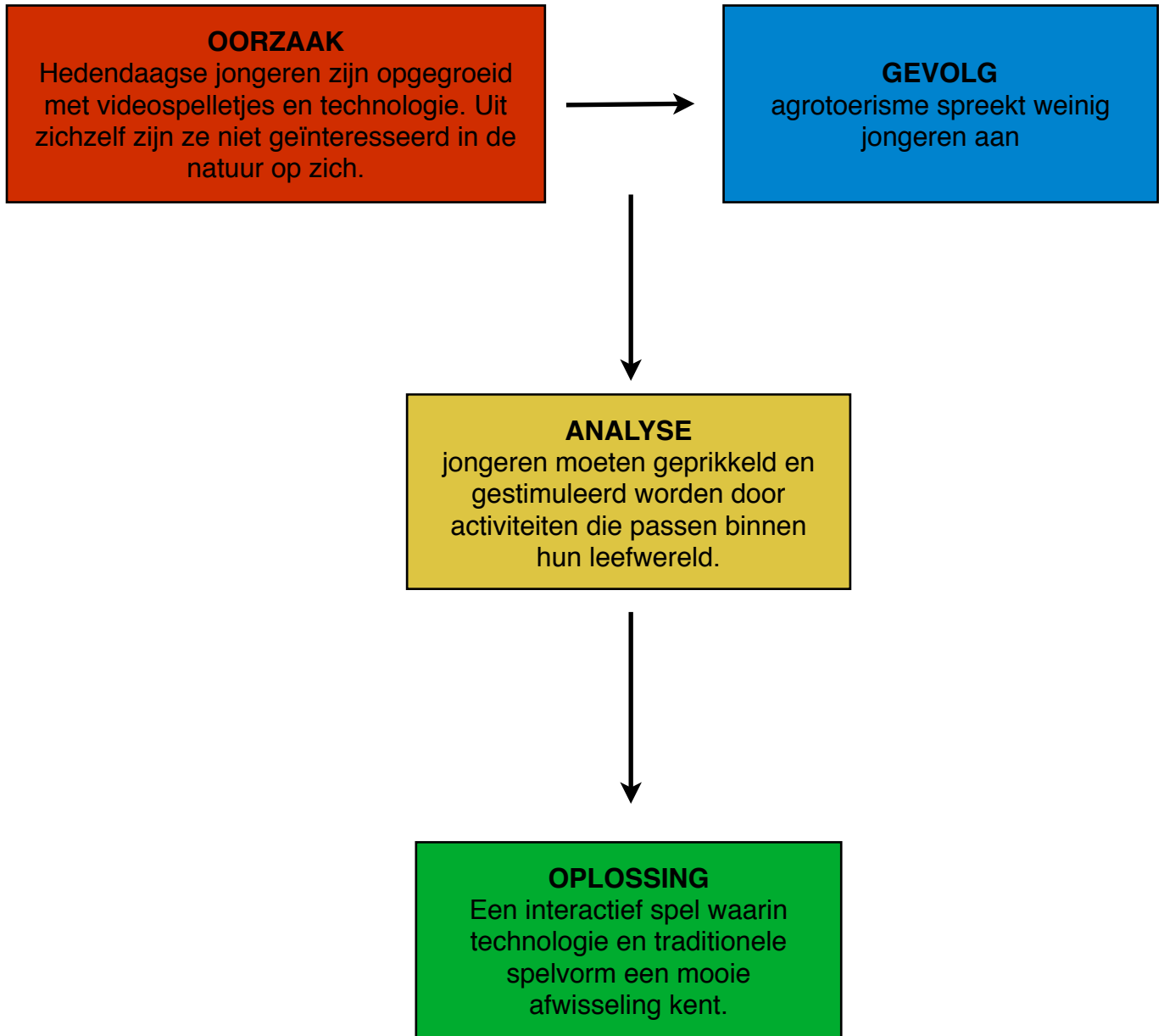


ONDERDEEL 1: OMGEVINGSVERKENNING

PROBLEEMSTELLING AGROTOERISME



ONDERDEEL 2: HET CONCEPT

DOELGROEP

De leeftijdscategorie waarop ik doel zijn voornamelijk jongeren maar ook gezinnen met kinderen.

SPELCONEPT

1. Terrein

Het spel speelt zich af in en rond de hoeve in een straal van 5 Km.

2. Deelnemers

Er wordt gespeeld in twee teams. Elk team bestaat uit 2 tot 3 personen.

* voor jonge gezinnen kan er ook een variant worden gemaakt waarbij ze als gezin 1 team zijn en tegen de tijd moeten spelen.

3. Spelduur

Het spel kan variëren tussen 1,5 uur en 2,5 uur afhankelijk van hoe snel de deelnemers zijn.

4. Kostprijs

De basisprijs voor deelname aan het spel in twee teams bedraagt € 70. Per extra persoon betaal je € 10 bij. Vanaf 7 jaar. (tenzij met volwassen begeleiding)

| Tarieven voor deelname in teams | | |
|---------------------------------|------------|-----------|
| Team 1 | Team 2 | Kostprijs |
| 2 personen | 2 personen | 70 € |
| 3 personen | 3 personen | 90 € |

5. Speluitleg

Op de veeboerderij is er die nacht ingebroken in de stal en de hooizolder. De deur was geforceerd en er lag een spoor van hooi tot buiten. Het vreemde is dat er niets gestolen is. De boer blijft achter met tal van vragen. Wie waren de inbrekers? Wat wilden ze? En waarom namen ze niets mee?

De boswachter hield zijn nachtelijke ronde terwijl de inbraak plaatsvond. Hij weet meer maar geeft zijn informatie niet zomaar prijs en zéker niet aan de veeboer zelf. Beide teams gaan op zoek naar antwoorden op de vragen door te infiltreren in het leven van een boer en zo tips te krijgen van de boswachter.

6. Spelverloop

Beide teams krijgen 2 walkie-talkies, een GPS, 2 USB-sticks en post-its + pen mee. Op de boerderij zelf staat 1 laptop per team ter beschikking. Hiermee kunnen ze informatie opzoeken op internet (of in documenten) en kunnen ze de videoboodschappen afspelen. Met de walkies kunnen ze contact houden met het andere team en kunnen ze iemand bij de laptop laten om info op te zoeken en door te seinen.

Het doel van elk team is om als eerste de dader te vinden. Een extra moeilijkheid is dat beide teams ook om ter meest koeien moeten verzamelen. Beide teams kunnen elkaar hierin saboteren door koeien “ziek” te maken. Per gezonde koe dat de teams overhouden op het einde van het spel, winnen ze 5 minuten die ze van hun totale tijd mogen aftrekken.

Het spel begint met de boswachter, een virtueel persoon, die aan de hand van een videoboodschap de deelnemers op pad stuurt.

1. De boswachter stelt zichzelf en de situatie voor. Vervolgens geeft hij de coördinaten waar naar het team moet gaan om te ontdekken wie ze zelf zijn. Daar krijgen ze ook info over het verzamelen en ziek maken van de koeien. Team 1 bestaat uit mensen van het slachthuis terwijl Team 2 bestaat uit werknemers van de melkerij.
 - > “De koeien” zijn geplastificeerde kaartjes met de afbeelding van een koe op + een nummer. Ze kunnen verdiend worden door het winnen van een opdracht maar ze kunnen ook gevonden worden door tips van de boswachter. In het spel zitten 10 koeienkaartjes.
 - > koeien kunnen ziek gemaakt worden door het nummer van de koe + de ziekte dat ze heeft, door te geven aan de boswachter via het chatvenster. Ook dit kan enkel gebeuren na winst van een opdracht of wanneer de boswachter dit aangeeft.

Beide teams vinden op die plaats alvast één koe en ook een USB-stick waarmee ze terugkeren naar de hoeve.

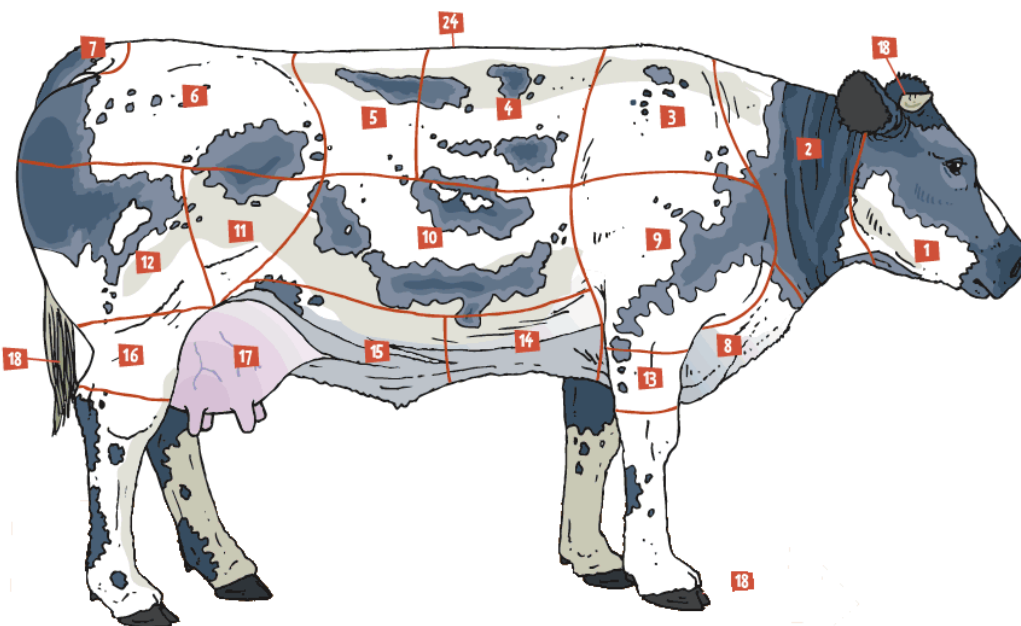
2. Op de USB-stick staat een nieuwe boodschap. De boswachter verwelkomt de deelnemers nu als zijnde “mensen van het slachthuis” of “mensen van de melkerij”. Per team moet 1 persoon een opdracht doen. De deelnemers moeten om ter eerst een koe melken. (lees: een houten koe gevuld met water a.d.h.v. plastic handschoen met gaatjes in, “melken” ze het water eruit in een emmer). Dat water wordt door de andere deelnemer(s) in een buis gegoten waar onderaan een waterdicht zakje met een nieuwe USB-stick in ligt. Van zodra de buis vol is, kunnen de deelnemers het zakje nemen en de videoboodschap van op de USB-stick bekijken. Het team dat wint krijgt 1 koe of 1 kans om een koe ziek te maken.
3. Op de USB-stick staat een volgende boodschap. Ditmaal geeft de boswachter een tip over de dader. **“De dader heeft kort haar”** Vervolgens krijgen ze de opdracht markeringen te volgen die hen naar de volgende locatie leiden.

Op de plaats ligt een USB-stick en staat een vraag die te maken heeft met de boerderij. *vb: hoeveel liter melk produceert een koe gemiddeld per jaar?* Er zijn 5 antwoordmogelijkheden: A) 4000 liter B) 5500 liter C) 7000 liter D) 8000 liter E) 10000 liter. Aan elk antwoord is soort schoeisel gekoppeld. A) laarzen B) sportschoenen C) sandalen D) pantoffels E) klompen. (Deze staan afgebeeld op geplastificeerde kaartjes)

De deelnemers gaan terug naar de hoeve en moeten het kaartje met het paar meenemen dat past bij het antwoord dat zij geven.

4. Ze kunnen het juiste antwoord opzoeken op internet en teruggaan indien ze een foutief antwoord en dus foutief paar schoeisel hebben meegenomen. Het plaatje met het schoeisel wordt geplakt op een vogelverschrikker. Op de USB-stick staat een nieuwe boodschap. De boswachter zegt hen dat de volgende locatie een eind verder ligt. Er zijn 3 BMX'en beschikbaar om er naartoe te rijden. (Het team dat eerst terug is, heeft dus een voordeel hier) Vervolgens krijgen ze een routebeschrijving (lees: vanaf een lijn te vertrekken, x stappen noordwaarts, x stappen naar het oosten, x stappen naar het noorden etc.) tot waar de volgende vraag zich bevindt. De deelnemers kunnen dit noteren op hun post-its en moeten de plaats met het kompas vinden.

Op de plaats ligt een USB-stick en staat een vraag die te maken heeft met de boerderij.
vb: waar ligt het "nootstuk" van de koe waarvan rosbief/biefstuk van komt (zie tekening)



antwoorden:

- A) vak 11
- B) vak 2
- C) vak 17
- D) vak 6
- E) vak 10

passende kaartjes:

- A) pyama
- B) training
- C) zwarte overall
- D) groene overall
- E) kleedje

Het team neemt opnieuw de USB-stick mee en het kaartje dat past bij het juiste antwoord en keert terug naar de hoeve.

5. Op de USB-stick staat opnieuw een boodschap van de boswachter. Dit maal geeft hij een cryptische omschrijving van waar de volgende locatie zich bevindt.

vb: "Baloo Hai is de eigenaar van de volgende locatie"

De deelnemers kunnen van "Baloo Hai" het woord "hooibaal" maken. Hieruit kunnen ze afleiden dat de volgende plaats waar ze heen moeten de hooizolder zal zijn.

Op de hooizolder ligt er voor elk team een berg stro en enkele hooivorken. Aan de andere kant van de zolder staan twee laadbakken. Elk team moet zijn hooi zo snel mogelijk op de kar krijgen. Dit wordt meegedeeld door een radio die de opdracht blijvend herhaald. Tussen het hooi kunnen koeienkaartjes gevonden worden evenals een kaartje met een foutief werktuig. Als de hooiberg weg is, kunnen de teams op de grond lezen waar op zolder de volgende USB-stick ligt. Met de gevonden USB-stick keren de teams terug naar hun laptop.

6. Op de USB-stick staat de laatste aanwijzing van de boswachter. Hij doet het geluid van een koe na en zegt nadien een nummer. Elk team krijgt een ander nummer. De teams moeten naar de koeienstal gaan en de koe zoeken met op het oorkaartje het nummer dat de boswachter zei. Op de plek waar die bepaalde koe staat, vinden ze een kaartje met een hoofddekseel met een rood kruis over, dat de dader dus niet bij zich had. En een USB-stick.
7. Op de USB-stick staat een foto van een mugshot waarop 8 personen staan. Iedereen heeft een ander soort schoeisel, overall, hoed, werktuig en kapsel. 3 personen hebben sommige gelijkenissen, om het moeilijker te maken. Indien de deelnemers hun vragen allemaal correct hebben beantwoord en bijgevolg hun vogelverschrikker juist hebben aangekleed, zouden ze aan de hand van de kledij moeten kunnen zien wie de dader is.
8. Onder elke persoon staat een coördinaat. Hier moeten de teams naartoe gaan om een USB-stick te vinden. Als het team de foute verdachte hebben gekozen, zal er op die USB-stick een videoboodschap te zien zijn met alibi van die persoon.
9. De dader is de zoon van de boer. Hij heeft kort haar, draagt een pyjama, laarzen, een pet en heeft een zaklantaarn mee als attribuut. Op zijn USB-stick staat zijn bekentenis.

namelijk: zijn vriendinnetje stond 's nachts onder zijn raam steentjes te gooien. Hij werd wakker, deed zijn pet aan en nam een zaklantaarn. Het eerste schoeisel dat hij vond, waren de laarzen van zijn vader. Hij ging naar buiten maar de deur waaide dicht. Hij had geen sleutels bij zich waardoor hij niet meer terug binnen kon. Vervolgens besloot hij met haar naar de hooizolder te gaan en de volgende ochtend ongemerkt het huis binnen te sluipen. Helaas had hij er niet aan gedacht om zijn sporen uit te wissen.
10. Nadat beide teams de juiste USB-stick, en dus ook de juiste dader, hebben gevonden, worden hun tijden vergeleken. Dan worden de koeienkaartjes en de zieke koeien geteld waarna de definitieve winnaar kan worden uitgeroepen.

VOORDELEN

Deze spelformule kan in moeilijkheidsgraad aangepast worden afhankelijk van de leeftijd van de deelnemers. Ook het thema kan veranderen terwijl het stramien behouden blijft.

Het is een educatief spel waarbij de deelnemers zich toch ook actief kunnen uitleven en op een alternatieve manier de landbouwtak kunnen leren kennen.

Dit spel moet ook niet per se in teams gespeeld worden. Een gezin met kinderen kan dit ook op zichzelf spelen. Het doel is dan gewoon om de dader te vinden.

De kost die geïnvesteerd zal moeten worden blijft behoorlijk laag. Er zullen 30 USB-sticks moeten aangekocht worden 2 laptops en 2 GPS-systemen. Voorts wordt er gebruik gemaakt van materialen die een landbouwer sowieso voor handen heeft.