond gegooid, ongeveer halverwege de beide teams. Vervolgens gaat elk lid van beide teams zijn eigen schoen uittrekken en probeert dit zo dicht mogelijk bij het kleine voorwerp te gooien. Als iedereen gegooid heeft dat word de tweede schoen gegooid.

Hoe het in dit geheel past, is dat de groepjes verkenners het jeu de shoe rondes tot 4 punten (ipv 13 in echt jeu de boule). Op basis van de ranking van de ronde, krijgen de groepen punten. 1e = 3 punten, 2e = 2 punten, 3e = 1 punt. De rest krijgt krijgt geen punten. De verkenners spelen 3 rondes jeu de shoe. Aan het einde, mogen ze met hun punten, materialen unlocken die ze mogen gebruiken.

Ninja / Bulldog

Ninja / bulldog in dit geval spelen, en het team wat als eerst af is, eindigt onderaan de ranking en krijgt dus het minste punten. Dit oplopen totdat je een score hebt.

[TODO] Jachtseizoen spel

Een spel dat gebaseerd is op de tv serie jachtseizoen. Een groep van 1/4e van de groep, moet zich in een groot gebied verstoppen (bijv zandverstuiving) en de rest van de vk's moeten ze zoeken. Degene die als laatste over is wint.

Maagden steel spel

Maagden steel spel

doel: stelen van maagden van tegenstanders en eigen paard en wagen upgraden

Thema relevantie

Elke groep wil de vampieren elders te lokken om ze te pogen te verslaan, maar dit kan natuurlijk alleen als je genoeg maagden hebt waarop de vampieren kunnen voeden. Nu zijn er maar een bepaald aantal maagden in het huidige rijk, dus wil elke groep zoveel mogelijk maagden verzamelen. Ga met je paard en kar op pad om maagden te stelen bij de andere groep zodat jullie de elders kunnen lokken en met de roem kunnen strijken!

Spel uitleg

Alle spelers krijgen een paard en wagen en verdelen zich in twee teams. Elk team krijgt een eigen gebied toegewezen met een basis in het midden. De teams moeten hun eigen gebied verdedigen tegen indringers die proberen hun maagden te stelen. Tegelijkertijd moeten ze in het gebied van de vijand maagden proberen te stelen.

Op elk kaartje staan drie kenmerken:

1. **Kracht**: Dit heb je nodig om een tegenstander te verslaan.
2. **Pantser**: Dit maakt je schip sterker en moeilijker te zinken. Bijvoorbeeld, als je pantser niveau 2 is, moet je tegenstander niveau 2 of hoger hebben om je schip te laten zinken.
3. **Vracht**: Dit geeft aan hoeveel maagden je per keer kunt meenemen.

Deze drie eigenschappen kun je upgraden met een bepaald bedrag aan maagden. De leider van je stam houdt bij hoeveel maagden je hebt ingeleverd, dit is dus niet per persoon, maar voor het hele team.

Spelregels:

- in eigen gebied kun je niet afgetikt worden.
- je mag maar maximaal aantal maagden vasthouden als je kunt dragen
- je maakt iemand af door te tikken
- als je getikt word geef je al je maagden af

Kosten upgrades:

- niveau 1: 3 maagden
- niveau2: 5 maagden
- niveau 3: 10 maagden
- niveau 4: 20 maagden
- niveau 5: 50 maagden

Benodigdheden

- kaartjes maagden
- kaartjes paarden en wagens