

File GG!1104
Code Name: GIUSS



This is **classified** information

Alle individuen die deze informatie onder handen krijgen worden verwacht om dit te beschermen tegen onbevoegde publicatie in het belang van de veiligheid van Goe Gespeeld! & Partners.

Het lezen, bewaren, namaken en verspreiden van dit document mag enkel in overeenkomst met mensen van Goe Gespeeld!, volgens de normen en wetten van de geïmplementeerde richtlijnen van de organisatie.



Briefing (Short version)

File GG!1104
Top Secret - High Confidential
Classification Level: High
Priority Level: High

TOP SECRET

Subject: **Goe Gespeeld! Actie 2011**
Code name: GIUSS! (Give us some space!)
Crossfile: GG!0506 - WashForm

Start Mission Part 1 Date: **Woensdag 13 april 2011**
Start Mission Part 1 Time: 22:00 CET
Start Mission Part 2 Date: **Donderdag 14 april**
Start Mission Part 2 Time: afhankelijk
End time: Afhankelijk, na debriefing

Location: afhankelijk, zie richtlijnen
Target: **Verschillende locaties in Vlaanderen**
Target Choices: LIM - ANT - VBR - BXL - OVL - WVL
Purpose: Speelruimte creëren voor jongeren

Participants (numbers): 2-99
Participants: moeten graag spelen!
Participant age Mission Part 1: 14 - 30
Participant age Mission Part 2: 6 - 30

Briefing (extended version)

Goe Gespeeld?

Goe Gespeeld! is een samenwerkingsverband tussen Steunpunt Jeugd, Vlaamse Dienst Speelpleinwerk (VDS), KSJ-KSA-VKSJ en Karuur. Deze organisatie wordt gesteund door verschillende andere jeugd(werk)verenigingen. Goe Gespeeld! is een pleidooi voor écht spelen: voor GOE spelen, zonder de 'd' want spelen is ook nooit 'af' of 't is soms met een hoek af... Goe Gespeeld! geeft een pak tips en informatie over ruimte om te spelen, het belang van beweging, spelen in georganiseerd en niet-georganiseerd verband, avontuur, spelen in 't groen, risico's, tolerantie en vuile spelkieren.

Verder stimuleert Goe Gespeeld! ook gemeentelijke jeugdleden om het plaatselijke beleid te adviseren over ruimte om te spelen.

Elk jaar proberen we spelen en speelruimte onder de aandacht brengen. En dit jaar trekken we onze stoute schoenen aan, want het wordt een echte guerrilla-actie!

Wat & Wanneer?

Onze actie bestaat uit twee 'missies'. Op woensdag 13 april wordt verwacht dat je 's avonds laat of zelfs 's nachts met je oudste leden of leidingsploeg *ten strijde* trekt. Bedoeling is dat je een vooraf gekozen (openbare) ruimte gaat inpalmen als speelterrein. In dit pakket vind je een sjabloon en enkele bussen krijtspray. Sluip naar de plaats die je in de toekomst wil gebruiken als speelruimte en spray de slogan overal in het rond op deze plek!

Je verlaat de *crime scene* en de dag erna (donderdag 14 april) kom je gewoonweg naar de plek met een pak kinderen of jongeren en speel je ter plekke! Zo maak je duidelijk aan de mensen binnen je gemeente dat jullie extra speelruimte willen! Wie weet komt de pers langs en kom je in de krant of op TV?

Waarom?

Simpel gezegd: kinderen zouden overal moeten kunnen spelen. We willen vermijden dat ze enkel in 'speelreservaatjes' kunnen spelen. We willen kinderen, jongeren en jeugd aansporen om publieke ruimte in te nemen, en er, respectvol natuurlijk, te spelen. Daarnaast willen we ook het beleid overtuigen om dit mogelijk te maken.

Waar?

Allereerst in je eigen gemeente. Het is de bedoeling dat je aan de lokale beleidsmakers duidelijk maakt dat je speelruimte wilt! Je gaat best op zoek naar een plek die jullie ideaal vinden om te ravotten, maar waar het eigenlijk niet zo gepast is of waar het niet mag. Denk daarbij aan het park waar het 'verboden is het gras te betreden', of op het marktplein waar het *not done* is om te spelen, of aan het bos waar je niet overal in mag.

Vragen?

Check eerst even de volgende pagina voor enkele richtlijnen en tips & tricks.

- Voor specifieke vragen omtrent onze **spelsuggesties** kan je mailen naar fre@ksj.be.
- Voor vragen omtrent **pers** kan je terecht bij kurt.jacobs@steunpuntjeugd.be.
- Voor **algemene vragen** surf je naar www.goegespeeld.be of mail naar info@goegespeeld.be.

Richtlijnen

- Organiseer je guerrilla-actie met oudere kinderen, de speelactie kan je spelen met wie je wilt.
- Als je de slogans *sprayt*, doe dit dan enkel op oppervlakken waar de regen het kan wegvegen na enkele dagen, dus best niet op privé-eigendom of verkeersborden.
- Als er iemand problemen zou maken over de *gesprayde* tekst, kieper je er gewoon een emmer water over.
- Trek foto's om achteraf te gebruiken.
- Neem bij het spelen voldoende plaats in zodat iedereen jullie ziet! Het kan handig zijn om een woordvoerder aan te duiden die vragen van nieuwsgierige voorbijgangers beantwoordt.
- Maak je herkenbaar als je gaat spelen (uniform, T-shirts, spandoek, vlag...).
- Als de pers zou langskomen, zorg dan dat er op voorhand iemand van de leiding weet waarover het gaat en wat er juist gezegd moet worden.
- Spreek zelf lokale pers aan. Als je iemand zou kennen kan je hen op voorhand al wat informatie geven over jullie actie. Als je graag een perstekst zou willen, kan je deze aanvragen via kurt.jacobs@steunpuntjeugd.be.
- Denk eraan om niet enkel in een ingerichte ruimte (bv. een speelpleintje) te spelen, durf voor een openbare ruimte te kiezen.
- De krijtspray komt in een handige box, met daarin 3 tubes. Schud goed voor gebruik, spray op een droge ondergrond op een afstand van 20 à 30 centimeter.
- Je hoeft niet alle spray op te gebruiken, wat overschiet kan je gebruiken bij volgende gelegenheden. Je kan er ook bijbestellen via www.materiaalmagazijn.be.
- Licht op voorhand het gemeentebestuur in. Op voorhand kan je jullie actie melden bij de jeugddienst. Vraag hen ook dat zij de dag zelf (14 april 's ochtends) de Schepen van jeugd of ruimtelijke ordening op de hoogte brengen.
- Doe niets illegaals! Ga dus niet een privé-terrein (zoals iemands tuin of een parking van een supermarkt of een privaat bos) claimen, doe wat research vooraleer je een terrein wil gebruiken als speelruimte.
- Kortom, gebruik je gezond verstand en speel er op los!

Debriefing

Na jullie actie kan je een korte evaluatie houden, eventueel met enkele mensen van de jeugddienst of het gemeentebestuur. Houd zeker ook de persartikels bij die je daarna terugvindt! Je mag deze, samen met enkele leuke foto's doormailen naar info@goegespeeld.be.

Spelen

Hieronder bieden we enkele spelen aan, maar het hoeven niet altijd 'georganiseerde spelen' te zijn. Belangrijkste is dat de kinderen en jongeren zich amuseren en uitleven. Bouw gewoon een kamp, sjoer er op los, doe iets zot met badschuim in een fontein, of speel je favoriete film na!

Wil je toch een echt spel spelen, vind je hieronder wat suggesties. Wat je speelt zal afhankelijk zijn van de grootte van de groep en de locatie. Uiteraard zijn hier geen grenzen, mix en combineer er op los!

Graspleintje of park

Voetbalvarianten

1. *Omgekeerde doelen voetbal*: Zet de doelen met de netten naar elkaar, zorg dat er nog een paar meters ruimte zijn tussen de lijn en het doel en probeer zo een wedstrijd te spelen.
2. *Dubbelvoetbal*: Creëer op een rechthoekig terrein 4 doelen, in elke hoek één. Elk team moet nu 2 doelen bewaken, degene die diagonaal tegenover elkaar liggen.
3. *Voetvolley*: Dit speel je op een volleybalterrein. Je speelt met dezelfde regels als volleybal, maar alle handelingen moeten met de voet gebeuren. Let wel, nu mag de bal maximum drie maal de grond raken per keer dat je moet overspelen.
4. *Doorsteekvoetbal*: Maak twee doelen met paaltjes zonder netten. Er wordt pas gescoord wanneer iemand de bal door de paaltjes kan trappen én wanneer iemand van je eigen team deze opnieuw opvangt achter de paaltjes.
5. *Siamees Voetbal*: Steek 2 of 3 ballen in een vuilniszak en gebruik dit als bal.
6. *Bewegende doelvoetbal*: Twee neutrale spelers nemen een stok of sjoerbalk van een paar meter op de schouder. Zij vormen het doel en lopen rond op het veld. Beide teams proberen nu te scoren, dat langs beide zijde mogelijk is.
7. *Levende tafelfoetbal*: Creëer een speelveld, en steek langs de zijlijn palen of sjoerbalken in de grond. Span een touw doorheen het veld naar de andere zijlijn zodat je een gespannen rechte lijn krijgt, ter hoogte van je middel (de zogenaamde baar). Snij een PVC buis in korte stukjes. Per lijn doe je nu een deel van die buisjes rond het touw (bij het touw van de doelman één, bij het touw van de verdediging twee, bij het middenveld 4...). Denk er wel aan om elk team afwisselend een linie te geven! Elke speler moet dan een buis vasthouden en mag deze niet loslaten tijdens het spel.
8. *Kegelvoetbal*: Zet per team 10 kegels op het veld. Het is nu de bedoeling om de kegels van het andere team omver te spelen met behulp van de bal. Degene die als laatste nog een kegel heeft staan is gewonnen.

9. *HaRuVo* oftewel HAndbalRUgbyVOetbal: Per keer dat een leider fluit verander je van spel. We beginnen met handbal (dribbelen met de bal aan de hand en passen geven). Fluit de leider, dan zijn de rugbyregels van pas (dus bal oppakken met de handen en enkel naar achter passen). Fluit de leider opnieuw, spelen we voetbal verder.
10. *Voetbal met verboden zones*: Baken op het speelveld 2x 2 cirkels af, elk op het uiteinde van het veld. De kleinste cirkel heeft een diameter van 1,5 meter, en bevindt zich in een grotere cirkel die een diameter van 8 meter heeft. In de kleinste cirkel staat een doelman. Je scoort indien je kan passen naar deze doelman, zonder dat de bal de grond raakt. Spelers mogen niet binnen de cirkels komen.

Levende baseball

Verdeel de groep in 2 teams en creëer een honkbalveld (starthonk en 3 veldhonken). Het ene team staat 'als vangers' in het midden van het veld. Het andere team is dan zagezegd aan slag. Bij deze groep gaat er één iemand het veld in lopen. Hij is de bal. Gelijktijdig begint er ook iemand de honken af te lopen. Je kan de bal uitschakelen door hem op te heffen. Zodra dit gebeurt, moet de loper stoppen met lopen. Hij moet op een honk staan zodra de speler is opgeheven, zo niet is hij uit. Bij 3 spelers die uit zijn wisselen de teams van plaats. Per speler die opnieuw bij de starthonk eindigt krijg je een punt.

Vakvrijlopen

Verdeel het terrein via sjobalken of touwen in zes gelijke velden (drie in de breedte en twee in de lengte). Verdeel de leden in twee teams. Elke speler van de ene ploeg krijgt een speler van de andere ploeg toegewezen. Het is de bedoeling dat je MET de bal in een vak staat ZONDER de toegewezen speler van het andere team. Binnen het team mag je de bal naar elkaar passen en/of dribbelen. Lukt het om in een vak te staan zonder je tegenspeler, dan scoort je ploeg een punt.

Heli-Spot

De groep wordt in twee verdeeld. Zij vormen elk een leger. Ze staan beide tegenover mekaar aan de zijlijn van een speelveld. In het midden is een cirkel, de Heli-Spot. Dit is een veilige zone waar niet getikt mag worden. Van elk leger gaat de helft geblinddoekt in het veld liggen. Zij zijn gewonde soldaten. De rest heeft twee mogelijkheden: ofwel helpen ze de gewonde soldaten naar de Heli-Spot, waar zij terug gezond worden. Ofwel proberen zij de soldaten van de tegenpartij te tikken. Indien je getikt bent, wordt je geblinddoekt en moet je ook op de grond liggen als een gewonde. De ploeg die als eerste gezond langs de kant staat is gewonnen.

Robin Hood

De groep wordt in twee teams verdeeld. Er worden twee lijnen getrokken van ongeveer 5 meter lengte, op 10 meter van elkaar. Elk team beslist nu onderling wie hun Robin Hood is. Je moet niet aan de tegenpartij zeggen wie dit is. Het is nu de bedoeling om spelers over je eigen lijn te trekken. Lukt dit, dan gaat deze speler even langs de kant zitten. Wie kan het langst zijn Robin Hood in het speelveld houden? Tactiek en strategie troef!

Markt of ander plein

Ademtikkertje

Bakken een voldoende groot rechthoekig veld af en verdeel je groep in twee teams. Het ene team zijn de tikkers en nemen plaats aan de buitenkant van de rechthoek. Het andere team zijn de lopers en gaan aan de binnenkant staan. De tikkers mogen in het veld lopen zolang ze 'aaa' roepen. Zodra ze iemand tikken, wordt deze ook tikker. Wanneer ze buiten adem zijn en geen 'aaa' meer kunnen roepen, en ze bevinden zich nog in het veld, worden ze een loper. Zodra een tikker iemand heeft aangetikt, mogen de andere lopers de weg voor hem of haar versperren (al dan niet met fysiek contact).

EstaVetteSpelen

Estafettespelen zijn vette spelen! In bijna elke uitgebreide activiteit past er wel een estafetteloop, of je kan zelfs een hele activiteit puur aan deze spelvorm wijden! Voor zij die niet familiair zijn met dit concept: je verdeelt je groep in twee (of meer) teams. Meestal vertrekt speler 1 (al dan niet met materiaal) en moet een parcours(tje) afleggen (al dan niet met bepaalde opdracht(en)). Als hij dit heeft gedaan, tikt hij speler 2 aan wiens beurt het dan is. Zo gaan we door tot een team het hele parcours heeft afgelegd. Denk er wel steeds bij na dat je teams qua snelheid en behendigheid ongeveer evenredig verdeeld zijn, anders is het niet echt fair. Uiteraard bestaan er verschillende varianten en vormen, die niet allemaal met snelheid en lopen te maken hebben!

Traditionele estafette

Bij een traditionele estafette moet je gewoon een parcours aflopen met een stok in de hand, die wordt doorgegeven indien je dit parcours hebt afgelegd. Uiteraard kan je de stok vervangen door talloze andere objecten, wat het veel leuker, moeilijker en spannender kan maken!

Schoengrabbelrace

Iedereen doet zijn schoenen uit en gooit ze op een berg op het einde van het parcours. De eerste twee spelers van elk team vertrekken, zoeken hun schoenen in de hoop, doen deze aan (veters binden!) en lopen terug naar hun team.

Levende spaghettislinger

Speler 1 vertrekt, rent rond de kegel, keert terug en neemt speler 2 bij de hand. Beiden doen de omloop, keren terug, nemen speler 3 bij de hand, enzovoort. Dit gaat verder totdat alle spelers van een ploeg in een lange sliert het parcours afleggen. Als de sliert ergens 'breekt' moet de ploeg van vooraf aan herbeginnen.

Zittende estafette

De spelers zitten op twee rijen stoelen tegenover elkaar, met het aangezicht naar elkaar. De eerste speler van elke rij heeft een bal op de voeten. Op het startsein geeft speler 1 zijn bal met de voeten door aan speler 2, speler 2 geeft deze door aan speler 3, enzovoort. Wanneer de bal valt, moet de bal terug op de voeten van de eerste speler gelegd worden en terug doorgegeven worden. De bal mag uiteraard niet met de hand door de spelers aangeraakt worden. Is de bal bij de laatste speler van de rij aangekomen, dan is deze groep gewonnen.

Oorlog

De verschillende ploegen staan op een rij, voor elke rij staat één speler van dat ploegje met een tennisbal. Deze speler gooit de tennisbal naar de eerste speler in de rij. Die gooit hem onmiddellijk terug en zit neer. De speler voor de rij gooit de tennisbal dan naar de tweede speler, die hem ook weer opvangt en teruggooit en gaat zitten. Zo herhaalt het spel zich tot alle spelers zitten. Als iemand de tennisbal laat vallen, herbegint het vanaf de persoon voor deze speler.

Stippenrace

Elke ploeg krijgt een alcoholstift. Wanneer er muziek start mag de eerste van de ploeg naar een blad lopen en er een stip op zetten. Die loopt terug en geeft de stift door aan de volgende. Wanneer de muziek stopt tellen we het aantal stippen.

Sloefsjotten

De groepen zetten zich in een rij achter elkaar. De eerste doet zijn schoen los en schopt deze zo ver mogelijk voor zich uit. De rij mag dan naar voor gaan tot aan deze schoen. Hier start de volgende speler. De ploeg die op deze wijze het verst geraakt, wint. Als iemand per ongeluk een schoen achter de groep neer schopt, pech dan...

Knikkerestafette

Op het einde van elke baan staat een soepbord. De eerste kandidaat vertrekt bij het signaal, een lepel (met de steel) in de mond en een knikker in de lepel. Het is de bedoeling om de knikker in het bord te deponeren, terwijl je steeds de lepel in je mond houdt. Wie dat gedaan heeft, holt terug, en geeft de lepel door aan de volgende speler. Valt de knikker, dan keert de kandidaat terug naar de startlijn.

Pinguïnrace

Bij dit spel komt het erop aan een ballon tussen de knieën te klemmen en hem daar te houden gedurende het parcours. Na het overschrijden van de lijn word er gewisseld.

Koppelestafette

Bij het startsein pakt de eerste deelnemer de tweede bij de hand en samen lopen ze naar de overkant. Daar blijft de eerste deelnemer achter. De tweede loopt terug en haalt de derde. Deze rent terug op de vierde enzovoort.

Olifantenestafette

Voor elk team is er een parcours gemaakt op de grond (door middel van touw, stokjes, knikkers, pijlen...). De spelers trekken om beurten een jas aan met de mouw naar beneden zodat ze daar met één oog kunnen doorkijken.

Denkstafette

In plaats van snelheid wordt hier slimheid en intelligentie getest. In plaats van een parcours moet elk teamlid een wiskundige formule of raadsel of rebus oplossen.

Blad-steen-schaar race

Twee teams staan tegenover elkaar, met redelijk wat afstand tussen hen in. De twee eerste spelers lopen bij het startsignaal naar elkaar toe. Wanneer ze elkaar tegenkomen spelen ze blad-steen-schaar. De verliezer hiervan is uit, de winnaar loopt door. Op het moment dat de verliezer 'uit' is, mag iemand anders van zijn of haar team beginnen lopen. Wanneer hij de speler van het andere team onderschept, spelen ze opnieuw blad-steen-schaar. Zo kan je een punt scoren indien je over de lijn van de andere ploeg bent. En als reminder: blad wint tegen steen, steen wint tegen schaar en schaar wint tegen blad.

Pictionary-estafette

Twee teams staan achter hun startlijn. De eerste speler van elk team loopt naar het tekenbord waar een leid(st)er bijstaat. Deze geeft een briefje met daarop een voorwerp, gebeurtenis, bekend persoon, werkwoord... De eerste speler moet dit tekenen op het bord, terwijl zijn of haar teamleden moeten raden. Bij een juist antwoord mag de speler dan teruglopen naar zijn of haar team, waarna de tweede speler mag vertrekken.

Eetstafette

Op een afstand van beide teams staat een tafel. Op deze tafel staan verschillende eet- en drinkwaren of een volledig gerecht. Bij het startsein loopt de eerste speler richting tafel en eet een etenswaar op, of neemt een hap van het gerecht (al dan niet met bestek). Wanneer alles op is, is dat team gewonnen.

Handicapestafette

Elke speler krijgt een bepaalde handicap. Met die handicap moet je nu een parcours afleggen. Deze handicaps kunnen vanalles zijn: blind (niets zien), kreupel (benen samengebonden)...

Blikwerpstafette

Beide teams staan achter hun startlijn. Om de 3 meter staat telkens een tafel met daarop een bliken toren. De eerste speler moet eerst de blikjes van de eerste toren van de tafel afgooien met een tennisbal vooraleer hij rond alle tafels mag lopen. Daarna tikt hij de volgende speler. Deze moet dan de bliken toren van de tweede toren omvergooien, die logischerwijze op 6 meter afstaand staat. De laatste speler moet dus het verst gooien.

Onder de benen

Alle teams gaan achter elkaar staan, met telkens een vijftal meter tussen. De eerste speler draait zich om bij het startsignaal en kruipt onder al de benen achter zich door. Na het laatste paar benen gaat hij zelf op vijf meter afstand staan en roept hij 'ja!', waarna de tweede speler overal onderdoor kruipt.

Verklede estafette

Verdeel de groep in twee teams. Alle spelers van beide teams doen drie kledingstukken uit en gooien deze op een aparte hoop (elk team één stapel). Iedereen doet nu drie kledingstukken aan van iemand anders (van je eigen team). Van elk team gaat er nu één helft aan de linkerhelft van het terrein staan en de andere helft aan de andere kant. Bij het startsignaal begint de eerste speler van beide teams aan de linkerkant richting andere kant te lopen. Daar wisselt hij of zij één kledingstuk. Nu mag een andere speler van de rechterkant naar de linkerkant lopen en daar een kledingstuk wisselen (let wel dat er een volgorde om te lopen moet zijn, je mag niet een tweede keer lopen indien er iemand van je eigen team nog niet gelopen heeft). Het team waar iedereen zijn eigen outfit als eerste terugheeft, is gewonnen. Tactisch wisselen is dus de boodschap.

Spelkaarten estafette

Schud voor beide teams een kaartspel (elk team heeft zijn eigen boek) en leg deze op twee centrale plaatsen. De eerste spelers van elk team mogen naar de centrale plaats lopen en telkens één kaartje omdraaien. Het team dat als eerste de vier azen heeft, is gewonnen.

Dobbelsteen estafette

Het terrein bestaat best uit een redelijke lange loopafstand. Beide teams staan achter een startlijn. Ze gooien elk met een dobbelsteen. De eerste speler mag dan het aantal gegooide ogen stappen (dus als je een 3 gooit, mag je drie stappen doen). Hij of zij blijft op deze plaats staan. De tweede speler van elk

team mag dan opnieuw gooien. Hij of zij loopt naar de eerste speler, en doet dan het aantal stappen vanaf zijn of haar positie. De eerste speler mag dan teruglopen naar z'n team en achteraan aansluiten. Het team dat als eerste de hele lengte van het veld kan overbruggen, wint.

Bos

Kruiswoordraadsel

De groep wordt in twee verdeeld. Team A krijgt voor elke speler een opgelost kruiswoordraadsel A op A4-formaat, team B krijgt voor elke speler een opgelost kruiswoordraadsel B op A4-formaat. Daarnaast krijgt team A een onopgelost formulier van team B, en vice versa. Beide teams trekken nu het bos in en zoeken een leuke plek als kamp. Elke speler plakt een opgelost kruiswoordraadsel op hun rug. Het is nu de bedoeling om andere spelers te achtervolgen of te benaderen om zo woorden te lezen op hun rug. Je loopt dan terug naar je eigen kamp en probeert zo snel mogelijk het kruiswoordraadsel van het andere team op te lossen.

Bomendans

Bomendans is een variant op stoelendans. De spelers lopen rondjes rond een aantal bomen (aantal bomen moet altijd eentje minder zijn dan aantal spelers). De leiding begint nu een liedje te zingen, liefst over de natuur of het bos (in het bos daar staat een huisje, en de boom staat op de bergen, op een grote paddenstoel...) Wanneer de leiding stopt met zingen, moet iedereen een boom omarmen waar ze net rondliepen. Degene die geen boom omarmt valt af. Het aantal bomen vermindert nu met eentje en de cirkel wordt zo kleiner.

Nummerloop

Enorm simpel maar enorm intens. 3 (of meer) leiders verstoppen zich in het bos en lopen daarna willekeurig rond, elk met een stapel kaartjes. Deze kaartjes zijn genummerd van 50 tot en met 1. Vanaf het startsignaal mogen de leden de leiders zoeken. Wanneer je de leid(st)er als eerste tikt, krijg je het kaartje met 50 punten. De tweede krijgt het kaartje met 49 punten, enzovoort. Je mag dezelfde leid(st)er geen 2x achter elkaar tikken (dit kan je oplossen door met verschillende kleuren te werken). Degene die op het einde van het spel (wanneer alle kaartjes op zijn) de meeste punten heeft, is gewonnen. Dit is een spel voor echte competitiebeesten!

Kaartspelstratego

De groep wordt verdeeld in 2 teams. Elk team krijgt 26 kaarten van een kaartspel (goed schudden op voorhand!). Elk team gaat nu met een leider een kamp zoeken. De leid(st)er geeft elke speler een kaart. Nu kunnen de spelers van het ene team het andere team tikken. De kaarten worden daarna vergeleken. De

speler met de hoogste waarde krijgt deze met de lagere waarde. Een heer wint zo bijvoorbeeld tegen alles behalve een aas, een dame wint tegen alles behalve een aas en een heer, enzovoort. Let wel: een twee verliest tegen alles behalve tegen een aas! Wanneer twee spelers dezelfde waarde hebben (bijvoorbeeld schoppen aas tegen klaveren aas) worden deze gewisseld. De ploeg die nu als eerste in het bezit is van een volledige soort (harten, klaveren, schoppen, ruiten) is de winnaar.

Van boom tot boom

De groep wordt verdeeld in 2 of meer teams. De eerste speler van elk team start aan de rand van het bos en gooit of stampt tegen een bal. Wanneer de bal zonder de grond te raken een boom raakt, mag het team vooruit naar de geraakte boom. Nu is het de beurt aan de tweede speler. Bedoeling is om aan de andere kant van het bos te geraken. Wanneer een speler geen boom raakt, mag de volgende speler proberen. Let wel dat het als een poging telt! Alle pogingen worden opgeteld en de ploeg die met het minst aantal pogingen aan de overkant geraakt is de winnaar.

Battle Loyal

Als je de film Battle Royal ooit hebt gezien, gaat er bij dit spel een belletje rinkelen. Uiteraard hebben wij dit omgetoverd tot een leuk jeugdbewegingsspel, vol met actie!

Setting: De leden komen aan (in jullie lokaal of op een ander verlaten plek). Ze worden door militairen begeleid zodra ze op het terrein zijn. Deze militairen spreken geen woord. Zodra de leden binnen zijn, begint er een videoboodschap te spelen van een schattig Japans meisje. Zij legt uit dat al de leden 'uitverkorenen' zijn om deel te nemen aan Battle Loyal, een jaarlijks spel op een verlaten terrein. De spelregels zijn als volgt: de speler die als laatste overblijft, wint. Al de spelers krijgen een halsband om. Als ze van het terrein weglopen, ontploft deze halsband. Het is de bedoeling om de halsbanden van andere spelers te verkrijgen. Als je er eentje van een tegenspeler kan uitdoen, ligt deze speler uit het spel en moet die jou helpen om meerdere halsbanden te verkrijgen. Uiteindelijk is er zo één winnaar.

Al de leden mogen dan om de 3 minuten het lokaal verlaten. Ze verstoppelen zich over het terrein (of in het bos, dorp...). Zodra de spelleiding het startsignaal geeft, begint het spel. Het gaat door tot er slechts één iemand nog een halsband aanheeft. Maak op voorhand wel duidelijke afspraken met je leden over hoe ver het terrein doorloopt, wat is toegelaten en wat niet, enzovoort. Spanning gegarandeerd!

TOP SECRET