



tito goes the world

tito goes the World



tito goes the world

Tito's zijn wel al eens bezig met muziek. Stiekem dromen ze er soms van om zelf een wereldster te zijn. Dit afdelingsspel speelt daarop in! Afhankelijk van het aantal tito's zullen ze alleen of per twee de wereld met hun muziek veroveren. De leiding verkleedt zich als muzikant/showpresentator/manager om de sfeer te scheppen.

START: MEMORY

Leg alle artiestenkaartjes omgekeerd op de grond en speel Memory. De tito's mogen om de beurt twee kaartjes omdraaien. Zijn het twee verschillende, dan draai je ze weer om en gaat de beurt naar de volgende. Wie twee dezelfde kaartjes heeft, mag ze bijhouden en doet verder niet meer mee. Speel verder tot iedereen zo'n duo kaartjes heeft. De rest heb je niet meer nodig.

MET MEER DAN 12 TITO'S?

De artiesten van hetzelfde muziekgenre horen bij elkaar. Als er bijvoorbeeld twee tito's zijn met een

reggae-artiest, dan vormen ze een duogroep. Tito's die geen partner in hetzelfde genre vinden, mogen kiezen bij wie ze staan.



SPELOPSTELLING

Nu krijgt elke artiest (of artiestenduo, maar voor het gemak zal in de verdere uitleg van dit spel van "artiest" gesproken worden) een **locatiekaartje** en een **doelkaartje**.

LOCATIEKAARTJE

De locatiekaartjes bepalen waar iedereen op de wereldkaart staat om te beginnen. Dat zorgt ervoor dat ze goed verspreid staan. Laat ze hiervoor een eigen pion zoeken of voorzie zelf pionnetjes.



DOELKAARTJE

Op de doelkaartjes staat wat de artiesten moeten doen om te winnen. De tito's houden best geheim wat hier op staat. De opdrachten kunnen gaan van een bepaald aantal regio's veroveren tot unieke combinaties maken. Als je maar met z'n tweeën in leiding staat, haal je de doelkaartjes met een rode prijsbeker op eruit.

Er zijn maar 15 kaartjes voorzien. Als je meer artiesten hebt, legt iedereen de getrokken kaart op een tweede hoopje. Is het eerste hoopje op, dan schud je het tweede en werk je daarmee verder.



Wie als eerste op een bepaald moment aan alle voorwaarden op het doelkaartje voldoet, heeft gewonnen.

WERELDKAART

De wereldkaart is het centrale spelbord. Hier zit altijd een leid(st)er die de voortgang coördineert. Er zijn zes continenten met daarin vier tot acht regio's. Om te beginnen zetten de tito's hun pion op de plaats die hun locatiekaartje aangeeft. Je kunt het beste op voorhand evenveel kaartjes selecteren als er tito's zijn. Zo starten ze zeker verspreid.



SPELVERLOOP

Zo, nu staan alle tito's klaar op het bord en weten ze wat ze moeten doen. Het spel kan beginnen.

Alle regio's zijn bij aanvang **niet-gecommercialiseerd**: dat betekent dat nog geen enkele artiest er een **nummer 1-hit** gescoord heeft. Iedereen begint dus met een solo-opdracht.

Artiesten mogen enkel regio's commercialiseren die aansluiten bij een eigen regio. Als ze er een hebben met een luchthaven kunnen ze ook andere regio's met een luchthaven commercialiseren.

Belangrijk: als een regio met een luchthaven en alle aangrenzende regio's van eenzelfde artiest zijn, mogen andere artiesten niet meer proberen de regio met de luchthaven te veroveren. Die regel geldt niet wanneer de regio met een luchthaven aan water ligt, ze geldt dus alleen voor Bolivia en China.

Om in een niet-gecommercialiseerde regio op nummer een te komen, moeten de artiesten een **solo-opdracht** uitvoeren. In regio's waar al iemand anders op één staat, moeten ze een **kampopdracht** doen tegen die concurrent. Voor ze daaraan beginnen, zetten ze hun pion op het gebied dat ze willen veroveren. Zijn ze geslaagd, dan plakken ze een stukje schildersplakband met hun naam op het gebied. Als iemand daarna die regio overneemt, kun je er gemakkelijk een nieuw stukje tape over plakken. Zijn ze niet geslaagd, dan mogen ze wel nog een andere opdracht proberen.

SOLO-OPDRACHTEN

De solo-opdrachten worden per artiest uitgevoerd – dus eventueel per duo, als je met een grote groep zit. De solo-opdrachten zijn de evolutie van beginnende artiest tot superster. Ze moeten dus ook in volgorde uitgevoerd worden.

1. Zoek in de verkleedkoffer een attribuut/kledingstuk dat jou uniek maakt.
2. Maak een eigen albumhoes voor je debuutplaat. Teken/schilder die op een blad.
3. Maak je eerste single: bedenk nieuwe tekst voor het refrein van een bestaand (Chiro)liedje en draag het voor aan de leiding.
4. Maak je eerste videoclip (beeld dit uit met dansje).
5. Deel 20 handtekeningen uit aan mensen uit de buurt. Bak het gebied waar je tito's naartoe mogen gaan goed af. Als dit niet realistisch of onveilig is, laat ze dan de handtekeningen geven aan andere afdelingen.
6. Een artiest moet er altijd goed uitzien en om een goed optreden te geven, moet je fit zijn. Aangezien lang niet alle beginnende zangers en zangeressen er zo gespierd uitzien of een goede uithouding hebben, kun je het beste op tijd beginnen te oefenen. Pomp 10 maal, doe 50 sit-ups, zit zo lang mogelijk in stoelvorm (met rechte rug tegen een muur, met je knieën in een hoek van 90°), loop een afstand en laat de tito zelf nog een bizarre oefening verzinnen.
7. Zonder je fans sta je nergens en daarom is het belangrijk om hen niet uit het oog te verliezen. Beantwoord een brief van één van je meest enthousiaste fans, die je concert fantastisch vond en die verliefd is op jou.

8. Artiesten wisselen tijdens concerten vaak van outfit. Trek zo snel mogelijk een aantal outfits aan en uit.
9. Artiesten moeten een uitstekend geheugen hebben om hun teksten vanbuiten te kunnen leren. Laat ze in twee minuten een gedichtje vanbuiten leren.
10. Laat eens horen hoe jouw ontvangstspeech op de Grammy Awards zou klinken.
11. Artiesten zijn vooral vol van zichzelf. Geef hen een spiegel en laat hen vijf minuten tegen de spiegel praten en zichzelf bestoefen.
12. Je moet er als grote ster altijd goed uitzien wanneer je buitenkomt. Een leidster of leider maakt snel na elkaar vijf foto's van de artiest. Die moet vijf originele poses aannemen.
13. Over de sterren wordt er veel geroddeld. Verzin een originele roddel over een andere artiest (niet over de tito's zelf) en verspreid die in heel je Chirogroep.
14. Los een woordzoeker op met allerlei bekende artiesten en festivals.
15. Er zijn heel wat artiesten die bezig zijn met hun uiterlijk en die wel eens plastische chirurgie ondergaan. Geef drie argumenten pro en drie contra een facelift of andere plastisch-chirurgische ingrepen.
16. Artiesten zetten zich ook veel in voor goede doelen: Amnesty International, Kom op tegen Kanker, enz. Voor welk goed doel zou jij je willen inzetten als artiest? Bedenk hiervoor een actie om geld in te zamelen.
17. Artiesten moeten kunnen omgaan met de opdringerige pers. We stellen hen als leiding een aantal vragen, zowel over hun privéleven (over hun kinderen, huwelijk, enz.) als over hun carrière. Zij moeten goed reageren op de privévragen en die op een goede manier ontwijken.

KAMPOPDRACHTEN

De kampo opdrachten moeten niet in volgorde uitgevoerd worden. De leiding kiest ze. Zo vermijd je dat er maar enkele opdrachten gespeeld worden of dat enkele tito's hun voordelen te sterk uitbuiten.

Je mag al iemand uitdagen die nog bezig is met een opdracht. Je mag een uitdaging enkel weigeren als je laatste mislukte.

Als de uitgedaagde artiest wint, verandert er niets. Die regio mag dan vijf minuten lang niet betwist worden. Als de uitdagende artiest wint, dan krijgt die de regio.

Ook de kampo opdrachten voer je met z'n tweeën uit als je een duo bent.

- ✘ Verzamel in vijf minuten tijd zoveel mogelijk fans binnen of buiten de groep – maak een keuze naar gelang waar je speelt.
- ✘ Verspreid je artiestennaam zoveel mogelijk. De leiding moet aan drie verschillende, lukraak gekozen personen kunnen vragen wie die artiest is (en welk genre hij of zij speelt/zingt).
- ✘ Roep om het luidste.
- ✘ Ken je concurrentie. Je moet altijd op de hoogte zijn van wat hot is en wat not. Daarom moet je niet enkel oog hebben voor jezelf, maar ook voor de looks van de andere sterren die meedraaien. Je krijgt enkele foto's te zien. Wie het snelst de persoon op de foto herkent, wint.
- ✘ Zorg ervoor dat niemand je van plagiaat kan be-

schuldigen. Daarvoor moet je de teksten van de concurrentie kennen. In deze opdracht krijg je muziek te horen. Waar die stopt, moet je de volgende zin kunnen geven.

- ✘ Wereldsterren hebben wel eens last van paparazzi. Hoewel ze hen vaak ook wel nodig hebben, is het soms goed om te weten hoe je hen kunt vermijden. Geef toe: op sommige momenten wil je gewoonweg niet in de boekjes staan. Sluip daarom zo stil mogelijk naar de leiding toe. Wanneer de geblinddoekte leiding naar jou wijst, moet je opnieuw beginnen. Wie als eerste tot bij de leiding geraakt, wint.
- ✘ Ik ga op concerttour en neem mee... (ze mogen enkel 'realistische' dingen opnoemen, zoals microfoons, gitaren, groupies, geluidstechnici, enz.).
- ✘ Als artiest moet je rondvliegende bekertjes kunnen ontwijken. De artiesten staan op twee meter van elkaar met elk vijf lichte plastic bekertjes. Ze mogen elk bekertje maar een keer gooien. Wie de andere artiest het meest kan raken, heeft gewonnen.
- ✘ Wie kan het langste een hoge noot vasthouden? Zing allebei hetzelfde woord. Wie het langste volhoudt, wint.
- ✘ Stel je voor: je moet handtekeningen zetten en je hebt geen pen bij de hand. Vorm zo snel mogelijk je naam door enkel gebruik te maken van spullen uit je omgeving. Wie het eerste zijn of haar naam gevormd heeft, wint.
- ✘ Ken je concurrentie: noem om de beurt een liedje over een bepaald thema (bv. Blauw), of van een bepaalde groep (bv. Clouseau), zanger of zangeres. Wie het langste liedjes kan opnoemen, wint.
- ✘ Je moet op een korte tijd heel veel liedjes schrijven. Teken in één minuut tijd zoveel mogelijk muzieknoden. De artiest met de meeste muzieknoden wint.
- ✘ Goed kunnen lopen op hoge hakken is een must. Leg om

het snelste een hindernissenparcours af op hoge hakken.

- ✘ Een artiest moet er altijd mooi uitzien en gladgeschoren zijn (bv. benen van de vrouwen of baard bij mannen). De opdracht is dus dat je om het eerste een ballon vol scheerschuim moet scheren zonder dat hij ontploft.
- ✘ Bij een optreden kan er altijd iets mislopen: problemen met geluid, te laat komen door file of andere omstandigheden, opdringerige fans, fans die ineens op het podium komen, enz. Geef hen zo een situatie en laat hen een goede oplossing bedenken. De artiest die volgens de leiding de beste oplossing heeft, wint.

UITBREIDING: MET DRIE OF MEER LEIDINGSMENSEN

Als je met drie of meer begeleid(st)ers bent, kun je de volledige versie van het spel doen. Dan steek je de doelkaartjes met de rode prijsbekers wel in het spel.

Die doelkaartjes hebben betrekking op de **platenverkoop** of de **awards**.

PLATENVERKOOP

Artiesten staan op nummer een omdat ze platen verkopen. In sommige regio's worden er meer platen gekocht dan in andere. Om het kwartier bekijk je wie welke regio's heeft en tel je de waarden op. Die verschillen van continent tot continent.



Schrijf die waarden op een groot blad zodat de tito's een overzicht hebben.

De platenverkoop is van belang voor sommige doelkaartjes en kan een doorslaggevende factor zijn op het einde.

AWARDS

Per continent valt er een award te verdienen. Dat zorgt niet enkel voor prestige, het kan ook een doel zijn van een artiest. Voor een award moet je een bepaalde combinatie hebben: in die en die regio's zitten en minstens zoveel platen verkopen.

Iedereen kan awards winnen, en ze kunnen ook meerdere keren uitgereikt worden: zodra je aan alle voorwaarden voldoet, krijg je er één. Duid dat aan door op het spelbord achter de award een stukje schildersplakband te kleven met de naam van de artiest.

De awards zijn de volgende (ze staan ook nog eens op het spelbord):

- ✘ European Music Award: Nummer een zijn in Groot-Brittannië en de Lage Landen en 20 platen verkocht hebben.
- ✘ North-American Performer Award: In vier regio's in Noord-Amerika op nummer een staan en 20 platen verkocht hebben.
- ✘ African Music Award: In drie aaneensluitende regio's in Afrika op nummer een staan en 6 platen verkocht hebben.
- ✘ South-American Music Prize: In drie regio's in Zuid-Amerika en in een land in Noord-Amerika op nummer een staan.
- ✘ Australian Music Honour Award: In een regio van Oceanië en

in minstens drie andere continenten op nummer een staan, en wereldwijd 10 platen verkocht hebben.

- ✘ Asian Music Awards: Haal in vijf aaneensluitende regio's in Azië de nummer een.

DE WINNAAR

De winnaar is de artiest die als eerste alle opdrachten op zijn of haar doelkaart uitgevoerd heeft. De voorwaarden moeten allemaal op hetzelfde moment voldaan zijn. Als twee artiesten tegelijk hun opdracht uitgevoerd hebben, wint degene met de hoogste totale verkoopcijfers. De winnende artiest krijgt een lifetime achievement award.

MATERIAALLIJST

MATERIAAL DAT BIJ DIT SPEL ZAT

- ✘ Handleiding (die heb je nu vast)
- ✘ 2x30 artiestenkaartjes
- ✘ 15 locatiekaartjes
- ✘ 15 doelkaartjes
- ✘ 1 wereldkaart
- ✘ 1 gedichtje
- ✘ Evenveel woordzoekers als je artiesten hebt
- ✘ Fotoblad
- ✘ Lifetime achievement award

MATERIAAL DAT JE ZELF MOET VOORZIEN

- ✗ Eventueel pionnetjes
- ✗ Schildersplakband
- ✗ Schrijfgerief
- ✗ Klerenkoffer met veel flamboyante kleren
- ✗ Teken- of schildergerief
- ✗ Teken- en schrijfpapier
- ✗ Reeks kleren om aan en uit te trekken
- ✗ Spiegel
- ✗ Fototoestel
- ✗ Schmink
- ✗ Muziek (op cd, mp3-speler of via radio)
- ✗ Blinddoek
- ✗ 10 lichte plastieken bekertjes
- ✗ 2 paar hakschoenen
- ✗ Scheerschuim
- ✗ Ballon
- ✗ Scheermes

BIJLAGEN

Alle bijlagen zijn maar eenmaal voorzien. Je kunt ze kopiëren of extra afdrukken. Ze zijn ook te vinden op www.chiro.be/titospel.



foto: jan van bostraeten - chiro lorel



ticket to
canada

NEW YORK

USA

hawaii



met steun van de Vlaamse gemeenschap