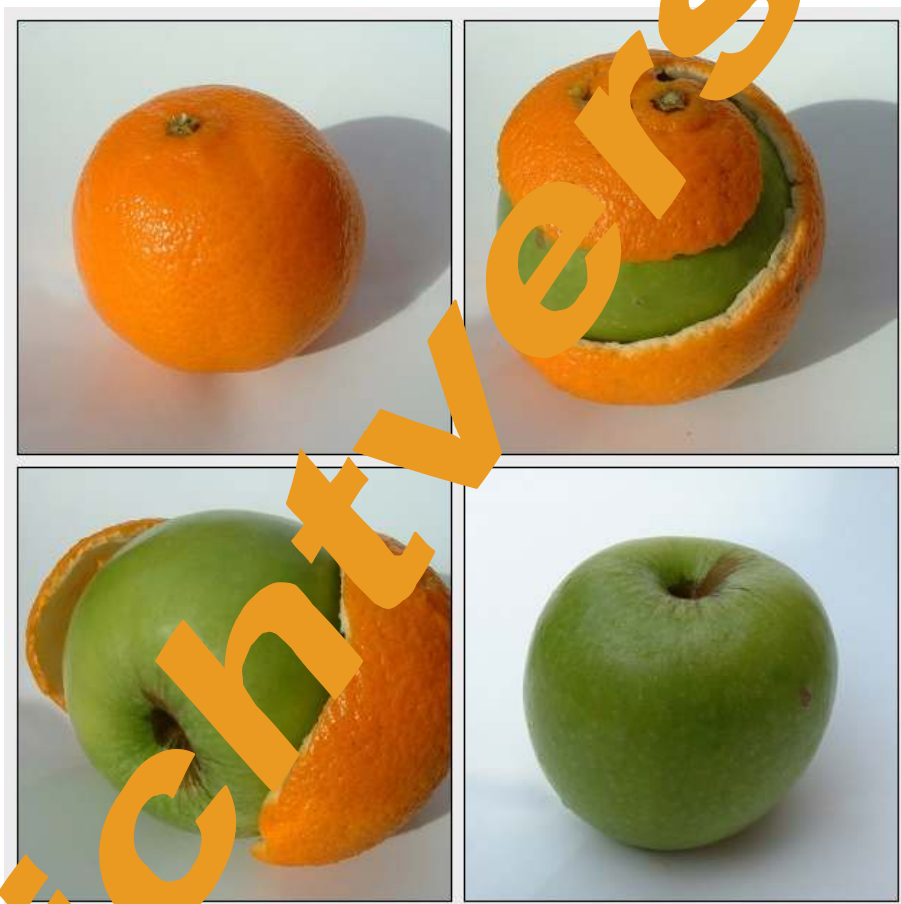


TEAMSPEL: "UNDERCOVER".



Voorwoord

In dit draaiboek vind je alle gegevens die je nodig hebt om eenvoudig een geslaagd uniek spel te organiseren. Het spel kan gespeeld worden als teambuildingsopdracht, maar ook als vrijgezellenfeest of familiebijeenkomst op een locatie naar keuze.

Een stads- of dorpskern zijn uitermate geschikt omdat het leuk, en soms zelf noodzakelijk is om wat publiek te hebben bij sommige onderdelen.

Als u het spel wilt gebruiken als teambuilding vindt u hieronder een aantal observaties om uw team in kaart te kunnen brengen:

- Zorg ervoor dat de teamcoaches strategisch worden gekozen. Maak bijvoorbeeld een bewuste keuze om juist iemand die in de praktijk geen leiding geeft deze taak te laten doen. In dat geval tekenen zich de teamrollen (Belbin-test) van de hele groep duidelijk af dan wanneer je een leidinggevende van de werkvloer deze taak geeft.
- Let in alle fases van het spel op wie weerstand vertoont en wie niet! Op welke manier uit zich dit? Blijft het individueel (teruggetrokken gedrag of wordt er geprobeerd medestanders te krijgen (dit zijn mensen die charisma hebben, hier kun je dus last van hebben) of kun je gebruik van maken bij introductie van nieuwe dingen.)
- Wie neemt initiatief in de eerste en de daarop volgende fases van het spel?
- Is er iemand die de leiding neemt en de voortgangsfase van het spel bevordert?
- Veranderen rollen in de loop van het spel?

Wil je de resultaten verder analyseren dan is er de mogelijkheid om een afspraak te maken met MvE Coaching zodat het spel een vervolg kan krijgen op de werkvloer. Dit kan zowel voor de leidinggevende als voor de individuele werknemers.

Stappenplan ter voorbereiding van “Undercover”

Stap 1.

Lees het hele draaiboek goed door. Bepaal hoeveel teams je gaat maken (Elke team heeft een teamleider nodig, en een spion. Kies voor groepen van minimaal 6 en maximaal 15 personen inclusief teamleider en spion)

Stap 2.

Kopieer de uitlegformulieren (zie verderop in het draaiboek) het aantal kopieën dat er teamleiders zijn. Plak deze eventueel op stevig karton om ze minder kwetsbaar te maken.

Maak voor elke teamleider een set. Volgens de bijgevoegde kopieelijst op de volgende pagina.

Stap 3.

Verzamel voldoende:

- pennen
- Geeltjes of losse kaartjes,
- Suikerklontjes of een ander ruilvoorwerp
- Kladblokken
- Ludifers (doosje per team)
- Scharen en touwtjes (voor raadsel met schaar, per team)

Stap 4.

Voor een tweetal opdrachten (persoonlijke voorwerpen-spel en de anekdote opdracht) is vooraf inzet van de deelnemers nodig.

Bepaal wanneer je welke vragen per mail of anderszins wilt uitzetten om de nieuwsgierigheid te wekken. Het kan tegelijkertijd of op twee verschillende momenten.

De deelnemers moeten in elk geval:

- Een voorwerp meenemen (om te bedenken en op een kaartje kunnen schrijven).
- Een anekdote op maximaal 1 handje schrijven.

Instructie voor de centrale spelleider:

Je hebt het draaiboek voor je liggen en dus zul jij de aangewezen persoon zijn om de verdere voorbereidingen te treffen voor dit unieke spel waar nog lang over nagepraat zal worden.

Jij bent de centrale spelleiding van Undercover en stuurt tijdens het spel de teamleiders aan zodat het spel vlot doorloopt!

De eerste stap is vast te stellen hoeveel deelnemers er actief mee zullen gaan. Maak subgroepen van minimaal 6 en maximaal 15 deelnemers. Per groep bepaal wie de teamleider is en wie de spion. De teamleider is voor iedereen bekend. De spionrol uiteraard niet. Daar draait het hele spel namelijk om!

Om de bedoeling van het spel uit te leggen schakel je de teamleiders per groep in. Die geef je allereerst een kopie van de algemene spel uitleg zoals je die hieronder vindt. Als de groep geen vragen meer heeft over de bedoeling geeft de teamleider aan elke individuele deelnemer van zijn team een kaartje met daarop een instructie waaruit blijkt of je gewoon deelnemer of de spion bent.

Dit is een belangrijk moment voor de teamleiders. Ze moeten de instructie voor de spion uiteraard zo uitdelen dat het niet opvalt dat de spion een bijzondere instructie krijgt.

Zichtversie

Kopieerchecklist:

Onderdeel	Aantal keer per team	Check
Algemene uitlegkaart	1 maal per team	
Spionnen instructie	1 maal per team	
Deelnemers instructie	Zo vaak er deelnemers zijn	
Uitlegkaart opdracht 1 uitdagingen	1 maal per team	
Uitleg uitdaging 1	1 maal per team	
Boodschappenlijstje	1 maal	
Uitleg uitdaging 2	1 maal per team	
Songtekst Wilhelmus	11 maal	
Uitleg uitdaging 3	1 maal per team	
Uitlegkaart opdracht 2 Persoonlijke voorwerpenspel	1 maal per team	
Controle/invullijst	Min. per deelnemer een lijst	
Uitlegkaart opdracht 3 Hersenkraak opdracht	1 maal per team	
Raadsels	Elk raadsel 1 keer per team	
Oplossingen	Oplossingen hoeven maar 1 keer	
Uitlegkaart opdracht 4	1 maal per team	
Dukaten vel	2 per groep. Voor de centrale speler 50 vellen.	
Stembriefjes	Per opdracht 1 briefjes. Voor elke deelnemer als de spion 1 briefje	
Etiketten	Zorg voor minimaal zoveel stickers als deelnemers in een team	

Onderdeel 1 teamleiders-set:

Hieronder vind je allereerst de algemene uitleg. Kopieer deze voor de teamleiders zodat ze die als hand-out kunnen gebruiken:

**Welkom, bij "Undercover"**

Jullie gaan een spel spelen in verschillende teams. Ieder team heeft een teamleider en in ieder team zit een spion die niet voor jouw team speelt om te winnen maar juist om te verliezen. Het is de bedoeling er achter te komen wie dat is zodat je het spel wint.

Als je denkt te weten wie het is, moet je dit geheim houden. Pas op het eind van het spel is de ontknoping.

Jullie moeten met je team verschillende opdrachten doen. Per opdracht kun je punten of dukaten verdienen. Elk team heeft aan het einde van het spel ook een individuele winnaar. (De deelnemer die het beste weet wie de spion is) Ben je de winnaar in het team met de meeste dukaten dan win je het spel.

Niemand weet wie er spion is, behalve de spion zelf. Speel de opdrachten niet goed op. Welke deelnemer speelt gemeen, doet niet goed mee of maakt rare fouten. Want de spion zal proberen een ander team te laten winnen!

Na elke opdracht moet je stembriefjes invullen. Op dit briefje zet je je eigen naam en de naam van diegene die je verdenkt. Niemand mag dit zien natuurlijk. Je vouwt het briefje en geeft het aan de teamleider. De spion schrijft natuurlijk ook een naam op zodat hij/zij niet opvalt.

Iedere speler krijgt een sticker met een cijfer. Deze sticker plak je duidelijk zichtbaar op je kleding. Het hele spel hou je dit cijfer wat aangeeft in welk team je zit.



Zichtversie

Onderdeel 2 teamleiders-set:

Op de volgende pagina vind je vervolgens de instructie per persoon. Kopieer voor elke teamleider voldoende instructies uit voor “deelnemers” en 1 instructie voor “Spion”. Deze instructiekaartjes kunnen worden uitgedeeld. Eventueel kun je ze per persoon in een envelop doen. Zorg dat de instructie voor de spion bovenop de stapel ligt zodat die doelgericht gegeven kan worden aan de deelnemer die geschikt is om spion te zijn.
1 maal kopiëren per team:



Je bent de spion.
 Alle spelers zullen elkaar steeds in de gaten houden. Je moet zorgen dat de anderen je niet door hebben.
 Speel vals waar dat kan, maar zorg dat je het niet altijd doet want dan valt het natuurlijk veel te veel op. Als de anderen jou door hebben zullen ze waarschijnlijk ook verdacht gaan doen om de rest op een dwaalspoor te brengen.

Je kunt bijvoorbeeld extra traag lopen, langer twifelen bij het geven van antwoorden. Je kunt proberen de foute antwoorden te geven. Doel is ook weer niet altijd want dat valt te veel op.



Het aantal keer kopiëren als er deelnemers zijn per team:



Je bent niet de spion.
 Je moet letten op je andere teamgenoten.
 Wie van deze spelers speelt vals.
 Als jij denkt dat je de spion voor het spel kunt kun je zelf extra verdacht gaan doen zodat de andere deelnemer op een dwaalspoor wordt gebracht. Maar let er op dat ook de andere deelnemer dit kan doen!
 Praat in elk geval niet over wie jij verdenkt tot het spel gespeeld is.

De spion zal misschien even traag lopen, langer twifelen bij het geven van antwoorden. Hij zal proberen de foute antwoorden te geven. Maar de spion zal dat niet altijd doen want dan valt het weer te veel op.

Instructie voor de centrale spelleider: De tweede opdracht.

De tweede opdracht vergt wat extra voorbereiding. Voorafgaand aan deze dag moet je de deelnemers vragen een persoonlijk voorwerp mee te nemen en aan de eigen teamleider af te geven. Dit moeten ze niet aan anderen laten zien! Dit voorwerp moet iets zeggen over de eigenaar. Bijvoorbeeld een scheidsrechtersfluitje van iemand die in zijn vrije tijd een voetbalteam coacht. Of een puzzelboek van iemand die graag puzzelt. Als een voorwerp niet is mee te nemen dan mag je een voorstelling daarvan op een kaartje laten plakken. Als je geen tijd of mogelijkheid hebt om van tevoren te vragen iets mee te laten nemen is het ook een alternatief om iedereen de naam van een voorwerp wat je weggenomen zou hebben op te laten schrijven. Uiteraard is het echte voorwerp mee nemen het leuker-leukst.

In je team mag je voor elke deelnemer een positief kenmerk noemen. Bijvoorbeeld: doortastend, enthousiast, sociaal enz... Die kenmerken moeten op losse briefjes (bijvoorbeeld geeltjes) geschreven worden. Nu wisselen de voorwerpen en de geeltjes met de kenmerken naar een andere groep. Er moet geraden worden van wie welk voorwerp is en welke eigenschap daarvan zou kunnen horen.

Als je dit spel speelt terwijl de andere teams elkaar niet kennen dan moet je het anders doen. Dan moet je in het team de voorwerpen laten verzamelen. Iedereen mag van zichzelf een positieve eigenschap opschrijven op een kaartje/geeltje waarvan hij of zij zelf vindt dat het hem of haar kenmerkt. Iedere deelnemer mag daarna voor zichzelf op een kaartje de juiste eigenschap bij de juiste persoon noteren samen met het voorwerp. Voor elke goede eigenschap en elk goed voorwerp krijg je een punt voor het hele team. De eigen teamleider bepaalt de score.

Zichtversie

Onderdeel 5 teamleiders set:

Kopieer de controle lijsten per team 2 keer. In om in te vullen en 1 om de andere groep te laten invullen. Als het in het eigen team wordt gespeeld dan per deelnemer een lijst kopiëren.

**Persoonlijke-voorwerpen-spel**

Iedere speler heeft een persoonlijk voorwerp meegebracht (of op een kaartje/geeltje geschreven). Per team bepaal je met de deelnemers een bij de deelnemer passende positieve eigenschap. Deze eigenschap schrijf je op een kaartje/geeltje.

Ter controle maak je een lijst met voorwerpen, namen en positieve eigenschappen.

Je krijgt de voorwerpen van de mensen van een ander team te zien.

Je krijgt ook hetzelfde aantal eigenschappen te zien.

Je overlegt met elkaar om de juiste voorwerpen en de juiste karaktereigenschap bij de juiste persoon neer te leggen.

De andere teams doen dit uiteraard ook. Als dit klaar is maakt elk team bekend elk voorwerp en eigenschap bij wie hoort.

Als de juiste eigenschap en voorwerp bij de juiste speler is gelegd ontvang je 50 dukaten per goede combinatie.

Als je de deelnemers uit de andere teams niet goed kent bedenk je zelf een positieve eigenschap voor jezelf en schrijf je die op een kaartje/geeltje. De eigen teamleider verzamelt die kaartjes en de voorwerpen. Iedere deelnemer mag voor zich een lijst maken van welke eigenschap bij welke persoon plus voorwerp hoort. Je hebt al een paar opdrachten in deze groep gedaan dus wellicht heb je al iets meer van elkaar.

**Instructie voor de centrale spelleider:
De derde opdracht.**

Het derde spel is de hersenkraak opdracht. Een pittige denkopdracht.

Kopieer voor elk team een set raadsels (uiteraard alleen de raadsels en niet de oplossingen!). Het team wat als eerste een raadsel oplost ontvangt het totale bedrag aan dukaten wat op het raadsel vermeld staat. Alle teams die daarna nog komen met de juiste oplossing ontvangen de helft van dat bedrag. De teams moeten dus zelf bepalen of ze eerst de moeilijkste en dus de duurste raadsel oplossen of eerst de iets eenvoudigere. Dat is het gokelement in dit spel.

**Onderdeel 7 teamleiders-set:
Uitlegkaart plus de raadsels en oplossingen****De hersenkraak opdracht:**

Je krijgt met je team een set van 12 raadsels.

Niet alle raadsels leveren evenveel geld op.

Ze variëren van 1000 tot 100 dukaten.

De eerste serie raadsels is 1000 dukaten waard, de tweede serie 500 en de derde 100.

Het team wat als eerste met een goed antwoord komt wint het volledige bedrag.

Alle teams die daarna nog een goed antwoord inleveren ontvangen de helft van het bedrag.

Bepaald een tactiek met je team.

Los je eerst de makkelijke raadsels op of juist eerst de moeilijkste?

Welke strategie zal het meeste opleveren?

500 dukaten raadsel

Raadsel:
Verhullende Vazen

Van een gouden en een zilveren vaas verhult één van beide een schat. Veronderstel dat je aan de hand van de teksten op de vazen kunt achterhalen welke vaas de schat bevat (met als aanname dat minimaal één van beide teksten waar is).

De teksten op de vazen luiden als volgt:

De zilveren vaas: "Deze vaas is leeg."

De gouden vaas: "Precies één van deze teksten is waar."

De Vraag: Welke vaas verhult de schat?



Oplossing:
Verhullende Vazen

Veronderstel dat de tekst op de zilveren vaas waar is. Veronderstel dat ook de tekst op de gouden vaas waar is. We gaan er nu dus vanuit dat beide teksten waar zijn, maar dat betekent dat slechts één van de teksten waar is (want de tekst op de gouden vaas). We hebben nu tegenspraak!

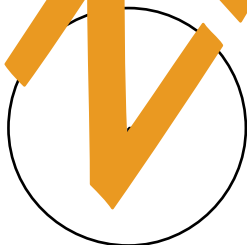
Dus moet onze laatste aanname, dat de tekst op de gouden vaas waar was, fout zijn geweest! Dit betekent dat de tekst op de gouden vaas dus niet waar is. Dus gaan we er nu vanuit dat alleen de tekst op de zilveren vaas waar is, maar hierdoor zou de tekst op de gouden vaas weer waar worden. We hebben dus weer een tegenspraak! Dus kunnen we nu anders concluderen dat onze eerste aanname, dat de tekst op de zilveren vaas waar is, juist was!

Dit betekent dat de tekst op de zilveren vaas dus **niet** waar is. (We kunnen nu ook bewijzen dat de juistheid van de tekst op de gouden vaas er niet toe doet.) Conclusie: **De zilveren vaas bevat de schat!**

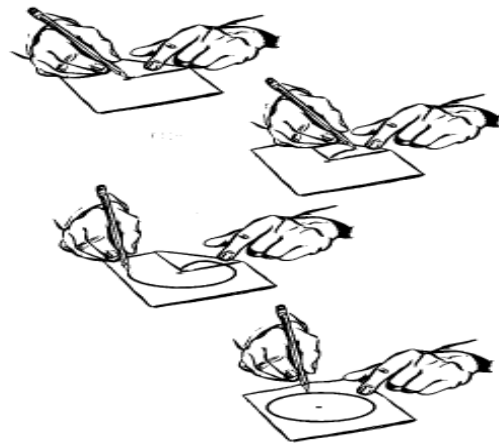
500 dukaten raadsel

Raadsel:
Geen punt

Je hebt een leeg papier en een pen. Je moet een cirkel tekenen en een stip in het midden zonder de pen van het papier te halen. De tekening moet er precies als hieronder uitzien.



Oplossing:
Geen punt



Stembriefjes:

Mijn naam is:

Ik denk dat de volgende persoon de spion is (of als je de spion bent, wie jou verdenkt)

Mijn naam is:

Ik denk dat de volgende persoon de spion is (of als je de spion bent, wie jou verdenkt)

Mijn naam is:

Ik denk dat de volgende persoon de spion is (of als je de spion bent, wie jou verdenkt)

Dukaten:

Cheque ter waarde van:

Vijftig Dukaten

*Deze Cheque heeft een waarde in Dukaten.
Alleen tijdens dit spel is deze cheques een geldig betaalmiddel tussen de
deelnemers onderling.*

Cheque ter waarde van:

Honderd Dukaten

*Deze Cheque heeft een waarde in Dukaten.
Alleen tijdens dit spel is deze cheques een geldig betaalmiddel tussen de
deelnemers onderling.*

Cheque ter waarde van:

Tweehonderdvijftig

*Deze Cheque heeft een waarde in Dukaten.
Alleen tijdens dit spel is deze cheques een geldig betaalmiddel tussen de
deelnemers onderling.*

Cheque ter waarde van:

Vijfhonderd Dukaten

*Deze Cheque heeft een waarde in Dukaten.
Alleen tijdens dit spel is deze cheques een geldig betaalmiddel tussen de deelnemers
onderling.*

Team:

Team:

Team:

Team:

Team:

Team:

Team:

Team:

Team:

Team:

Team:

Team:

Team:

Team:

Team:

Zichtversie