



Deze Drugbattle speel je met de leiding of met je oudste leden om afspraken over alcohol en drugs op kamp bespreekbaar te maken.

DRUGBATTLE VOOR LEIDING

Speel dit spel met de leiding om de bestaande afspraken rond alcohol en drugs voor het kamp door te nemen. Op deze manier lijst je alle informele afspraken op. De begeleiders nemen deze mee naar de nabespreking. Je hebt dan het grootste deel van stap 1 voor 'It's a deal' uit de Zot op kamp-gids doorlopen.

OPZET: Op kamp is oorlog uitgebroken. De rivaliserende bendes 'drugaddicts' en 'alcoholics' hebben besloten de strijd aan te gaan en de andere bende te verdrijven.

DOEL: De voorraad van de andere bende vernietigen door het te mengen met water.

BENODIGDHEDEN: 1 frisbee, 4 lege flessen, 2 emmers gevuld met water, 2 bekers, touw, 2 begeleiders (1 per ploeg)

LOCATIE: outdoor

DUUR: afhankelijk van de grootte van de groep

SPELVERLOOP: Verdeel de groep in twee ploegen: de 'alcoholics' en de 'drugaddicts'. Beide ploegen nemen plaats in 2 met touw afgebakende cirkels op ca. 5 meter van elkaar. Iedere ploeg heeft een 'voorraad' (= 2 lege flessen). De 'voorraad' staat op ca. 5 meter afstand van de ploegen. Na het startschot vertrekt er van iedere ploeg één bendelid naar de 'voorraad' van de rivaliserende bende, met een beker gevuld met water op het hoofd. Het bendelid giet het water in de 'voorraad'-flessen zonder deze aan te raken en loopt terug naar de ploeg. Pas als deze terug in de cirkel staat, mag de volgende vertrekken (cfr. estafette). **Maar er is een frisbee in het spel!** Één ploeg heeft de frisbee bij de start van het spel in handen. Deze kan het bendelid van de andere ploeg knock-out gooien door de frisbee tegen hem aan te gooien. Diegene die de frisbee gooit doet dit zonder de cirkel te verlaten. Als de frisbee de grond raakt, mag één iemand uit de ploeg die **niet** heeft gegooid de frisbee halen. Eens terug in de eigen cirkel, probeert hij/zij het bendelid van de tegenploeg knock-out te gooien.

--- lees verder op de achterkant ---

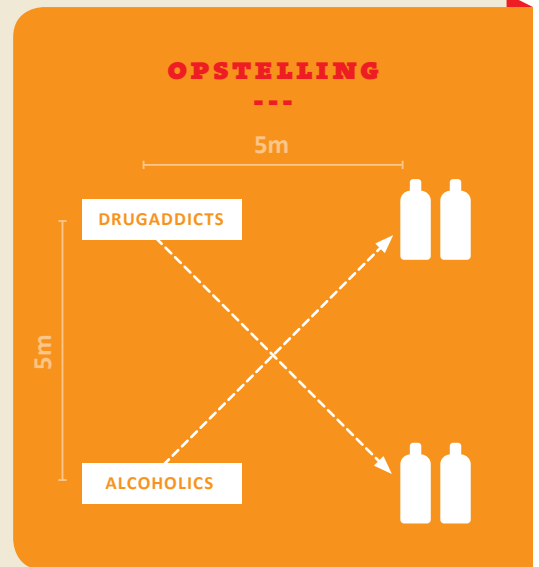
STELLINGEN VOOR LEIDING

- Jongeren onder 16 mogen alcohol drinken.
- Ouders worden op de hoogte gebracht als hun kind illegale drugs gebruikt.
- Roken in bijzijn van de leden is ok.
- Als we iemand betrappen op cannabis, sturen we hem naar huis.
- Alcohol voor leden is verboden op kamp.
- Een BOB is overbodig.
- Leiding met een kater mag blijven slapen tot de middag.
- Leden mogen hun eigen drank meebrengen op kamp.
- De leiding mag zijn eigen drank meebrengen op kamp.
- Als de leden zijn gaan slapen, mag de leiding drankspelletjes spelen.
- Wie thuis rookt, mag dat op kamp ook.
- De leiding mag buiten de activiteiten blowen.
- Op speciale avonden gaan we voor sterkedrank in plaats van bier.
- Tijdens het eten mag er tafelbier gedronken worden.
- ...

- Als een rivaliserend bendelid wordt aangegooid met de frisbee is deze knock-out en blijft deze ter plaatse staan. De spelbegeleider leest een stelling voor (zie voorkant). Het bendelid moet zo snel mogelijk vertellen (met beker water op het hoofd) wat volgens hem/haar de **afspraken hierover** op kamp zijn. Pas als de stelling werd beantwoord mag het bendelid zijn pad verderzetten en het water in de 'voorraad'-flessen gieten.
- Gooi je per ongeluk een eigen bendelid raak? Dan moet die terugkeren naar jullie basiskamp en het bekertje leeggieten.

De ploeg die als eerste de twee flessen van de rivaliserende ploeg volledig heeft kunnen vullen met water is gewonnen!

NABESPREKING LEIDING: De begeleider heeft de afspraken die tijdens het spel naar voor kwamen genoteerd. Bespreek met de leidingploeg of iedereen hiermee akkoord gaat. De afspraken waarover iedereen het eens is, kunnen worden opgenomen in de tabellen van de Zot op kampgids. Doorloop verder de 5 stappen van 'it's a deal' om tot gedeelde afspraken te komen.



DRUGBATTLE VOOR LEDEN

Als variatie op 'Drugbattle voor Leiding' kan je Drugbattle ook spelen met je **oudste leden (15-18 jaar)**. Op deze manier introduceer je het thema alcohol en drugs op kamp en maak je het thema makkelijker bespreekbaar. Na dit inleidende spel kan je overgaan tot het bespreken van de afspraken voor het kamp (zie nabespreking).

Het **OPZET, DOEL, BENODIGDHEDEN, LOCATIE EN DUUR** blijven identiek zoals 'Drugbattle voor Leiding'.

Ook het **SPELVERLOOP** is hetzelfde behalve:

- Als een rivaliserend bendelid wordt aangegooid met de frisbee, dient deze zijn/haar **mening over de stelling** te geven.

NABESPREKING: Jullie oudste leden hebben zelf kunnen nadenken over alcohol en drugs op kamp. Dit is een goede aanleiding om samen met hen de afspraken voor het kamp te bespreken. Liggen de afspraken al vast of geef je hen hier inspraak? De keuze is aan jullie als leiding.

- **De afspraken liggen vast:** Belangrijk om steeds duidelijk uit te leggen waarom er voor een bepaalde regel werd gekozen. Zo begrijpen jullie leden ook beter het belang ervan.

Tip: onthoud tijdens het spel enkele reacties van de leden die jullie regels ondersteunen. Op die manier heb je een aanknopingspunt om de regels voor het kamp te communiceren.

- **Jullie geven de leden inspraak:** Vervang dan enkele stellingen met afspraken zoals jullie ze als leiding zien. Neem de reacties van je leden tijdens het spel mee bij het opstellen van de definitieve afspraken.

STELLINGEN VOOR LEDEN

- Onder 16 jaar mag je geen alcohol drinken op kamp.
- Kamp = alcohol.
- Ouders worden op de hoogte gebracht als iemand cannabis gebruikt.
- Dronken op kamp, is not done!
- Wie thuis rookt, mag dat op kamp ook.
- Cannabis op kamp, dat moet kunnen.
- Eigen drank meenemen op kamp, kan niet.
- Als iemand betrappt wordt met cannabis, wordt die naar huis gestuurd.
- Een alcoholvrij kamp zorgt voor een betere sfeer.
- Drugs op kamp, is not done!
- Dronken rondlopen op kamp is normaal.
- Als leiding alcohol mag drinken, mogen leden dat ook.
- ...