

HET VERHAAL

Het is een zware tijd in Nederland, er is veel onrust in de samenleving. Generaal Martinus belooft een einde te maken aan de chaos en het land weer groot te maken. Achter de schermen werkt hij samen met zijn volgers: De Orde van de Nieuwe Orde, ook wel ONO genoemd. Als er een bericht uitkomt dat veel mensen in het parlement niet te vertrouwen zijn, grijpt Martinus zijn kans. Met behulp van het leger weet hij de macht over Nederland te nemen. Naar de Nederlanders stelt hij zich op als de groter redder.

Generaal Martinus stelt meteen strenge regels in om zijn macht te behouden, zoals avondklokken en straatpatrouilles. De media worden ook gecensureerd en mensen die tegen Martinus zijn verdwijnen. Het leven van de zes scouts - Lisa, Arjen, Layla, Michael, Diede en Ismael - veranderde ook drastisch. Als ze samenkomen, besluiten ze dat ze niet langer kunnen toekijken. Met elkaar willen ze het verschil gaan maken. Ze weten dat het moeilijk gaat worden, maar ze hebben hoop. Welke keuzes maken jullie in hun schoenen?

DOEL

Door middel van dilemma's en opdrachten ervaar je hoe het is om keuzes te maken in lastige situaties. Je wordt uitgedaagd om ingewikkelde keuzes te maken met bijhorende gevolgen

INHOUD PER GROEP

- 1 speluitleg
- 9 dilemmakaartjes (waarvan 1 startkaartje)
- 6 personagekaartjes
- 3 bijlages
- 1 gezamenlijke starttegel (uitknippen van logo op verzenddoos)

BESCHRIJVING VAN HET SPEL

Je probeert een oorlogstijd zo goed mogelijk door te komen. Je krijgt 6 dilemma's. Bij elk dilemma kies je met jouw groep een van de opties. Na jouw keuze krijg je een opdracht die je samen met je groep uitvoert. Welke opdracht je krijgt hangt van jouw keuze af. Elke groep beslist zijn eigen route om door de oorlogstijd te komen en het verloop van de oorlog te bepalen.

VOORBEREIDING

Zorg per groepje voor een spelleider. De spelleider speelt zelf niet mee, maar begeleidt de discussies en legt de opdrachten uit. De spelleider leest van tevoren de dilemma's en opdrachten en legt alle materialen voor het spel en de opdrachten klaar.

Alle cursief gedrukte tekst samen met dit teken  is extra informatie voor de spelleider en hoeft niet voorgelezen te worden.

DUUR VAN HET SPEL

120 minuten (6 dilemma's)
Eventueel 105 minuten
(bij spelen van 5 dilemma's,
dan vervalt dilemma nr. 5
en opdracht 5)

AANTAL SPELERS

4 – 30 spelers
Minimaal 1 groep van 4
spelers tot maximaal 5
groepen van 6 spelers

LEEFTIJD

Meest geschikt voor de
leeftijd 11 – 17 jaar

GROEPEN MAKEN EN PERSONAGES UITDELEN

Jullie verdelen je in een groep van minimaal 4 en maximaal 6 spelers. Elke speler krijgt een personagekaartje waarbij sowieso **Lisa, Michael, Layla en Ismael** uitgedeeld worden. Nadat iedereen het kaartje goed doorgenomen heeft, vertel je aan je groep wie je bent en wat je achtergrond is.

SPELEN VAN HET SPEL

Jullie spelen 6 rondes die elk de volgende opzet hebben:



Als spelers moeite hebben met het inleven in een personage, dan kan je van tevoren nadenken aan welke speler je welk personagekaartje uitdeelt.

- ⬡ Filmpje over het dilemma kijken en het juiste dilemmakaartje pakken.
- ⬡ Lees de keuzes met de voor- en nadelen voor.
- ⬡ Ga in discussie met je groep.
 - ◆ Welke keuze zou jouw personage maken?
 - ◆ Per discussie is er ongeveer 5 minuten tijd.Jullie maken als groep één keuze.
- ⬡ Leg het dilemmakaartje op de plek die past bij jullie keuze aan het vorige dilemmakaartje (bij dilemma 1 leg je eerst het startkaartje aan de gezamenlijke starttegel). Als de keuze die jullie maken vraagt om het inleveren of vernietigen van iets, lever dit dan in bij de spelleider.
- ⬡ Voer de opdracht uit die bij de keuze van het dilemma hoort.



De spelleider helpt om de dilemma's verder uit te leggen. De spelleider zorgt dat de discussies goed (respectvol) gevoerd worden, iedereen aan bod komt en kan eventueel inbreken.

NABESPREKING EN AFRONDING

Na het spelen van het spel kijken jullie de afsluitende film.

Het is belangrijk om het spel na te bespreken en af te ronden. Sta stil bij het effect van de keuzes die jullie gemaakt hebben. Dit kan door aan jullie zelf de volgende vragen te stellen (of dit doet de spelleider).

- ⬡ Wat vond je van het spel?
- ⬡ Hoe was het om te merken dat eerdere keuzes effect hadden op het verloop van het spel?
- ⬡ Hoe was het om je in een personage in te leven?
- ⬡ Wat heeft het spelen van het spel met jou gedaan?
 - ◆ Heeft het je geraakt?
 - ◆ Vond je het confronterend?
 - ◆ Heb je je zorgen gemaakt?
- ⬡ Wat heb je nodig om het spel voor jezelf af te ronden?

Hierna kunnen jullie het er over hebben dat in dit spel nagespeeld is wat er in een oorlog echt gebeurd kan zijn. De keuzes waar jullie voor stonden, waren ook de dilemma's waar jongeren toen voor stonden. Zij maakten soms keuzes waarvan ze de gevolgen niet altijd konden overzien.

DILEMMA 1 - SCOUTINGDAS

Generaal Martinus vindt dat Scouting gevaarlijk is omdat het jongeren leert om voor anderen te zorgen, goede dingen te doen en zelf na te denken. Daarom verbiedt hij de scoutingdas, het belangrijkste symbool van scouts over de gehele wereld.



De das is meer dan een stukje stof; het laat zien dat je bij scouting hoort en dat je de waarden van scouting belangrijk vindt. Jullie moeten een moeilijke keuze maken. Blijven jullie je das dragen? Of houden jullie je das, maar verbergen jullie deze? Of leveren jullie je das in bij de machthebbers?

Wat zouden jullie doen in hun situatie?

Optie A - Das zichtbaar

Jullie besluiten je das zichtbaar te dragen.

Actie	Voordelen	Nadelen
Das zichtbaar houden	Dit laat duidelijk zien dat jullie niet bang zijn en bereid zijn op te staan voor jullie overtuigingen. Het kan anderen inspireren en aanmoedigen om ook in verzet te komen.	Jullie kunnen in conflict met de machthebbers komen en streng bestraft worden. Het maakt jullie ook gemakkelijk te identificeren en te tracken door de autoriteiten.

Optie B - Das verbergen

Jullie besluiten je das te houden, maar te verbergen onder jullie kleding of weg te stoppen.

Actie	Voordelen	Nadelen
Das verbergen	Jullie behouden je identiteit zonder direct gevaar te lopen. Jullie kunnen jullie verzet stiller maar effectief uiten door subtiele signalen.	Het verbergen kan als lafheid worden gezien door sommigen. Het is een compromis, jullie gaan voor de middenweg en dat heeft niet de volledige impact van openlijk verzet.

Optie C - Das inleveren

jullie besluiten je das in te leveren.



Das fysiek inleveren bij spelleider

Actie	Voordelen	Nadelen
Das inleveren	Jullie vermijden conflict en mogelijk zware straffen van de machthebbers. Het biedt een manier om onder de radar te blijven en te overleven.	Het kan voelen als verraad van je waarden en identiteit. Het kan jullie ontmoedigen en de indruk wekken dat jullie buigen voor de onderdrukking.

OPDRACHT 1 – ZICHTBARE TOREN

Wij scouts laten ons graag zien en zijn in voor een wedstrijdje. Jullie gaan daarom de hoogte in, door een toren te bouwen met bekers. Jullie proberen, in 3 minuten tijd, om en om een beker te flippen. Als een beker rechtop terechtkomt dan wordt deze apart gelegd. Met deze bekers bouwen jullie gedurende het spel een toren. Na 3 minuten is de tijd om en worden het aantal bekers in de toren geteld.

BENODIGD MATERIAAL

21 bekers +/-
Dobbelsteen



Als de bekers geteld zijn, aangeven dat de eerder gemaakte keuze nog een effect heeft op de punten. Als spelleider kijk je welke optie zij net gekozen hebben en lees je alleen de optie voor die voor hen van toepassing is. De andere twee opties zijn niet belangrijk voor het groepje en hoef je niet te benoemen. Pas na het spel vertel je de consequentie.

Optie A	Spelregels	Consequentie
Das zichtbaar houden	Omdat jullie das zichtbaar is, valt de toren te veel op. De bovenste 3 rijen van de toren tellen niet mee.	Hebben jullie minder dan tien bekers die meetellen, dan houdt generaal Martinus jullie in de gaten. Gedurende het bespreken van een dilemma mag je het woord 'scouting' niet meer gebruiken. Zeg je het toch dan moet je je 10 keer opdrukken.
Optie B	Spelregels	Consequentie
Das verbergen	Jullie das draag je verborgen, maar er is wel een kans om gesnapt te worden. Gooi daarom met een dobbelsteen. Gooi je 1-3: Jullie zijn betrapt, deel het aantal bekers in de toren door 2. Gooi je 4-6: Jullie zijn onder de radar gebleven, alle bekers tellen mee.	Hebben jullie minder dan tien bekers die meetellen, dan houdt generaal Martinus jullie in de gaten. Gedurende het bespreken van een dilemma mag je het woord 'scouting' niet meer gebruiken. Zeg je het toch dan moet je je 10 keer opdrukken.
Optie C	Spelregels	Consequentie
Das inleveren	Omdat jullie geen das meer hebben, beginnen jullie met een achterstand. De onderste rij bekers telt niet mee.	Hebben jullie minder dan tien bekers die meetellen, dan houdt generaal Martinus jullie in de gaten. Gedurende het bespreken van een dilemma mag je het woord 'scouting' niet meer gebruiken. Zeg je het toch dan moet je je 10 keer opdrukken.

DILEMMA 2 – SCOUTING VERBODEN

Generaal Martinus en de ONO hebben besloten om alle scoutingactiviteiten te verbieden. De ONO wil niet dat mensen leren om voor zichzelf te denken en anderen te helpen, omdat ze bang zijn dat dit hun macht verzwakt.

Jullie zijn hierdoor erg verdrietig en bezorgd. Scouting is een belangrijk deel van je leven. Jullie hebben er veel vrienden gemaakt en veel geleerd tijdens scoutingactiviteiten. Jullie willen niet opgeven, maar weten dat jullie voorzichtig moeten zijn. Als jullie betrapt worden terwijl je doorgaat met scouting, kunnen jullie in grote problemen komen.

Een moeilijke keuze: hoe willen jullie verboden blijven met elkaar en activiteiten blijven doen? En wat betekent dat voor jullie veiligheid?



Optie D - Onderduiken

De eerste optie is om samen onder te duiken. Weg van huis, diep het bos in, op een geheime plek waar jullie je scoutingactiviteiten voort kunnen zetten. Dit geeft de mogelijkheid om volledig vrij te zijn en jullie vaardigheden in de natuur te blijven ontwikkelen.

Actie	Voordelen	Nadelen
Onderduiken in het bos	Jullie houden je scoutingleven zonder beperkingen, oefenen overlevingsvaardigheden en blijven als groep hecht.	Jullie moeten je familie en normale leven achterlaten, het risico om ontdekt te worden door patrouilles is groot, en het zal zwaar zijn.

Optie E - Andere hobby, kleine groepjes

De tweede optie is om alleen in kleine groepjes bij elkaar te komen en jullie voor te doen als een andere hobby, zoals een wandelclub of een natuurstudiegroep.

Actie	Voordelen	Nadelen
Als andere hobby in kleine groepjes	Minder risico om ontdekt te worden, jullie kunnen dichtbij huis blijven en subtiel doorgaan met jullie scoutingactiviteiten.	Jullie zijn beperkt in wat jullie kunnen doen, minder gevoel van eenheid als groep. Je moet constant op je hoede zijn om niet ontdekt te worden.

Optie F - Digitaal samenkomen

De derde optie is om alleen nog digitaal bij elkaar te komen via geheime online bijeenkomsten en communicatieplatforms.

Actie	Voordelen	Nadelen
Alleen nog digitaal samenkomen	Jullie hebben geen fysiek risico om gepakt te worden. Jullie kunnen makkelijk contact houden en plannen maken, veilig vanuit huis.	Hiermee verliezen jullie het fysieke deel van scouting. Jullie hebben minder persoonlijk contact met elkaar en zijn afhankelijk van technologie.

OPDRACHT 2 - VERBODEN WOORD



Afhankelijk van welke keuze ze bij dilemma 2 gemaakt hebben, spelen ze het spel op een bepaalde manier. Laat ze het spel spelen zoals bij de optie die ze gekozen hebben staat. De rest van de opties hoeven niet uitgelegd te worden. Na het spelen van het spel vertel je de consequentie.

BENODIGD MATERIAAL

Kaartjes met woorden (zie bijlage 1: Woorden)
Schaar
Kom / bakje
A4 Papier
Potloden / Stiften

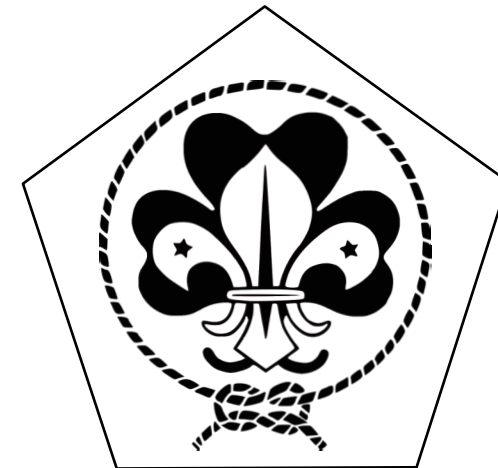
Optie D	Spelregels	Consequentie
Onderduiken in het bos	<p>Jullie zijn ondergedoken in het bos, maar er is risico dat jullie door patrouilles ontdekt worden.</p> <p>Speel het verboden woord. Teken de woorden zonder te praten, de rest van het groepje probeert het woord te raden. Jullie hebben 2 minuten om zoveel mogelijk woorden te raden. De woorden staan in bijlage 1: Woorden.</p>	<p>Hebben jullie minder dan 10 woorden geraden in 2 minuten tijd, dan heeft een patrouille jullie in de gaten. Om ze kwijt te raken moeten jullie precies 60 seconden lang je mond houden. Niet korter en ook niet langer (de opdracht is geslaagd als je weer begint te praten tussen de 56 en 64 seconden).</p>

Optie E	Spelregels	Consequentie
Als andere hobby in kleine groepjes	<p>Jullie verliezen langzaam de eenheid binnen de groep en vallen langzaam als groep uit elkaar. Ken je elkaar nog als scouts?</p> <p>Speel het verboden woord. Beeld de woorden fysiek uit zonder te praten, de rest van het groepje probeert het woord te raden. Jullie hebben 2 minuten om zoveel mogelijk woorden te raden. De woorden staan in bijlage 1 Woorden.</p>	<p>Hebben jullie minder dan 10 woorden geraden in 2 minuten tijd, dan valt de groep uit elkaar. Zoek de verbondenheid met elkaar weer op door samen door één A4-tje te stappen.</p>



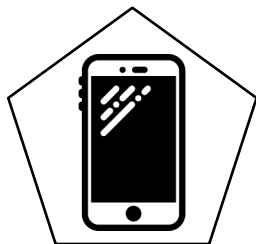
Geef ze 5 minuten om er zelf uit te komen, help hierna het groepje.

Optie F	Spelregels	Consequentie
Alleen nog digitaal samenkomen	<p>Dit is een veilige optie maar de digitale middelen laat nog wel eens te wensen over. De communicatie gaat af en toe wat trager dan in real life.</p> <p>Speel het verboden woord. Eén teamlid beschrijft wat een ander teamlid moet tekenen zonder het woord te zeggen of te omschrijven. Het tekenende teamlid en de andere teamleden proberen het woord te raden. Jullie hebben 2 minuten om zoveel mogelijk woorden te raden. De woorden staan in bijlage 1: Woorden.</p>	<p>Hebben jullie minder dan 6 woorden geraden in 2 minuten tijd, dan is de internetverbinding helemaal vastgelopen. Om deze te herstellen moeten jullie precies 60 seconde lang je mond houden. Niet korter en ook niet langer (de opdracht is geslaagd als je weer begint te praten tussen de 56 en 64 seconden).</p>



DILEMMA 3 - DIGITALE TRACKING

Er gaat een verontrustend bericht rond: Generaal Martinus is woedend op de scouts die blijven doorgaan met hun mening uiten. Hij heeft tijdens een privé-bijeenkomst een tirade gehouden waarin hij de veiligheidsdiensten opdracht heeft gegeven om het digitale toezicht op te voeren. Er circuleren filmpjes van deze bijeenkomst. Hierin zou Martinus hebben gezegd dat iedereen nu gevolgd kan worden via hun mobiele telefoons en digitale activiteiten. Het is belangrijk om snel te handelen om niet ontdekt te worden. Hoe reageren jullie?



De keuze die jullie bij dilemma 2 hebben gemaakt is van invloed op de mogelijke keuzes die jullie nu hebben. Kijk eerst of jullie net optie D, E of F hebben gekozen en pak het bijhorende dilemmakaartje.

GROEP D ONDERDUIKEN IN HET BOS

Jullie hebben het meeste voordeel omdat jullie al ondergedoken zijn en niet in de gaten gehouden worden door de veiligheidsdiensten.

Optie G - Mobiele vernietigen

Jullie besluiten jullie mobiele telefoons te vernietigen om elke vorm van digitale tracking te vermijden. *Mobiele inleveren bij speelleider*

Actie	Voordelen	Nadelen
Mobiele vernietigen	Het volledige risico vervalt omdat jullie nu niet meer getrackt kunnen worden.	Jullie verliezen een belangrijk communicatie- en hulpmiddel in noodgevallen.

Optie H - Mobiele stralingsvrij opbergen

Jullie besluiten jullie mobiele telefoons in stralingsvrije zakken op te bergen om tracking te voorkomen zonder de apparaten te vernietigen.

Actie	Voordelen	Nadelen
Mobiele stralingsvrij opbergen	Jullie behouden de mogelijkheid om in noodgevallen te kunnen communiceren.	Er is een klein risico dat jullie toch getrackt kunnen worden als de opberging niet perfect is.

GROEP E ALS ANDERE HOBBY IN KLEINE GROEPJES

Jullie hebben voor een andere hobby gekozen en lopen een gemiddeld risico. Jullie mogen niets digitaal doen, maar kunnen fysiek nog wel samenkomen zonder in de gaten gehouden te worden.

Optie I - Mobiele vernietigen

Jullie besluiten jullie mobiele telefoons te vernietigen om elke vorm van tracking te vermijden. *Mobiele inleveren bij speelleider*

Actie	Voordelen	Nadelen
Mobiele vernietigen	Dit vermindert behoorlijk het risico om getrackt te worden door digitale middelen.	Jullie verliezen communicatie, wat jullie organisatie en samenwerking bemoeilijkt.

Optie J - Geen contact

Jullie besluiten om niet meer fysiek of digitaal met elkaar te spreken om te voorkomen dat jullie door de mand vallen als scouts.

Actie	Voordelen	Nadelen
Geen contact met elkaar	Vermijdt detectie volledig en het risico vervalt dat jullie ontdekt worden door de veiligheidsdiensten.	Verlies van al jullie communicatie en samenwerking, waardoor het groepsgevoel verzwakt.

GROEP F ALLEEN NOG DIGITAAL SAMENKOMEN

Jullie kozen er in het vorige dilemma voor om digitaal bijeen te komen en hebben nu het grootste probleem. Jullie afhankelijkheid van digitale middelen maakt jullie kwetsbaar.

Optie K - Weg van het internet

Jullie worden nu in de gaten gehouden door de veiligheidsdiensten en besluiten alle digitale communicatie te stoppen en bijeenkomsten fysiek te organiseren, maar op een veilige afstand van elkaar om detectie te vermijden.

Actie	Voordelen	Nadelen
Weg van het internet	Het vermindert het risico om getrackt te worden door het vermijden van jullie digitale sporen.	Jullie moeten nieuwe manieren vinden om in contact te blijven en informatie te delen, wat logistiek een uitdaging is.

Optie L - Onderduiken

Jullie worden in de gaten gehouden door de veiligheidsdiensten en besluiten onder te duiken om volledige detectie te vermijden.

Actie	Voordelen	Nadelen
Onderduiken	Het maximaliseert jullie veiligheid door volledig van de radar te verdwijnen.	Jullie moeten je leven drastisch veranderen en jullie huidige leven helemaal achterlaten.

OPDRACHT 3 – MIJNENVELD

Jullie proberen met beperkte communicatie zo goed mogelijk met elkaar te communiceren. Maak een raster van zes bij zes vakken op de grond, gelijk aan bijlage 2: Digital dots. Eén iemand wordt door de rest van jullie groepje begeleidt door het veld, beginnend en eindigend bij een pijl. De rest van jullie groepje krijgt een versie van het Digital dots veld (bijlage 2) waar jullie tussen de 5 à 10 vakken aan kunnen kruisen als 'foute' dots. Degene die loopt mag deze 'foute' dots niet raken. Als je een 'foute' dot raakt, dan start je opnieuw, totdat je door het veld heen bent.

BENODIGD MATERIAAL

Voorbeeld 'digitaal' veld 6x6 vakken (bijlage 2: Digital dots)
Papier
Potloden / Stiften
3 touwen



De opties die het groepje hiervoor heeft gekozen, bepaalt de manier waarop ze het teamlid door het doolhof moeten leiden.

GROEP D ONDERDUIKEN IN HET BOS

Optie G	Spelregels	Consequentie
Mobiels vernietigen	Eén speler moet door het 'digitale' veld met een strippenkaart gemaakt door de rest van het groepje.	Ongeacht hoe het spel gespeeld is, is generaal Martinus nog geïrriteerder geraakt. Daarom moeten jullie bij het bespreken van het volgende dilemma op één been staan.
Optie H	Spelregels	Consequentie
Mobiels stralingsvrij opbergen	Eén speler moet door het 'digitale' veld met een bolletje-pijltje-route gemaakt door de rest van het groepje.	Ongeacht hoe het spel gespeeld is, is generaal Martinus nog geïrriteerder geraakt. Daarom moeten jullie bij het bespreken van het volgende dilemma als groepje enkel met 4 voeten, 2 handen, 1 voorhoofd, 1 elleboog de grond aanraken.



De consequenties komen misschien willekeurig of oneerlijk over, maar in tijden van onderdrukking is dat soms zo. Daarom zijn deze nieuwe regels bedacht.

GROEP E ALS ANDERE HOBBY IN KLEINE GROEPJES

Optie I	Spelregels	Consequentie
Mobiels vernietigen	Begeleid iemand door het 'digitale' veld door vooraf de route met elkaar door te spreken, degene die loopt onthoudt dus de route en vanaf de start tot het einde loop je uit je hoofd de route.	Ongeacht hoe het spel gespeeld is, is generaal Martinus nog geïrriteerder geraakt. Daarom moeten jullie bij het bespreken van het volgende dilemma stil als een standbeeld blijven staan, alleen jullie mond mag bewegen.
Optie J	Spelregels	Consequentie
Geen contact met elkaar	Begeleid iemand door het 'digitale' veld zonder te praten en alleen maar te seinen.	Ongeacht hoe het spel gespeeld is, is generaal Martinus nog geïrriteerder geraakt. Daarom mogen jullie de rest van het spel alleen nog met elkaar fluisteren. Elke keer dat jullie niet fluisteren, moeten jullie allemaal 1 minuut op een been staan.

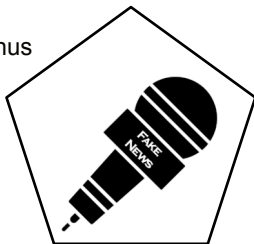
GROEP F ALLEEN NOG DIGITAAL SAMEN KOMEN

Optie K	Spelregels	Consequentie
Weg van het internet	Begeleid iemand door het 'digitale' veld op grote afstand zonder elkaar te zien, dus alleen met verbale communicatie.	Ongeacht hoe het spel gespeeld is, is generaal Martinus nog geïrriteerder geraakt. Daarom moeten jullie bij het bespreken van het volgende dilemma als groepje enkel met 4 voeten, 2 handen, 1 voorhoofd, 1 elleboog de grond aanraken.
Optie L	Spelregels	Consequentie
Onderduiken	Begeleid iemand door het 'digitale' veld met 3 touwen. De persoon in het veld is geblinddoekt en heeft 3 touwen om zich heen. Drie groepsgenoten houden het uiteinde van het touw vast buiten het veld en begeleiden de persoon door middel van aan de touwen te trekken door het veld zonder degene in het veld aanwijzingen te geven.	Ongeacht hoe het spel gespeeld is, is generaal Martinus nog geïrriteerder geraakt. Daarom mogen jullie de rest van het spel alleen nog met elkaar fluisteren. Elke keer dat jullie niet fluisteren, moeten jullie allemaal 1 minuut op een been staan.

DILEMMA 4 – NEPNIEUWS

Jullie hebben snel gehandeld op het bericht dat Generaal Martinus de veiligheidsdiensten heeft opgedragen om iedereen via hun mobiele telefoons te volgen.

Jullie twijfelen nu of dit nieuws wel echt waar is. De berichten beweren dat er filmpjes zijn van de woede-uitbarsting van Martinus, maar geen van jullie heeft deze filmpjes zelf gezien. Jullie hebben alleen van anderen gehoord dat deze filmpjes bestaan. Jullie weten niet wat te geloven en voelen jullie erg onzeker over wat nu te doen. Moeten jullie het bericht serieus nemen en bij jullie eerdere keuzes blijven? Of is het misschien een vals gerucht om jullie bang te maken?



Optie M - Geloven

Jullie kunnen besluiten om het bericht meteen te geloven. Dit zou betekenen dat jullie de maatregelen die hiervoor is genomen blijven gebruiken om veilig te blijven.

Actie	Voordelen	Nadelen
Geloven dat jullie getrackt worden	Jullie nemen geen risico's en kunnen direct je veiligheid verbeteren.	Als het bericht nepnieuws blijkt te zijn, hebben jullie misschien onnodig jullie activiteiten veranderd of gestopt, wat de samenwerking kan bemoeilijken.

Optie N - Onderzoeken

Jullie kunnen ervoor kiezen om eerst te onderzoeken of het bericht echt waar is.

Actie	Voordelen	Nadelen
Onderzoeken of het bericht waar is of niet	Door te onderzoeken, kunnen jullie erachter komen of het bericht waar is of niet, wat jullie helpt om de juiste maatregelen te nemen.	Het onderzoek kan gevaarlijk zijn en zal tijd kosten. Jullie zijn nu kwetsbaar zo lang als blijkt dat het bericht waar blijkt te zijn.

Optie O - Niet geloven

Jullie kunnen besluiten om het bericht niet te geloven en jullie normale activiteiten voort te zetten. Dit betekent dat jullie weer teruggaan naar hoe het was voor dat het nieuws over de tracking jullie bereikte.

Actie	Voordelen	Nadelen
Niet geloven dat jullie getrackt worden	Jullie kunnen je activiteiten voortzetten zonder onderbrekingen, wat goed is voor jullie samenwerking.	Als het bericht toch waar blijkt te zijn, lopen jullie het risico om gevolgd en gestraft te worden door de machthebbers.


OPDRACHT 4 – ZENDMAST

Het wordt gemakkelijker om nepnieuws te maken en lastiger om nepnieuws te herkennen. Technieken om beeld en geluid te manipuleren worden snel beter, goedkoper en lastiger op te sporen. Ook wordt het gemakkelijker om nepnieuws te verspreiden, met behulp van bijvoorbeeld bots en trollenlegers. Dit vraagt om grotere weerbaarheid van burgers.

BENODIGD MATERIAAL

3 (bamboe) stokken
Touwtjes
Bijlage 3: Voorbeeld toren
Vuilniszak

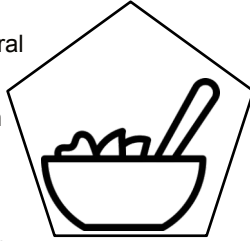
Optie M	Spelregels	Consequentie
Geloven dat jullie getrackt worden	Maak in 10 minuten een zelfstandig staande zendmast (toren) maken met 3 bamboestokken en touw, de stokken mogen elkaar niet raken. Jullie bouwen de toren zonder enige hulp.	Lukt het niet om de toren te bouwen, dan hebben jullie te makkelijk het nieuws geloofd. Jullie moeten levende knoop spelen.

Optie N	Spelregels	Consequentie
Onderzoeken of het bericht waar is of niet	Maak in 10 minuten een zelfstandig staande zendmast (toren) maken met 3 bamboestokken en touw, de stokken mogen elkaar niet raken.  <i>Na 3 minuten geef je een voorbeeld van de toren (bijlage 3: Voorbeeld toren).</i>	Lukt het niet om de toren te bouwen, dan waren jullie onderzoekvaardigheden niet voldoende. Jullie moeten samen op 1 vuilniszak staan en die omdraaien, zonder met elkaar te praten.

Optie O	Spelregels	Consequentie
Niet geloven dat jullie getrackt worden	Maak in 10 minuten een zelfstandig staande zendmast (toren) bouwen. Hierbij mogen jullie je telefoon gebruiken om op te zoeken hoe je een toren moet bouwen, een zelfstandig staande toren waarbij de 3 stokken elkaar niet mogen raken. Dit kan alleen als jullie je telefoon niet vernietigd hebben.	Lukt het niet om de toren te bouwen, dan hebben jullie te veel risico gelopen door te geloven dat het bericht nepnieuws is. Jullie moeten het alfabet in omgekeerde volgorde opzeggen, waarbij ieder om de beurt een letter opnoemt.

DILEMMA 5 – VOEDSEL TIJDENS DE CRISIS

Het einde van een lange en verwoestende periode is nabij. Overal heerst honger en voedsel wordt steeds schaarser. Plots ontvangt elk van jullie een dringend bericht van jouw familie: je moet zo snel mogelijk voedsel voor ze vinden, anders overleven ze het niet.



Je wilt natuurlijk jouw familie helpen. Jullie staan echter voor de keuze om of individueel zoveel mogelijk voedsel voor jouw eigen familie te vinden, of samen te werken om ervoor te zorgen dat alle families in ieder geval iets te eten krijgen.

Optie P - Individueel voedsel zoeken

Ieder van jullie besluit afzonderlijk op pad te gaan om zoveel mogelijk voedsel te verzamelen voor jouw eigen familie. Ieder richt zich op zijn eigen overleving, gedreven door de noodkreet van hun dierbaren.

Actie	Voordelen	Nadelen
Individueel voedsel zoeken voor je eigen familie	Jij kan je volledig concentreren op het verzamelen van voedsel voor jouw eigen familie, hierdoor haal je mogelijk meer voedsel binnen voor jouw dierbaren. Je hoeft geen rekening te houden met een ander.	Jullie groep raakt verdeeld, wat leidt tot verminderde efficiëntie en hogere kans op gevaar. Niet elke familie krijgt gegarandeerd voedsel, wat de kans op overleven voor sommigen vermindert.

Optie Q - Samen voedsel zoeken

Jullie besluiten samen te blijven en alle krachten te bundelen om voedsel te zoeken. Deel alles wat je vindt om ervoor te zorgen dat geen enkele familie zonder eten blijft.

Actie	Voordelen	Nadelen
Samen voedsel zoeken voor alle families	Door samen te werken kunnen jullie efficiënter voedsel verzamelen en de kans op ontdekking en gevaar verminderen. Jullie verdelen het voedsel eerlijk, zodat iedereen in ieder geval iets krijgt.	Het kan zijn dat jouw familie minder eten krijgt dan wanneer jullie individueel zouden zoeken. De groepsdynamiek kan onder druk komen te staan door de stress en noodzaak.

OPDRACHT 5 – VOEDSEL VERZAMELEN

Ga op zoek naar voedsel. De spelleider heeft voedsel in de vorm van (pingpong)balletjes/touwen/alternatief die in een veld gegooid worden. Vang zoveel mogelijk voedsel (balletjes/touwen) met een zelfgemaakt middel om het voedsel mee op te vangen. Wees creatief met alle materialen die voorhanden zijn.

BENODIGD MATERIAAL

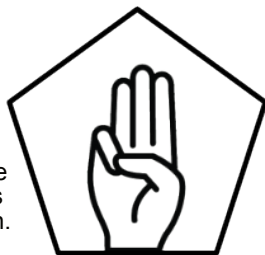
(Pingpong)balletjes / touwen / alternatief
Papier
Tape
Stokken
Plastic / papieren zakken / tassen

Optie P	Spelregels	Consequentie
Individueel voedsel zoeken voor je eigen familie	Maak per persoon iets om zoveel mogelijk op te vangen van de gegeven materialen.	Je hebt voldoende voedsel voor je familie verzameld. Neem in je eentje even pauze en maak wat lekkers te drinken/eten voor jezelf.

Optie Q	Spelregels	Consequentie
Samen voedsel zoeken voor alle families	Maak als team één middel om zoveel mogelijk op te vangen van de gegeven materialen.	Jullie hebben voldoende voedsel voor jullie families verzameld. Neem even pauze en maak wat lekkers te drinken/eten voor jullie en de spelleider.

DILEMMA 6 - SCOUTING START OP

De machthebbers verliezen aan macht en daarom voelen sommigen weer meer ruimte om verboden activiteiten te starten. Jullie krijgen een spannende uitnodiging. Jullie kunnen meedoen aan een grote actie om te laten zien dat scouting nog steeds leeft. Dit geeft jullie de kans om een boodschap over te brengen en iedereen te laten weten dat jullie er nog zijn. Jullie hebben drie manieren om dit te doen: stickers plakken, flyers verspreiden, of een fysieke activiteit organiseren. Denk goed na over wat het beste werkt en wat veilig is.



Optie R - Stickers plakken

Jullie kunnen overal in de stad stickers plakken met jullie boodschap. Deze stickers kunnen logo's, leuzen en andere herkenbare tekens van scouting bevatten.

Actie	Voordelen	Nadelen
Stickers plakken	Stickers kunnen op veel plekken geplakt worden, zoals op lantaarnpalen, muren en bushokjes. Ze zijn snel te plaatsen en kunnen veel mensen bereiken.	Het is mogelijk dat jullie opgemerkt worden terwijl jullie de stickers plakken, wat gevaarlijk kan zijn. Tegelijkertijd heeft het plakken van stickers minder effect voor de bekendheid van jullie als scouts.

Optie S - Flyers verspreiden

Jullie kunnen flyers maken en deze overal verspreiden. De flyers kunnen verhalen over scouting bevatten, waarom het belangrijk is, en hoe mensen kunnen helpen.

Actie	Voordelen	Nadelen
Flyers verspreiden	Flyers zijn makkelijk te maken en kunnen persoonlijk worden overhandigd of in brievenbussen worden gedaan. Dit kan een directe en persoonlijke manier zijn om mensen te bereiken.	Het verspreiden van flyers bevat meer risico om op te vallen. Dit kan jullie in gevaar brengen, vooral als jullie je scoutingdas dragen of bekend zijn als scouts.

Optie T - Fysieke activiteit

Jullie kunnen een fysieke activiteit organiseren, zoals een wandeltocht, een sportevenement of een bijeenkomst in het park. Hierbij kunnen jullie mensen uitnodigen om mee te doen en zo laten zien dat scouting nog steeds actief is.

Actie	Voordelen	Nadelen
Fysieke activiteit organiseren	Een fysieke activiteit kan veel aandacht trekken en laat mensen direct zien wat scouting inhoudt. Het kan ook een gevoel van gemeenschap en solidariteit creëren.	Het organiseren van een fysieke activiteit kan riskant zijn, omdat het moeilijk is om te verbergen wie er betrokken zijn.

OPDRACHT 6 — BALLONRACE

Er is weer actie en scouting wordt weer zichtbaar. Dat vieren we met ballonnen! Iedereen van je groepje krijgt een ballon, die je naar de overkant moet zien te krijgen. Hebben jullie aan het begin van het spel jullie das verborgen of om gehouden, dan mag je deze tijdens het spel gebruiken. Mensen bereik je makkelijker met de das als symbool van scouting.

BENODIGD MATERIAAL

Ballonnen

Optie R	Spelregels	Consequentie
Stickers plakken	Leg 20 meter af terwijl je de ballon tussen je knieën geklemd hebt. Je mag de ballon niet met je handen aanraken of laten vallen. Als dit wel gebeurt, moet je terug naar de startlijn en opnieuw beginnen.	Gefeliciteerd, jullie hebben samen deze tijd doorstaan. Kijk nu samen naar de eindfilm en bespreek het spel na (zie het kopje nabespreking en afronding).

Optie S	Spelregels	Consequentie
Flyers verspreiden	Houd een ballon hoog door vooruitlopend de overkant te halen (20 meter). De ballon mag je alleen hooghouden met je handen. Wanneer de ballon de grond raakt of wanneer je achteruitloopt om de ballon hoog te houden, moet je terug naar de startlijn en opnieuw beginnen.	Gefeliciteerd, jullie hebben samen deze tijd doorstaan. Kijk nu samen naar de eindfilm en bespreek het spel na (zie het kopje nabespreking en afronding).

Optie T	Spelregels	Consequentie
Fysieke activiteit organiseren	In tweetallen klem je een ballon tussen jullie in en zo brengen jullie die naar de overkant (20 meter). De ballon mag niet vallen en mag ook niet met de handen aangeraakt worden. Als dit wel gebeurt, moet je terug naar de startlijn en opnieuw beginnen.	Gefeliciteerd, jullie hebben samen deze tijd doorstaan. Kijk nu samen naar de eindfilm en bespreek het spel na (zie het kopje nabespreking en afronding).