# ****Lichtbundelspel****

Het lichtbundelspel kan gespeeld worden in een bosrijk gebied of juist op de heide, maar ervaring leert dat een bosperceel het spel leuker maakt. De duur van het spel is afhankelijk van wanneer het eindsignaal wordt gegeven. Pupillen en aspiranten spelen dit spel apart. Pupillen in de schemering. Aspiranten wanneer het echt donker is.

Benodigdheden:  
- goede zaklantaarnen (lichtbundels en posten)  
- lijsten met namen (lichtbundels en posten)  
- kaartjes in 2 kleuren (1 kleur per post)  
- fluitje (voor begin en eindsignaal)

Aantal leiding:  
Bij dit spel is ongeveer 8 man leiding nodig, namelijk 2 leiding per post en 4 bundels in het bos. Eventueel kan om het spel moeilijker te maken meer leiding meegaan. Dit is met name nodig indien het spel op de heide wordt gespeeld. Het terrein dient dan ook veel groter te zijn.

Het spel  
De posten worden tegenover elkaar aan de rand van het bosperceel geplaatst. Bij elke post start de helft van de groep. Zij krijgen een kaartje van hun post mee (bijvoorbeeld een zwarte speelkaart). Dit moeten ze naar de andere post overbrengen zonder gezien te worden. Indien zij daar het kaartje inleveren, wordt dit achter hun naam genoteerd en krijgen ze een nieuw kaartje (bijvoorbeeld een rode speelkaart). Dit moeten zij weer naar de andere post brengen.

In het perceel lopen de lichtbundels rond. Zij hebben een zaklamp en proberen de spelers in hun bundel te krijgen. Indien dit lukt, moeten ze raden wie zij in hun bundel hebben. Is dit goed, dan noteren ze dit op de lijst. Is het fout, dan mag de speler doorlopen.

De spelers mogen verhullende kleding dragen, maar geen hoeden, petten of capuchons op hebben. Als ze in de bundel komen, mogen ze wel in elkaar duiken en alles proberen te bedekken met handen en/of voeten.

Als een speler is beschenen, dan moet deze stil blijven staan. De bundel mag er niet op af lopen en moet in een redelijke tijd een naam roepen. Is de naam goed, dan geeft de speler aan dat het goed is. Is het fout, dan geeft de speler aan dat het fout is. In beide gevallen mag de speler verder.

Elk overgebracht kaartje levert 1 punt op en elke keer beschenen door een bundel zorgt voor 1 punt aftrek. Degene die aan het eind van het spel het meeste aantal punten heeft is de winnaar.