

SPOT AAN! " HET GEHEIM VAN HET OPEN PODIUM"

(gebaseerd op Weerwolven van Wakkerdam)

Verhaal

Tijdens de grote Kinderboekenweek-show "Spot aan!" maakt iedereen zich klaar voor een fantastische avond vol theater, muziek, dans, verhalen en talent.

Achter de schermen wordt druk geoefend, kostuums worden aangetrokken en de spotlights staan klaar om aan te gaan. Maar niet alles verloopt zoals gepland...

Tussen de artiesten bevinden zich namelijk geheime Saboteurs. Zij willen de voorstelling laten mislukken en proberen iedere nacht optredens te verstoren. Spelers verdwijnen van het podium, decorstukken raken zoek en belangrijke rollen vallen onverwacht weg. Gelukkig zijn er ook spelers die alles op alles zetten om de voorstelling te redden. Samen proberen zij te ontdekken wie de Saboteurs zijn voordat het grote optreden volledig in chaos eindigt.

Lukt het de artiesten om de voorstelling te redden, of slagen de Saboteurs erin om het Open Podium te laten mislukken?

Intro voor de spelleider:

"Welkom bij het grote Open Podium van de Kinderboekenweek!

Vanavond staat iedereen klaar om zijn of haar talent te laten zien. Er zijn verhalenvertellers, acteurs, dansers, muzikanten en andere artiesten. De spotlights staan aan en het publiek wacht vol spanning op een geweldige voorstelling.

Maar pas op... Niet iedereen speelt eerlijk.

Onder jullie bevinden zich Saboteurs die de voorstelling willen laten mislukken. Iedere nacht proberen zij artiesten van het podium te laten verdwijnen. Overdag probeert iedereen te ontdekken wie deze Saboteurs zijn.

Kunnen de artiesten samenwerken en de Saboteurs ontmaskeren voordat de voorstelling in het water valt?

Spot aan... en het spel begint!"

Doel van het spel: Iedere speler ontvangt aan het begin van het spel in het geheim een rolkaart.

Je hoort daarmee bij één van de twee groepen:

De Saboteurs kennen elkaar en werken samen. Hun doel is om de artiesten uit te schakelen.

De Artiesten vormen de grote groep spelers.

Zij weten niet wie de Saboteurs zijn en proberen door goed te luisteren, slim na te denken en samen te werken de Saboteurs te ontmaskeren.

Sommige artiesten hebben speciale krachten die hen daarbij kunnen helpen.

Het spel bestaat uit afwisselend nachten en dagen.

Verloop van het spel

Nachtfase:

Iedereen sluit de ogen. De spelleider roept de verschillende rollen één voor één wakker.

1. De Spotlight ontwaakt en opent de ogen. Iedere nacht mag de Spotlight één speler aanwijzen.

De spelleider laat in het geheim zien welke rol deze speler heeft. De Spotlight probeert zo stap voor stap te ontdekken wie te vertrouwen is en wie mogelijk een Saboteur is.

2. De Saboteurs ontwaken

De Saboteurs openen hun ogen en herkennen elkaar.

Zonder te praten kiezen zij samen één speler die van het podium verdwijnt.

Deze speler wordt normaal gesproken uit het spel gehaald.

3. De Decorbouwer ontwaakt (stiekem)

Terwijl de Saboteurs hun slachtoffer kiezen, mag de Decorbouwer heel voorzichtig gluren. Misschien ziet de Decorbouwer wie er wakker is en kan hij of zij ontdekken wie de Saboteurs zijn.

Dit moet heel onopvallend gebeuren.

Als de Saboteurs merken wie de Decorbouwer is, zullen zij waarschijnlijk proberen deze speler snel uit te schakelen.

SPOT AAN! – HET GEHEIM VAN HET OPEN PODIUM

(vervolg)

4. De Kostuumontwerper ontwaakt

De spelleider laat de Kostuumontwerper weten welke speler door de Saboteurs is gekozen.

De Kostuumontwerper beschikt over twee bijzondere krachten. Beide krachten mogen tijdens het spel één keer worden gebruikt:

- 1x Beschermend kostuum - De Kostuumontwerper mag de gekozen speler beschermen. Deze speler blijft dan in het spel.
- 1x Speldenprik - De Kostuumontwerper mag een speler naar keuze aanwijzen die het podium moet verlaten. Deze kracht staat los van de keuze van de Saboteurs.

Wanneer de Kostuumontwerper ontwaakt, vraagt de spelleider:

Wil je de gekozen speler beschermen?

Wil je je speldenprik inzetten?

De Kostuumontwerper mag zelf bepalen wanneer hij/zij deze krachten gebruikt. Beide krachten mogen in dezelfde nacht worden ingezet, maar elke kracht kan slechts één keer per spel worden gebruikt.

5. De Scriptschrijver ontwaakt

De Scriptschrijver opent de ogen en wijst twee spelers aan.

Deze spelers krijgen samen een hoofdrol in hetzelfde verhaal en vormen vanaf dat moment een duo.

De spelleider laat beide spelers weten wie hun partner is door de spelers aan de taken en hen elkaar recht in de ogen aan te laten kijken.

Vanaf dat moment zijn zij met elkaar verbonden.

Wanneer één van beide spelers uit het spel gaat, moet de andere speler direct ook het spel verlaten.

Dagfase

De spotlights gaan aan. Iedereen opent de ogen.

De spelleider vertelt welke speler of spelers tijdens de nacht van het podium zijn verdwenen. Zij onthullen direct hun identiteit en mogen vanaf dat moment niets meer zeggen. Daarna begint de discussie.

Iedereen probeert uit te zoeken wie er te vertrouwen is en wie misschien een Saboteur is.

Spelers mogen elkaar vragen stellen, verdenkingen uitspreken en theorieën bespreken.

De Saboteurs proberen ondertussen onschuldig over te komen en de aandacht op andere spelers te richten.

Speciale rollen tijdens de dag

Op één moment naar keuze tijdens een discussie mag de Presentator om aandacht vragen voor een speciale voordracht.

Gedurende 30 seconden mag de Presentator spreken zonder dat iemand hem of haar onderbreekt.

Dit kan gebruikt worden om een belangrijke ontdekking te delen, iemand te verdedigen of juist een verdachte speler aan te wijzen.

Aan het begin van het spel of tijdens de eerste dag kan de groep een Hoofdrolspeler aanwijzen.

De Hoofdrolspeler heeft tijdens stemrondes meer invloed dan andere spelers. Zijn of haar stem telt dubbel.

Wanneer er na het stemmen een gelijkspel ontstaat, mag de Hoofdrolspeler beslissen welke van de betrokken spelers het podium moet verlaten.

De stemming

Wanneer de discussie voorbij is, stemt iedere speler op één verdachte speler.

De speler met de meeste stemmen moet het podium verlaten.

Vervolgens laat deze speler zijn of haar rolkaart zien zodat iedereen weet welke rol die speler had.

Daarna begint een nieuwe nacht.

Het spel gaat door totdat:

- alle Saboteurs of artiesten zijn ontmaskerd en uitgeschakeld.

Ik hoop dat jullie er veel plezier aan beleven.

Karen de Gans



Intro voor de spelleider:

"Welkom bij het grote Open Podium van de Kinderboekenweek!

Vanavond staat iedereen klaar om zijn of haar talent te laten zien.

Er zijn verhalenvertellers, acteurs, dansers, muzikanten en andere artiesten. De spotlights staan aan en het publiek wacht vol spanning op een geweldige voorstelling.

Maar pas op... Niet iedereen speelt eerlijk.

Onder jullie bevinden zich Saboteurs die de voorstelling willen laten mislukken. Iedere nacht proberen zij artiesten van het podium te laten verdwijnen. Overdag probeert iedereen te ontdekken wie deze Saboteurs zijn.

Kunnen de artiesten samenwerken en de Saboteurs ontmaskeren voordat de voorstelling in het water valt?

Spot aan... en het spel begint!"

KORTE SPELVOLGORDE

1. Iedereen sluit de ogen.
2. Het spotlight onderzoekt iemand (bekijkt iemands kaart)
3. De scriptschrijver koppelt twee spelers
4. Saboteurs kiezen slachtoffer.
5. De decorbouwer gluurst stiekem mee
6. De kostuumontwerper gebruikt eventueel kracht.
7. Iedereen wordt wakker
8. Vertel wie "het podium" moet verlaten.
9. Overdag discussiëren en stemmen.
10. Bij gelijke stemmen, hoofdrolspeler is doorslaggevend.
11. Eventueel een voordracht door de presentator tijdens de discussieronde..

Aantal:

2 saboteurs bij 8–12 spelers

3 saboteurs bij 13–18 spelers

4 saboteurs bij grotere groepen



Rollen



SABOTEUR:

WERKT SAMEN MET DE ANDERE SABOTEURS. PROBEERT IEDERE NACHT EEN SPELER UIT TE SCHAKELEN EN OVERDAG ONVERDACHT TE BLIJVEN.



ARTIEST:

HEEFT GEEN SPECIALE KRACHT. PROBEERT SAMEN MET DE ANDERE SPELERS DE SABOTEURS TE ONTMASKEREN.



SPOTLIGHT:

MAG IEDERE NACHT ÉÉN ROLKAART BEKIJKEN.



KOSTUUMONTWERPER

MAG ÉÉN KEER EEN SPELER BESCHERMEN TEGEN UITSCHAKELING. MAG DAARNAAST ÉÉN KEER EEN SPELDENPRIK GEVEN EN EEN SPELER NAAR KEUZE UITSCHAKELEN.



SCRIPTSCHRIJVER:

VERBINDT TIJDENS DE EERSTE NACHT TWEE SPELERS AAN ELKAAR..
ALS ÉÉN VAN HEN UIT HET SPEL GAAT, GAAT DE ANDER OOK MEE.



PRESENTATOR:

MAG ÉÉN KEER TIJDENS HET SPEL EEN VOORDRACHT VAN 30 SECONDEN HOUDEN ZONDER ONDERBROKEN TE WORDEN.



DECORBOUWER:

MAG STIEKEM MEEKIJKEN WANNEER DE SABOTEURS EEN SLACHTOFFER KIEZEN.



ER KAN DOOR "VERKIEZINGEN" EEN "HOOFDROLSPELER" GEKOZEN WORDEN.

DEZE HEEFT EEN DUBBELE STEM EN BESLIST BIJ EEN GELIJKSPEL.















