

De nieuwe kleren van de keizer

Spel voor jeugdwerk

Algemene info



Doelgroep	10 – 12 jaar
Duur	3 uur
Aantal	20-25 deelnemers en minstens 3 leiders
Locatie	Buiten
Benodigdheden	• Print en knip de onderdanen-kaartjes • Print de Oorkonde en de afbeelding van Curiosa • Kegels en lint • Fluohesjes voor de bewakers van het kamp • Verf • Knutselmateriaal om een eigen logo te maken • Stukjes stof voor dassengevecht (of sjaaltjes) • Drankjes voor de battle: 'Leugendetector' • Kledij voor de battle 'Koninklijke estafette' • Blinddoeken voor de battle 'Postkoetsrace' (of sjaaltjes) • Wasknijpers als 'gouden pin' • Verkleedkledij voor Charles, Nathan, De Keizer • Voorwerp om de afbeelding van Curiosa op te kleven (bv. een bal, frisbee) • Een muziekbox en het Lang-leve-wij lied

Rollen	• Keizer Banalus: leider 1 • Nathan: leider 2 • Charles: leider 3
Doel	De leden worden onderverdeeld in groepjes en vormen elk een reclamebureau dat de keizer wil overtuigen. Gedurende het spel hebben de teams één missie: verzamel zoveel mogelijk trouwe onderdanen (kaartjes) voor de keizer. Hoe meer onderdanen ze voor zich weten te winnen, hoe groter de kans dat hun bureau de prestigieuze titel veroverd van officiële raadgever van Keizer Banalus XVII.

Verhaal

(Lees dit voor aan de leden)

Lang geleden leefde er in het machtige keizerrijk Banalonië een bijzondere keizer: **Keizer Banalus de 17e**. Nu ja ... "bijzonder" is misschien niet het juiste woord. In tegenstelling tot zijn indrukwekkende voorgangers is Banalus eigenlijk vooral ... tja ... heel gewoon. Niet spectaculair, niet stoer, niet grappig. Gewoon ... normaal. En daar baalt de keizer van.



Hij droomt ervan dat zijn onderdanen hem toejuichen, zijn naam scanderen en overall over hem praten. Daarom huurde hij een tijd geleden twee raadgevers in: **Charles & Nathan**. Zij beloofden de keizer wereldberoemd te maken.

Helaas bleek al snel dat Charles & Nathan vooral goed waren in mooie praatjes. Hun campagnes bestonden vooral uit leugens en bedrog, en met de hulp van **Curiosa**, één van de meest geliefde onderdanen van de keizer, werden ze ontmaskerd en op staande voet het keizerrijk uitgestuurd.

Sindsdien is de keizer extra voorzichtig. Hij gaat op zoek naar een reclamebureau, een team van mensen die hem kunnen helpen zijn populariteit op te krikken, maar deze keer krijgt niemand de opdracht zomaar cadeau. Alleen zij die kunnen bewijzen dat ze mensen écht kunnen overtuigen, maken kans. Daarom is de grote Reclamestrijd van Banalonië begonnen!

Moge het beste reclamebureau winnen!

Speluitleg

Vorbereiding



1. Verdeel de leden in groepjes van 5 à 6 personen. Geef iedere groep een eigen kleur (rood, blauw, groen, geel ...). Alle leden van de groep dragen die kleur zichtbaar (bijvoorbeeld met verf).
2. Geef elk lid één onderdaan-kaartje. Daarnaast krijgt elk team nog eens 20 onderdaan-kaartjes om veilig op te bergen in hun kamp.
3. Geef de teams een 10-tal minuten de tijd om een logo te maken in hun kleur en een slogan voor hun reclamebureau te verzinnen.
4. De leden gaan op het terrein op zoek naar een ideale plek om hun reclamebureau (kamp) op te zetten. Ze bakenen dit af met kegels of lint.
5. De leiding verstopt Curiosa (voorwerp met afbeelding Curiosa) op het speelterrein (zie rol Curiosa, p. 7).

Het spel

1 De leden trekken over het terrein en proberen leden van een ander reclamebureau te tikken of kampen aan te vallen.

Andere leden tikken

- Wie getikt wordt, speelt onmiddellijk een **duel** tegen de tikker. De tikker kiest welk duel gespeeld wordt (zie hieronder).
- **De verliezer** moet altijd terug naar zijn kamp, om een nieuw onderdaan-kaartje te halen. Onderweg kan hij niet duelleren of andere kampen aanvallen. Als hij Curiosa had, moet hij die ook afgeven.
- **De winnaar** ontvangt het onderdaan-kaartje van de verliezer. De gewonnen onderdanen moeten meteen naar het eigen kamp gebracht worden. Had de verliezer Curiosa bij? Dan krijg je die ook en breng je haar naar je eigen kamp.



Kampen aanvallen & beschermen

- Elk kamp kiest hoeveel bewakers het kamp beschermen. Ze dragen een fluohesje. Doorheen het spel kan deze rol worden doorgegeven aan anderen van het team.
- De bewaker beschermt het kamp door aanvallers te tikken. Wanneer iemand getikt wordt, geeft die zijn onderdaan-kaartje aan de bewaker en keert terug naar het eigen kamp. De bewaker kan niet duelleren.
- Een kamp kan worden aangevallen door andere teams, maar ook door Charles & Nathan (zie rol Charles & Nathan, p. 8). Het is dus belangrijk om je kamp goed te beschermen.
 - Wanneer leden van een **ander team** je kamp binnendringen: krijgen ze 10 seconden de kans om Curiosa te zoeken (zie rol Curiosa, p. 7)
 - Wanneer **Charles & Nathan** je kamp binnendringen mogen ze 3 onderdaan-kaartjes meenemen (zie rol Charles & Nathan, p. 8)
- Onderdaan-kaartjes die in het kamp liggen, zijn dus veilig voor andere teams. Zij mogen enkel Curiosa zoeken.

Mogelijke duels

- Dassengevecht
- Blad-steen-schaar
- Oogcontact: wie houdt het langst oogcontact zonder te knippen?
- Zoek zo snel mogelijk een blad dat groter is dan een hand.
- Zoek elk een stok en houd die zo lang mogelijk in evenwicht op één vinger.
- Kies een boom en sprint als eerste naar de afgesproken boom.
- Hou zolang mogelijk je adem in.
- Hanengevecht
- Tongtwister: de eerste die 5 keer foutloos 'postkoetskoetsier' kan zeggen, wint.
- Zeg zo lang mogelijk 'aaaa'.
- ...

De Grote Battle: Om de 20 minuten verzamelt de keizer alle reclamebureaus op zijn paleis (de centrale verzamelplaats). Speel hiervoor het 'Lang-leve-wij'-lied af.

Daar organiseert de keizer een grote proef om te ontdekken welk reclamebureau het meest overtuigend, betrouwbaar en creatief is.

Tijdens de Grote Battle

- ... nemen alle reclamebureaus het tegen elkaar op
- ... zijn Charles & Nathan niet actief als saboteurs (zie rol Charles & Nathan, p. 8)
- ... hoeven de kampen dus niet bewaakt te worden.

Welke proef gespeeld zal worden, wordt **niet** op voorhand bekendgemaakt.

De keizer geeft telkens een **tip over de opdracht** die eraan komt. De reclamebureaus moeten op basis van die tip inschatten hoe ze de proef tot een goed einde brengen (of wie ze afvaardigen). Het team dat Curiosa meebrengt naar de Grote Battle krijgt nog een extra voordeel (zie rol Curiosa, p. 7).

Na elke Grote Battle verdienen alle reclamebureaus extra onderdanen.

- 1e plaats: 20 onderdanen
- 2e plaats: 15 onderdanen
- 3e plaats: 10 onderdanen
- 4e plaats: 5 onderdanen

Elk reclamebureau beschikt over één Gouden Pin.

- Vóór de start van een Grote Battle (en ná het krijgen van de tip) mag een reclamebureau beslissen om deze in te zetten.
- Wint het reclamebureau de Grote Battle, dan wordt de beloning verdubbeld en ontvangt het 40 onderdanen.



- Heb je je pin ingezet, maar eindig je niet op de eerste plaats? Dan moet je 5 onderdanen afgeven aan de keizer.
- De Gouden Pin kan door elk team slechts één keer tijdens het spel gebruikt worden

Grote Battle Spelen

- **Leugendetector:** Elk team komt om de beurt naar voren. Ieder teamlid krijgt een drankje, maar per team heeft één persoon een drankje met een vieze smaak. De leden drinken om de beurt en proberen de andere teams ervan te overtuigen dat hun drankje lekker is. Daarna raden de andere teams wie het vieze drankje had.
- **Zeg eens “euh”:** Elk team vaardigt één speler af. Om de beurt geven de spelers een zo lang mogelijke promotalk over het keizerrijk van Keizer Banalus, zonder het woord “euh” te gebruiken.
- **Koninklijke estafette:** Leg een stapel kleren op het terrein. De spelers lopen om de beurt naar de stapel en kiezen telkens één kledingstuk. Zodra een speler terug is, mag de volgende vertrekken. Welk team stelt het snelst een mooie outfit voor de keizer samen?
- **Postkoetsrace:** Elk team vaardigt twee spelers af: één geblinddoekt paard en één koetsier. De koetsier zit op de rug van het paard en geeft duidelijke instructies. Samen leggen ze zo snel mogelijk een parcours af. Kan het paard de koetsier blind vertrouwen?
- **Chinees fluisteren:** De spelers van elk team gaan naast elkaar staan. De leiding fluistert enkele zinnen in het oor van de eerste speler. Daarna fluisteren de spelers de boodschap één voor één door. Welk team brengt de boodschap aan het einde het nauwkeurigst over?

• ...



Speciale rollen

Curiosa: meest vertrouwde figuur onder de bevolking

Curiosa (zie illustratie) is één van de meest vertrouwde en gerespecteerde figuren onder de bevolking van Banalonië.

Toen de oplichters Charles & Nathan het keizerrijk probeerden te misleiden, was zij degene die hun bedrog wist te ontmaskeren.



Sindsdien luisteren de onderdanen aandachtig naar haar en hechten ze veel waarde aan haar oordeel.

Het reclamebureau met Curiosa aan hun zijde kan dus op meer geloofwaardigheid rekenen bij de onderdanen.

Voordelen van Curiosa

Het reclamebureau dat Curiosa bij de start van de Grote Battle meebrengt naar het paleis:

- Ontvangt 10 extra onderdanen;
- Mag na de tip nog twee ja/nee-vragen stellen om extra informatie over de opdracht te verzamelen.

Die info kan helpen om te beslissen of het reclamebureau zijn Gouden Pin inzet of wie het team afvaardigt.

Curiosa veroveren

In het begin van het spel ligt Curiosa verstoppt op het terrein. Het team die haar vindt mag haar meenemen naar hun kamp.

Curiosa kan tijdens het spel van reclamebureau wisselen:

- Leden mogen proberen een vijandig kamp binnen te dringen. Wie daarin slaagt, mag Curiosa meenemen naar het eigen kamp.
- Curiosa kan ook gestolen worden onderweg van het ene kamp naar het andere. Dat kan door te duelleren. Wie wint krijgt het onderdaan kaartje van de andere & Curiosa.

Let op voor Charles & Nathan!

De voormalige raadgevers **Charles & Nathan** zijn niet blij met hun ontslag.

Daarom proberen ze de nieuwe reclamebureaus te saboteren.

Wanneer Charles of Nathan een **speler tikken** ...

- moet die speler alle onderdaan-kaartjes die hij of zij op zak heeft afgeven.

Wanneer Charles of Nathan je **kamp binnendringen** ...

- mogen ze 3 onderdaan-kaartjes meenemen.



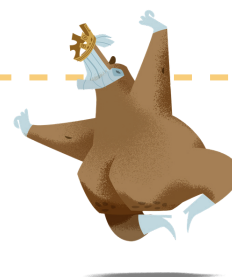
Einde van het spel

Wanneer de keizer het einde van de wedstrijd aankondigt, worden alle verzamelde onderdanen geteld. Het reclamebureau dat de meeste onderdanen wist te verzamelen, wint de Reclamestrijd van Banalonië en wordt de nieuwe officiële raadgever van Keizer Banalus XVII.

Gebruik de **oorkonde** achteraan dit spel om de winnaar aan te kondigen.

Algemene aandachtspunten

- Iedere speler heeft telkens doorheen het spel een onderdaan kaartje op zak. Heb je geen kaartje meer, haal dan opnieuw eentje in je kamp.
- Merk je dat een groep niet veel kaartjes meer heeft om verder te spelen? Ga rond bij alle teams en geef overal een nieuw aantal zodat het eindtotaal evenredig blijft.



De nieuwe kleren van de keizer als kampthema

Wil je verder aan de slag met het thema en het verhaal van De Kleren van de Keizer? Dan zijn er verschillende mogelijkheden om het verhaal ook buiten het spel tot leven te brengen.

- **Lees op kamp elke avond een stukje uit het sprookje Nieuwe Kleren van de Keizer.** Je kan het verhaal ontlenuen in de bibliotheek of het luisterverhaal aankopen via het Geluidshuis De Kleren van de Keizer (duur: ongeveer 80 minuten. Betalend). Zo blijft de verhaallijn doorheen het kamp leven.
- Gebruik het verhaal als **kamptoneel**.
- **Bezinning of reflectie:** ga in gesprek over de thema's uit het verhaal. Het verhaal biedt kansen om stil te staan bij thema's zoals vertrouwen, eerlijkheid, beïnvloeding en kritisch nadenken. Gebruik eventueel fragmenten uit het luisterverhaal als startpunt voor een gesprek of activiteit. Geen inspiratie? Bekijk de gespreksstarter op de website.
- Wil je een **digitale zoektocht** doen? Gebruik de Bibster-omgeving voor extra opdrachten.

Meer info: mediawijs.be/klerenvandekeizer

De nieuwe kleren van de keizer is een Heerlijk Hoorspel van Het Geluidshuis en Mediawijs voor kinderen vanaf 8 jaar.



Onderdaan kaartjes

(Druk hier voldoende van af!)



Curiosa

(Print dit en kleef het op een voorwerp die je verstopt op het terrein.)



OORKONDE VAN KEIZER BANALUS XVII

Na een spannende strijd vol slimme ideeën en overtuigende campagnes is er eindelijk een winnaar! Eén reclamebureau wist de harten (en de hoofden!) van alle inwoners van Banalonië te veroveren.

Want weet je ... wie mensen wil overtuigen, heeft meer nodig dan alleen maar mooie praatjes. Je hebt vertrouwen nodig, eerlijkheid en respect voor iedereen die luistert!

Geen loze beloftes dus, maar correcte informatie en echte betrokkenheid bij de inwoners. Dát maakt van hen pas echte kampioenen!

Daarom verklaar ik, Keizer Banalus XVII, hierbij plechtig en met een hoop trots dat ...

... de Reclamestrijd van Banalonië heeft gewonnen!

Laat het hele rijk het weten: dit team heeft het vertrouwen van het volk verdiend!

Keizer Banalus XVII

