

Spel 'Zend-in-'t-veld'

Instructie JV-leidinggevenden

Type spel:	bewegen en slim samenwerken
Achtergrond spel:	tieners ervaren iets van de uitdagingen waar evangelisatie- en zendingswerkers tegenaan lopen
Doelgroep:	jeugdverenigingen vanaf 12 jaar
Speelveld:	vijf ruimtes in (kerk)gebouw of een buitengebied
Tijdsduur:	ong. 30-60 minuten, afhankelijk van de grootte van het speelveld en de groep
Groepsgrootte:	9-30 spelers
Nodig:	spelinstructies voor vijf groepen Snickers/Mars/Twix/Kitkat/Milkyway in 5-voud genoeg papier en pennen voor vijf groepen invulformulier voor Eiland 1 in 5-voud toegangscodepuzzel voor Eiland 5 in 5-voud 2 dezelfde unieke kenmerken voor de machthebbers op Eiland 4 optioneel: plattegrond van het speelgebied
Vorbereiding:	JV-leiding zorgt voor spellocatie en benodigde producten. Iemand uit de JV-leiding neemt de spelopzet goed tot zich zodat hij/zij het spel kan uitleggen.

In het kort

Op vijf eilanden woont een groep mensen. Ze beschikken over een uniek product. Ze zijn best bereid om dit product weg te geven aan vreemdelingen, maar alleen als de vreemdelingen zich aan hun regels houden en als ze er netjes om vragen. Welke groep heeft als eerste alle vijf unieke producten op zijn eiland verzameld?

Vorbereiding

1. Bepaal de verwachte groepsgruute.

Vanaf 15 personen kan het spel op vijf eilanden worden gespeeld. Met minder personen kan worden overgegaan naar vier of drie eilanden. Met minder dan 9 personen wordt dit spel geen succes.

2. Koop de Marsjes et cetera in 5-voud.

Elk eiland heeft één soort product. Bij vier of drie eilanden hoeven er dus maar vier of drie soorten product gekocht te worden.

3. Zorg voor een geschikte locatie voor de eilanden waarbij er geen zicht is op andere eilanden.

Een buitenlocatie is waarschijnlijk het leukst, maar bij slecht weer zou het ook in en om een ruim kerkgebouw kunnen worden gespeeld.

Zorg eventueel voor een plattegrond waarop duidelijk is in welk speelveld de vijf eilanden zich bevinden.

4. Neem het verloop en de regels van het spel goed door.

5. Zorg per eiland voor de (geprinte) materialen die op de eilanden nodig zijn (zie Kenmerken eilanden).

Spelverloop

1. Verdeel de aanwezigen in vijf groepen.

2. Bespreek het spel in het kort en behandel nadrukkelijk de spelregels, voor het geval de teams die zelf niet goed doornemen.

3. Wijs per groep een contactpersoon aan voor de spelleiding. Wissel nummers uit of maak als iedereen internet heeft een groepsapp aan.

4. Geef elke groep de benodigde instructies en materialen mee in een ondoorzichtige verpakking.

5. Zorg dat de groepen op hun eiland komen zonder dat de andere aanwezigen weten waar dat is.

6. Geef de contactpersonen een seintje als alle groepen op hun eiland zijn en het spel kan beginnen.

7. De spelers gaan nu 'verkennen', zodat ze weten waar de andere eilanden zijn en rapporteren daarover aan hun groep.

8. Nu gaan de spelers achterhalen hoe ze er op de andere eilanden achter kunnen komen hoe het product heet dat ze te pakken moeten krijgen. Met de juiste naam kunnen ze er netjes om vragen.

9. Op elk eiland is een speciale procedure die gevolgd moet worden om de woordpuzzel te ontvangen die het juiste woord onthult.

10. Als een speler een puzzel heeft ontvangen, keert hij terug naar zijn eiland om met behulp van de andere groepsleden het juiste woord te ontrafelen.

11. Is het juiste woord gevonden, kan een speler naar dat eiland toegaan en vriendelijk vragen: 'Heeft u misschien een [naam uniek product] voor mij?' Hij/zij krijgt dan het unieke product en mag het naar eigen eiland brengen.

12. Als op een eiland vijf unieke producten zijn verzameld, laat de contactpersoon dit weten aan de spelleiding. Het spel is dan meteen uit. Geef alle contactpersonen een bericht van verzamelen.

Spelregels

1. Je mag met maximaal 1 product in handen onderweg zijn van of naar je eiland.

2. Er zijn altijd minimaal 2 personen op elk eiland aanwezig (bij ongelijke groepsgrootte kan dit op 3 worden gesteld).
3. De spelers in de groep moeten wisselen van rol (lopen of achterblijven op het eiland).
Bij eiland 5 geldt dat niet voor de koning.
4. Informatie uitwisselen onderweg is niet toegestaan.
5. Stelen van andere eilanden is niet toegestaan.
6. Schrijven mag alleen op een eiland, nooit onderweg.
7. Je moet je product afgeven als een vreemdeling netjes vraagt: 'Heeft u/heb je misschien een [...] voor mij?' Op de [...] moet de vreemdeling dan wel het juiste woord op jouw eiland gebruiken.

Tips voor de teams

- ➔ Het zou handig kunnen zijn om op je eiland bij te houden wie er langs is geweest en aan wie je wat hebt meegegeven.
- ➔ Zorg dat je contactpersoon op het eiland is als je nog maar één uniek product hoeft te verzamelen.

Kenmerken eilanden

<p>Eiland 1 Uniek product: Kitkat</p> <p>Uniek woord: ruuzii Dit is 'rijst' in het Oromo, een belangrijke Afrikaanse taal die in Ethiopië veel gesproken wordt.</p> <p>Procedure: Gebaseerd op communistische regimes moeten vreemdelingen hier een indrukwekkende vragenlijst invullen voordat ze iets voor elkaar krijgen.</p> <p>Nodig: -5 Kitkats -vragenlijst in 5-voud -pen om vragenlijst in te vullen -woordpuzzel 1 in 5-voud -papier en pen voor eigen aantekeningen</p>	<p>Eiland 2 Uniek product: Snickers</p> <p>Uniek woord: lawska Dit is 'pinda' in het Somalisch, de taal van Somalië.</p> <p>Procedure: Gebaseerd op fascistisch denken moeten deelnemers drie uiterlijke kenmerken hebben voordat de eilandbewoners iets voor hen willen doen (bril dragen / elastiek in het haar / ketting om).</p> <p>Nodig: -5 Snickers -woordpuzzel 2 in 5-voud -papier en pen voor eigen aantekeningen</p>
<p>Eiland 3 Uniek product: Twix</p> <p>Uniek woord: muhago Dit is 'cassave' in het Swahili, een belangrijke Afrikaanse taal die in veel landen op het Afrikaanse continent gesproken wordt.</p> <p>Procedure: Op dit democratische eiland moet een vreemdeling wel drie overtuigende argumenten aandragen waarom het belangrijk is dat de eilandbewoners hem ter wille zijn.</p> <p>Nodig: -5 Twixjes -woordpuzzel 3 in 5-voud -papier en pen voor eigen aantekeningen</p>	<p>Eiland 4 Uniek product: Mars</p> <p>Uniek woord: kifi Dit is 'vis' in het Hausa, een Afrikaanse taal die in Niger en Nigeria gesproken wordt.</p> <p>Procedure: Op dit eiland hebben twee mensen alle macht in handen (oligarchie). Op een verzoek dat aan hen samen wordt gericht, reageren ze positief (2 spelers in de groep hebben een uniek kenmerk ten opzichte van de andere spelers).</p> <p>Nodig: -5 Marsjes -2 dingen die het unieke kenmerk zijn van de twee machthebbers, denk aan een lintje, een armband in felle kleur, speciale sokken, o.i.d. -woordpuzzel 4 in 5-voud -papier en pen voor eigen aantekeningen</p>

Eiland 5

Uniek product:
Milkyway

Uniek woord:
Inkukhu
Dit is 'kip' in het Xhosa, een Afrikaanse taal die in Zuid-Afrika gesproken wordt.

Procedure:
Dit eiland is een monarchie, dus alleen de koning kan een verzoek inwilligen. Aangezien hij veilig in zijn paleis zit, moet een vreemdeling eerst de toegangscode achterhalen.

Nodig:
-5 Milkyways
-puzzel voor toegangscode in 5-voud
-woordpuzzel 5 in 5-voud
-papier en pen voor eigen aantekeningen

Oplossing woordpuzzels**Woordpuzzel 1**

Het alfabet is genummerd van 26 (a) naar 1 (z). Spelers hoeven alleen maar de juiste nummers en letters te combineren om het antwoord te vinden: **ruuzii**.

Woordpuzzel 2

Het morse-alfabet is hier de sleutel om de juiste letters af te leiden uit de code die eronder staat. Het antwoord is: **lawska**.

Woordpuzzel 3

De letters van het alfabet zijn omgezet in puzzelstukjes. De code bestaat uit deze puzzelstukjes die van links naar rechts pal tegen elkaar zijn geplakt. Het zal even zoeken zijn om dit te ontdekken, maar uiteindelijk komen ze achter het antwoord: **muhago**.

Woordpuzzel 4

Spelers maken de sudoku en kiezen van links naar rechts en boven naar beneden de getallen die op de grijze vakjes staan. Het gaat om 9 - 6 - 9. Vervolgens kunnen ze die cijfers omzetten naar letters en vinden ze het antwoord: **kifi**.

Woordpuzzel 5

Hier vormt het luchtvaartalfabet de sleutel. Het is zo eenvoudig, dat de spelers het misschien moeilijk vinden. Ze hoeven slechts de eerste letter van elk woord te nemen en komen bij het antwoord: **inkukhu**.

Evaluatie

Tijdens de evaluatie is het mogelijk om de ervaringen bij dit spel te koppelen aan de ervaring van evangelisatie- en/of zendingswerkers.

Verkennen

Spelers konden niet direct op hun doel afgaan, maar moesten eerst het gebied verkennen op zoek naar de vier andere eilanden.

Zendingswerkers hebben tijd nodig om te ontdekken hoe het werkt in hun zendingsland en om de taal te leren. Voor de fase van taal- en cultuurstudie is globaal 9 maanden tot ongeveer 2 jaar uitgetrokken, afhankelijk van de moeilijkheid van de taal.

Een zendingsorganisatie heeft tijd en onderzoek nodig om op een nieuw zendingsveld te beginnen, net zoals soms een evangelisatiepost in een bepaalde stadswijk is geplaatst. In beide gevallen volgt ook eerst een verkenningsfase om te ontdekken op welke manier hier het Evangelie het beste verspreid kan worden. Het is de pioniersfase. Je ziet het momenteel in het zendingswerk concreet terug in het werk in Cambodja en het Midden-Oosten.

Aanpassen

In het spel hebben de spelers ervaren dat ze zich moeten voegen naar de procedure van het andere eiland om hun puzzel te pakken te krijgen. Misschien heeft dat soms wel een conflict opgeleverd, omdat iemand niet mee wilde werken. Om in een zendingsland iets gedaan te krijgen van overheden en contact op te bouwen met de inwoners moet je als zendingswerker veel aanpassingen doen. Westerse gewoontes kunnen niet blijven bestaan, het idee van 'afpraak is afspraak' blijkt heel anders uit te pakken en de mensen met een heel andere cultuur lachen je soms uit als ze ontdekken hoe het bij jou zit. Het is noodzakelijk om je daaraan over te geven en niet tegen de heersende cultuur in te gaan, tenzij het natuurlijk om principiële zaken gaat. Dat vraagt vaak om zelfverloochening en relativering van eigen cultuur en (kerkelijke) gewoontes.

Woord

In het spel moest dat ene specifieke woord worden gebruikt om het product in handen te krijgen. Dat maakt duidelijk dat zeker in zendingswerk, maar ook in evangelisatiewerk, gezocht moet worden naar de juiste taal. In de taal die mensen begrijpen kan het Evangelie aan hun hart worden gelegd.

Er zit ook iets in van de exclusiviteit van het christelijk geloof. In zendings- en evangelisatiewerk ontmoeten werkers allerlei overtuigingen, religies en veel geloof in 'god', maar veelal gaat het dan niet om God de Vader en Zijn Zoon Jezus Christus. Toch is Christus de Weg, de Waarheid en het Leven. Uitsluitend het geloof in Hem maakt mensen zalig.

Overig

De woorden in Afrikaanse taal die gevonden moesten worden, hebben direct verband met de Mogofin in Guinee. Rijst, pinda's, cassave, vis en kip worden op het land verbouwd of zijn goed verkrijgbaar. Het staat dus allemaal op het menu van de Mogofin.

Eiland 1

Aanwijzingen voor het team

Welkom op je eiland! Als groep heb je twee dingen te doen:

1. Behandel vreemdelingen die bij jou aankloppen voor een KitKat, jullie unieke product, welwillend, maar volgens de regels van jullie eiland.
2. Zorg dat je de unieke producten van de vier andere eilanden in bezit krijgt.

Je hebt gewonnen als je als eerste team alle vijf de producten op je eiland hebt verzameld. Succes!

Omgang met vreemdelingen

Spelers van de andere eilanden komen bij jullie een KitKat halen. Op jullie eiland heet dat 'ruuzii'. Om ruuzii te krijgen, moet het volgende gebeuren:

1. De vreemdeling moet het uitgebreide formulier helemaal en correct invullen. Doet hij dat niet, of weet hij iets niet, moet hij terug naar zijn eigen eiland en met zijn team een oplossing bedenken.
2. Voor een volledig en goed ingevuld formulier geef je de vreemdeling de woordpuzzel mee die zijn team op het eigen eiland moet oplossen.
3. Een vreemdeling die bij je komt en zegt: 'Heeft u/heb je misschien een ruuzii voor mij?' geef je een KitKat.

**ruuzii: dit is 'rijst' in het Oromo, een belangrijke Afrikaanse taal die in Ethiopië veel gesproken wordt.*

Producten verzamelen

Intussen verzamel je zelf ook de producten op de vier andere eilanden. Dat gaat als volgt:

1. Het spel begint als jullie contactpersoon een seintje van de spelleiding heeft gekregen.
2. Jullie team gaat eerst 'verkennen', zodat je weet waar de andere eilanden zijn. **Houd je aan de spelregels!** Zorg dat iedereen in de groep alle informatie krijgt.
3. Maak nu contact met de andere eilanden, zodat je de naam van hun unieke product te weten komt.
4. Heb je een naam gevonden, stuur dan een speler naar het betreffende eiland toe met de vriendelijke vraag: 'Heeft u misschien een [naam uniek product] voor mij?' Hij/zij krijgt dan het unieke product en brengt het naar jullie eiland.
5. Heb je alle vijf de unieke producten op je eiland? Jullie contactpersoon belt de spelleiding. Zodra één groep alle producten heeft, is het spel uit. Alle groepen krijgen bericht dat ze weer moeten verzamelen.

Spelregels

1. Je mag met maximaal 1 product in handen onderweg zijn van of naar je eiland.
2. Er zijn altijd minimaal 2 personen op elk eiland aanwezig (bij ongelijke groepsgrootte kan dit op 3 worden gesteld).
3. De spelers in de groep moeten wisselen van rol (lopen of achterblijven op het eiland).
4. Informatie uitwisselen onderweg is niet toegestaan.

5. Stelen van andere eilanden is niet toegestaan.
6. Schrijven mag alleen op een eiland, nooit onderweg.
7. Je moet je product afgeven als een vreemdeling netjes vraagt: 'Heeft u/heb je misschien een [...] voor mij?' Op de [...] moet de vreemdeling dan wel het juiste woord op jouw eiland gebruiken.

Tips

- ➔ Het zou handig kunnen zijn om op je eiland bij te houden wie er langs is geweest en aan wie je wat hebt meegegeven.
- ➔ Zorg dat je contactpersoon op het eiland is als je nog maar één uniek product hoeft te verzamelen.

Eiland 2

Aanwijzingen voor het team

Welkom op je eiland! Als groep heb je twee dingen te doen:

1. Behandel vreemdelingen die bij jou aankloppen voor een Snickers, jullie unieke product, welwillend, maar volgens de regels van jullie eiland.
2. Zorg dat je de unieke producten van de vier andere eilanden in bezit krijgt.

Je hebt gewonnen als je als eerste team alle vijf de producten op je eiland hebt verzameld. Succes!

Omgang met vreemdelingen

Spelers van de andere eilanden komen bij jullie een Snickers halen. Op jullie eiland heet dat 'lawska'*. Om lawska te krijgen, moet het volgende gebeuren:

1. Op jullie eiland moet een vreemdeling drie kenmerken hebben voordat jullie iets voor hem willen doen.
 - Een bril dragen
 - Een elastiek in het haar hebben (ook in een kort kapsel)
 - Een ketting om hebben
2. Deze kenmerken verraad je natuurlijk niet meteen. Je probeert in gesprek met de vreemdeling die om een woordpuzzel vraagt te onthullen dat hij hem pas krijgt als jullie deze drie kenmerken bij hem zien.
3. Waarschijnlijk moet de vreemdeling terug naar zijn eiland om aan de benodigde spullen te komen.
4. De vreemdeling die uiteindelijk met de juiste uitdossing bij je komt en zegt: 'Heeft u/heb je misschien een lawska voor mij?' geef je een Snickers.

**lawska: dit is 'pinda' in het Somalisch, de taal die in Somalië gesproken wordt.*

Producten verzamelen

Intussen verzamel je zelf ook de producten op de vier andere eilanden. Dat gaat als volgt:

1. Het spel begint als jullie contactpersoon een seintje van de spelleiding heeft gekregen.
2. Jullie team gaat eerst 'verkennen', zodat je weet waar de andere eilanden zijn. **Houd je aan de spelregels!** Zorg dat iedereen in de groep alle informatie krijgt.
3. Maak nu contact met de andere eilanden, zodat je de naam van hun unieke product te weten komt.
4. Heb je een naam gevonden, stuur dan een speler naar het betreffende eiland toe met de vriendelijke vraag: 'Heeft u misschien een [naam uniek product] voor mij?' Hij/zij krijgt dan het unieke product en brengt het naar jullie eiland.
5. Heb je alle vijf de unieke producten op je eiland? Jullie contactpersoon belt de spelleiding. Zodra één groep alle producten heeft, is het spel uit. Alle groepen krijgen bericht dat ze weer moeten verzamelen.

Spelregels

1. Je mag met maximaal 1 product in handen onderweg zijn van of naar je eiland.

2. Er zijn altijd minimaal 2 personen op elk eiland aanwezig (bij ongelijke groepsgrootte kan dit op 3 worden gesteld).
3. De spelers in de groep moeten wisselen van rol (lopen of achterblijven op het eiland).
4. Informatie uitwisselen onderweg is niet toegestaan.
5. Stelen van andere eilanden is niet toegestaan.
6. Schrijven mag alleen op een eiland, nooit onderweg.
7. Je moet je product afgeven als een vreemdeling netjes vraagt: 'Heeft u/heb je misschien een [...] voor mij?' Op de [...] moet de vreemdeling dan wel het juiste woord op jouw eiland gebruiken.

Tips

- ➔ Het zou handig kunnen zijn om op je eiland bij te houden wie er langs is geweest en aan wie je wat hebt meegegeven.
- ➔ Zorg dat je contactpersoon op het eiland is als je nog maar één uniek product hoeft te verzamelen.

Eiland 3

Aanwijzingen voor het team

Welkom op je eiland! Als groep heb je twee dingen te doen:

1. Behandel vreemdelingen die bij jou aankloppen voor een Twix, jullie unieke product, welwillend, maar volgens de regels van jullie eiland.
2. Zorg dat je de unieke producten van de vier andere eilanden in bezit krijgt.

Je hebt gewonnen als je als eerste team alle vijf de producten op je eiland hebt verzameld. Succes!

Omgang met vreemdelingen

Spelers van de andere eilanden komen bij jullie een Twix halen. Op jullie eiland heet dat 'muhago'*. Om muhago te krijgen, moet het volgende gebeuren:

1. De vreemdeling moet met jullie in onderhandeling. Op jullie eiland worden besluiten namelijk genomen op basis van uitwisseling van argumenten.
2. Vraag de vreemdeling waarom jullie hem de woordpuzzel zouden geven. Zodra hij met serieuze redenen komt, neem je ze aan en geef je hem de woordpuzzel.

Voorbeelden van serieuze redenen:

-Als jullie ons helpen, helpen wij jullie natuurlijk ook.

-Goede relaties tussen eilanden kunnen tot effectieve handel leiden.

-Jullie hebben genoeg van deze puzzels, wij hebben genoeg van een andere puzzel, laten we samenwerken.

3. De vreemdeling die bij je komt en zegt: 'Heeft u/heb je misschien een muhago voor mij?' geef je een Twix.

**muhago: dit is 'cassave' in het Swahili, een belangrijke Afrikaanse taal die in veel landen op het Afrikaanse continent gesproken wordt.*

Producten verzamelen

Intussen verzamel je zelf ook de producten op de vier andere eilanden. Dat gaat als volgt:

1. Het spel begint als jullie contactpersoon een seintje van de spelleiding heeft gekregen.
2. Jullie team gaat eerst 'verkennen', zodat je weet waar de andere eilanden zijn. **Houd je aan de spelregels!** Zorg dat iedereen in de groep alle informatie krijgt.
3. Maak nu contact met de andere eilanden, zodat je de naam van hun unieke product te weten komt.
4. Heb je een naam gevonden, stuur dan een speler naar het betreffende eiland toe met de vriendelijke vraag: 'Heeft u misschien een [naam uniek product] voor mij?' Hij/zij krijgt dan het unieke product en brengt het naar jullie eiland.
5. Heb je alle vijf de unieke producten op je eiland? Jullie contactpersoon belt de spelleiding. Zodra één groep alle producten heeft, is het spel uit. Alle groepen krijgen bericht dat ze weer moeten verzamelen.

Spelregels

1. Je mag met maximaal 1 product in handen onderweg zijn van of naar je eiland.

2. Er zijn altijd minimaal 2 personen op elk eiland aanwezig (bij ongelijke groepsgrootte kan dit op 3 worden gesteld).
3. De spelers in de groep moeten wisselen van rol (lopen of achterblijven op het eiland).
4. Informatie uitwisselen onderweg is niet toegestaan.
5. Stelen van andere eilanden is niet toegestaan.
6. Schrijven mag alleen op een eiland, nooit onderweg.
7. Je moet je product afgeven als een vreemdeling netjes vraagt: 'Heeft u/heb je misschien een [...] voor mij?' Op de [...] moet de vreemdeling dan wel het juiste woord op jouw eiland gebruiken.

Tips

- ➔ Het zou handig kunnen zijn om op je eiland bij te houden wie er langs is geweest en aan wie je wat hebt meegegeven.
- ➔ Zorg dat je contactpersoon op het eiland is als je nog maar één uniek product hoeft te verzamelen.

Eiland 4

Aanwijzingen voor het team

Welkom op je eiland! Als groep heb je twee dingen te doen:

1. Behandel vreemdelingen die bij jou aankloppen voor een Mars, jullie unieke product, welwillend, maar volgens de regels van jullie eiland.
2. Zorg dat je de unieke producten van de vier andere eilanden in bezit krijgt.

Je hebt gewonnen als je als eerste team alle vijf de producten op je eiland hebt verzameld. Succes!

Omgang met vreemdelingen

Spelers van de andere eilanden komen bij jullie een Mars halen. Op jullie eiland heet dat 'kifi'*. Om kifi te krijgen, moet het volgende gebeuren:

1. De vreemdeling moet ontdekken welke twee mensen op jullie eiland het voor het zeggen hebben. Daarvoor moet je twee groepsleden een uniek kenmerk geven, dat geen van de andere eilandbewoners heeft. Het kenmerk moet goed zichtbaar zijn.
2. Als de vreemdeling vraagt om de woordpuzzel, zeggen 'gewone' groepsleden: 'Sorry, maar ik kan op uw verzoek geen antwoord geven.' Eén van de twee machthebbers op je eiland kan zeggen: 'Ik kan op deze vraag in mijn eentje geen antwoord geven.'
3. Als de vreemdeling het verzoek om de woordpuzzel duidelijk aan beide machthebbers richt, kunnen zij samen positief reageren en de woordpuzzel overhandigen.

Deze manier van werken kan erg lastig zijn voor de andere spelers. Zorg dat de machthebbers veel op het eiland zijn en dat ze hun gemeenschappelijke kenmerk echt laten zien. Help andere spelers een beetje als ze er echt niet uitkomen.

4. De vreemdeling die bij je komt en zegt: 'Heeft u/heb je misschien een kifi voor mij?' geef je een KitKat.

**kifi: dit is 'vis' in het Hausa, een Afrikaanse taal die in Niger en Nigeria gesproken wordt.*

Producten verzamelen

Intussen verzamel je zelf ook de producten op de vier andere eilanden. Dat gaat als volgt:

1. Het spel begint als jullie contactpersoon een seintje van de spelleiding heeft gekregen.
2. Jullie team gaat eerst 'verkennen', zodat je weet waar de andere eilanden zijn. **Houd je aan de spelregels!** Zorg dat iedereen in de groep alle informatie krijgt.
3. Maak nu contact met de andere eilanden, zodat je de naam van hun unieke product te weten komt.
4. Heb je een naam gevonden, stuur dan een speler naar het betreffende eiland toe met de vriendelijke vraag: 'Heeft u misschien een [naam uniek product] voor mij?' Hij/zij krijgt dan het unieke product en brengt het naar jullie eiland.

5. Heb je alle vijf de unieke producten op je eiland? Jullie contactpersoon belt de spelleiding. Zodra één groep alle producten heeft, is het spel uit. Alle groepen krijgen bericht dat ze weer moeten verzamelen.

Spelregels

1. Je mag met maximaal 1 product in handen onderweg zijn van of naar je eiland.
2. Er zijn altijd minimaal 2 personen op elk eiland aanwezig (bij ongelijke groeps grootte kan dit op 3 worden gesteld).
3. De spelers in de groep moeten wisselen van rol (lopen of achterblijven op het eiland).
4. Informatie uitwisselen onderweg is niet toegestaan.
5. Stelen van andere eilanden is niet toegestaan.
6. Schrijven mag alleen op een eiland, nooit onderweg.
7. Je moet je product afgeven als een vreemdeling netjes vraagt: 'Heeft u/heb je misschien een [...] voor mij?' Op de [...] moet de vreemdeling dan wel het juiste woord op jouw eiland gebruiken.

Tips

- ➔ Het zou handig kunnen zijn om op je eiland bij te houden wie er langs is geweest en aan wie je wat hebt meegegeven.
- ➔ Zorg dat je contactpersoon op het eiland is als je nog maar één uniek product hoeft te verzamelen.

Eiland 5

Aanwijzingen voor het team

Welkom op je eiland! Als groep heb je twee dingen te doen:

1. Behandel vreemdelingen die bij jou aankloppen voor een Milkyway, jullie unieke product, welwillend, maar volgens de regels van jullie eiland.
2. Zorg dat je de unieke producten van de vier andere eilanden in bezit krijgt.

Je hebt gewonnen als je als eerste team alle vijf de producten op je eiland hebt verzameld. Succes!

Omgang met vreemdelingen

Spelers van de andere eilanden komen bij jullie een Milkyway halen. Op jullie eiland heet dat 'inkukhu'*. Om inkukhu te krijgen, moet het volgende gebeuren:

1. Op jullie eiland kan alleen de koning een vraag van een vreemdeling beantwoorden. Wijs een koning aan en zet hem in zijn afgesloten paleis (dat is: isoleer hem van de rest van de groep). De koning is de enige speler in het spel die zijn eiland niet af mag gaan.
2. Om het paleis te openen, moet de vreemdeling een rekenpuzzeltje maken. De oplossing is het woord 'respect'. Met dat woord wordt de vreemdeling bij de koning toegelaten en kan hij zijn verzoek doen. De koning geeft hem vriendelijk de gevraagde woordpuzzel.
3. De vreemdeling die na het oplossen van de woordpuzzel bij de koning komt (met respect) en zegt: 'Heeft u/heb je misschien een inkukhu voor mij?' geef je een Milkyway.

**inkukhu: dit is 'kip' in het Xhosa, een Afrikaanse taal die onder meer in Zuid-Afrika gesproken wordt.*

Producten verzamelen

Intussen verzamel je zelf ook de producten op de vier andere eilanden. Dat gaat als volgt:

1. Het spel begint als jullie contactpersoon een seintje van de spelleiding heeft gekregen.
2. Jullie team gaat eerst 'verkennen', zodat je weet waar de andere eilanden zijn. **Houd je aan de spelregels!** Zorg dat iedereen in de groep alle informatie krijgt.
3. Maak nu contact met de andere eilanden, zodat je de naam van hun unieke product te weten komt.
4. Heb je een naam gevonden, stuur dan een speler naar het betreffende eiland toe met de vriendelijke vraag: 'Heeft u misschien een [naam uniek product] voor mij?' Hij/zij krijgt dan het unieke product en brengt het naar jullie eiland.
5. Heb je alle vijf de unieke producten op je eiland? Jullie contactpersoon belt de spelleiding. Zodra één groep alle producten heeft, is het spel uit. Alle groepen krijgen bericht dat ze weer moeten verzamelen.

Spelregels

1. Je mag met maximaal 1 product in handen onderweg zijn van of naar je eiland.

2. Er zijn altijd minimaal 2 personen op elk eiland aanwezig (bij ongelijke groepsgrootte kan dit op 3 worden gesteld).
3. De spelers in de groep moeten wisselen van rol (lopen of achterblijven op het eiland).
4. Informatie uitwisselen onderweg is niet toegestaan.
5. Stelen van andere eilanden is niet toegestaan.
6. Schrijven mag alleen op een eiland, nooit onderweg.
7. Je moet je product afgeven als een vreemdeling netjes vraagt: 'Heeft u/heb je misschien een [...] voor mij?' Op de [...] moet de vreemdeling dan wel het juiste woord op jouw eiland gebruiken.

Tips

- ➔ Het zou handig kunnen zijn om op je eiland bij te houden wie er langs is geweest en aan wie je wat hebt meegegeven.
- ➔ Zorg dat je contactpersoon op het eiland is als je nog maar één uniek product hoeft te verzamelen.

Woordpuzzel 1

Sleutel

A = 26 N = 13 Z = 1

9 - 6 - 6 - 1 - 18 - 18

*Codewoord**

... ..

**Dit is 'rijst' in het Oromo, een belangrijke Afrikaanse taal die in Ethiopië veel gesproken wordt.*

Woordpuzzel 2

Sleutel

A	·—	N	—·
B	—···	O	— — —
C	—·—·	P	·— — ·
D	—··	Q	— — · —
E	·	R	·—·
F	··—·	S	···
G	— — — ·	T	—
H	····	U	··—
I	··	V	···—
J	·— — —	W	·— —
K	—·—	X	—··—
L	·—··	Y	—·— —
M	— —	Z	— — ··

·—· ·— ·— — ·— ·— ·—

Codewoord*

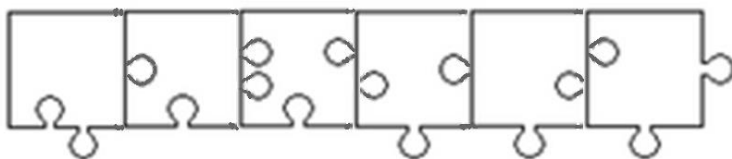
... ..

*Dit is 'pinda' in het Somalisch, de taal van Somalië.

Woordpuzzel 3

Sleutel

A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y
		Z		



Codeword*

... ..

**Dit is 'cassave' in het Swahili, een belangrijke Afrikaanse taal die in veel landen op het Afrikaanse continent gesproken wordt.*

Woordpuzzel 4

Sleutel

Maak de sudoku. Haal van links naar rechts boven naar beneden de cijfers in een grijs vakje. Zet de cijfers om in letters.

A = 1 Z = 26

2					1			7
			8		9	4	2	
		3	6					
	7	2		3				
9	3				2	1	5	
8	6			9		7		
5			9					
	1		2		3	6		8
	8			6	7	2		

Codewoord*

K

*Dit is 'vis' in het Hausa, een Afrikaanse taal die in Niger en Nigeria gesproken wordt.

Woordpuzzel 5

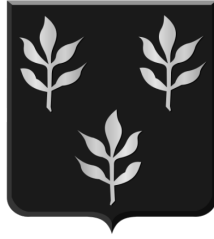
Sleutel

India November Kilo Uniform Kilo Hotel Uniform

*Codewoord**

... ..

**Dit is 'kip' in het Xhosa, een Afrikaanse taal die in Zuid-Afrika gesproken wordt.*



EILAND 1
CONSULAAT-GENERAAL VAN EILAND 1
IN NEDERLAND

AANVRAAGFORMULIER PUZZEL

Naam _____

Burgerlijke staat _____ Geslacht ____ Geboortedatum __/__/__

Geboorteplaats _____

Geboorteland _____

Oorspronkelijke nationaliteit _____ Huidige nationaliteit _____

Plaats van afgifte _____ Afgiftedatum __/__/__

Beroep _____ Functie _____

Organisatie _____ Werkadres _____

Woonadres _____

Stad _____ Straat en huisnummer _____ Postcode _____

Provincie _____ Gemeente _____

Emailadres _____ Telefoonnummer _____

Naam vader _____ Nationaliteit vader _____

Naam moeder _____ Nationaliteit moeder _____

Persoon die zich verantwoordelijk stelt voor uw verzoek _____

Handtekening van de aanvrager _____ Datum __/__/__

Aanvullende gegevens

Heeft u eerder een bezoek aan Eiland 1 gebracht?	JA / NEE
Heeft u al eens een puzzel op Eiland 1 ontvangen?	JA / NEE
Is u de toegang tot Eiland 1 al eens ontzegd?	JA / NEE
Bent u Eiland 1 al eens uitgezet?	JA / NEE
Hebt u op Eiland 1 weleens rijst gestolen?	JA / NEE
Bent u de mensen op Eiland 1 goedgezind?	JA / NEE
Bent u bereid bewoners van Eiland 1 respectvol te benaderen?	JA / NEE
Vindt u bewoners van Eiland 1 vriendelijk?	JA / NEE
Hebt u geduld met de vereisten op Eiland 1?	JA / NEE

Handtekening van de aanvrager _____ Datum ___/___/___

Codewoord

Los de puzzel op en krijg toegang tot de koning.

$15 \times 36 = R$	$83 + 82 = S$	$37 + 2 = T$	$62 - 33 = C$	$36 + 96 = E$	$33 + 53 = P$	$9 \times 55 = E$
--------------------	---------------	--------------	---------------	---------------	---------------	-------------------

540	132	165	86	495	29	39