Groep 1

JOTA 2016: Het mysterie van de ontsnapte smileys

# Verhaal

Iemand heeft het internet laten crashen, waardoor alle smileys zijn ontsnapt. Het is jullie taak om de smileys terug te vinden en om de dader en de locatie van de crash te achterhalen.

# Spelverloop

Jullie hebben een envelop gekregen met daarin een lijst met mogelijke daders en locaties. Het is aan jullie om te achterhalen wie de dader is en op welke locatie het is gebeurd. Met de lijst van kruispeilingen ga je op zoek naar de smileys die in Dongen verstopt zijn. De smileys zenden een signaal uit wat je met de detector kunt opvangen. Als je een smiley hebt gevonden geef je over de portofoon je *groepsnummer* (zie boven) door, gevolgd door *het nummer van de kruispeiling* en *het nummer dat bij de smiley staat*. Als reactie krijg je via de portofoon één of meerdere hints: personen of locaties die het niet geweest zijn en die je dus kunt wegstrepen op de lijst. Let tijdens het spelen goed op, want andere groepen zijn ook opzoek maar dezelfde dader en locatie. Je moet dus ook de hints van de andere groepen gebruiken om de oplossing te kunnen achterhalen. Als je de oplossing hebt gevonden ga je snel terug naar scouting zodat je hier punten voor krijgt.

# Puntentelling

|  |  |
| --- | --- |
| Per gevonden smiley | 10 punten |
| Als eerst de oplossing vertellen aan de spelleiding op scouting | 40 punten |
| Zenden | 0 tot 20 punten |

# Zenden

**Om 14.15 worden jullie verwacht op scouting om met je groepje te gaan zenden.** Zorg ervoor dat je op tijd aanwezig bent zodat de groep die voor je is geweest ook weer aan de slag kan. Voor het zenden kun je ook punten verdienen.

# Spelregels

* Laat de kokers met de smileys goed liggen op hun oorspronkelijke plek.
* Het spel is om 16:30 afgelopen. **Zorg ervoor dat je om 16:45 op scouting bent voor de prijsuitreiking.**
* Ga voorzichtig om met de apparatuur die jullie meekrijgen. Deze apparatuur is niet van scouting, maar is allemaal geleend.
* Blijf te allen tijde met je groepje bij elkaar. Niemand fietst alleen.
* Kom niet buiten het spelgebied dat is aangegeven op de kaart.
* Als je een smiley gevonden hebt, geef je over de portofoon door:   
  **[groepsnummer] [nummer kruispeiling] [nummer bij de smiley]**.

# Tips

* Zoek een rustig plekje uit en doe daar in één keer alle kruispeilingen. Zo weet je op welke plekken je moet zijn en weet je welke smileys het dichtstbij liggen.
* Houd tijdens het hele spel de portofoon goed in de gaten. Op ieder moment kunnen er hints voorbijkomen. Ook kan het zijn dat er een bonusopdracht voorbijkomt.

Groep 2

JOTA 2016: Het mysterie van de ontsnapte smileys

# Verhaal

Iemand heeft het internet laten crashen, waardoor alle smileys zijn ontsnapt. Het is jullie taak om de smileys terug te vinden en om de dader en de locatie van de crash te achterhalen.

# Spelverloop

Jullie hebben een envelop gekregen met daarin een lijst met mogelijke daders en locaties. Het is aan jullie om te achterhalen wie de dader is en op welke locatie het is gebeurd. Met de lijst van kruispeilingen ga je op zoek naar de smileys die in Dongen verstopt zijn. De smileys zenden een signaal uit wat je met de detector kunt opvangen. Als je een smiley hebt gevonden geef je over de portofoon je *groepsnummer* (zie boven) door, gevolgd door *het nummer van de kruispeiling* en *het nummer dat bij de smiley staat*. Als reactie krijg je via de portofoon één of meerdere hints: personen of locaties die het niet geweest zijn en die je dus kunt wegstrepen op de lijst. Let tijdens het spelen goed op, want andere groepen zijn ook opzoek maar dezelfde dader en locatie. Je moet dus ook de hints van de andere groepen gebruiken om de oplossing te kunnen achterhalen. Als je de oplossing hebt gevonden ga je snel terug naar scouting zodat je hier punten voor krijgt.

# Puntentelling

|  |  |
| --- | --- |
| Per gevonden smiley | 10 punten |
| Als eerst de oplossing vertellen aan de spelleiding op scouting | 40 punten |
| Zenden | 0 tot 20 punten |

# Zenden

**Om 14.40 worden jullie verwacht op scouting om met je groepje te gaan zenden.** Zorg ervoor dat je op tijd aanwezig bent zodat de groep die voor je is geweest ook weer aan de slag kan. Voor het zenden kun je ook punten verdienen.

# Spelregels

* Laat de kokers met de smileys goed liggen op hun oorspronkelijke plek.
* Het spel is om 16:30 afgelopen. **Zorg ervoor dat je om 16:45 op scouting bent voor de prijsuitreiking.**
* Ga voorzichtig om met de apparatuur die jullie meekrijgen. Deze apparatuur is niet van scouting, maar is allemaal geleend.
* Blijf te allen tijde met je groepje bij elkaar. Niemand fietst alleen.
* Kom niet buiten het spelgebied dat is aangegeven op de kaart.
* Als je een smiley gevonden hebt, geef je over de portofoon door:   
  **[groepsnummer] [nummer kruispeiling] [nummer bij de smiley]**.

# Tips

* Zoek een rustig plekje uit en doe daar in één keer alle kruispeilingen. Zo weet je op welke plekken je moet zijn en weet je welke smileys het dichtstbij liggen.
* Houd tijdens het hele spel de portofoon goed in de gaten. Op ieder moment kunnen er hints voorbijkomen. Ook kan het zijn dat er een bonusopdracht voorbijkomt.

Groep 3

JOTA 2016: Het mysterie van de ontsnapte smileys

# Verhaal

Iemand heeft het internet laten crashen, waardoor alle smileys zijn ontsnapt. Het is jullie taak om de smileys terug te vinden en om de dader en de locatie van de crash te achterhalen.

# Spelverloop

Jullie hebben een envelop gekregen met daarin een lijst met mogelijke daders en locaties. Het is aan jullie om te achterhalen wie de dader is en op welke locatie het is gebeurd. Met de lijst van kruispeilingen ga je op zoek naar de smileys die in Dongen verstopt zijn. De smileys zenden een signaal uit wat je met de detector kunt opvangen. Als je een smiley hebt gevonden geef je over de portofoon je *groepsnummer* (zie boven) door, gevolgd door *het nummer van de kruispeiling* en *het nummer dat bij de smiley staat*. Als reactie krijg je via de portofoon één of meerdere hints: personen of locaties die het niet geweest zijn en die je dus kunt wegstrepen op de lijst. Let tijdens het spelen goed op, want andere groepen zijn ook opzoek maar dezelfde dader en locatie. Je moet dus ook de hints van de andere groepen gebruiken om de oplossing te kunnen achterhalen. Als je de oplossing hebt gevonden ga je snel terug naar scouting zodat je hier punten voor krijgt.

# Puntentelling

|  |  |
| --- | --- |
| Per gevonden smiley | 10 punten |
| Als eerst de oplossing vertellen aan de spelleiding op scouting | 40 punten |
| Zenden | 0 tot 20 punten |

# Zenden

**Om 15.05 worden jullie verwacht op scouting om met je groepje te gaan zenden.** Zorg ervoor dat je op tijd aanwezig bent zodat de groep die voor je is geweest ook weer aan de slag kan. Voor het zenden kun je ook punten verdienen.

# Spelregels

* Laat de kokers met de smileys goed liggen op hun oorspronkelijke plek.
* Het spel is om 16:30 afgelopen. **Zorg ervoor dat je om 16:45 op scouting bent voor de prijsuitreiking.**
* Ga voorzichtig om met de apparatuur die jullie meekrijgen. Deze apparatuur is niet van scouting, maar is allemaal geleend.
* Blijf te allen tijde met je groepje bij elkaar. Niemand fietst alleen.
* Kom niet buiten het spelgebied dat is aangegeven op de kaart.
* Als je een smiley gevonden hebt, geef je over de portofoon door:   
  **[groepsnummer] [nummer kruispeiling] [nummer bij de smiley]**.

# Tips

* Zoek een rustig plekje uit en doe daar in één keer alle kruispeilingen. Zo weet je op welke plekken je moet zijn en weet je welke smileys het dichtstbij liggen.
* Houd tijdens het hele spel de portofoon goed in de gaten. Op ieder moment kunnen er hints voorbijkomen. Ook kan het zijn dat er een bonusopdracht voorbijkomt.

Groep 4

JOTA 2016: Het mysterie van de ontsnapte smileys

# Verhaal

Iemand heeft het internet laten crashen, waardoor alle smileys zijn ontsnapt. Het is jullie taak om de smileys terug te vinden en om de dader en de locatie van de crash te achterhalen.

# Spelverloop

Jullie hebben een envelop gekregen met daarin een lijst met mogelijke daders en locaties. Het is aan jullie om te achterhalen wie de dader is en op welke locatie het is gebeurd. Met de lijst van kruispeilingen ga je op zoek naar de smileys die in Dongen verstopt zijn. De smileys zenden een signaal uit wat je met de detector kunt opvangen. Als je een smiley hebt gevonden geef je over de portofoon je *groepsnummer* (zie boven) door, gevolgd door *het nummer van de kruispeiling* en *het nummer dat bij de smiley staat*. Als reactie krijg je via de portofoon één of meerdere hints: personen of locaties die het niet geweest zijn en die je dus kunt wegstrepen op de lijst. Let tijdens het spelen goed op, want andere groepen zijn ook opzoek maar dezelfde dader en locatie. Je moet dus ook de hints van de andere groepen gebruiken om de oplossing te kunnen achterhalen. Als je de oplossing hebt gevonden ga je snel terug naar scouting zodat je hier punten voor krijgt.

# Puntentelling

|  |  |
| --- | --- |
| Per gevonden smiley | 10 punten |
| Als eerst de oplossing vertellen aan de spelleiding op scouting | 40 punten |
| Zenden | 0 tot 20 punten |

# Zenden

**Om 15.30 worden jullie verwacht op scouting om met je groepje te gaan zenden.** Zorg ervoor dat je op tijd aanwezig bent zodat de groep die voor je is geweest ook weer aan de slag kan. Voor het zenden kun je ook punten verdienen.

# Spelregels

* Laat de kokers met de smileys goed liggen op hun oorspronkelijke plek.
* Het spel is om 16:30 afgelopen. **Zorg ervoor dat je om 16:45 op scouting bent voor de prijsuitreiking.**
* Ga voorzichtig om met de apparatuur die jullie meekrijgen. Deze apparatuur is niet van scouting, maar is allemaal geleend.
* Blijf te allen tijde met je groepje bij elkaar. Niemand fietst alleen.
* Kom niet buiten het spelgebied dat is aangegeven op de kaart.
* Als je een smiley gevonden hebt, geef je over de portofoon door:   
  **[groepsnummer] [nummer kruispeiling] [nummer bij de smiley]**.

# Tips

* Zoek een rustig plekje uit en doe daar in één keer alle kruispeilingen. Zo weet je op welke plekken je moet zijn en weet je welke smileys het dichtstbij liggen.
* Houd tijdens het hele spel de portofoon goed in de gaten. Op ieder moment kunnen er hints voorbijkomen. Ook kan het zijn dat er een bonusopdracht voorbijkomt.

Groep 5

JOTA 2016: Het mysterie van de ontsnapte smileys

# Verhaal

Iemand heeft het internet laten crashen, waardoor alle smileys zijn ontsnapt. Het is jullie taak om de smileys terug te vinden en om de dader en de locatie van de crash te achterhalen.

# Spelverloop

Jullie hebben een envelop gekregen met daarin een lijst met mogelijke daders en locaties. Het is aan jullie om te achterhalen wie de dader is en op welke locatie het is gebeurd. Met de lijst van kruispeilingen ga je op zoek naar de smileys die in Dongen verstopt zijn. De smileys zenden een signaal uit wat je met de detector kunt opvangen. Als je een smiley hebt gevonden geef je over de portofoon je *groepsnummer* (zie boven) door, gevolgd door *het nummer van de kruispeiling* en *het nummer dat bij de smiley staat*. Als reactie krijg je via de portofoon één of meerdere hints: personen of locaties die het niet geweest zijn en die je dus kunt wegstrepen op de lijst. Let tijdens het spelen goed op, want andere groepen zijn ook opzoek maar dezelfde dader en locatie. Je moet dus ook de hints van de andere groepen gebruiken om de oplossing te kunnen achterhalen. Als je de oplossing hebt gevonden ga je snel terug naar scouting zodat je hier punten voor krijgt.

# Puntentelling

|  |  |
| --- | --- |
| Per gevonden smiley | 10 punten |
| Als eerst de oplossing vertellen aan de spelleiding op scouting | 40 punten |
| Zenden | 0 tot 20 punten |

# Zenden

**Om 15.55 worden jullie verwacht op scouting om met je groepje te gaan zenden.** Zorg ervoor dat je op tijd aanwezig bent zodat de groep die voor je is geweest ook weer aan de slag kan. Voor het zenden kun je ook punten verdienen.

# Spelregels

* Laat de kokers met de smileys goed liggen op hun oorspronkelijke plek.
* Het spel is om 16:30 afgelopen. **Zorg ervoor dat je om 16:45 op scouting bent voor de prijsuitreiking.**
* Ga voorzichtig om met de apparatuur die jullie meekrijgen. Deze apparatuur is niet van scouting, maar is allemaal geleend.
* Blijf te allen tijde met je groepje bij elkaar. Niemand fietst alleen.
* Kom niet buiten het spelgebied dat is aangegeven op de kaart.
* Als je een smiley gevonden hebt, geef je over de portofoon door:   
  **[groepsnummer] [nummer kruispeiling] [nummer bij de smiley]**.

# Tips

* Zoek een rustig plekje uit en doe daar in één keer alle kruispeilingen. Zo weet je op welke plekken je moet zijn en weet je welke smileys het dichtstbij liggen.
* Houd tijdens het hele spel de portofoon goed in de gaten. Op ieder moment kunnen er hints voorbijkomen. Ook kan het zijn dat er een bonusopdracht voorbijkomt.

Groep 6

JOTA 2016: Het mysterie van de ontsnapte smileys

# Verhaal

Iemand heeft het internet laten crashen, waardoor alle smileys zijn ontsnapt. Het is jullie taak om de smileys terug te vinden en om de dader en de locatie van de crash te achterhalen.

# Spelverloop

Jullie hebben een envelop gekregen met daarin een lijst met mogelijke daders en locaties. Het is aan jullie om te achterhalen wie de dader is en op welke locatie het is gebeurd. Met de lijst van kruispeilingen ga je op zoek naar de smileys die in Dongen verstopt zijn. De smileys zenden een signaal uit wat je met de detector kunt opvangen. Als je een smiley hebt gevonden geef je over de portofoon je *groepsnummer* (zie boven) door, gevolgd door *het nummer van de kruispeiling* en *het nummer dat bij de smiley staat*. Als reactie krijg je via de portofoon één of meerdere hints: personen of locaties die het niet geweest zijn en die je dus kunt wegstrepen op de lijst. Let tijdens het spelen goed op, want andere groepen zijn ook opzoek maar dezelfde dader en locatie. Je moet dus ook de hints van de andere groepen gebruiken om de oplossing te kunnen achterhalen. Als je de oplossing hebt gevonden ga je snel terug naar scouting zodat je hier punten voor krijgt.

# Puntentelling

|  |  |
| --- | --- |
| Per gevonden smiley | 10 punten |
| Als eerst de oplossing vertellen aan de spelleiding op scouting | 40 punten |
| Zenden | 0 tot 20 punten |

# Zenden

**Om 16.20 worden jullie verwacht op scouting om met je groepje te gaan zenden.** Zorg ervoor dat je op tijd aanwezig bent zodat de groep die voor je is geweest ook weer aan de slag kan. Voor het zenden kun je ook punten verdienen.

# Spelregels

* Laat de kokers met de smileys goed liggen op hun oorspronkelijke plek.
* Het spel is om 16:30 afgelopen. **Zorg ervoor dat je om 16:45 op scouting bent voor de prijsuitreiking.**
* Ga voorzichtig om met de apparatuur die jullie meekrijgen. Deze apparatuur is niet van scouting, maar is allemaal geleend.
* Blijf te allen tijde met je groepje bij elkaar. Niemand fietst alleen.
* Kom niet buiten het spelgebied dat is aangegeven op de kaart.
* Als je een smiley gevonden hebt, geef je over de portofoon door:   
  **[groepsnummer] [nummer kruispeiling] [nummer bij de smiley]**.

# Tips

* Zoek een rustig plekje uit en doe daar in één keer alle kruispeilingen. Zo weet je op welke plekken je moet zijn en weet je welke smileys het dichtstbij liggen.
* Houd tijdens het hele spel de portofoon goed in de gaten. Op ieder moment kunnen er hints voorbijkomen. Ook kan het zijn dat er een bonusopdracht voorbijkomt.