**Casino-spel**

Materiaal

* Vals geld
* Beamer
* Laptop met camera
* Twisterbord en mat
* Pokerset
* Rouletteset
* 3 boeken kaarten
* Bingoset
* Bingokaarten
* Schrijfgerief
* Stickers
* Veel letterkoekjes
* Beschuit
* Babyvoeding
* Eieren
* Touw
* Blinddoeken
* Rode pepers
* Rekjes
* Wiskundig raadsel afgedrukt
* proevertjes
* Tape
* weegschaal
* Schatkaart
* Aardappel
* Krantenartikel
* Pingpongballetjes
* Flesjes
* Bestek
* 4 appels
* papier
* Knikkers
* verf
* schmink
* oreo’s
* stiften

**Rode draad**: De deelnemers (verdeeld per afdeling) verdienen geld door het spelen van spelletjes tegen zichzelf of andere groepen (over de drie locaties). Met dit geld kunnen ze inzetten op een zelfgekozen VKB’er op een andere locatie om iets vuil/smerig/stom te doen. Afhankelijk van de opdracht voor de VKB’er is er meer geld nodig. Natuurlijk laten de VKB’ers zich niet zomaar doen, maar krijgen ze nog één kans om een kort spel te spelen tegen de groep. Als de VKB’er wint, moet hij de opdracht niet doen, maar is de groep zijn ingezet geld kwijt. Als de VKB’er het spel verliest, zal hij/zij de opdracht moeten uitvoeren.

Opdrachten om geld te verdienen in 3 fasen:   
1. Een uur spelletjes online of fysiek tegen elkaar per groep  
2. Een uur groot spel (bubbelspel week)  
3. Een uur spelletjes online of fysiek tegen elkaar per groep

|  |  |
| --- | --- |
| Opdrachten voor groepen om geld te verdienen.  Hoeveelheid geld nog te bepalen. | Spelletjes online via camera en beamer.  (Via camera en beamer kan er ook tegen andere groepen gespeeld worden. 3VKB-ers (per locatie 1) begeleiden een spel over verschillende locaties.)   * Twister * Poker * Roulette * Piccolo-app * Kamelenrace (VKB verkleed als kameel) * Bingo (met opdrachten: Joske krijgt nummer 9, elke keer als er een getal met een 9 in gedraaid wordt, moet Joske 1 keer ‘Hoera het is Kerstmis’ roepen. Wanneer iemand betrapt dat Joske het vergeten is, ligt Joske uit het spel.)   Fysieke spelletjes   * Shit-spel * 21’en * Zoekspel * Ben ik een banaan   Boardgame-arena   * Take 5 * Saboteur * Solo * Zeeslag |
| (Online) Opdrachten VKB - groep (wanneer ze uitgedaagd worden). | * Pictionary * Hoger-lager * Dammen * Schaken * Memory * Mastermind * Zoveel mogelijk letterkoekjes in je mond steken |
| Opdrachten die de groepen kunnen ‘kopen’ om de VKB’ers te laten uitvoeren.  Prijzen nog toevoegen | * Beschuit met vies product eten * Babyvoeding eten * Ei op hoofd kapot slaan * Om ter meeste letterkoekjes eten (2 VKB’ers uitdagen, de verliezer moet nog een tweede opdracht doen.) * Vanaf nu steeds met zijn twee voeten bij elkaar gebonden rondlopen. * Heel de tijd geblinddoekt rondlopen. * Eet een rode chilli peper |

**Bubbelspel week**

Doel van het spel; zoveel mogelijk punten zien te verzamelen doorheen de avond.

Dit gaan jullie doen door jullie eigen opdrachten allemaal tot een goed einde te brengen, een soort van één tegen allen. Elk gewest start met 20 punten, zodat het startschot kan gegeven worden.

Maar zoals elk goed spel beaamd, is er steeds een ‘maar’, dus MAAR…

jullie kunnen de opdrachten van jullie tegenstander doen verdwijnen door deze af te kopen. Vb is er een opdracht bij het andere gewest voor 30 punten te verdienen en jullie hebben 50 punten, kunnen jullie deze doen verdwijnen. Hierdoor kan jullie tegenstander geen 30 punten aan deze opdracht verdienen, ook al zijn ze bijna klaar met deze opdracht. Jammer maar helaas, de opdracht is gedaan! Vergeet niet dat jullie dan ook de helft van de te winnen punten op dat moment kwijt zijn. In dit voorbeeld moeten jullie dus 15 punten afgeven om de andere groep 30 punten af te nemen.

Speel dus snel, gedreven, enthousiast maar ook tactvol.

**Opdrachten**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nr.** | **Activiteit** | **Minimum aantal personen** | **Aantal punten** |
| 1 | Onder tafel door: draaien rond tafel zonder op de grond te komen. De anderen zitten op de tafel, en kunnen helpen | 5 | 40 |
| 2 | Smakenproef | 1 | 10 |
| 3 | Iedereen moet twee staartjes in zijn haar hebben op hetzelfde moment | Iedereen | 30 |
| 4 | Maak een Hakka en doe hem met je groepje tegelijkertijd (min één beweging) | 5 | 10 |
| 5 | Beeld uit en trek een foto (5-10 pers): trouwfoto, begrafenis, afstudeerfoto, … | 10 | 20 |
| 6 | Maak een reclamespot voor deze teambuildingsactiviteit | 5 | 30 |
| 7 | Maak een kaartenhuisje met een volledige pak kaarten | 1 | 40 |
| 8 | Tril twee regenwormen uit de grond en geef ze een naam | 1 | 50 |
| 9 | Wiskundig raadsel | 1 | ? |
| 10 | Plak 1 iemand aan een tafel vast zodat hij/zij ondersteboven gehouden kan worden zonder eraf te vallen | 1 | 40 |
| 11 | Maak een dansje van 1 minuut met min 8 verschillende danspassen | 5 | 10 |
| 12 | Extra punten vinden: schatkaart = routebeschrijving volgen (bv. twee stappen vooruit, 1 stap naar links, kwartdraai draaien over linkerschouder…) | 1 | 20 |
| 13 | Exact 52,3kg verzamelen op een weegschaal. | 1 | 40 |
| 14 | Maak de namen van de aanwezige VKB’ers in nicnac’s (voor- en achternaam). | 1 | 20 |
| 15 | Schil een aardappel met één schil | 1 | 20 |
| 16 | Alle ‘O’s aanduiden in een krantenartikel | 1 | 30 |
| 17 | Schiet met een elastiek 15 pingpongballetjes van een flesje vanop 3m. | 1 | 40 |
| 18 | Blaas een pingpong-balletje rond het gebouw | 2 | 50 |
| 19 | Maak een bestektoren van 30 cm hoog die nergens tegen steunt. | 1 | 10 |
| 20 | Bouw een toren met vier appels die minstens vijf seconden recht staat. | 1 | 40 |
| 21 | Breng 3 knikkers in één keer van punt A naar B met je tenen zonder dat ze vallen. | 5 | 30 |
| 22 | Zing het refrein van een Nederlandstalig liedje zonder fouten als iedereen maar één woord mag zeggen. | Iedereen | 30 |
| 23 | Maak een schilderij van 5 personen uit de groep door enkel te schilderen met je neus. De VKB moet kunnen raden wie je hebt voorgesteld. | 5 | 20 |
| 24 | Sjot je schoen op een tafel van op 5m afstand. | Iedereen | 20 |
| 25 | schmink 3 personen in iets origineel | 3 | 30 |
| 26 | 1 iemand van de groep doet om de 10 minuten, 1 minuut lang een haan na | 1 | 20 |
| 27 | Doe de unicorn (oreo op het hoofd leggen en naar je mond krijgen zonder je handen te gebruiken) | 3 | 30 |
| 28 | 10 stiften van de ene tafel naar de andere brengen met je lip en neus | iedereen | 20 |

**Tijdopdrachten**

Zijn ze op dat moment/tijd niet aanwezig dan wint het andere gewest

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Opdracht** | aantal dl | punten | Tijd |
|  | Gewest tegen gewest: papkesrace-estaffette (tijden noteren in doc - elk gewest krijgt twee pogingen - gewest met snelste tijd krijgt de punten) | 4 | 40 | 21u15 |

**wiskundig raadsel**

**Opgave: Geef het bier door!**

Je zit met een aantal vrienden aan tafel in een kroeg. Vóór je staat een glas bier waar nog niemand van geproefd heeft. Je neemt er een slok van en geeft het vervolgens door aan een buurman. Willekeurig naar links of naar rechts (beide met kans 0,5). Die buurman doet hetzelfde: een slok nemen en willekeurig doorgeven naar links of naar rechts. En zo gaat dat alsmaar door. Het bier beweegt daardoor vrij willekeurig heen en weer rond de tafel. Het zou daarom best lang kunnen duren voordat sommigen het bier voor het eerst te proeven krijgen.

Welke persoon aan tafel heeft de grootste kans de laatste te zijn die het bier krijgt te proeven? (neem aan dat het glas nooit leeg raakt).

**Oplossing:**

Het antwoord is verrassend. De meesten zeggen intuïtief dat degene die het verst van de beginpositie af zit de grootste kans heeft om het bier als laatste te proeven, maar dat is niet zo: iedereen heeft een GELIJKE kans! Soms zijn de dingen nou eenmaal niet zoals ze lijken, en is een nadere inspectie nodig...

Je kunt het natuurlijk voor een paar gevallen gaan uitschrijven, maar er is ook een mooi symmetrie-bewijs:

Laten we bijvoorbeeld een tafel met 10 personen bekijken (genummerd van 0 tm 9) waarbij het bier begint bij nummer 0. Noem Pi de kans dat persoon i het bier als laatste krijgt te proeven (als gegeven is dat het bier nu bij persoon 0 is).

Persoon 0 kan het bier doorgeven aan 1 of aan 9, beide met kans 1/2. In de nieuwe situatie hebben de personen aan tafel een andere kans om het bier als laatste te proeven. Noem deze kansen Qi en Ri (de kans dat persoon i het bier als laatste krijgt, gegeven dat het bier nu bij 1 of 9 is).

Maar nu komt het: Q6 = P7 . Immers als je de linkertafel een klein stukje rechtsom draait heb de precies de figuur rechtsboven, dus moeten de kansen wel hetzelfde zijn. (Beide zijn gelijk aan "de kans dat bij 10 personen aan tafel degene die drie plaatsen rechts zit van degene die het bier nu heeft, het bier als laatste zal proeven") Zo geldt ook bijvoorbeeld P5 = Q4 = R6.

Maar uit het diagram (kansboom) hierboven zie je dat P6 = 0,5 • Q6 + 0,5 • R6

Daaruit volgt dat P6 = 0,5 • P7 + 0,5 • P5 = 0,5 • (P7 + P5)

Ofwel: voor de oorspronkelijk Pi geldt dat elke het gemiddelde is van zijn beide buren.

Stel nu dat P1 en P2 niet gelijk zijn , en dat bijvoorbeeld P2 kleiner is dan P1. Dan moet P3 nóg kleiner zijn want P2 is immers het gemiddelde van P1 en P3. Maar dan moet P4 wéér kleiner zijn.... De kansen rond de cirkel worden steeds kleiner. Maar dat is weer tegenstrijdig met het feit dat we met een cirkel te maken hebben: op de plaats waar de kansen elkaar weer "ontmoeten" past het dan niet meer.

Daarom kan P1 niet kleiner én niet groter dan P2 zijn. En omdat deze redenering voor elke P geldt, moeten alle P's gelijk aan elkaar zijn (in dit geval 1/9).

**Oplossing: Iedereen heeft gelijke kans!**