

OPBLIJFAVOND 2

WIE IS DE SABOTEUR?

Download: Verdenkingsblad

Namen →					
Ronde 1					
Ronde 2					
Eind					

Schrijf de namen van de spelers op, en in de vakjes 1, 2 en *Eind* hun verdenkingen.

OPBLIJFAVOND 2

WIE IS DE SABOTEUR?

Download: puzzels

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

OPBLIJFAVOND 2

WIE IS DE SABOTEUR?

Oplossing

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

OPBLIJFAVOND 2

WIE IS DE SABOTEUR?

	4	
	3	
	6	

8		5
		3
2	4	6

3	2	1
6	5	4
9	8	7

6	3	5
9	4	8

	6	9
	1	8
		2

8	7	4
3	9	2
5	6	7

Dit is de valse aanwijzing die de mol krijgt om te helpen 'mollen'.
(Het rechter vierkantje is de valse aanwijzing.)

OPBLIJFAVOND 2

WIE IS DE SABOTEUR?

Download: Uitleg voor de spelleider

Let op: deze download is alleen bedoeld voor de spelleider. Er staan oplossingen van puzzels en hints voor de saboteur in.

SPEL 1: BLOKJESCOMMUNICATIE

Het maakt niet uit in welke groep de saboteur zit. Jij geeft de saboteur bij het begin van het spel onopvallend een extra legoblokje. De saboteur kan, als hij in de bouwgroep zit, proberen deze ongezien bij de te bouwen stenen leggen, in de hoop dat de groep zo een extra blokje gebruikt en dus een fout maakt. Als hij in de communicatiegroep zit, kan hij proberen het blokje onopgemerkt aan het bouwwerk toe te voegen.

Tip: als de groep het extra blokje van de saboteur ontdekt en concludeert dat de saboteur dus in de bouwgroep moet zitten, kan je dat weerleggen door te zeggen: 'Of de saboteur heeft het bouwwerk veranderd bij de communicatiegroep.'

SPEL 2: SUDOKU

De saboteur krijgt voor deze opdracht een valse aanwijzing. Deze kan de saboteur zelf 'vinden' of in de kamer verstopten op een plek waar deze eenvoudig gevonden kan worden. In deze valse aanwijzing zit een fout (namelijk 2x hetzelfde getal in het blokje). Als de groep dat niet doorheeft, halen ze dus niet het maximale bedrag binnen met de puzzel.

Vertel aan de saboteur dat hij bij deze opdracht als de puzzelaar kan doen alsof hij er niet uitkomt. Als zoeker kan hij een briefje met goede hint wegmoffelen en de foute hint 'vinden'.

SPEL 3: SOKKENGESPEL

Deze opdracht bestaat uit twee delen, maar dat mag de groep nog niet weten. De saboteur vertel je dit tijdens het tweede bezoekje.

Het eerste deel van de opdracht is om zoveel mogelijk paren sokken te verzamelen. De saboteur kan hier zo fanatiek mogelijk aan mee doen om niet verdacht te lijken. En: hoe meer sokken er verzameld zijn, hoe moeilijker deel 2 van de opdracht is.

Vertel de saboteur ook dat het kan helpen om een enkele sok (kies geen opvallende kleur) in een zak te stoppen en die bij deel 2 van de opdracht ongemerkt in de stapel sokken te verstopten.

Vertel de groep: 'Jullie hebben nu 1 minuut om zoveel mogelijk paren sokken te verzamelen, de tijd begint NU!'

Als de minuut voorbij is, haal je eventuele enkele sokken uit de stapel. Daarna vraag je de groep te helpen om alle sokkenparen uit elkaar te halen.

OPBLIJFVOND 2

WIE IS DE SABOTEUR?

Nu komen we bij de echte opdracht aan. Zeg tegen de groep: 'Jullie hebben net heel fanatiek veel sokken opgehaald en daarmee hebben jullie het jezelf moeilijk gemaakt... Want nu gaan we al deze sokken flink door elkaar schudden. Als ik vind dat ze genoeg door elkaar zitten, hebben jullie twee minuten de tijd om alle paren weer compleet te maken. Lukt dat? Dan verdienen jullie 1000 euro voor de pot. Voor elk paar dat niet compleet is of sokken die los overblijven gaat er 100 euro van af.'

SPEL 5: EEN ONMISBARE SCHAKEL

Deze opdracht draait erom dat de groep de juiste volgorde van het fruit doorgeeft aan elkaar, zonder te praten. Daar heeft de groep 5 minuten de tijd voor. Er mag wel heen en weer worden gebaard, maar de tijd tikt door.

De eerste persoon in de keten krijgt een papier te zien waar de juiste volgorde op staat. Dat papier moet bij die startplek blijven en mag ook niet aan nummer 2 getoond worden. Door gebaren moet hij/zij de juiste volgorde van de fruitsoorten doorgeven aan de volgende persoon. Zo gaat de keten verder tot de laatste persoon de aanwijzingen krijgt. Deze krijgt van de spelleider de uitgeprinte stukken fruit en moet deze op de juiste volgorde leggen. Als dat lukt, verdient de groep 1000 euro. Voor elke fout gaat er 250 euro van af.

Let op: als je 1 fout hebt, heb je gelijk minstens 2 fouten. Volg daarom dit schema:

2 fouten -250 euro

3 fouten -500 euro

4 fouten -750 euro

5 of meer fouten -1000 euro

Geef de saboteur de tip dat het best eenvoudig is om de gebaren onduidelijk te maken. Maak er maar een heel verhaal van waar het fruit ergens in verstopt zit. Van de kiwi kun je bijvoorbeeld ook een vogel maken (er bestaat echt een kiwivogel).

Als je dit spel speelt met een groter gezelschap (7+) dan is het nodig om de reeks wat kleiner te maken.

Juiste volgorde:

Druif > Meloen > Kiwi > Appel > Banaan > Druif > Banaan > Meloen

OPBLIJFAVOND 2

WIE IS DE SABOTEUR?

SPEL 6: BREINBREKERS

6.1

Leg in digitale cijfers lucifers zo neer:

$$5 + 7 = 2$$

Maak de som nu kloppend door één lucifer te verleggen.

(Het juiste antwoord is:

$$9 - 7 = 2)$$

6.2

We gaan Mastermind spelen met gekleurde stiften. Jullie hebben 2 minuten de tijd om te ontdekken in welke kleurenvolgorde de stiften van de spelleider liggen. De jongste begint en daarna de anderen op volgorde van leeftijd. Als iedereen is geweest, is de jongste weer aan de beurt. Steeds als iemand een combinatie heeft neergezet, hoor je hoeveel stiften er op de goede plek liggen.

Zorg dat er vier verschillende kleuren stiften zijn. Je kunt ook blikjes drinken, kralen, legoblokjes of zelfs gekleurde papertjes gebruiken. Als je er maar voor zorgt dat je overal twee van hebt en dat de groep de voorwerpen van de spelleider niet kan zien.

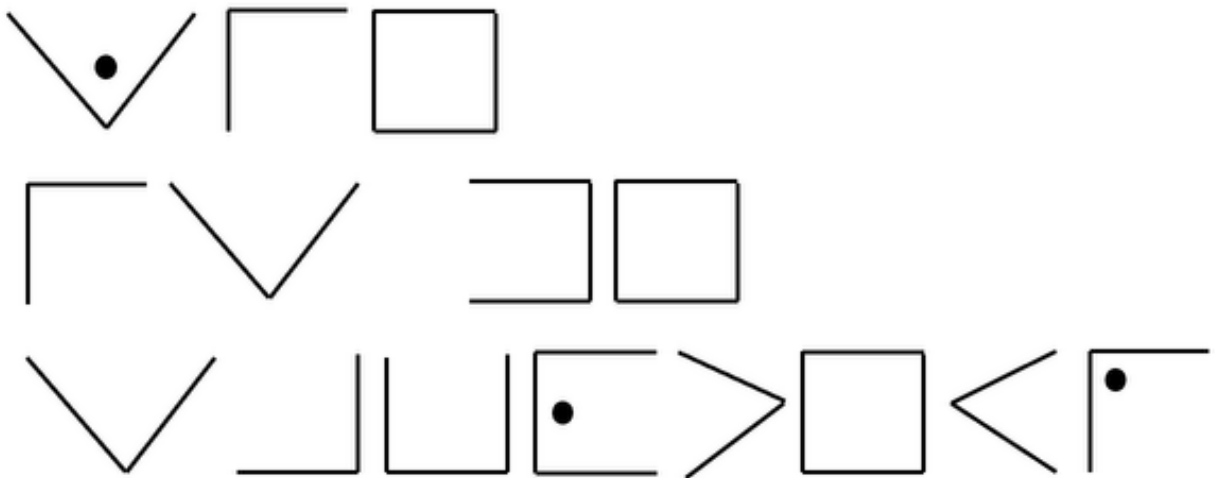
6.3

Los het volgende raadsel op:

OPBLIJFAVOND 2

WIE IS DE SABOTEUR?

Los dit raadsel op:



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

OPBLIJFAVOND 2

WIE IS DE SABOTEUR?

(Antwoord: Wie is de saboteur)

6.4

Kennisquiz

Beantwoord als deelnemers om de beurt een vraag. De groep mag niet overleggen. Ieder goed antwoord is +100 euro en elk fout antwoord is -100 euro.

Vragen voor kinderen:

1. Topografie: Welke rivier stroomt door de stad Londen?
2. Eten & drinken: Van welke vrucht wordt olijfolie gemaakt?
3. Sport: Hoeveel punten krijg je voor een dunk doelpunt in basketbal?
4. Muziek: Hoe heet het muziekinstrument dat je bespeelt door op toetsen te drukken en lucht door pijpen te laten gaan?
5. Geschiedenis: In welk Europees land begon de Industriële Revolutie in de 18e eeuw?
6. Dieren: Welk dier staat bekend als het snelste landdier ter wereld?
7. Topografie: Welke bergketen vormt de grens tussen Frankrijk en Spanje?
8. Eten & drinken: Wat wordt er gemaakt door het fermenteren van cacao?
9. Sport: Hoe heet het als een voetballer drie keer in één wedstrijd scoort?
10. Muziek: Hoe noem je de lijntjes waar muzieknoten op staan?

Antwoorden:

1. De Theems
2. Olijven
3. Twee punten
4. Het orgel
5. Groot-Brittannië
6. De cheeta
7. De Pyreneeën
8. Chocolate
9. Hatrick
10. Notenbalk

OPBLIJF AVOND 2

WIE IS DE SABOTEUR?

Vragen voor volwassenen:

1. Topografie: Welk land wordt vaak het 'Land van de Rijzende Zon' genoemd?
2. Eten & drinken: Welke pastasoort lijkt op grote rijstkorrels en wordt vaak gebruikt in soep?
3. Sport: Welke sport wordt gespeeld op een ijsbaan, met stenen die naar een doelgebied worden gegleden?
4. Muziek: Hoe heet het instrument dat bestaat uit metalen schijven die je met stokken bespeelt, vaak in drumstellen?
5. Geschiedenis: In welk land bevond de oude beschaving van de Inca's zich?
6. Dieren: Welk zoogdier gebruikt echolocatie om te navigeren en insecten te vinden?
7. Topografie: Welke grote woestijn ligt in Noord-Afrika?
8. Eten & drinken: Welke specerij wordt gewonnen uit de stampertjes van een bepaalde krokus en staat bekend als de duurste specerij ter wereld?
9. Sport: Hoe heet het apparaat waarop turners een oefening doen met draaien, zwaaien en steunen, en dat bestaat uit twee handvaten op een houten plank?
10. Muziek: Bij welke wereldberoemde band horen John Lennon en Paul McCartney?

Antwoorden:

1. Japan
2. Orzo
3. Curling
4. De bekkens
5. Peru
6. De vleermuis
7. De Sahara
8. Saffraan
9. Het paard
10. De Beatles