

Grenshandelspel

Het grenshandelsspel is een avondspel voor 8-12 en 12-15 jarigen. Het is een groot bosspel waarbij smokkelen en geluiden belangrijke spelelementen zijn. Er kunnen ongeveer 40 kinderen meedoen volgens deze beschrijving. Als er minder kinderen zijn gebruik je minder handelaren en voorwerpen, b.v. van elk 6. Zijn er meer kinderen dan maak je de smokkelgroepen iets groter.

Als je het spel met van 8-12 jarigen speelt, is het misschien beter dat twee kinderen één handelaar 'spelen'. Het is wel eng om in je eentje in een donker bos te zitten loeien en blaffen.

Waar gaat het om?

In een grensgebied, ergens tussen Italië en Zwitserland, wordt nog vaak gesmokkeld. Er hebben zich dan ook heel wat handelaren gevestigd die de smokkelwaar graag kopen. Uiteraard worden die zaken alleen 's nachts gedaan. Stel je voor dat de douane het in de gaten krijgt! Ook aanbellen is er niet bij, dat zou opvallen in een nachtelijk bos. De handelaren hebben daar het volgende op gevonden: iedere handelaar noemt zijn zaak naar een dier en maakt daar het passende dierengeluid bij. Op deze manier laten ze weten dat ze aanwezig zijn. Bijvoorbeeld: hoor je regelmatig het blaffen van een hond dan weet je als smokkelaar dat je in de buurt bent van de handelaar 'Hond', en dan kun je daar iets te koop aanbieden. De smokkelaars proberen voor hun smokkelwaar zoveel mogelijk geld te krijgen, want ze willen er natuurlijk rijk van worden.

Spelverloop

De smokkelaarsgroepen proberen in de volgorde die op hun smokkelaarskaart is aangegeven, zoveel mogelijk geld te verdienen voor hun 8 voorwerpen.

Per handelaar kunnen ze maar één voorwerp verkopen. Ze moeten dus de hele kaart afwerken. Een handelaar vinden ze door het bijpassende geluid bij het dier dat op hun smokkelaarskaart vermeld staat, op te zoeken. Dat geluid wordt om de 1 à 2 minuten gegeven.

De 8 voorwerpen zijn verdeeld in 4 antieke en 4 niet-antieke.

De handelaren zijn gespecialiseerd in bepaalde artikelen en het staat vast wat hij voor elk voorwerp mag geven.

Op zijn handelaarskaart staat achter elk voorwerp een prijs vermeld en die prijs moet hij voor het voorwerp geven.

De smokkelaarsgroep mag slechts één vraag stellen aan elke handelaar, namelijk: 'Geeft u veel voor antiek?'

Als de handelaar 'ja' zegt - dat staat óók op zijn kaart aangegeven - weten ze dat ze een antiek voorwerp moeten verkopen.

De groep spreekt met elkaar af welk voorwerp ze willen verkopen en vertellen dit de handelaren. Dit mag niet meer veranderen. De handelaar betaalt nu de (vastgestelde) prijs die op zijn kaart staat en neemt het voorwerp in ontvangst. De smokkelaarsgroep doet het geld in zijn envelop.

Als de handelaar 'nee' antwoordt - dat staat dan op zijn kaart aangegeven - spreken de smokkelaars met elkaar af welk niet-antiek voorwerp ze zullen verkopen.

Helaas: 2 van de 8 handelaren zijn oplichters, zij geven namelijk een verkeerd antwoord op de vraag 'geeft u veel voor antiek?' en de smokkelaars krijgen dus veel te weinig voor hun smokkelvoorwerp,

Jammer, daar is niet veel aan te doen, tenminste niet bij die handelaar. Gelukkig lopen er 2 douanebeambten in het bos rond. Die zoeken de smokkelaarsgroepen en tikken ze af. Als één lid van de groep getikt is, moet de hele groep bij de douanier komen.

De douanier vraagt naar de smokkelaarskaart en als hij daarop ziet dat er gesmokkeld is, geeft hij daar een boete van € 25,- voor, die meteen betaald moet worden. Hij tekent dat aan op de kaart en de groep mag verder.

Als de groep denkt te weten welke handelaar een oplichter is, zoeken ze de douanier op en vertellen hem welke handelaar een oplichter is. Klopt dat dan krijgen ze een bonus van € 25,-. Klopt het niet dan krijgen ze een boete van € 50,-!

Als de smokkelaarsgroep alle voorwerpen heeft verkocht en de oplichters aangegeven heeft, is ze klaar en gaat naar een van te voren vastgestelde verzamelplaats die misschien ook nog als grenswisselkantoor dienst kan doen. De envelop wordt ingeleverd en het geld geteld, de groep die het meeste geld verdiende heeft gewonnen. Mocht het spel te lang duren, dan kun je ook afspreken het na een bepaalde tijd af te fluiten.

Samenvattend:

8 handelaren: kopen smokkelvoorwerpen op; 2 zijn oplichters; om de 1 à 2 minuten maken ze hun dierengeluid.

8 smokkelaarsgroepen: proberen zoveel mogelijk geld te verdienen bij het verkopen van hun 8 voorwerpen (4 antieke en 4 niet-antieke); geven oplichters aan bij de douaniers

2 douaniers: geven een boete voor het smokkelen en geven een bonus voor het aanmelden van een oplichter; geven een boete voor het verkeerd aanmelden.

Speelveld

Een flink stuk begroeid bos dat goed af te bakenen is. Loop er desnoods met de hele groep een keer omheen.

Uitleg

Het spel lijkt misschien een beetje ingewikkeld om uit te leggen maar dat is best te doen als je het zelf goed snapt. Neem er binnen rustig de tijd voor, voordat je het spel buiten gaat spelen.

Zorg dat alle kinderen jou kunnen zien als je het spel uitlegt. Vertel eerst, lekker smeug, het smokkelverhaal, zodat de kinderen er echt zin in krijgen.

Maak van de handelaarskaart (zonder de prijzen!), de smokkelaarskaart en de voorwerpen een voorbeeld in het groot, laat het geld zien. Dat spreekt aan en de spelbenodigdheden zijn straks beter herkenbaar. Leg het spel eerst helemaal uit en beantwoord daarna pas eventuele vragen. Vat tenslotte het geheel met behulp van de kinderen samen: even herhalen om te kijken of ze de grote lijnen doorhebben.

Spelbenodigdheden (totaal)

- * 8 handelaarskaarten (zie voorbeeld), in te vullen volgens de controlekaart
- * 8 smokkelaarskaarten (zie voorbeeld), in te vullen volgens de volgorde smokkelaarsgroepen
- * 8 enveloppen

Tips

Met oudere spelers kun je invoeren, dat er echt gehandeld kan worden met een marge van twintig euro naar boven en naar beneden voor de handelaars. Op grond van goede verkoopargumenten beslist de handelaar. In plaats van dierengeluiden kun je ook andere geluiden maken, zoals ratel, gil en pannendeksels. Ook kun je met gekleurd licht werken of lichtsignalen.

Pas dan wel het verhaal en de kaartjes aan.

Zorg altijd dat één van de leiders het spelverloop goed in de gaten heeft. Het is niet leuk, als een groep smokkelaars een handelaar helemaal niet kan vinden.

Let er bij de jongere kinderen goed op, of ze wel allemaal mee durven doen. Het is geen schande om het eng te vinden in een donker bos, vooral kinderen uit de grote stad hebben daar wel eens last van.

- * 2 controlekaarten
- * geld (volgens de geldverdeling)
- * 8 x 8 voorwerpen
- * pennen voor de 8 handelaren en de 2 douaniers
- * zaklampen voor de handelaren, douaniers en de smokkelaarsgroepen.

spelbenodigdheden uitgesplitst:

een handelaar heeft:

handelaarskaart
 1 zaklamp
 1 pen
 aan geld € 800,- onderverdeeld in:
 6 briefjes van € 5,-
 7 briefjes van € 10,-
 4 briefjes van € 25,-
 4 briefjes van € 50,-
 4 briefjes van € 100,00

elke smokkelaarsgroep heeft:

1 smokkelaarskaart
 8 voorwerpen (schilderij, oud boek, antieke klok, kandelaar, 12 flessen wijn, radio, 25 dozen sigaretten en 25 pakken koffie in de vorm van kaartjes)
 1 pen
 1 zaklamp
 1 envelop
 aan geld € 200,- onderverdeeld in:
 5 briefjes van € 5,-
 5 briefjes van € 10,-
 5 briefjes van € 25,-

elke douanier heeft:

1 controlekaart
 1 zaklamp
 1 pen
 aan geld € 375,- onderverdeeld in:
 5 briefjes van € 25,-
 5 briefjes van € 50,-