



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.

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 parachute kan je ook in één grote groep spelen. Afhankelijk van de groepsgrootte kunnen voor enkele spelen zoals o.a. jungle speed meerdere groepen gemaakt worden. Een spelbegeleider is niet expliciet nodig al geeft dit wel meer zekerheid op eerlijk spel.

## Spelfiches

## FINS WERPSPEL

### Materiaal

12 genummerde houten paaltjes

1 werpstok

### Opstelling

De 12 stokken worden in een groep tegen elkaar gezet in deze volgorde:

rij 1: 1-2

rij 2: 3-10-4

rij 3: 5-11-12-6

rij 4: 7-9-8



De werpafstand is 3 à 4 meter.

### Doel van het spel

Als eerste 50 punten scoren.

### Aantal spelers

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

### Spelverloop

Elke speler gooit om beurt met de stok en noteert zijn score. Als de speler één stok omver gooit dan scoort de speler de puntenwaarde van die stok. Gooit hij meerdere stokken omver, dan scoort hij volgens het aantal omver gegooiden stokken. De stokken moeten helemaal plat op de grond liggen en mogen niet steunen op andere stokken of op de werpstok. Gooit hij niets omver dan scoort hij vanzelfsprekend 0 punten.

De omver gegooiden stokken worden terug recht gezet waar ze liggen. Hierdoor worden de stokken tijdens het spel meer en meer verspreid over het grasveld.

De speler die als eerste exact 50p scoort, wint de partij. Wie boven de 50p gaat, zakt terug naar 25p. Wie drie keer na elkaar een nulworp doet, ligt uit het spel.

## VIER OP EEN RIJ

### Materiaal

42 damstukken

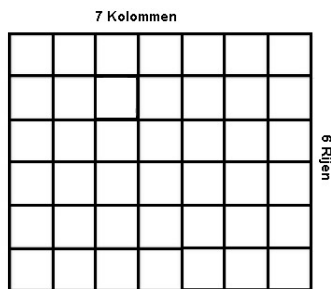
21 witte

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)

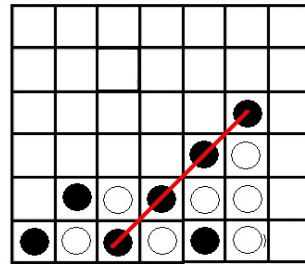


### Doel van het spel

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.

## 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 overdwars



### **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 overdwars.

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.

## 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 gezwerd, 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.

## **MUURSPEL**

### **Materiaal**

Blaauwe kader

48 stenen

1 mannetje

### **Opstelling**

Plaats de blauwe kader rechtop. Bouw de muur op door alle stenen in de muur te plaatsen.

Plaats het mannetje op de muur.

### **Doel van het spel**

Stenen uit de muur halen zonder dat het mannetje van de muur valt.

### **Aantal spelers**

2-4 spelers

### **Spelverloop**

De spelers nemen om de beurt een steen uit de muur. Wie het mannetje van de muur laat vallen is verloren.

## SCHIJVEN WERPEN

### Materiaal

Ronde doek  
3 werpschijven



### Opstelling

Je legt het doek open en bepaalt een werpafstand. Hierbij houd je best rekening met de leeftijd van de deelnemers.

### Doel van het spel

Als eerste een aantal punten gooien.

### Aantal spelers

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

### Spelverloop

Er zijn verschillende mogelijkheden om het spel te spelen:

Je spreekt vooraf met alle deelnemers af wat de te behalen score is. Elke speler gooit per beurt met de 3 schijven.

Je speelt een aantal beurten (vooraf af te spreken). Wie na deze beurten de meeste punten heeft wint.

Je bepaalt het aantal beurten dat iemand moet winnen. Per beurt tel je de punten. Wie de meeste punten heeft wint de beurt. Elke beurt wordt dus apart geteld.

Je bepaalt het aantal beurten die gewonnen moeten worden. Per beurt tel je de punten. Wie de meeste punten heeft wint de beurt. Elke beurt wordt dus apart geteld.

Om ter snelst een aantal schijven per kleur gooien. Vb.: 1, 2 of 3 schijf in elke kleur. Je kan per kleur ook een ander aantal bepalen. Bv.: 4 in blauw, 3 in rood, 2 in geel en 1 in zwart.

Om ter snelst een aantal punten weggoeien. Dit principe gebruikt men bij darts. Je spreekt vooraf een getal af. Dit getal moet meer dan honderd zijn en een veelvoud van 5. Een veelvoud van 100 is het gemakkelijkst. Degene die als eerste op 0 uitkomt wint. Als je uitkomt op een getal onder 10 behoud je jouw vorige score. Het immers niet mogelijk om een getal onder de tien te gooien.

Bij sommige wedstrijden wordt van te voren afgesproken dat men moet beginnen met de roos (100 punten). Je begint dan pas te tellen na een worp in de roos. Dit maakt het net iets moeilijker.

## DOMINO

### Materiaal

28 dominostenen

### Opstelling

Alle stenen worden met de ogen naar de onderkant gelegd.

### Doel van het spel

Als eerste 100 punten scoren.

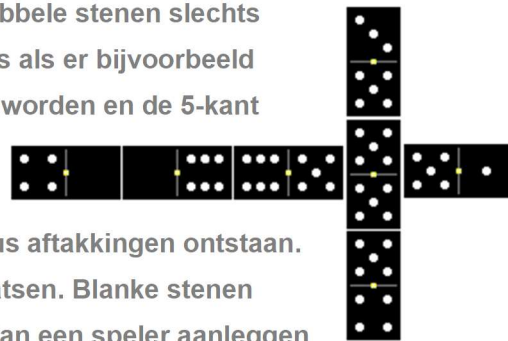
### Aantal spelers

2-4 spelers

### Spelverloop

Iedere speler trekt bij het begin van het spel 5 stenen. Bij 2 spelers mogen dit er ook 6 of 7 zijn. De spelers leggen deze stenen zodat de tegenstanders ze niet kunnen zien. De speler die de hoogste dubbele steen heeft (bv. 6:6 gaat boven 5:5) begint en legt deze steen in het midden. Als niemand een dubbele steen heeft, moeten alle spelers nieuwe stenen opnieuw nemen. De tweede speler moet een passende steen aan de openingssteen aanleggen. Een steen is passend als het aantal ogen op de helften die tegen elkaar worden gelegd dezelfde zijn. De volgende speler moet aan één van de uiteinden weer een passende steen

aanleggen en zo verder. Spelers mogen bij niet-dubbele stenen slechts één keer een steen aan eenzelfde kant leggen. (Dus als er bijvoorbeeld een 1:5 ligt, mag de 1-kant maar één keer gebruikt worden en de 5-kant ook maar één keer.) Dubbele stenen worden



dwars gelegd, bij een dubbele steen mag aan de 3 kanten worden verder gelegd, daar kunnen dus aftakkingen ontstaan.

Per beurt mogen de spelers slechts één steen plaatsen. Blanke stenen zonder punten passen alleen aan blanke stenen. Kan een speler aanleggen

is hij verplicht aan te leggen. Als een speler niet kan leggen, moet hij een steen nemen van de voorraad. De speler die al zijn stenen heeft weggespeeld heeft gewonnen. Indien aanleggen niet meer mogelijk is, nadat alle stenen op zijn, zodat er geen nieuwe stenen kunnen worden getrokken, is het spel ook ten einde. In dat geval wint de speler met de minst overgebleven punten. De winnaar krijgt de punten van de overgebleven domino-stenen van alle spelers, verminderd met de punten van zijn eventuele eigen overgebleven stenen. Wie als eerste 100 punten heeft is de winnaar.

## 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.

## **TWISTER**

### **Materiaal**

1 PVC-mat van 3m<sup>2</sup>

2 dobbelstenen

### **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 gooit met twee dobbelstenen. Alle andere spelers zullen de beweging moeten uitvoeren die de spelleider zegt. Bijvoorbeeld: Linkerhand op groen.

Er zijn vier gebieden. Namelijk linkerhand, linkervoet en rechterhand, rechtervoet.

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 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.

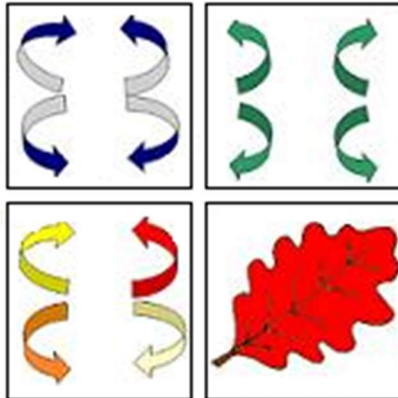
Wie aan de beurt is, draait steeds een kaart om. Deze kaart blijft liggen tot dezelfde speler terug aan de beurt is. Zijn volgende kaart draait hij om op de vorige. Wanneer een speler een fout maakt, moet hij de kaarten die hij bij krijgt samen met de kaarten die hij al reeds had omgedraaid terug tussen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



## 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.

## CROQUET

### Materiaal

4 houten ballen

4 sticks

7 poortjes

2 stokjes

### Opstelling

Bij croquet maak je zelf het parcours. Kies het beginpunt en steek hier het stokje in de grond. Op een stoklengte hiervan plaats je het eerste poortje in de grond. Ga naar links, rechts of helemaal rechtdoor en maak het parcours en de volgorde aan de hand van het aantal poortjes. Zelf poortjes bijmaken, kan natuurlijk ook altijd met een materialen uit het bos. Zo maak je het parcours langer en spannender. Het parcours eindigt met het tweede stokje. Als je dit raakt ben je klaar.

### Doel van het spel

Als eerste met je bal het parcours afleggen

### Aantal spelers

1 – 4 spelers

### Spelverloop

De jongste speler mag beginnen. Hij legt zijn balletje aan het eerste stokje. Sla je bal naar het eerste poortje. Is het balletje volledig door de poort? Dan mag je nog eens slaan. Sloeg je de bal door twee poortjes tegelijk? Dan krijg je zelfs twee extra pogingen. Je mag net zolang doorgaan, tot een poging mislukt. Niet gelukt? Dan is de volgende speler aan de beurt. Neem de poortjes in de juiste volgorde, anders telt je slag helaas niet. Ligt je balletje tegen een andere bal. Leg dan de bal van je tegenspeler op een stoklengte van jouw bal.



## TUINDOBBELEN

### **Materiaal**

5 grote dobbelstenen

1 scoreformulier

1 whiteboard marker

### **Opstelling**

Noteer de namen van alle spelers op het scoreformulier.

### **Doel van het spel**

De speler met het hoogste aantal punten wint.

### **Aantal spelers**

1 – 8 spelers

### **Spelverloop**

Alle spelers gooien éénmaal met de 5 dobbelstenen. De speler met de hoogste score (som van alle ogen) mag beginnen.

Tijdens een beurt mag je maximaal driemaal gooien. Na iedere worp bepaal je welke dobbelstenen je wil behouden en met welke je opnieuw wilt gooien. Na de derde maal is de speler verplicht om ergens een score te noteren op het score-formulier. Als er geen score mogelijk is, moet de speler ergens een nul noteren. De speler hoeft niet drie maal te dobbelen en kan al na een of twee worpen een score noteren.

In het bovenste deel van het scoreformulier is het doel om zo veel mogelijk van dat aantal ogen te gooien, dus zo veel mogelijk enen, tweeën, drieën, vieren, vijven en zessen. Dit wordt bij elkaar opgeteld.

In het onderste deel is wat meer variatie. Bij drie of vier gelijke stenen wordt het totaal van alle vijf stenen opgeteld. Bij drie plus twee dezelfde stenen krijg je 25 punten. Voor 4 of 5 opeenvolgende stenen krijg je het vaste aantal van 30 en 40 punten. Vijf dezelfde is 50 punten waard. Bij vrije keuze tel je ogen van de vijf stenen samen. Eén spel bestaat uit 13 beurten. De totalen van de bovenste en onderste helft worden bij elkaar opgeteld voor de eindscore.

## Materiaallijst

ARTIKEL	AANTAL	PRIJS / STUK
Handleiding	1	€ 10,00
<b>Jungle speed</b>		
- Speelkaarten Jungle speed	80	€ 1
- Totem	1	€12,40
<b>Memory</b>		
- Speelkaarten Memory	28	€ 1,00
<b>Jenga</b>		
- Houten blokken	54	€ 2,50
- Houten doos	1	€ 20
<b>Afbakeningsschijven</b>		
fietsbanden	40 3	€ 1,00
<b>Lintmeter</b>		
	1	€ 47,30
<b>Bel</b>	1	€ 4,70
<b>Blinddoeken</b>	2	€ 1,50
<b>Partijvestjes</b>		
- Blauw	4	€ 9
- Rood	4	€ 9
- Groen	4	€ 9
<b>Limbo: springtouw</b>		
	1	€ 3,00
<b>Parachute</b>		
	1	€ 126,50
<b>Tennisbal</b>	5	€ 2,20
<b>Speelbal</b>	3	€ 5,50
<b>zakje</b>	1	€ 5

<b>Twister</b>		
- PVC-mat	1	€ 60,50
- dobbelstenen	2	€ 50
<b>Dammen</b>		
- Witte stukken	21	€ 5,50
- Zwarte stukken	21	€ 5,50
- Doosje krijtjes		
<b>Kubb</b>		
- Kubbs	10	€ 40
- Koning	1	
- Werpstukken	6	
- Hoekstukken	4	
Houten kist	1	€ 15
<b>Tuindobbelen</b>		
- Scoreformulier	1	€ 18,50
- Whiteboard marker	1	
- Grote dobbelstenen	5	
<b>Fins werpspel</b>		
- Paaltjes	12	€ 21
- Werpstok	1	
<b>Domino</b>		
- stenen	28	€ 28
<b>Schijven werpen</b>		
- doek	1	€ 14
- werpschijven	3	
<b>Muurspel</b>		
- Blauwe kader	1	€ 29



- <b>Stenen</b>	<b>48</b>	
- <b>Mannetje</b>	<b>1</b>	
<b>Crocket</b>		
- <b>Ballen</b>	<b>4</b>	<b>€ 54</b>
- <b>Poortjes</b>	<b>7</b>	
- <b>Stokjes</b>	<b>2</b>	
- <b>Sticks</b>	<b>4</b>	