# ****Spooktocht****

De spooktocht wordt gespeeld in het bos, het liefst een donker stuk bos. In principe wordt de tocht alleen met aspiranten gespeeld, aangezien het vaak voor de pupillen te heftig is. Het doel is natuurlijk om de kinderen zoveel mogelijk te laten schrikken.

Benodigdheden:
- spookverhaal
- allerlei spookattributen

Aantal leiding:
Op elk punt waar de kinderen aan het schrikken gebracht gaan worden, is een leider nodig. Daarnaast zijn er op de centrale post ook één of meerdere leiders nodig.

Het spel
Er zijn verschillende manieren om een en ander op te zetten. De tocht kan bijvoorbeeld beginnen bij een kampvuur, of gewoon in een kring met waxinelichtjes of bij een heks. Hier wordt een spookverhaal verteld. Daarna vertrekken de groepjes.

Gedurende de hele tocht klinken er door het bos enge spookgeluiden (bv: CD One hour sounds of horror). Verder kun je denken aan de volgende spookfiguren:

**Heks**Heks (bijvoorbeeld om de tocht in te leiden) - de heks staat in een tentje waaruit bv. rood, blauw of groen licht komt. Als je hierin kijkt zie je een heks die in de ketels staat te roeren. Uit enkele ketels komt stoom (koudijs\*). De heks is uiteraard uitgedost met heksenkostuum en heeft een versje om mensen te tent in te lokken. Uit dit versje blijkt dat je de gevarenzone binnentreedt.

**Slaapwandelaar**Slaapwandelaar - in nachthemd of lange onderbroek en slaapmuts. Volledig bleek geschminkt, evt. met een kaars zoals “scrooge”. De slaapwandelaar loopt 'slaapwandelend' langs de groep met de ogen open, strak voor zich uit kijkend, niet lachend. Als de groep voorbij is laat hij de groep schrikken door bv. de laatste vast te pakken.

**Onthoofd persoon**Een persoon met een lange witte overslag (doek, toog o.i.d.) met een hoofd onder zijn arm. Dit hoofd kan gemaakt worden van kippengaas, oude kranten en behangplaksel. Het gezicht schilder je erop of je gebruikt een masker. Verder zorg je natuurlijk voor bloed aan de hals. Om te zorgen dat het hoofd van 'het slachtoffer' niet uitsteekt kun je de schouders verhogen met bv. meerdere schoudervullingen op elkaar, of ook met kippengaas.

**Gevarenzone**Een zone van ca. 100m waarin met borden wordt gewaarschuwd dat er gevaar dreigt. Wanneer de deelnemers langs de zone zijn, laat iemand ze flink schrikken. Of niet?

**Lijk**Een 'lijk'(levensgrote pop) aan de galg dat uit een boom gegooid wordt als de groep eronder dreigt te lopen.

**Sluiper**Een persoon die ongemerkt van achter de groep ertussen gaat lopen en dan bv. vraagt of ze wel weten hoe gevaarlijk het in het bos is....

**Beest**Nepbeest aan een boom met bloed eraf druppelend of een raar beest dat aan de mensen snuffelt - doet verder niets.

Daarnaast kunnen nog andere dingen worden ingebouwd, zoals bijvoorbeeld:

1. ergens ingrijpen met spinnewebben, koude spaghetti, saus, of iets dergelijks. Lekker vies in ieder geval;
2. gat in de weg door het ingraven van een niet al te hard luchtbed in het pad;
3. zaklampen vullen met batterijen die leeg zijn. Ze krijgen dus een zaklamp van ons mee die in het bos uitgaat (wel zeker weten dat de batterijen leeg zijn en ze mogen hem pas in het bos gaan gebruiken).
4. bestek in een zak op de grond laten vallen of tegen een boom aan laten glijden;
5. geritsel in het bos van droge bladeren en gekraak van droge takken. Als de groep stopt, dan stopt het geritsel. Gaan zij verder, dan volgt het.