

HANDLEIDING

DE OERTIJD MACHINE

DEEL 1:

DE VOORBEREIDING

VOORBEREIDING

Lees hier hoe je de speurtocht uitzet en de schat verstopt. De voorbereiding duurt ongeveer 30 minuten exclusief uitknipwerk. Voor het bevestigen van kaartjes op deuren en muren raden wij kneedlijm of schilderstape aan en ver uit de buurt van secondelijm te blijven ;)

1. INHOUD



OERTIJDMACHINE

1X



TITELVELLEN

6X



AANWIJZINGEN

4X



TIPS

4X



INKOOPLIJST

DINOSHOP 1X



**MEENEEM
INKOOPLIJST 1X**



PRIJSKAARTJES

6X



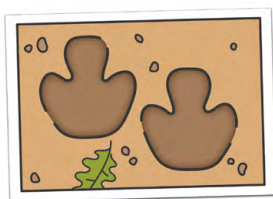
HOOFDPRIJSKAARTJE

X 1



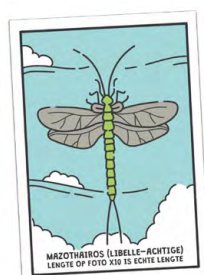
FOSSIELEN

3X



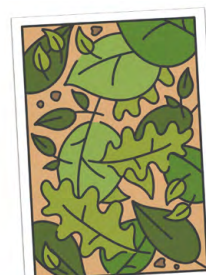
POOTAFDRUKKEN

6X



"INSECTEN"

12X



DINOWOUDKAARTEN

25X



SCHATKAART

1X



DINOCOINS
30X diverse waarden



SCHATKIST

1X



OORKONDE

1X

2. KNIPPEN & VERZAMELEN

KNIP DE VOLGENDE ZAKEN UIT:

Spel-kaartjes,
introductiekaarten,
aanwijzingen,
tips, prijskaartjes,
dinocoins,
de schatkist en
de fossielen.

BELANGRIJK: De fossielen als volgt uitknippen (de stippellijntjes zijn deel van het spel):



VERZAMEL DE VOLGENDE ZAKEN:

VOOR BIJ HET ADVOCATENKANTOOR

- Lijm en een schaar - Om de bouwplaat van de Oertijdmachine te kunnen maken.
- Een mapje voor documenten (optioneel!) - Om de boel extra professioneel te doen voorkomen.

VOOR BIJ DE DINOSHOP

- Een deo, waterpistool of zeepje o.i.d. - Dit wordt verkocht als An-T-Rex, en kan een T-Rex verjagen.
- Twee spatels, taartscheppen, lepels, plamuurmessen (of een combinatie) - Dit wordt verkocht als graafset. De spelers gebruiken dit om fossielen mee "uit te graven" (kaartjes om te draaien).
- Een geodriehoek of lineaal - Dit wordt verkocht als Dinometer en is nodig om insecten mee op te meten.
- Wat lekkers - Dit wordt verkocht als Dinobites.
- Een speelgoedkassa (optioneel!) - Omdat het gewoon extra leuk is.
- De hoofdprijs - Dit hoeft niet perse verzameld te worden maar mag wel; u bedenkt zelf een mooie hoofdprijs en noteert die op het hoofdprijskaartje. Dit kost 2000 dinocoins en is alleen betaalbaar als de schat gevonden is. Vanaf het eerste bezoek aan de Dinoshop zou deze prijs de kinderen in vervoering moeten brengen. U kunt een cadeaut(je) kopen of bijvoorbeeld een leuke activiteit bedenken. In de testfase was de hoofdprijs bijvoorbeeld een pyamafeest bij papa en mama :)

VOOR IN HET CARBOON (INSECTENSPEL)

- Kussen, krukjes, stoelen en andere zaken waar kinderen op mogen staan - Bij dit spel is de vloer lava, dus moeten de kinderen zich leuk door de ruimte kunnen bewegen zonder de grond te raken.

3. RUIMTES VOORBEREIDEN

Met ruimtes bedoelen we kamers of plekken in kamers.
Onderaan de omschrijvingen zijn voorbeeldfoto's te bekijken.

RUIMTE 1 - HET ADVOCATENKANTOOR

Hier worden alle zaken met de advocaat geregeld. Kies een ruimte waar de spelers met aandacht naar de persoon die de advocaat speelt kunnen luisteren.

Klaarleggen:

- Plaats of plak het titelvel "Advocatenkantoor" zichtbaar in/bij de gekozen plek.
- Leg de bouwplaat van de Oertijdmachine, een startkapitaal van 20 Dinocoins, de schatkaart en de oorkonde (in het mapje) klaar. Zorg dat met name schatkaart en oorkonde nog niet te zien zijn!
- Zet lijm en schaar klaar.

RUIMTE 2 - DE DINOSHOP

Hier kunnen de spelers terecht voor de koop en verkoop van zaken om verder te komen. Kies een plek waar kinderen en spelbegeleider winkeltje kunnen spelen :)

Klaarleggen:

- Plaats of plak het titelvel "Dinoshop" zichtbaar in/bij de gekozen plek.
- Stal alle spullen die je verzameld hebt en de tips uit en plaats er de prijskaartjes bij.
- Let op! De accu-upgrade heeft geen fysiek object, dit is alleen het prijskaartje.
- Let nog een keer op! Leg de tips gedekt in de shop; pas na aanschaffen mag een tip te zien zijn!
- Leg alle dinocoins op het startkapitaal en het schatkapitaal* (in de kassa) klaar.
- Leg de 2 inkooplijsten klaar.

RUIMTE 3 - FOSSIELENVELD

Hier worden fossielen opgegraven om mee naar het verleden te reizen of om te verkopen in de Dinoshop. Hier is weinig ruimte voor nodig. De trap voldoet hier ook; de tredes kunnen dan aardlagen voorstellen.

Klaarleggen:

- Plaats of plak het titelvel "Fossielenveld" zichtbaar in aanloop van de gekozen plek; deze moet meteen gelezen worden.
- Plaats of plak de aanwijzing zichtbaar bij de fossielen; deze moet direct na het titelvel gelezen worden.
- Schud de uitgeknipte stukken grond en leg ze met de fossielen (en de gebroken schep) naar beneden, speelt in de ruimte. Ze hoeven niet verstopt te worden maar dit mag natuurlijk wel.



ADVOCATENKANTOOR
Voorbeeld



DINOSHOP
Voorbeeld



FOSSIELENVELD
Voorbeeld

RUIMTE 4 - TIJDPERK JURA

In dit spel worden sporen gezocht en geïdentificeerd. Kies een plek waar de pootafdrukken leuk verstopt kunnen worden.

Klaarleggen:

- Plaats of plak het titelvel "Jura" zichtbaar in/bij de gekozen plek. Deze moet meteen gelezen worden.
- Plaats of plak de aanwijzing zichtbaar in de ruimte; deze moet direct na het titelvel gelezen worden.
- Verstop de 6 pootafdrukken in de ruimte. Leg ze plat neer; planteneters konden niet verticaal lopen ;)

RUIMTE 5 - TIJDPERK CARBOON

In dit spel moet het grootste insect gefotografeerd worden maar de vloer is lava. Het is dus een plek waar geklommen en gesprongen mag worden.

Klaarleggen:

- Plaats of plak het titelvel "Carboon" zichtbaar in/bij de gekozen plek. Deze moet meteen gelezen worden.
- Plaats of plak de aanwijzing zichtbaar in de ruimte; deze moet direct na het titelvel gelezen worden.
- Plak de insecten kris kras door de ruimte. Leuk om de dieren die op de grond of onder water zitten horizontaal te plaatsen. Verstoppert hoeft niet, mag wel.
- Plaats de kussen e.d. zo in de ruimte dat de kinderen zonder de vloer (de lava dus) aan te raken bij de kaartjes kunnen komen.



TITELVELLEN

Goed in beeld plaatsen.



AANWIJZINGEN

Goed in beeld plaatsen.



TIJDPERK CARBOON

Zo dus een beetje :)

RUIMTE 6 - TIJDPERK KRIJT

In dit spel moet het ei van de Tyrannosaurus Rex gefotografeerd worden, echter ligt de T-Rex in de buurt te slapen... Je hebt ongeveer 1,5x1,5 meter speelveld nodig. Verder wordt hier geslopen, gebruld en hard weggerend!

Klaarleggen:

- Plaats of plak het titelvel "Krijt" zichtbaar in/bij de gekozen plek. Deze moet meteen gelezen worden.
- Plaats of plak de aanwijzing zichtbaar in de ruimte; deze moet direct na het titelvel gelezen worden.
- Houd de startkaart en het ei van de T-Rex even apart (deze hebben als enige een vaste plek) en schud de rest van de kaarten. Leg de kaarten met de bosgrondzijde omhoog in een vlak van 5 bij 5 en leg de startkaart en het tyrannosaurus-ei op hun vaste plekken met de bosgrondzijde omlaag zoals op de afbeelding hieronder aangegeven.

Let op! Er zit nog een ei in dit spel. Dit is een instinker en geen T-Rex ei!



HET T-REX EI

Dit is hem dan.



SPEELVELD KRIJT

Alleen start en ei liggen vast.



SPEELVELD KRIJT

Pak voldoende ruimte.

DE SCHAT VERBERGEN

Je verstopt de schat aan de hand van de schatkaart. Deze toont 3 zaken die aangekruist moeten worden. De juiste verdieping. De juiste ruimte. En een object waar de schat vlak bij verstopt ligt.

Klaarleggen:

- Kies aan de hand van de schatkaart een plek om de schat te verstoppen.
- Kruis de verdieping, de ruimte en het object aan waar de spelers moeten zoeken.
- Vouw de schatkist dubbel, vul hem met de dinocoin-briefjes van 250 (4x) en 500 (2x) en plak hem dicht.
- Verstop de schat in de buurt van de aangekruiste locatie.



SCHATKAART

Met 3 kruisjes vul je hem in.



SCHATINHOUD

Zóveel dinocoins!



SCHATKIST

Vullen, dichtplakken, verstoppen.