

DRACULASPEL.

KLEEDJE / AANBRENG

Zorg voor een aangename griezelige sfeer. Zorg dat je materiaal hebt om het lokaal een griezelig accent te geven.

MATERIAAL



Voor een uitgebreid gamma aan speelmateriaal: bezoek www.materiaalmagazijn.be

Witte lakens, zwarte plastic, houten latjes, cassette/CD met griezelige muziek en klokkengeluid (<http://www.findsounds.com/types.html>), verschillende kaartjes.

SPEELIMPULSEN

Dit is een bestaand gezelschapsspel dat je gemakkelijk op het speelplein kunt naspelen.

De voorbereiding. Richt een groot lokaal in, in verschillende kleinere kamertjes. Gebruik daarvoor houten latten en liefst veel witte lakens. Zet er een aantal attributen of maak ze na : een tafel, een oud bed, een spiegel, een kast... Probeer de verschillende ruimtes zo goed mogelijk te verduisteren. Maak ook één centrale ruimte die verlicht is. Tenslotte neem je een griezelig liedje van zo'n twee minuten op, op cassette en daarna enkele seconden het luiden van klokken (te vinden op van die soundeffects cd's in de bibliotheek).

Het spel zelf: De tieners komen samen in de centrale ruimte. Ze zijn zagezegd allen gasten in een hotel. Eén iemand is vampier. Om dat te weten te komen kiezen ze een eerste kaartje. Dat is voor bijna iedereen een 'mens'kaartje (met daarop het soort bezoeker van het hotel : handelsreiziger, bejaarde,...). Eén iemand trekt ook het 'vampier'kaartje. De vampier heeft als opdracht om gedurende het spel zoveel mogelijk mensen te 'bijten' door hen een kneepje in de nek te geven. De tieners houden dit kaartje de hele tijd bij. Daarna trekken ze een kaartje uit een hele stapel (die kaartjes moet je ook maken). Er zijn 4 soorten kaartjes :

- knoflookkaartje
- kruiskaartje
- kaartjes met een 'open' opdracht
- kaartjes met een 'geheime' opdracht

Als de tieners een knoflook- of een kruiskaartje trekken dan zijn ze de volgende ronde vrij van vampierbeten. Ze trekken kaartjes tot ze aan een 'opdracht'kaartje komen. Een 'open' opdracht moeten ze aan iedereen voorlezen, een 'geheime' opdracht houden ze voor zichzelf. De opdrachtkaartjes luiden als volgt : verstop je de volgende ronde onder het bed, ga alle ramen controleren, verstop je in de kast, loop rond en maak een praatje met de gasten, enz. Dan gaat de ronde in en iedereen voert z'n opdracht uit. De vampier moet z'n opdracht natuurlijk niet uitvoeren. Als hij zelf een knoflook of een kruis trekt dan kan hij de volgende ronde niemand bijten. Als de klokken luiden komt iedereen terug naar de centrale plaats. Iedereen gooit z'n opdrachtkaartje in een mandje. Wie gebeten is gooit er ook z'n menskaartje bij. Een neutrale persoon telt de menskaartjes in het mandje en signaleert zo hoeveel vampiers er zijn bijgekomen. De volgende ronde gaan die nieuwe vampiers mee op jacht naar mensenbloed. De tieners trekken een kaartje en de volgende ronde gaat in...

BEGELEIDERSTIPS



Zorg voor de juiste sfeer! Hou die spanning erin anders kan het spel mislukken, dus werk aan die inkleding dat maakt het echter!!

Dit maf speeldree is afkomstig van www.speeldree.be