



DE HOGE RIELEN



**Spelkoffer**

**Handleiding**

## Hoe kan ik de spelkoffer ontlenen?

Voor de **reservatie van het materiaal** kan je terecht bij de dienst onthaal & info. De kostprijs van het gehuurde materiaal wordt verrekend in je eindfactuur. Je kan dit materiaal alleen ontlenen als je ook een verblijfsaccommodatie huurt.

Je kan de spelkoffer **ophalen tijdens de openingsuren van de uitleendienst**. Het afhaalpunt is gelegen naast het containerpark.

Je brengt best een **bakfiets** mee **om de spelkoffer te vervoeren**. Heb je geen bakfiets ter beschikking, dan kunnen de medewerkers van de uitleendienst je van een handkar of bakfiets voorzien.

Voor je met de spelkoffer aan de slag gaat, kan je best **controleren of er materiaal ontbreekt**. De medewerkers van de uitleendienst kijken dit na elk gebruik na, maar kunnen uiteraard ook eens iets over het hoofd zien. Ontbreekt er iets of is er iets stuk, dan meld je dit voor je aan de slag gaat bij onthaal & info (014/ 55 84 10).

**Indien je iets kwijt raakt of stuk maakt**, wordt dit nadien aangerekend in de eindfactuur volgens de prijzen die je vindt in de materiaallijst.

## Wat kan ik verwachten van de spelkoffer?

### OPZET

De spelkoffer geeft je de kans om een aantal klassieke spelen in reuzenformaat te spelen. Spelen die oorspronkelijk bedoeld zijn om één tegen één te spelen worden hier groepsspelen.

### DOELGROEP

De spelkoffer is zowel geschikt voor kinderen als voor jongeren, zelfs een familiegroep kan zich uren amuseren met de inhoud van de koffer. Het materiaal in de koffer kan zowel in kleine als in grote groepen gespeeld worden. Een minimum van 4 spelers is toch aan te raden.

### TIJDSDUUR

Je kan gemakkelijk een halve dag met de spelkoffer aan de slag gaan.

## Hoe kan ik aan de slag met de spelkoffer?

### LOCATIE

Een vlak terrein is aangewezen om de meeste spelen die zich in de koffer bevinden te kunnen installeren.

### GROEPSINDELING

De meeste spelen in deze koffer zijn aangewezen om in minstens twee groepen te spelen. Met de reuzenbal en de parachute kan je ook in één grote groep spelen. Afhankelijk van de groepsgrootte kunnen voor enkele spelen zoals o.a. mikado en jungle speed meerdere groepen gemaakt worden. Een spelbegeleider is niet expliciet nodig al geeft dit wel meer zekerheid op eerlijk spel.

## Spelfiches

### JENGA

**Materiaal**

54 houten blokken

**Opstelling**

Dit spel speel je best op een vlakke ondergrond.

Bouw de toren zoals je ziet op de foto. In de beginopstelling bestaat de toren uit 18 lagen.

Elke laag bestaat uit drie blokken die tegen elkaar liggen.

De blokken in de laag erboven liggen overdwers

**Doel van het spel**

Maak een zo hoog mogelijke toren, zonder dat deze omvalt.

**Aantal spelers**

Onbeperkt, het spel is uitermate geschikt voor mensen van alle leeftijden.

**Spelverloop**

Door loting wordt bepaald wie mag beginnen. Vanaf het moment dat de beginspeler is aangeduid, spelen we in de richting van de klok verder.

Iedere speler of ploeg moet in zijn beurt een blok nemen uit een willekeurige laag van de toren (niet uit de bovenste) en deze blok bovenop de toren terugplaatsen. De speler vult de reeds liggende laag aan tot maximaal drie blokken of begint een nieuwe laag overdwers.

De winnaar van het spel is diegene die als laatste aan de beurt is geweest voordat een persoon de toren heeft laten omvallen.

**Spelregels:**

1. De blok die je aanraakt moet je ook nemen.
2. Je mag de blok duwen of trekken.
3. De speler mag slechts één hand tegelijk gebruiken.

**Varianten**

Om het spel wat moeilijker te maken, kan je afspreken dat de rechtshandige spelers alleen hun linkerhand mogen gebruiken, en andersom.

Ook kan je de persoon die een blok moet wegnemen blinddoeken. De rest van de ploeg mag dan coachen, zonder deze persoon aan te raken.

## KINN-BALL

### **Materiaal**

1 Reuzenbal

Afbakeningsschijven

4 x 3 kleuren partijvestjes

Lintmeter (20m)

Scheidsrechtersfluitje

### **Opstelling**

Dit spel speel je op een terrein van 21 x 21m.

### **Doel van het spel**

De reuzenbal slaan naar één van de twee tegenstandersploegen, op een zodanige manier dat deze de bal niet kan vangen alvorens hij de grond raakt. Voor de ploeg die opvangt, is het doel de bal te vangen alvorens hij de grond raakt en hem opnieuw te serveren naar een andere ploeg. Als de andere ploeg er niet in slaagt de bal te vangen wordt een ploeg toegekend aan de twee andere ploegen.

### **Aantal spelers**

3 ploegen van min. 4 spelers

### **Spelverloop**

De duur van een wedstrijd wordt samengesteld uit drie perioden van 15 minuten elk. De ploeg die de minste punten heeft mag telkens de volgende periodes beginnen. De ploeg die aan de leiding staat in de puntentelling op het einde van deze drie perioden wint de wedstrijdpartij.

Om de bal te serveren, moeten drie spelers van eenzelfde ploeg geknield zitten onder de bal: ze ondersteunen en dragen de bal met hun handen. De vierde speler is de opslaggever.

De vier spelers van de twee andere ploegen zijn in een vierkant geplaatst in de nabijheid van de bal, klaar om de bal op te vangen. De spelers in deze defensieve positie moeten proberen om deze positie in vierkant (t.o.v. de bal: bal is middelpunt vierkant) ten allen tijde te bewaren om hun vierde van het terrein te verdedigen.

Alvorens te serveren moet de opslaggever roepen: "OMNIKIN" gevolgd door de kleur van de ploeg die op dat moment de meeste punten heeft, en vervolgens de bal opslaan met één of twee armen, in een horizontaal of stijgend traject.

De kleur van de genoemde ploeg wordt de ploeg in ontvangst. De ploeg in ontvangst moet de bal controleren alvorens hij de grond raakt. Men mag de bal controleren met om het even welk deel van het lichaam (zonder hem gevangen te nemen tussen de armen). Als de ploeg in ontvangst er niet in slaagt de bal te vangen alvorens hij op de grond valt, is er een fout begaan en zullen de twee andere ploegen één punt bij krijgen. Als de bal wel werd opgevangen door de ploeg in ontvangst, moeten ze hem controleren en opnieuw serveren.

Als de ploeg in ontvangst de bal verliest of niet kan vangen, krijgen de twee andere ploegen elk één punt.

Wanneer er een fout gemaakt wordt, zal de scheidsrechter één maal fluiten om het spel te stoppen. De scheidsrechter herplaatst de bal op de plaats waar de fout begaan is en geeft hem terug aan de foutieve ploeg. Hij fluit twee kort op elkaar volgende fluittonen en het spel herbegint.

Als de ploeg aan opslag één van de volgende fouten maakt, krijgen de twee andere ploegen elk één punt.

1. De opslaggever slaat de bal onmiddellijk buiten de grenzen (afbakeningsschijven)
2. Als de bal in een dalend traject wordt geserveerd, wordt een fout gefloten (dalende helling).
3. Wanneer de bal geserveerd wordt moet hij een afstand afleggen van minstens 2 tot 4m, zo niet wordt een fout gefloten (te korte service).
4. Een zelfde speler mag geen twee maal na elkaar opslaan of er wordt een fout gefloten (twee maal dezelfde opslaggever).
5. De ploeg in ontvangst zal ook een fout maken als één van de spelers de bal aanraakt en als de bal vervolgens buiten de grenzen gaat. Elke fout die begaan wordt, geeft aan de twee andere ploegen één punt.



## REUZENBAL

### **Materiaal**

Reuzenbal  
Afbakeningsschijven

### **Opstelling**

Terrein is afhankelijk van de grootte van de groep.

### **Doel van het spel**

Samenwerking stimuleren

### **Aantal spelers**

Minstens 4 spelers

### **Spelverloop**

#### *Spel 1. De ronde wereld*

Splits de groep in twee. De ene helft gaat met de rug op de grond liggen met de benen naar het midden (binnenkring). De andere hetzelfde met de voeten naar buiten en met de hoofden tegen de hoofden van de mensen in de binnenkring. Ze geven de reuzenbal door, door ze op de handen te laten rollen in de richting van de volgende spelers. Als dit lukt kan je het ook staande voortzetten.

#### *Spel 2. Tien bal*

Verdeel de groep in twee gelijke groepen. Probeer om ter snelste de bal 10 keer aan elkaar door te geven, zonder dat de bal wordt onderschept door de tegenpartij. Wanneer de bal toch onderschept wordt is het de beurt aan de andere ploeg.

Je mag de bal niet doorpassen aan diegene die de bal naar jou heeft doorgepast.

Lopen met de bal is verboden. Gebruik de afbakeningsschijven om je speelterrein af te bakenen.

#### *Spel 3. Levend bowling*

De groep stelt zich op zoals kegels op een bowlingbaan, best met steeds min. 1 meter afstand tussen mekaar. Eén iemand van de groep is speler en moet net als bij echte bowling proberen de kegels om te kegelen.

Je bent 'omgekegeld' als je door de reuzenbal geraakt wordt. Je mag met je lichaam proberen te ontwijken door bv. te bukken, maar je mag als kegel niet van plaats veranderen, je voeten moeten m.a.w. dus steeds op dezelfde plaats blijven staan.

De speler krijgt net als drie beurten.

Als deze gepasseerd zijn wordt iemand anders speler.



De winnaar is diegene die na drie beurten de meeste kegels omver gerold heeft.  
Wanneer er twee of meerdere spelers zijn die alle kegels omver hebben kunnen rollen, wint diegene die dit met de minste beurten kon doen.

#### *Spel 4. De rollende bal*

Stel je op in een binnen- en buitenkring die elkaar aankijkt. Bewaar een afstand van twee meter. Probeer de bal zo snel mogelijk rond te laten gaan (rollen). Is de bal op snelheid, dan wijst de spelleider iemand aan die mag proberen de bal in te halen.

#### *Spel 5. Levende flipperkast*

Hierbij kan de groep zelf een hindernissenparcours voor de bal opstellen of dit in het bos doen waarbij bomen en andere natuurlijke hindernissen meespelen.

De groep stelt zich vervolgens op als de noppen in een flipperkast waarbij ze de bal moeten doorpassen naar elkaar tot aan de rand van de 'flipperkast' of tot wanneer de bal niet meer geraakt kan worden.

Het is de bedoeling om de bal zo lang mogelijk rollende te houden. Als begeleiding kan je dit misschien timen.

Het is leuk om fietsbanden tussen twee bomen vast te maken en een soort katapult te creëren langs waar je de bal net als bij een echte flipperkast kan weg schieten

#### *Spel 6. Golf*

Gebruik de afbakeningsschijven die in de koffer zitten om eindpunten aan te duiden. Dit zijn dan de holes waar de bal normaal gezien in terecht moet komen. Je kan hiervoor gebruik maken van natuurlijke elementen van het terrein om het spel moeilijker te maken, Bv. Hellingen, putten, ...

Diegene die op het einde van het spel het minst aantal slagen nodig had om de bal aan de afbakeningsschijf te krijgen is de winnaar.

Eventueel kan je touw of kegeltjes gebruiken om de banen af te zetten.

#### *Spel 7. Parcours of Estafette*

Hierbij stelt men al dan niet in het bos een parcours op langs waar men in ploegen tegen mekaar of individueel de bal zo snel mogelijk tot aan de eindmeet moet rollen.

Als je kiest om op deze manier te spelen is het aangewezen om de tijd die men nodig heeft om het parcours af te leggen te timen.

Je kan dit ook via een estafettesysteem doen. In dit geval maak je een langer parcours en zorg je ervoor dat op afgesproken punten de bal (net als een estafettestok) wordt doorgegeven.

De persoon die op dat punt staat te wachten gaat dan verder met tot aan de volgende aflosser of tot aan de eindmeet.

De ploeg of de persoon die het snelst aan de eindmeet is wint.

## PARACHUTE

### **Materiaal**

1 Parachute

3 Speelballen

5 Tennisballen

### **Opstelling**

Met de parachute kan overal gespeeld worden zolang er maar genoeg ruimte voorzien is.

### **Doel van het spel**

Samenwerking stimuleren.

### **Aantal spelers**

Tot 25 à 30 personen.

### **Spelverloop**

*Zee*

Probeer een boodschap door te geven onder het lawaai van de golven.

### *Parachute bal*

De deelnemers worden in twee ploegjes verdeeld. De ene ploeg zijn de verdedigers en de andere zijn de aanvallers. Beide ploegen staan verdeeld rond de parachute. De aanvallers proberen om de tennisbal(len) door de opening in het midden te krijgen. De verdedigers moeten dit verhinderen. Het enige dat ze mogen doen is de parachute omhoog en omlaag bewegen. Na een punt worden de rollen omgewisseld. De tijd wordt bijgehouden en zo kan men bepalen wie er gewonnen heeft.

### *Luchtbel*

De deelnemers staan rond de parachute, deze wordt zo hoog mogelijk boven het hoofd gezwaaid, op het hoogste punt gaan we met z'n allen onder de parachute zitten terwijl we het uiteinde onder ons achterwerk steken. Op deze manier ontstaat er een grote luchtbel waar we met z'n allen kunnen gaan inzitten.

### *Reuzenrol*

Hiervoor is samenwerking vereist! Probeer met de hele groep om de grote bal over de rand van de parachute te laten rollen. Om dit te laten gebeuren zonder dat hij omhoog gaat moet je een regelmatige golfbeweging toepassen.

### *Windkracht zeven !*

Je kan de intensiteit van het wapperen met de parachute aangeven door duidelijk een windkracht aan te geven. Zoals bv. windkracht twee, dan zes of acht en tenslotte orkaankracht. Je zult merken dat je van wapperen toch wel moe wordt. De parachute geeft een bepaalde weerstand, zeker als een grote groep staat te wapperen.

#### *Airconditioners*

Als de spelers oververmoeid zijn, of verhit raken kan je ze afkoelen met de parachute. De oververhitte spelers gaan op hun rug op de grond liggen onder de parachute. De overige spelers maken met de parachute veel wind door er mee te wapperen en te waaien. Zo krijg je een reusachtig airconditioner.

#### *Wie van de drie?*

De parachute wordt veel omhoog gebracht. Elke derde speler laat nu de parachute los, loopt snel om de groep heen en pakt de parachute weer vast. Hierna gebeurt hetzelfde terwijl andere spelers een rondje lopen. Lukt het alle drie de keren om de parachute hoog te houden, terwijl de anderen lopen, of lopen ze zo snel dat de parachute nog geen kans heeft gehad om te zakken ?

#### *De bal moet er uit*

De spelleider gooit een lichte bal in de parachute. Het is de bedoeling dat de spelers deze bal aan de andere kant uit de parachute laten rollen of springen. Dit is niet zo makkelijk, omdat algemeen gezien iedereen voor zichzelf werkt en enige samenwerking vereist is. Je kan de groep ook in twee ploegen verdelen. De ene ploeg moet dan proberen de bal aan de ene zijde uit de parachute te laten rollen terwijl de andere partij dit probeert te verhinderen en probeert een punt te scoren door hetzelfde aan de andere kant van de parachute te proberen. Om het nog moeilijker te maken kan je twee of meerdere ballen op de parachute gooien.

#### *Tikchute*

De parachute wordt op schouderhoogte vast gehouden en drie spelers lopen eronder door. Op de parachute licht een bal. Het is de bedoeling, dat de spelers die de parachute vasthouden zo met de parachute schudden, dat de bal de spelers die er onder lopen raakt. Als alle drie de spelers geraakt zijn door de bal, is een ander drietal aan de beurt.

#### *Doorgeven*

De spelers houden de parachute zo hoog mogelijk. Vervolgens moeten ze de parachute boven de hoofden door geven aan de persoon naast hen. De parachute zal vanzelf dalen, omdat het moeilijk is deze lange tijd op een zekere hoogte te houden.

#### *Het ruimteschip*

Bij dit spel gaan alle spelers onder de parachute zitten. Hiervoor gaan ze eerst met allemaal rond de parachute staan. De spelers moeten de rand vastnemen en deze onder zich trekken. Iedereen zit in de parachute die, als het goed is, strak staat.

De spelleider is de gezagvoerder van het ruimteschip en heeft 4 commando's:

**Stijgen:** Iedereen trappelt met zijn voeten tegen de parachute aan.

**Vliegen:** Iedereen 'wiegt' in de parachute.

**Bocht:** Iedereen helt over naar links of rechts.

**Dekking:** Iedereen kruipt zo dicht mogelijk naar het midden toe met de parachute (om het ruimteschip zo klein mogelijk te maken).

**Zorg** ervoor dat de spelers steeds blijven zitten. Laat ze ook zelf een aantal nieuwe commando's verzinnen die vervolgens worden toegepast.

### *De lancering*

De spelers houden de parachute op heuphoogte vast. In het midden van de parachute ligt een bal. Iedereen zakt door de knieën en houdt de parachute op de grond. Op het teken van de spelleider komt iedereen overeind en slaat de parachute uit (zelfde beweging als bij het uitslaan van lakens). Door de kracht in het midden van de parachute lanceer je de bal. Voor het slagen van deze oefening is het belangrijk dat iedereen de slaande beweging op hetzelfde moment maakt. Om het wat spannender te maken kan je een aantal mensen op ongeveer 5m afstand van de parachute laten plaatsnemen. Zij moeten de gelanceerde bal opvangen. Als dit lukt kan je hen bv. laten zitten om het moeilijker te maken de bal te vangen.

### *Langs het randje*

De spelers houden de parachute op heuphoogte vast. De bedoeling is dat een bal langs de rand van de parachute wordt voortbewogen. Dit gebeurt door een 'wave-effect' te creëren: Op het moment dat de bal jou kant opkomt zak je door je knieën en op het moment dat de bal je net voorbij is doe je de parachute omhoog. Dit lukt alleen als je goed samenwerkt.

### *De grote oversteek*

De spelers staan verspreid rond de parachute en houden de rand vast. De spelleider geeft een opdracht bv. "Iedereen met witte sokken loopt naar de overkant". Hierna zakt iedereen door de knieën en op het teken van de spelleider komt iedereen overeind en tilt de parachute zo hoog mogelijk op. Diegenen die aan de gegeven opdracht voldoen laten de parachute los en lopen naar de overkant. Het is de bedoeling dat ze daar de parachute weer oppakken voordat ze door de parachute gevangen worden. Je kan hierop veel variaties verzinnen Bv. mekaar een hand geven in het midden van de parachute, de manier van voortbewogen enz.

### *Schoenschudden*

De spelers leggen hun schoenen uit en leggen deze in de parachute. Daarna neemt iedereen de parachute vast. Op het teken van de spelleider gaat iedereen met de parachute wapperen. De schoenen gaan zo de lucht in. De eigenaar van de schoen die als laatste in de parachute blijft is de winnaar.

Als je schoen uit de parachute vliegt, wil dat niet zeggen dat je niet meer mag wapperen.

#### *De schildpad*

Leg de parachute op de grond. De speler kruipen eronder, op handen en voeten, en nemen de rand beet. De parachute wordt zo de schild van een schildpad en de spelers worden de poten als de schildpad rondkruipt. De spelers moeten allemaal dezelfde kant op kruipen. De schildpad is natuurlijk maar één voorbeeld van de vele dieren en andere dingen die je kan maken met een parachute. Met een beetje fantasie van jezelf en van de spelers kan je bijna alles maken.

#### **Veiligheid**

Niemand loopt met zijn schoenen over de parachute.

## KLEURENSCHIJF

### **Materiaal**

Grote kleurenschijf

Gekleurde balletjes met velcro

### **Opstelling**

De kleurenschijf is een grote schijf die tegen iets gemonteerd moet worden. Alles met velcro blijft hieraan plakken.

Omschrijf eventueel aan de hand van een tekening de manier waarop je het materiaal en de deelnemers moet opstellen

Geef eventueel ook aan of ze voor dit specifieke spel een bepaald soort terrein moeten uitzoeken

### **Doel van het spel**

Samenwerking en werptechnieken bevorderen

### **Aantal spelers**

Minstens 2 spelers

### **Spelverloop**

*Gecombineerd spel*

Door verschillende reuzenspelen samen te combineren kan je een reuze gecombineerd spel maken. Even een voorbeeld:

Voor dit spel heb je minstens de kleurenschijf, de velcroballetjes, afbakeningsschijven, de damstukken en de twistermat nodig

Je verdeelt de spelers in twee ploegen.

In de koffer zitten 12 witte en 12 zwarte damstukken.

Elke ploeg krijgt dus 12 stukken van een bepaalde kleur.

Deze damstukken moeten op de twistermat terechtkomen.

Wat je daarvoor moet doen zit als volgt in mekaar.

Elke ploeg mag om de beurt van op een afstand naar de kleurenschijf werpen.

De kleurenschijf bevat een blauw, groen, geel, rood, oranje en paars vlak. De twistermat heeft gele, groene, oranje en paarse cirkels.

Elke ploeg mag om de beurt van op een afstand een balletje naar de kleurenschijf werpen.

Als het balletje in een geel, groen, oranje of paars vlak terecht komt mag deze ploeg één van zijn damstukken op de twistermat leggen.

Als je bv. geel gooide mag je een damstuk op een geel vlak leggen, gooide je paars dan op een paars vlak.

Als het balletje op een blauw of rood vlak terechtkomt moet de twee ploegen een opdracht

uitvoeren. Als de ploeg die het balletje geworpen heeft de opdracht als eerste volbrengt mag ze een damstuk van de tegenspelers weghalen van de twistermat.

Als de ploeg die niet gooide de opdracht eerst volbrengt gebeurt er niets, alle damstukken blijven liggen hoe ze liggen.

Als je balletje op een kleur terechtkomt die niet meer vrij is op de twistermat mag je de andere ploeg uitdagen voor een opdrachtje te doen. De andere ploeg mag dit niet weigeren, diegene die dit opdrachtje wint of eerst volbrengt mag zijn damstuk op de twistermat leggen.

Je moet voor dit spel grote opdrachten voorzien die de ploegen tegen mekaar kunnen uitvoeren, en kleinere opdrachten die de ploegen kunnen gebruiken om mekaar uit te dagen.

### *Darts / Vogelpik*

Om te beginnen geef je elke kleur op de werpschijf een puntenaantal. Je kan hiervoor de punten gebruiken die je in de koffer vindt (1 tot 8), of de vlakken zelf een aantal punten geven.

Je speelt dit spel minstens met 2 spelers ( / ploegen) en maximum met 4. Elke ploeg heeft zijn eigen kleur van balletjes

- Je kan elke ploeg x aantal keer laten gooien;
- Je kan spelen tot één ploeg een bepaald aantal punten heeft bv. 100;
- Je kan spelen tot elke ploeg zijn 10 balletjes heeft gegooid;
- Je kan elk vlak punten geven, zonder dat de spelers vooraf weten welke punten bij welk vlak horen.

### **Variant**

In de spelkoffer zit een grote dobbelsteen. Je kan de groepen ook eerst hiermee laten gooien. De groep krijgt het aantal ogen dat ze gooiden als ze op een bepaalde kleur (die jij eventueel kiest) uitkomen.

## MIKADO

### Materiaal

30 mikadostokken

### Opstelling

Mikado kan overal gespeeld worden, maar een vlakke ondergrond is aangewezen.

Neem alle stokken rechtop in één hand en laat ze op het speelveld vallen.



### Doel van het spel

Verzamel zo snel mogelijk 500 punten.

### Aantal spelers

Onbeperkt

### Spelverloop

Door loting wordt bepaald wie mag beginnen. Vanaf het moment dat de beginspeler is aangeduid, spelen we in de richting van de klok verder.

In zijn beurt probeert de speler een stok van het speelveld te nemen, zonder dat er een andere stok beweegt. De speler mag hierbij zijn handen, of een verzamelde stok als gereedschap gebruiken. De speler is net zolang aan de beurt, totdat er één of meerdere stokken hebben bewogen. Nu gaat de beurt naar de volgende speler.

*Een blauwe stok levert 50 punten op.*

*Een groene stok levert 40 punten op.*

*Een rode stok levert 25 punten op.*

*Een gele stok levert 10 punten op.*

Het spel eindigt zodra een speler 500 punten verzameld heeft. Hij of zij is de winnaar van het spel. Het is mogelijk dat er meerdere rondes gespeeld moeten worden.

### Varianten

In plaats van het tellen van punten, kan je ook het aantal stokken tellen, waarbij de kleur niet uitmaakt.

Je ontvangt net zoveel punten als het aantal stokken in de kleur waar je het minst van hebt.



## TWISTER

### **Materiaal**

1 PVC-mat van 3m

1 Houten draaischijf

### **Opstelling**

Best spelen op een vlak terrein.

### **Doel van het spel**

De speler die als laatst overeind blijft, is de winnaar van het spel.

### **Aantal spelers**

Tot 30 spelers

### **Spelverloop**

Eén speler is de spelleider. Hij draait aan de pijl die van de draaischijf. Alle andere spelers zullen de beweging moeten uitvoeren die de spelleider zegt. Bijvoorbeeld: Linkerhand op groen.

De draaischijf is onderverdeeld in vier gebieden. Namelijk linkerhand, linkervoet en rechterhand, rechervoet.

Deze vier gebieden zijn nog eens opgedeeld in vier vlakjes in de kleuren oranje, paars, geel en groen. De plaats waar de pijl terechtkomt is de plaats waar de deelnemers een hand of voet moeten plaatsen, Bv. Linkerhand en geel.

Niemand gaat met de schoenen op het grondvlak staan.

Wanneer er geen vrije positie meer over is, mag de speler samen met een andere speler op hetzelfde vlak staan.

## DAMMEN

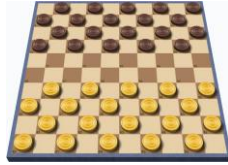
### Materiaal

40 damstukken

- 20 witte

- 20 zwarte

1 doos krijtjes



### Opstelling

Dit spel speel je best op een vlak terrein waarop je met krijt het spelbord kan tekenen (10 x 10 velden van 15 op 15 cm)

### Doel van het spel

De speler die als eerste zijn damstukken kwijt is, of geen zet meer kan doen doet verlies

### Aantal spelers

2 spelers ofwel 2 ploegen

### Spelverloop

#### *Beginsituatie*

De 2 spelers (of de 2 ploegen) zitten tegenover elkaar en hebben ieder 20 schijven. Deze worden verdeeld over het bord dat tussen de spelers in ligt. Het dambord moet zo gelegd worden, dat het hoekveld linksonder het donkere vakje is. Eén speler speelt met de witte schijven, de ander met de zwarte. Alle schijven worden verdeeld over de dichtstbijzijnde zwarte velden (dit geldt zowel voor de witspeler als voor de zwartspeler). Dit zijn dus de eerste 4 rijen. De tegenstander zet zijn schijven op de laatste 4 rijen, waardoor er in het midden 2 rijen leeg zijn.

#### *Slaan*

Als een witte schijf schuin voor een zwarte ligt, kan de witte schijf niet op de plaats van de zwarte komen. Als het veld achter de zwarte schijf echter leeg is, kan de witte schijf wel over de zwarte schijf heen. Dit wordt slaan genoemd, en de zwarte schijf wordt van het bord genomen. In tegenstelling tot bij het 'normale' schuiven, mag er ook achterwaarts worden geslagen. Een belangrijke regel is: slaan is verplicht!

Als men geslagen heeft, kan men in dezelfde beurt doorslaan. Voorbeeld: op een schuine lijn staan achtereenvolgens de volgende schijven: een witte schijf, een zwarte schijf, een leeg veld, een zwarte schijf en een leeg veld. De witte schijf slaat de zwarte schijf, en kan vervolgens ook de tweede zwarte schijf slaan.

Men moet zo slaan dat de meeste schijven van de tegenstander van het bord gaan. De geslagen schijven mogen pas van het bord weggenomen worden na het uitvoeren van de hele slag. Bovendien geldt dat bij een slag over meerdere schijven niet 2 maal dezelfde schijf geslagen mag worden.

Als de tegenstander kan slaan, en dat over het hoofd ziet, mag de speler aan zet zelf beslissen of alsnog geslagen moet worden, of dat het spel zo verder gaat zonder het slaan. Blazen, het weghalen van de schijf waarmee geslagen had moeten worden, geldt al lang niet meer als spelregel, hoewel het tegenwoordig in huis een nog vaak gebruikte regel is.

#### ***Dam***

Als een schijf aan de basislijn van de tegenstander komt, de damlijn, kan hij niet meer vooruit. Er wordt een schijf bovenop gelegd. Vanaf nu heet deze schijf een dam. Een dam mag terug, en is niet beperkt tot een veld. De dam mag over meerdere velden op een diagonale lijn gaan.

Ook bij het slaan komt de kracht van een dam naar voren. Een dam mag een losstaande schijf of dam slaan die verder op dezelfde diagonaal staat. Er mag dan zelf bepaald worden op welk veld achter het geslagen stuk de dam tot stilstand komt. Als de dam op een veld tot stilstand kan komen waar er weer verder geslagen kan worden, mag de slag in dezelfde beurt vervolgd worden. Hierdoor kan er in een beurt een groot aantal schijven geslagen worden.

Als er zowel met een schijf als met een dam geslagen kan worden mag men kiezen waarmee geslagen wordt, mits met zich houdt aan de regel 'meerslag gaat voor'. Voor de meerslagregel tellen geslagen schijven even zwaar als geslagen dammen.

#### **Spelregels**

De schijven mogen alleen schuin naar voren worden geschoven. Ze komen dus altijd in de rij voor de oorspronkelijke rij, en ze kunnen gedurende het gehele spel uitsluitend de zwarte velden bezetten. Daarbij mogen ze niet over andere stukken heen. Wit begint. Verder geldt dat het aanraken van een schijf (of dam) betekent dat ook daarmee gezet moet worden.

#### **Opmerking**

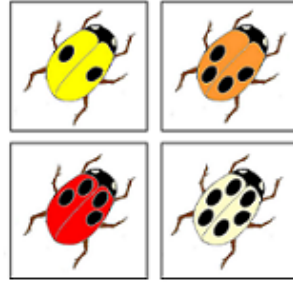
Dit spel kan je niet samen met het 4 op 1 rij spelen omdat je hiervoor hetzelfde materiaal nodig hebt.

## JUNGLE SPEED

### Materiaal

80 speelkaarten

- Reeks 1. Lieveheersbeestjes: 16 kaarten
- Reeks 2. Vlinders: 16 kaarten
- Reeks 3. Paddenstoelen: 16 kaarten
- Reeks 4. Bladeren: 16 kaarten
- Reeks 5. Eikels: 8 kaarten
- 2 kleurkaarten met gekleurde pijlen
- 3 kaarten met pijlen naar buiten gericht (groen)
- 3 kaarten met pijlen naar binnen gericht (blauw)



afbakeningsschijven

Een houten totem (kegel)

### Opstelling

Kies een vlak terrein waarop je in een kring kan opstellen.

Zorg ervoor dat de totem in het midden staat en dat voor iedereen even goed bereikbaar is. Zorg er ook voor dat de afbakeningsschijven op gelijke afstand van mekaar staan. De 80 speelkaarten moeten zo gelijk mogelijk onder de verschillende spelers / ploegen verdeeld worden.

### Doel van het spel

De persoon of ploeg die het eerst al zijn kaarten kwijt speelt, wint het spel.

### Aantal spelers

Minstens 4 spelers of 4 ploegen, maximum 10

### Spelverloop

Om de beurt draaien spelers een kaart om. Het spel verloopt zo verder tot twee personen een kaart met hetzelfde symbool omdraaien. Op dat moment moeten deze personen (of een persoon uit deze ploeg) om ter eerst de totem die in het midden staat grijpen. Diegene die de totem als eerste grijpt, mag al de kaarten die hij op dat moment heeft omgedraaid aan de andere geven. Wanneer twee personen de totem vastgrijpen, wint de speler die de totem als eerste vast had deze beurt.

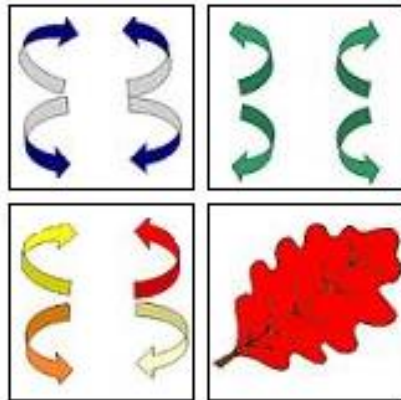
Wie aan de beurt is, draait steeds een kaart om. Deze kaart blijft liggen tot dezelfde speler terug aan de beurt is. Zijn volgende kaart draait hij om op de vorige. Wanneer een speler een fout maakt, moet hij de kaarten die hij bij krijgt samen met de kaarten die hij al reeds had omgedraaid terug tussen zijn gedekte stapel schudden.

De speler of ploeg die als eerste al zijn kaarten kwijt is, wint het spel.

## Spelregels

Er zijn een aantal specifieke situaties in het spel:

- Als iemand een kaart met gekleurde pijlen omdraait, geldt vanaf dat moment niet langer het symbool, maar de kleur van de kaart. De persoon die deze kaart omdraait, mag de kleur kiezen. Dit gaat zo door tot iemand de totem grijpt.
- Als iemand een kaart met blauwe pijlen die naar binnen gericht zijn omdraait, moet iedereen samen zo vlug mogelijk de totem proberen te grijpen. De winnaar mag al de kaarten die hij op dat moment heeft omgedraaid onder de totem leggen.
- Als iemand een kaart met groene pijlen die naar buiten gericht zijn omdraait, moet iedere speler / elke ploeg tegelijkertijd een kaart omdraaien.
- Wanneer een speler of een ploeg een fout maakt, krijgt hij alle kaarten die op dat moment onder de totem liggen.
- Een fout gebeurt als een persoon of ploeg de totem grijpt, of een poging doet om de totem te grijpen maar zich vergist.



## VIER OP EEN RIJ

### Materiaal

42 damstukken

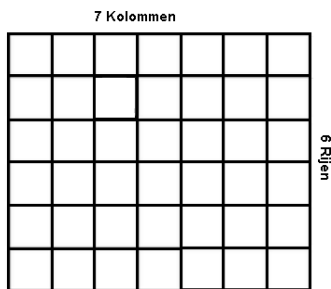
21 witte

21 zwarte

1 doos krijtjes

### Opstelling

Best te spelen op een vlak terrein waarop je met krijt het spelbord kan tekenen (7 x 6 velden van 15 op 15 cm)

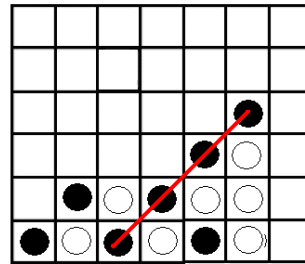


### Doel van het spel

Als eerste vier op een rij kunnen maken

### Aantal spelers

Minstens 2



### Spelverloop

Door loting wordt bepaald wie mag beginnen. De spelers leggen om de beurt een schijf in een kolom. De schijf bezet altijd het laagst beschikbare vak in die kolom.

Een speler wint door met vier van zijn eigen schijven een aaneengesloten rij te maken.

Een rij kan zowel horizontaal, verticaal als diagonaal gevormd worden.

Als een speler er in slaagt vier op een rij te vormen eindigt het spel.

Als geen van de spelers er in slaagt een aaneengesloten rij te vormen voordat het veld volledig met de schijven gevuld is, eindigt het spel in een gelijkspel.

### Opmerking

Dit spel kan je niet samen met het damspel spelen, omdat hier hetzelfde materiaal voor nodig is.

## MEMORY

### **Materiaal**

28 speelkaarten (14 paar prenten)

### **Opstelling**

Dit spel speel je best op een vlak terrein. De kaarten worden met de kant van de tekening naar onder in een vierkant klaar gelegd.

### **Doel van het spel**

Aan het einde van het spel de meeste kaarten in bezit hebben.

### **Aantal spelers**

Minstens 2 spelers (of ploegen), maximum 6

### **Spelverloop**

De jongste speler mag als eerste beginnen. Hij of zij draait twee kaarten om.

De twee kaarten moeten niet gelijktijdig omgedraaid worden. De speler kan een kaart omdraaien en bekijken en daarna beslissen welke kaart hij als tweede pakt.

Als het twee dezelfde kaarten zijn mag de speler de kaarten houden en twee nieuwe kaarten omdraaien. Dit gaat door tot dat de speler twee verschillende kaarten draait. Deze twee verschillende kaarten moet hij terug omdraaien met de prent naar beneden.

De speler die links van de eerste speler zit mag dan een kaart omdraaien, er wordt dus gespeeld in de richting van de wijzers van de klok.

Het spel eindigt wanneer er geen kaarten meer over zijn.

Diegene met de meeste kaarten heeft gewonnen.

### **Varianten**

Als er veel spelers zijn kan je afspreken dat elke speler slechts één keer twee kaarten mag omdraaien. Zowel bij twee dezelfde als twee verschillende kaarten gaat de volgende beurt dan naar de volgende speler.

## LIMBO

### **Materiaal**

1 lang springtouw

### **Opstelling**

Twee personen houden het springtouw vast.

Het springtouw moet steeds aangespannen zijn.

Dit spel kan je overal spelen.

### **Doel van het spel**

Als laatste speler of ploeg overblijven.

### **Aantal spelers**

Minstens 2 spelers, en 2 mensen die het touw vasthouden.

### **Spelverloop**

Twee mensen spannen een springtouw op een zekere hoogte aan.

Om de beurt loopt een speler onder het touw door, of er kunnen ook met een aantal spelers tegelijk onder het touw doorlopen.

Dit doe je door achterover te hangen, naar voor buigen mag niet !

De spelers die onder het touw onderdoor lopen mogen het touw niet (aan)raken, en ze mogen de grond enkel aanraken met hun voeten.

Als dit toch gebeurt bv. iemand raakt het touw met zijn borst, iemand valt naar achter en raakt met de handen de grond, ... is deze speler uitgeschakeld, of is de ploeg waarin deze speler zat deze speler kwijt.

Als dit lukt hang je het touw lager.

Er wordt gespeeld tot er nog maar één speler overblijft.

De speler die als laatst overblijft, of de ploeg waartoe deze speler behoort is gewonnen.

### **Varianten**

Als je in ploegen speelt, kan je de spelers die onder het touw moeten lopen blinddoeken. De rest van de ploeg moet dan d.m.v. verbale coaching zorgen dat de speler laag genoeg naar achter gaat hangen.

In de plaats van onder het touw onderdoor te lopen kan je ook over het touw heen stappen. Je start dan door het touw laag tegen de grond te houden. Nadat de spelers over het touw hebben kunnen stappen hou je het touw steeds hoger.

De spelers moeten hun handen steeds op hun rug houden.

Als een speler het touw raakt in zijn poging om er over te geraken is hij er aan.

De speler / ploeg die als laatste overblijft wint.





## Materiaallijst

ARTIKEL	AANTAL	PRIJS/STUK IN €
Handleiding (28 pagina's)	1	€ 10,00
Speelkaarten Jungle speed	80	€ 1,00
Houten totem	1	€ 12,40
Speelkaarten Memory	28	€ 1,00
Houten blok (Jenga)	54	€ 2,50
Blokkenbox	1	€ 20,00
Mikadostokken	30	€ 2,00
Koker voor mikadostokken	1	€ 10,00
Reuzenbal	1	€ 82,40
Afbakeningsschijven	40	€ 1,00
Partijvestjes large blauw	4	€ 9,00
Partijvestjes large rood	4	€ 9,00
Partijvestjes large groen	4	€ 9,00
Lintmeter	1	€ 47,30
Scheidsrechterfluitje	1	€ 4,70
Doosje krijtjes	1	-
Blinddoeken	2	€ 1,50
Springtouw	1	€ 3,00
Fietsbanden	3	-
Parachutezakje	1	€ 5,00
Parachute	1	€ 126,50
Tennisbal	5	€ 2,15
Speelbal	3	€ 5,50
Kleurengoal + accessoires	1	€ 90,00
Velcroballetjes in 4 kleuren	40	€ 1,60

<b>Dobbelsteen</b>	<b>1</b>	<b>€ 10,00</b>
<b>PVC-mat van 3m<sup>2</sup></b>	<b>1</b>	<b>€ 60,50</b>
<b>Draaischijf</b>	<b>1</b>	<b>€ 50,00</b>
<b>Damstuk wit</b>	<b>21</b>	<b>€ 5,50</b>
<b>Damstuk zwart</b>	<b>21</b>	<b>€ 5,50</b>

<b>ARTIKEL</b>	<b>AANTAL</b>	<b>PRIJS/STUK IN €<sup>1</sup></b>
<b>Handleiding KUBB</b>	<b>1</b>	<b>3,5</b>
<b>Houten kist KUBB</b>	<b>1</b>	<b>15</b>
<b>Kubbs</b>	<b>10</b>	
<b>Werpstukken KUBB</b>	<b>6</b>	
<b>Hoekstukken KUBB</b>	<b>4</b>	
<b>Koning KUBB</b>	<b>1</b>	
		<b>Totaal Kubbspel: 40</b>

---

<sup>1</sup> Bij beschadiging en /of verlies van materiaal uit de nachtkoffer zullen we bovenstaande prijzen aanrekenen.