

Avondspelen

Lichthavenspel

Het lichthavenspel is een bosspel dat in het donker wordt gespeeld. Het doel is dat groepen deelnemers (schepen) alle havens (posten met leiding) aandoen en als eerste in hun thuishaven (centraal vertrekpunt) terugkeren.

De posten geven met een zaklamp een bepaald lichtsein. Dat sein is uniek voor die post en gekoppeld aan de plaatsnaam van een havenstad, zoals Hamburg, Dover, Le Havre, Rotterdam, Antwerpen en Oslo.

Elke groep krijgt een kaartje mee met daarop de namen van die steden en de bijbehorende seincodes. De groepen moeten de havens langs in de volgorde zoals op hun kaartje staat aangegeven (die volgorde is voor elke groep anders). Bij een haven aangekomen krijgen ze een handtekening achter de plaatsnaam. Vervolgens gaan ze op zoek naar de volgende haven. Hebben ze alle handtekeningen binnen, dan gaan ze snel naar de centrale post/vertrekpunt. De volgorde van aankomst is beslissend voor de einduitslag.

Het is mogelijk om een piraat in te zetten. Deze probeert onzichtbaar een groep te volgen en met een 'stop - overval' tot staan te brengen. De piraat streept de laatste handtekening weg en de groep moet weer terug om deze handtekening alsnog te krijgen. Vuistregel is dat de piraat slechts eenmaal per haven een handtekening mag wegstrepen. De piraat probeert die groepen te pakken die tijdens het spel veel herrie maken, of toch een zaklamp hebben meegenomen.

Tips/suggesties

Probeer de havens kris-kras om het vertrekpunt te plaatsen, zodat de groepen het terrein verschillende keren moeten oversteken.

Een open terrein waarom de havens gegroepeerd liggen, heeft de voorkeur.

Je geeft een extra dimensie aan het spel als je een waterplas als middelpunt neemt en je vergroot de spelvreugde nog meer, als je een post op een vlot in het water zet.

De seincodes zijn meestal gelijk aan morse-codes, zoals lang - lang - lang; kort - lang - kort of kort - kort - kort.

Als een groep bij een verkeerde haven aankomt, moet de post natuurlijk niet zeggen, welke haven hij wel is. Daar moet de groep zelf maar op letten. Je moet er immers van uit gaan, dat de correcte lichtcodes worden gegeven.

De groepen nemen onderweg geen zaklampen mee.

Zorg dat de post mee neemt een balpen (om af te tekenen), een zaklamp (voor het lichtsignaal), een kaartje waarop staat welke haven hij is en welk lichtsein hij moet geven.

Een EHBO-set moet beschikbaar zijn. In het donker zullen de deelnemers eerder struikelen of zich open halen aan taken dan overdag.

Dodende straal

Op een centraal gelegen punt, verlicht met een lamp, bevindt zich een schaal met een groot aantal waardebonnen. Op elke bon staat bijvoorbeeld goed voor twee snoepjes. Bij deze schaal staat leiding. Twee andere leiders, voorzien van zaklantaarn, patrouilleren in de buurt van de schaal. De spelers vertrekken vanuit een hoofdkwartier. Elke deelnemer heeft een pas bij zich op naam. Langs verschillende zijden moeten ze proberen de schaal te bereiken. Als de patrouillerende leider iemand hoort of ziet, beschijnt hij hem met zijn zaklantaarn. De ontdekte speler moet zijn pas afgeven en een nieuwe gaan halen in het hoofdkwartier, waarna hij opnieuw start. Elke speler die onopgemerkt de schaal weet te bereiken, ontvangt daar van de leider, na vertoning van zijn pas, een waardebon, die hij vrij naar het hoofdkwartier brengt. Wel op controle laten zien. De leider in het hoofdkwartier noteert de naam van de brenger op de waardebon en bewaart hem tot einde spel. De speler kan opnieuw starten.