

Koers koffer spellen

Inhoud

[Beneluxspel 2](#_Toc127027142)

[Doet hij het wel of niet 5](#_Toc127027143)

[Filmopdracht 7](#_Toc127027144)

[Fotospel 8](#_Toc127027145)

[Levend ganzenbod 9](#_Toc127027146)

[Levend risk 11](#_Toc127027147)

[Levend stratego 13](#_Toc127027148)

[Sporttoernooi 13](#_Toc127027149)

[Strand/veldspellen 14](#_Toc127027150)

[Korte kampoordspellen 17](#_Toc127027151)

[Zeskamp 19](#_Toc127027152)

[Zondagavondspel 21](#_Toc127027153)

[Spel 26](#_Toc127027154)

[Spel 26](#_Toc127027155)

[Spel 26](#_Toc127027156)

[Spel 26](#_Toc127027157)

[Spel 26](#_Toc127027158)

Benelux spel

|  |  |
| --- | --- |
| Aantal personen | +/- 30 |
| Aantal teams | 3 |
| Omgeving | Kampoord |
| Benodigdheden | Pen en papier  3 Beschuiten  3 Boterhammen  3 Dropveters  4 rollen Fruittella  3 ballonnen  Plastic bekertjes  3 bakjes chips  3 aardappels  3 theedoeken  Deelnemerslijst  3 emmers  Ranja  3 aardappelschilmesjes   |

**Verdeling:**

Verdeel de deelnemers in 3 groepen (België, Nederland, Luxemburg).

Elke groep bestaat uit 11 deelnemers.

**Regels:**

Er zijn 3 spelleiders, voor elke groep een.

Van elke groep komt er één deelnemer naar de spelleiders. Deze deelnemers krijgen alle drie dezelfde opdracht. De opdracht moet zo snel mogelijk uitgevoerd worden. De opdracht wordt alleen door de desbetreffende deelnemer uitgevoerd. Alleen indien het er nadrukkelijk bij gezegd wordt mag de groep mee helpen. De deelnemer die het snelst is krijgt een punt. Elke deelnemer krijgt in totaal drie opdrachten. De groep met de meeste punten heeft gewonnen.

**Opdrachten:**

* Zoek zo snel mogelijk een pissebed.
* Zoek zo snel mogelijk een spin.
* Eet zo snel mogelijk met de handen op de rug een boterham van een bordje.
* Eet zo snel mogelijk een beschuit en fluit daarna een liedje.
* Tel zo snel mogelijk de traptreden van het oord. (Aantal:14)
* Doe zo snel mogelijk 7 truien aan.
* Pak zo snel mogelijk 5 lege koffers/weekendtassen.
* Verzamel zo snel mogelijk 10 schoenveters.
* Zoek zo snel mogelijk een witte sok.
* Schenk zo snel mogelijk een lekker glas limonade in voor elk staflid.
* Rits zo snel mogelijk 2 slaapzakken aan elkaar.
* Schrijf een zo leuk mogelijk lied over een staflid.
* Verzamel zo snel mogelijk schoenen bij elkaar, die bij elkaar opgeteld precies maat 190 zijn.
* Eet zo snel mogelijk zonder handen een dropveter.
* Zoek zo snel mogelijk 10 kiezelsteentjes.
* Zoek zo snel mogelijk 25 grassprietjes.
* Schrijf zo snel mogelijk de tafel van 9 op.
* Schrijf zo snel mogelijk het alfabet achterstevoren op.
* Zing zo snel en mooi mogelijk een lied met 3 coupletten.
* Zet zo snel mogelijk 10 suikerklontjes op elkaar (niet vasthouden).
* Knoop zo snel mogelijk haren aan elkaar, totdat je een meter hebt.
* Deel zo snel mogelijk aan ieder groepslid een snoepje uit en maak zelf van ieder snoeppapiertje een bootje.
* Vouw zo snel mogelijk van een krant een mooie hoed voor jezelf en zet hem op.
* Blaas zo snel mogelijk een ballon op, totdat hij knalt.
* Vouw van papier een vliegtuig en gooi hem zover mogelijk weg.
* Teken geblinddoekt op papier zo mooi mogelijk een huisje, een boompje, en een beestje.
* Schrijf zo snel en goed mogelijk de leeftijden op van alle stafleden. Van oud naar jong.
* Maak zo snel mogelijk uit de natuur een hengel.
* Trek zo snel mogelijk je pyjama aan.
* Zoek zo snel mogelijk 2 paar schoenen in maat 41.
* Trek zo snel mogelijk je regenpak aan en zet een paraplu op en zeg tegen iedereen persoonlijk dat het regent.
* Verzamel zo snel mogelijk 20 eurocenten.
* Maak zo snel mogelijk een koprol.
* Verkleed je zo snel mogelijk als een oud mannetje/vrouwtje.
* Vlecht zo snel mogelijk 5 vlechtjes in je haar.
* Tel zo snel mogelijk alle stoelen in het oord. (aantal:……….)
* Tel zo snel mogelijk alle ramen buiten van het oord. (aantal:………)
* Scheur zo snel mogelijk uit een vel papier een passende bril.
* Vul zo snel mogelijk een bekertje met water in de keuken, zet hem op je hoofd en loop vanuit de keuken naar de tafel van de spelleiders terug, zonder het bekertje vast te houden.
* Teken zo snel mogelijk bij elk staflid een zonnetje op een hand.
* Zoek zo snel mogelijk uit je eigen groep 5 witte dingen en breng ze hier.
* Haal zo snel mogelijk je eigen jas, doe hem aan en kom op je sokken terug.
* Drink zo snel mogelijk een glas water achterstevoren leeg.
* Drink zo snel mogelijk met de hele groep een emmer ranja leeg.
* Zeg zo snel mogelijk de nummerborden op van de auto’s van de stafleden. (nummerborden:…………………………………………………………………………)
* Eet zo snel mogelijk een bak chips leeg met de handen op de rug.
* Trek zo snel mogelijk je slaapzak aan.
* Schil zo snel mogelijk een aardappel.
* Ren zo snel mogelijk 3 keer het kamphuis rond.
* Haal 5 bekertjes water en drink dit op.
* Haal zo snel mogelijk 3 messen, 5 vorken en 2 lepels.
* Haal zo snel mogelijk drie regenpakken. Zoek de eigenaar en geef hem het regenpak terug, uiteraard bedank je hem voor het gebruik.
* Bind zo snel mogelijk zoveel schoenveters aan elkaar totdat je 3 meter veter hebt.
* Zoek zo snel mogelijk uit hoeveel fietsen er zijn van het merk Gazelle. (aantal:………….)
* Tel zo snel mogelijk het aantal deuren van het kamphuis. (aantal:……)
* Haal een slaap zak en kruip erin.
* Welke deelnemers zijn geboren in het jaar 1987. (wie:………………..)
* Zoek zo snel mogelijk de telefoonnummers van de staf. Tel het bij elkaar op. (antw.:……………………….)
* Tel zo snel mogelijk het aantal deelnemers wiens achternaam begint met een B. (aantal:…………………….)
* Tel zo snel mogelijk het aantal personen, die aanwezig zijn, op wiens telefoonnummer begint met 0180. (aantal:………………)
* Zeg zo snel mogelijk de thema’s van de Bijbelstudies op.
* Verkleed je zo snel mogelijk als bruid met sluier.

Doet hij het wel of doet hij het niet

|  |  |
| --- | --- |
| Personen | Ongeveer 30 personen |
| Spelers per team | 6 |
| Omgeving | Kampoord |
| Benodigdheden | Wc-papierMeetlintBierflesjeBlinddoekVoetbalAppelZak spekjesDropvetersTennisballen |

**Spelregels:**

De groep wordt verdeeld in evenredige groepen van ong. 6 personen. Om de beurt (ronde 1 te beginnen bij groep 1 en zo telkens een ronde verder) gaat een groep naar de gang.

De resterende groepen krijgen te horen welke opdracht groep krijgt. Zij moeten inschatten of het de weggestuurde groep lukt om de opdracht uit te voeren en een keuze maken. Bij elke onjuiste keuze kost het de groep 1 punt. Laat deze groepen niet van elkaar horen welke keuze gemaakt wordt! Als de uitvoerende groep de opdracht niet haalt kost het ook 1 punt.

Zorg ervoor dat elke groep uiteindelijk evenveel opdrachten heeft moeten uitvoeren. Pas naar eigen inschatting vooraf opdrachten aan (extra tijdslimiet o.i.d.) indien de situatie (puntentelling) daar aanleiding toe geeft. Heb je minder opdrachten nodig kies dan de leukste uit.

**Opdrachten:**

* Ren als groep allemaal in 25 seconden (tijd checken) naar de weg en weer terug.
* Gooi een rol wc-papier minimaal 4 meter ver (houdt het uiteinde vast!)
* Schiet vanaf (ongeveer) 5 meter een bierflesje om met een voetbal (één poging)
* Maak in 20 seconden een piramide met alle personen uit je groep
* Noem als groep minimaal 15 verschillende hoofdsteden op in 1 minuut
* Kies 1 lid van je groep uit die minimaal 10 spekjes in de mond stopt zonder ze door te slikken
* Praat als groepslid 1 minuut over een banaan zónder te (glim)lachen.
* Gooi als groep 4 tennisballen raak in een emmer die op 4 meter afstand staat.
* Zorg dat de leiding drinken heeft in 1 minuut en 10 seconden.
* Als groep achter elkaar gaan zitten en met je voeten een bal doorgeven naar achteren, zonder dat hij valt
* Elk lid van de groep drukt minimaal 5 keer op
* Rol als groep een dropveter af en eet deze op zonder handen te gebruiken! (In anderhalve minuut)
* Reken de volgende som uit je hoofd uit: 1.031 – 425 + 256 en geef in één keer het goede antwoord (antwoord = 862)
* Zeg als groep(slid) het alfabet achterstevoren op zonder fouten te maken (z y x w v u t s r q p o n m l k j i h g f e d c b a)
* Eén persoon van de groep wordt geblinddoekt en deze persoon moet de andere mensen uit zijn groep in één keer goed raden
* Ga als groep in een rij staan en geef tussen je kin/nek/borst een appel door, zonder je handen te gebruiken

Filmopdracht

|  |  |
| --- | --- |
| Personen | N.v.t. |
| Aantal personen per team | 4-5  |
| Omgeving | Stad/dorp |
| Benodigdheden | 1 camera per team |

**Opdracht:**Maak een filmpje van max. 3 minuten waarbij elk groepje een woord, een getal en twee emoties in beeld brengt. Ieder groepje beeld verschillende woorden, getallen en emoties uit.

Voorbeeld

**Groep 1:**

* Woord: schilderij
* Getal: 57
* Emoties: blij en angstig

**Groep 2**

* Woord: Fiets
* Getal: 17
* Emoties: Nieuwsgierig en verdrietig

Het filmpje wordt op de bonte avond getoond en zal door de jury beoordeeld worden op originaliteit, creativiteit en humor. De verplichte onderdelen moeten aanwezig zijn!

Fotospel

|  |  |
| --- | --- |
| Personen | N.v.t. |
| Aantal personen per team | +/- 6 |
| Omgeving | Stad/dorp |
| Benodigdheden | Camera/telefoon per groepje |

**Opdracht:**

Doe de volgende opdrachten en maak hier een foto/filmpje van. Per opdracht krijg je een punt. De groep met de meeste punten wint. (**Vul als staflid zelf ook opdrachten aan, specifiek gericht op de stad waar je je begint)**

* Maak een piramide van 6 personen in de winkelstraat
* Ga met 5 oude mensen op de selfie
* Maak een foto met een etalagepop
* Maak een foto waar je als model staat in een etalage
* Maak een foto op minimaal 10 meter hoogte
* Maak een foto van 10 producten onder de 1 euro.
* Vraag een voorbijganger ten huwelijk
* Neem een hapje van iemands ijsje (met toestemming 😊!)
* Hinkel een winkelstraat door met minimaal 3 kampgangers
* Regel 10 handtekeningen van voorbijgangers
* Bel bij een huis aan en vraag om een snoepje
* Maak een foto in een kelder
* Maak een foto met een agent
* Maak een foto van een bijzondere lantaarnpaal
* Enzovoorts

Levend ganzenbord

|  |  |
| --- | --- |
| Personen | Ongeveer 30 |
| Aantal personen per team | 5 |
| Omgeving | Kampoord  |
| Benodigdheden | Bord met 45 hokjes Genummerde kaartjesPionnen Dobbelstenen Snoepjes Papier (voor hoedjes vouwen) Papier en pen voor gedicht en liedjes maak opdracht Wc-papier Dropveters Citroen Beschuit  |

**Uitleg**

Maak 5 groepen van 5

Elk groepje 1 kleur pion

Elk groepje mag beginnen met gooien van de dobbelsteen

Het getal waar de Pion op terecht komt moet de groep gaan zoeken. Overal in de kamp en omgeving hangen kaartjes met nummers 1 t/m 45. Wanneer je kaartje gevonden hebt lees je goed de opdracht of vraag en kom je weer terug naar de leiding. Je noemt bij de leiding het nummer en de opdracht die erbij hoort. Als dit klopt, mag je de opdracht uitvoeren. De leiding is de jury, zij controleren of de opdracht goed wordt uitgevoerd of dat het antwoord op de vraag goed is. Wanneer het goedgekeurd is mag de groep opnieuw gooien om verder te spelen.

**Spelregels**

Wanneer de opdracht niet wordt goedgekeurd moet de groep 10 seconden wachten voordat ze weer verder mogen.

De vragen en opdrachten hoeven maar 1 keer gedaan te worden. Wanneer je opnieuw op het vakje staat mag je nogmaals gooien.

**Opdrachten**

Alles wat dikgedrukt staat is niet bedoeld voor de kaartjes maar moet op het bord worden geschreven

1. **Ga 2 stappen vooruit**
2. Maak een gedichtje van 4 regels
3. Eet een beschuit en fluit poesje mauw (hele groep)
4. Huppel rond als een konijn, gebruik je vingers als oren en roep: Wortel, Wortel (hele groep)
5. Leg bij 1 iemand uit de groep 5 vlechtjes in het haar
6. **Beurt overslaan (wachten tot er een andere groep is geweest)**
7. Zorg dat 1 persoon uit de groep 3 lagen kleding aan krijgt
8. **Tijd voor een snoepje**
9. Verzamel een handtekening van alle leiding
10. Sta met de hele groep op 1 stoel
11. Vul het woord op de puntjes in: Met monopoly wint hij van me maar met Scrabble …. hij het onderspit. (Antwoord: Delft)
12. Zeg het alfabet op in koor
13. **Ga 2 stappen terug**
14. Gooi nog een keer
15. Fluit samen 1 couplet van het Wilhelmus
16. **Nog een keer gooien, je mag pas verder als je 6 gooit**
17. In welke stad staat de Eifel toren. (Parijs)
18. Hoeveel ogen staan er op een dobbelsteen (21)
19. Maak een kampliedje op een bekende melodie met min 4 regels en zing deze met heel de groep
20. **Beurt overslaan** (wachten tot er een andere groep is geweest)
21. Trek 10 seconden een gekke bek met heel de groep
22. Aan welk landgrenzen zowel België als Nederland. (Duitsland)
23. Wissel allemaal van 1 schoen
24. Hoeveel dagen zitten er in een schrikkeljaar? (366)
25. **Tijd voor een snoepje**
26. Maak met wc-papier van 1 persoon een bruidje
27. Eet een citroenpartje (1 persoon uit de groep)
28. Beeld een beroep uit. De leiding raadt welk beroep je uitbeeld
29. **Ga 2 stappen vooruit.**
30. Maak met heel de groep een koprol
31. Hele groep trekt pyjama aan
32. **Beurt overslaan, je mag pas verder als je 6 gooit**
33. Waar komt de zon op? (Oosten)
34. **Tijd voor snoep**
35. Welke kleur krijg je als je rood en geel mengt? (Oranje)
36. Vouw een hoedje van papier, zet hem op en zing dan hoedje van papier
37. **Ga 2 stappen terug.**
38. Samen 100 keer opdrukken
39. **Tijd voor snoep**
40. **3 stappen vooruit en roep met zijn allen dankjewel**
41. In welk land staat de toren van Pisa. (Italië)
42. Noem de voor en achternamen en de namen van de kinderen van de leiding?
43. **Ga 2 stappen terug**
44. Noem eens 3 verschillende vrouwtjesdieren (Merrie, poes, kip, koe, zeug, teef enz.)
45. Eet allemaal een dropveter zonder je handen te gebruiken.

Levend risk

|  |  |
| --- | --- |
| Personen | N.v.t. |
| Aantal personen per team | 6 tot 8 |
| Omgeving | Kampoord |
| Benodigdheden | RISK Bord/landkaart/mapKaarten met spellen.Brillen die zwartgemaakt zijn Helm met vergiet Pittenzakjes Blokken (Kleuters) Rietjes, pingpongbal Ballonnen Hoepels Spons 12x Elastieken  Springtouwen  Strandhanddoek 2x (dezelfde grootte) A4’tjes met letters, 6-letters woorden maken  |

**Spelregels**Dit spel lijkt op het bekende RISK. De kaart van Europa is verdeeld in gebieden. Elk gebied is weer verdeeld in landen. De spelers worden verdeeld in vier legers: het rode, blauwe, groene en gele leger.
Elk leger krijgt willekeurig, net zoals bij RISK d.m.v. het uitdelen van kaartjes, een aantal landen toegewezen. Het bezit van een land wordt op de kaart aangegeven d.m.v. gekleurde punaises. Het doel van elk leger is om zoveel mogelijk landen en gebieden te veroveren en op die manier zoveel mogelijk punten te verdienen.
Elk leger mag nu om de beurt een ander leger van een aangrenzend land uitdagen met als inzet het land van de ander (er staat dus maar één leger op één land). Het veroveren van het land gebeurt met het houden van korte kampspelen, zie benodigdheden. De uitdager trekt een kaartje, waarop staat welk spel gespeeld moet worden. Wanneer de uitdager wint, dan heeft hij het land van de ander verovert. De uitdager mag dan zijn kleur punaise in het veroverde land plaatsen. Indien de uitdager verliest, gebeurt er niets.
Bij de kampspelletjes spelen telkens twee spelers tegen elkaar, één van elke partij. Het kunnen onder meer zijn: Sjoelen, blikgooien, darten (elk een pijl), kat en muis (op dambord), armpje drukken, kruiwagenrace, ringwerpen, kruisboogschieten, handboogschieten, touwtrekken, gewichtheffen en blaasvoetbal.

**Puntentelling:**Iedere keer als er een ronde gespeeld is, en alle legers een keer aan de beurt zijn geweest voor het uitdagen van een ander leger, wordt opgeschreven welke landen het leger op dat moment bezit, en krijgt ieder team één punt per land.

Heeft een leger na een beurt een bepaald gebied veroverd, dan krijgt dat leger een aantekening. Bij het einde van het spel wordt bekend gemaakt hoeveel punten je krijgt voor het veroveren (dus niet 'in bezit hebben') van elk gebied. Dit blijft tijdens het spel dus geheim voor de spelers.

Het team met de meeste punten na afloop van het spel, heeft gewonnen.

Levend stratego

|  |  |
| --- | --- |
| Personen | 30 personen |
| Aantal personen per team | Gelijk verdeeld |
| Omgeving | Bos/strand/heide |
| Benodigdheden | Kaartjes, zie link |

Levend stratego, kaartjes zijn uit te printen via de link. De rest spreekt voor zich.

[201011222537\_levend\_stratego.pdf (spelensite.be)](https://www.spelensite.be/sites/default/files/spelen/201011222537_levend_stratego.pdf)

Sporttoernooi

|  |  |
| --- | --- |
| Personen | 30  |
| Aantal personen per team | 5 |
| Omgeving | Kampoord/strand |
| Benodigdheden | VoetbalVolleybalBasketbalTrefballenEtc. |

**Opzet**Er worden drie spellen gespeeld, waarbij elk team tweemaal tegen alle andere teams speelt. Met 6 teams betekent dat dus 10 wedstrijden, waarbij elk spel tenminste 3 keer gespeeld wordt, telkens tegen andere tegenstanders.
Met ongeveer 2u de tijd en 10 ronden, wordt er elke ronde zo’n 9 minuten gespeeld, waardoor er 3 minuten de tijd is voor wisselen en uitleg.
De drie spellen zijn:

* Voetbal
* Volleybal (of basketbal)
* Trefbal

Aan het winnende team worden drie punten toegekend. Een gelijkspel betekent één punt voor beide teams.

Strand/veldspellen

|  |  |
| --- | --- |
| Personen | +/- 30 |
| Aantal personen per team | Afhankelijk van spel |
| Omgeving | Strand/veld |
| Benodigdheden | Spel 1:BalSpel 2:Diverse voorwerpenSpel 3 en 4: GeenSpel 5: Zachte balSpel 6: Jutezak zand en grote bak water.Spel 7: Frisbee, 2 ballen, 2 emmersSpel 8: 12 vaatdoeken, 2 dienbladen, 14 bekertjes.Spel 9: CD (o.id.), wasknijpers |

 **Spel 1: Bal doorgeef**

De groep gaat in een rij achter elkaar zitten en moet de bal met de voeten doorgeven aan de achterbuurman. Die moet de bal aanpakken met zijn voeten en ook weer doorgeven enz. Als de bal halverwege de rij valt moeten ze weer vooraan beginnen.

**Spel 2: Schat wegbrengen**

De groep heeft een schat (een of ander voorwerp). De groep gaat in een rij staan, met de gezichten vooruit. De achterste heeft de schat en kruipt onder de benen van de groepsgenoten door naar voren. De schat wordt vervolgens weer naar achteren gegeven waar de volgende begint te kruipen.

De groep die als eerste de schat op de eindstreep brengt heeft gewonnen.

**Spel 3: Rupsen**

Materialen: geen.

Werkwijze:

Groep één gaat achter elkaar op de grond zitten, met de knieën licht opgetrokken. Iedere persoon pakt vervolgens de enkels van de persoon achter zich vast. Groep twee, doet hetzelfde. Dan wordt het sein ‘lopen’ gegeven. Synchroon zal de hele rij nu loopbewegingen moeten gaan maken. Links handen en voeten naar voren, dan rechtshanden en voeten naar voren, billen aanschuiven, enz…

De groep die de langste afstand heeft afgelegd, heeft gewonnen.

Puntentelling: De groep die de langste afstand heeft afgelegd, krijgt 1 punt.

**Spel 4: Kruiwagenrace**

Doel van het spel. Pak iemand bij zijn benen en kom zo snel mogelijk over de finish. Iedereen uit de groep moet 1x kruiwagen zijn geweest. De groep die met elkaar als eerste over de finish is gekomen heeft gewonnen.

**Spel 5: STRAND DODGE BALL**

Een spel dat zeker iedereen zal uitputten, strand dodge bal houdt in dat je de bal achtervolgt en ontwijkt. Begin met het gooien van de strandbal in de lucht. Iemand pakt de bal en heeft drie stappen en vijf seconden om hem te gooien om een ​​andere speler te raken. Als iemand wordt geraakt, gaan ze zitten. De bal kan nu door een andere speler worden gepakt. Degenen die zitten, kunnen de bal pakken als deze in de buurt komt en naar een staande speler gooien. Als ze erin slagen iemand te raken, kunnen ze opstaan ​​en weer in het spel komen.

**Spel 6: Kwalleballen**

Kwalleballen, is een soort rugby-spel. Je maakt een jutezak met modder. Je hebt twee grote bakken nodig met wat water. En dan maar proberen scoren! Veel Plezier! Rugby waarbij als bal een dichtgebonden jutezak met aarde fungeert. Als goals heb je teilen met water. Het doel is natuurlijk het deponeren van de jutezak in de teil aan de overkant. Om te voorkomen dat de tegenstander scoort, probeer je hen op allerlei manieren die jutezak af te nemen. Spelregels: Je mag de jutezak altijd afpakken van iemand. Tackelen is toegestaan volgens de rugby regels: je slaat je armen om de middel van de tegenstander. Tackelen door aan benen te hangen mag absoluut niet. Het is wel toegestaan om iemand met de schouders te duwen en zo proberen hem uit evenwicht te brengen. De spelers mogen de zak altijd overgooien naar iemand anders, maar het is niet toegestaan de zak naar voren te gooien: alleen naar achter gooien is toegestaan. Bij overtredingen mag de andere partij uitnemen.

**Spel 7: Frisbee game**

Het veld

Ultimate frisbee wordt gespeeld op een veld van 100 bij 37 meter. Dat is ongeveer de grootte van een voetbalveld, maar dan ongeveer de helft smaller. Het doel van Ultimate Frisbee is om zoveel mogelijk punten te scoren in de endzone. Dit is een 18 meter diep doelgebied aan het einde van iedere speelhelft. Na de beginworp, in frisbeetermen ook wel ‘pull’ genoemd, wordt geprobeerd via samenspel steeds dichter bij de endzone te komen. Een team scoort punten door de frisbee te vangen in de endzone van de tegenstander. Het team dat als eerste 15 punten scoort wint.

Regels

Het is bij Ultimate frisbee verboden om te lopen met de frisbee, je mag je tegenstander niet aanraken en na 10 seconden schijfbezit moet de frisbee naar een medespeler worden gespeeld. De verdediger van schijfbezitter mag als hij of zij binnen de drie meter van de schijf komt hardop tellen van 1 tot 10. Bij tien is de schijfbezitter uitgeteld en gaat het schijfbezit over aan de tegenstander. Ook wanneer iemand loopt met de schijf, een verdediger de frisbee vangt of tegen de grond slaat of buiten de lijnen tikt, de aanvaller de frisbee buiten de lijnen gooit of laat vallen mag het andere team aan een aanval beginnen.

**Spel 8: Vaatdoeken gevecht**

Hier spelen twee groepen tegen elkaar.

Een groep zijn de smijters en een groep de dragers.

De dragers lopen over het lint met een dienblad met 7 bekertjes water naar de overkant om ze daar leeg te gooien in de emmer. Om dan weer terug te lopen over het lint naar de andere kant. Terwijl de drager het lint loopt mogen de smijters met vaatdoeken proberen de plastic bekertjes van het dienblad af te gooien (van achter de lijn). De smijters mogen per dienblad 6 vaatdoeken gooien.  Wanneer de drager terug loopt halen de smijters vlug hun vaatdoeken op en maken ze die weer op nieuw nat.

Let op elke groep mag 5 minuten smijten en 5 minuten dragen.

Het gaat erom dat je als dragers zo veel mogelijk water in de lege emmers krijgt.

**Spel 9: Cd doorgeef**

De groep zit in een rij achter elkaar. Iedereen heeft een knijper in z`n mond. Daarmee moet de cd doorgegeven worden van voor naar achter. Als de cd valt krijgt de groep geen punten en moeten ze weer vooraan beginnen.

Korte kampoordspellen

|  |  |
| --- | --- |
| Personen | 30-35 |
| Aantal personen per team | 5-7 |
| Omgeving | Kampoord |
| Benodigdheden | Wc-rollenTheedoekStiftenPennenVellen papierStopwatchSchoenen |

**Spel 1:**

Linkerschoenen van allemaal gaan in het midden op een hoop, de rechterschoenen verdwijnen in een hoek. Uit elke groep doet 1 deelnemer mee met het spel. Allemaal tegelijk De groep moet zelf bijhouden wie bij haar de juiste schoen heeft gebracht. De snelste groep krijgt 12 punten (de andere 10,8,6,4). Per foute schoen gaat er een punt af.

Nodig: Stopwatch

**Spel 2:**

De hele groep (7 personen, er moet bij de eerste 2 groepen 1 persoon niet meedoen) rolt een wc-rol af, en schrijft op elke ‘blaadje’: ‘Met dit wc-papier ga ik met plezier naar het toilet’. Het is de bedoeling om zo veel mogelijk ‘blaadjes’ correct vol te schrijven. Ze moeten aan elkaar blijven zitten. Tijd: 1 minuut. De wc-rollen mogen niet scheuren. Dit levert strafpunten op in het volgende spel. Punten: 12-10-8-6-4.

Nodig: 5 wc-rollen, pennen, stopwatch

**Spel 3:**

Rol de beschreven wc-rol om een stoel zonder hem te scheuren. De stoel moet zo origineel mogelijk versierd worden (evt. met andere artikelen) binnen 5 minuten. De jury beoordeelt welke stoel het mooiste en origineelste is ingepakt en versiert. Alle groepen doen dit tegelijk. De beste groep krijgt 12 punten 10, 8, 6, 4.

**Spel 4:**

Zodra de wc-rol op is en de stoel fatsoenlijk is ingepakt gaat van elke groep 1 iemand (nog uitzoeken wie) op de stoel zitten en moeten zo lang mogelijk praten over:

Groep 1: Wc-papier

Groep 2: Toiletborstel

Groep 3: Wc-bril

Groep 4: geur in de wc

Groep 5: handvat van de wc-deur.

De groep van de persoon die het langst praat krijgt 12 punten etc. Het origineelste verhaal krijgt nog eens 2 bonuspunten.

**Spel 5:**

Groep 1:

NN tekent op het vel papier een compleet kamertje waar de wc-pot in staat, inclusief alle benodigdheden, zoals borstel, wc-eend, wastafel. Ze is geblinddoekt, de overige groepsleden geven aanwijzingen.

Groep 2

NN tekent een aanrecht met een grote berg vaat erop van 5 dagen voor een gezin van 8 personen.

Groep 3

NN tekent een dierentuin met op z’n minst 6 dieren

Groep 4

NN tekent een telefooncel met alles erop en eraan.

Groep 5

NN tekent een badkamer met wc, bad, douche en wastafel.

Elke groep krijgt hiervoor 3 minuten, De jury beoordeelt welke de mooiste is. Punten: 12-10-8-6-4.

**Spel 6:**

Op een klein stationnetje: groep 1

Zeg moeder waar is Jan (alle coupletten): groep 2

Zie ginds komt de stoomboot: groep 3

Slaap kindje slaap: groep 4

Op een grote paddenstoel: groep 5

Elke groep krijgt (tegelijk) een kwartier om het voor te bereiden, moet daarna omstebeurt het vers zingen en daarbij uitbeelden/gebaren, allemaal tegelijk/op elkaar afgestemd. De jury beoordeeld, beste groep krijgt 12 punten etc.

Einde: puntentelling door de jury, de jury houdt de puntentelling ook bij. Jury maakt de winnaars bekend.

Zeskamp

|  |  |
| --- | --- |
| Personen | 30 |
| Aantal personen per team | 5 |
| Omgeving | Kampoord |
| Benodigdheden | BallonnenSponsenEmmersPlastic bekersTrefballenLint/pionnen (voor het maken van een speelveld)2 theedoekenBalPlakband4 lakens |

Spel 1: BALLONRUPS

* Het team gaat achter elkaar staan. Tussen elk persoon is een ballon. Het team moet de overkant bereiken zonder dat 1 van de ballonnen valt, dan moet het team opnieuw vanaf de lijn beginnen.

* Het team kan doorgaan tot de tijd om is.

*

Spel 2: Sponstrefbal

Spel 3: HOOGSTE TOREN

* Welk team bouwt de hoogste toren van plastic bekers?
* Je hebt 1 zak met plastic bekers tot je beschikking en 1 rol plakband
* Punten: het aantal cm dat de toren hoog is

Spel 4: EINDVAKBAL

* Door middel van overspelen probeert een team de bal naar een eindvak te spelen. Als het lukt om de bal aan iemand van de eigen partij aan te gooien die in het eindvak staat en die speelt hem terug naar een eigen teamlid heeft dat team een punt
* Het eindvak is geen doel: elk team kan beide eindvakken gebruiken
* Niet lopen met de bal.
* Overspelen via de lucht of via de grond
* Buitenspel? Bal voor het andere team
* Punten: aantal keer gescoord.

Spel 5: Spijkerpoepen

Spel 6: SPONSRACE

* Elk team start achter de lijn.
* Er staat een bak met water en een spons voor elk team.
* Doop de spons in het water en duw hem tussen 2 voorhoofden
* Ren naar de andere lijn, daar staat een lege emmer
* Druk samen de spons leeg boven de emmer.
* Ren terug, de volgende mogen gaan
* Punten: het aantal centimeters water in de emmer

**Spelschema:**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|   | Ronde 1  | Ronde 2  | Ronde 3  | Ronde 4  | Ronde 5  | Ronde 6  |
| Ballonrups  | 1 tegen 2  | 5 tegen 3  | 6 tegen 4  |   |   |   |
| Sponstrefbal  | 3 tegen 4  | 1 tegen 6  | 2 tegen 5  |   |   |   |
| Hoogste toren  | 5 tegen 6  | 2 tegen 4  | 1 tegen 3  |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |
| Eindvakbal  |   |   |   | 1 tegen 2  | 5 tegen 3  | 6 tegen 4  |
| Spijkerpoepen  |   |   |   | 3 tegen 4  | 1 tegen 6  | 2 tegen 5  |
| Sponsrace   |   |   |   | 5 tegen 6  | 2 tegen 4  | 1 tegen 3  |

 **Scoreformulier (1 uitprinten per groep):**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **SPEL**   | **SCORE**  | **TOTAAL**  |
| Ballonrups  |   |   |
| Sponstrefbal  |   |   |
| Hoogste toren  |   |   |
| Pauze |   |   |
| Eindvakbal  |   |   |
| Spijkerpoepen  |   |   |
| Sponsrace   |   |   |

Zondagavondspel

|  |  |
| --- | --- |
| Personen | 30 |
| Aantal personen per team | 6 |
| Omgeving | Kampoord |
| Benodigdheden | 10 pennen20 vellen papier2 keer het opdrachtenblad1 groot vel a1 papier |

Spelregels

De groep wordt opgedeeld in 5 groepen. (Zelf maken)

Er zijn 5 categorieën. Elke ronde wordt er 1 vraag uit elke categorie gesteld, achter elkaar. De groep overlegt met elkaar hoeveel vragen ze denken te weten. Voor elke vraag gelden 10 punten. (Maximaal 50 punten inzet dus)

Daarna worden de vragen gesteld en ze moeten deze onthouden of overleggen dat ze allemaal een vraag opschrijven. Daarna gaat elke staf naar 1 tafel toe en controleert de vragen. Bij het juist inschatten van de hoeveelheid goede vragen (of meer) kunnen deze hoeveelheid punten toegekend worden. Bij onjuist inschatten gaan deze punten ervan af. (Bijv. 3 vragen (=30) en ze wisten er maar 2, (-30). Deze worden op 1 groot vel genoteerd per groep.

Het startsaldo is 50.

De categorieën zijn:

1 = Kerkgeschiedenis

2 = Geschiedenis

3 = Bijbelse vragen

4 = Taalknobbel

5 = Actueel à zelf maken

Kerkgeschiedenis

Wat is Calvijns bekendste boek?

A: De Institutie

Wie ging de Bijbel lezen toen hij een kind hoorde zingen: “Neem en lees”?

A: Augustinus

Wat gebeurde er in de Bartholomeus nacht?

A: De Hugenoten werden massaal vermoord in Parijs

Wie schreef de Nederlandse Geloofsbelijdenis?

A: Guido de Brès

Wie was de tegenstander van Gomarus?”

A: Arminius

In welke jaren werd de Dordtse Synode gehouden?

A: 1618 - 1619

Tegen welke aflaat prediker streed Maarten Luther?

A: Johan Tetzel

Welke Schotse reformator werd verbannen naar de galeien

A: John Knox

Welke Engelse zendeling hakte een heilige eik om?

A: Bonifatius

Wie was de vrouw van Maarten Luther?

A: Katharina van Bora

Uit welke twee stromingen of kerken is de Gereformeerde Gemeente ontstaan in 1907?

A: Ledeboerianen en Kruisgezinden (Kruisgemeenten)

Wie was een goede vriend van Calvijn?

A: Philippus Melanchton

Hoe heette de moeder van Augustinus?

A: Monica

Wie schreef de navolging van Christus?

A: Thomas a Kempis

Welke keizer heeft veel Christenen vervolgd?

A: Keizer Nero

Wie zegt: Hier sta ik. Ik kan niet anders. God helpe mij, amen?

A: Luther op de Rijksdag te Worms

In welk jaar vond de Afscheiding of Doleantie plaats?

A: 1834

Noem twee nadere Reformators.

A: Willem Teellinck, Jodocus van Lodenstein, Wilhelmus a Brakel, Gisbertus Voetius, Hoornbeeck, Udemans, Koelman, Hellenbroek, Fruytier, Smytegelt, van der Groe, Comrie

**2. Geschiedenis**

Welke prins is in Delft vermoord?

A: Willem van Oranje

Wat gebeurde er in 1914?

A: Het begin van de Eerste Wereldoorlog

Welke Spaanse hertog moest op bevel van Philips in de Nederlanden de opstand onderdrukken?

A: Hertog Alva

Hoe heette de Duitse inval in Rusland, die begon op 22 juni 1941?

A: Operatie Barbarossa

Waar ging koningin Wilhelmina naar toe, tijdens de Tweede Wereldoorlog?

A: Londen

Hoe wordt de 17e eeuw ook wel genoemd?

A: de Gouden Eeuw

In welke stad begon in 1573 de Victorie?

A: Alkmaar

Welke prinses werd in de Tweede Wereldoorlog in Canada geboren?

A: Margriet

Hoe heet de Engelsman die men altijd met een sigaar zag?

A: Churchill

Hoe heet de oorlog die Israel in 1973 voerde tegen Egypte en Syrie en hun bondgenoten?

A: de Jom Kipoer oorlog

Wie was president van Amerika in de Tweede Wereldoorlog?

A: Franklin Roosevelt en/of Harry Truman

In welk jaar was de watersnoodramp?

A: 1953

Over welke zeeman gaat het lied: ‘in een blauw geruite kiel’?

A: Michiel de Ruiter

Hoe noemde Constatijn de nieuwe stad die hij bouwde omdat hij zich in Rome niet meer thuis voelde en hoe heet deze stad nu

A: Constantinopel; Istanbul

Wat gebeurde er tijdens Operatie Market Garden in de Tweede Wereldoorlog?

A: Mislukte poging geallieerden om Arnhem te veroveren met parachutisten

Wanneer was D-Day?

A: Dinsdag 6 juni 1944

Tegen wie streden de Boeren in Zuid-Afrika (afstammelingen van Nederlandse kolonisten) in de Boerenoorlog van 1899 – 1902?

A: Tegen de Britten

Wie was de eerste premier van het onafhankelijke land Israel vanaf 1948?

A: David Ben Goerion

**3. Bijbelse vragen**

Hoe noemden de wijzen uit het oosten de Heere Jezus?

A: De geboren Koning der Joden (Matth. 2:2)

Wat voor ambt had Zacharias?

A: Priesterambt (Lukas 1:8)

Noem 4 vrijsteden

A: Kedes, Sichem, Hebron, Bezer, Golan, Ramoth

Wat is God met ons in de taal van de Bijbel (Nieuwe Testament)?

A: Immanuël (Matth. 1:23)

Tot welke leeftijd werden de jongentjes in Bethlehem vermoord?

A: 2 jaar (Matth. 2:16)

Wie was de vader van Abraham?

A: Terah

Noem de 1e vijf plagen in Egypte op volgorde

A: Water in bloed, kikvorsen, stof werd luizen,ongedierte,zware pest onder het vee.

Hoeveel Bijbelboeken telt de Bijbel?

A: 66

Welke zilversmid veroorzaakte een opstand tegen Paulus en welke godin hing hij aan?

A: Demetrius, Diana der Efeziërs

Hoeveel vrouwen kregen er van de 5 broden en 2 visjes?

A: Geen vrouwen, enkel 5000 mannen.

Wat schiep God op de vierde en vijfde dag?

A: Zon, maan en sterren (4e) Vissen en vogels (5e)

Noem minimaal 7 zonen van Jacob op volgorde

A: Ruben, Simeon, Levia, Juda, Issaschar, Zebulon, Dan, Naftali, Gad, Aser, Jozef en Benjamin.

In welk Bijbelboek komt de naam God of Heere niet eenmaal voor?

A: Esther

Wie werd na de dood van Judas tot 12e apostel gekozen?

A: Matthias

Welke koningin riep: Verraad, verraad en waarom?

A: Athalia, omdat Joas tot koning werd gekroond door de priester Jojada

Welke richter versloeg 600 Filistijnen met een ossenstok

A: Samgar

Noem de brieven van Paulus op volgorde:

A: Romeinen, 1 en 2 Korinthe, Galaten, Efeze, Filippensen, Kolossenzen, 1 en 2 Thessalonicensen, 1 en 2 Timotheus, Titus, Filemon, Hebreën

Welke koning zei: u beweegt mij bijna om Christen te worden?

A: Koning Agrippa

**4. Taalknobbel**

Schip van de woestijn.

A: Kameel

Kinderziekte die uitgelaten moet worden.

A: Rode hond

Aan die sport neemt men niet echt deel.

A: slaapwandelen

Dit dier is zoet van smaak.

A: suikerspin

Toen de klei op was kon men gelukkig nog een tijd met………….

A: Zandvoort

Een ander woord voor regendans.

A. Waterballet

Grondstof om de woning in de fik te steken.

A: huisbrandolie

Vleesgerecht, half groente, half gevogelte.

A: Slavink

Een ander woord voor kippenlied?

A: Kakelvers

Deze citrusvrucht staat in China hoog aangeschreven.

A: Mandarijn

Zo’n klein beetje hout voor zoveel geld? Ik wed dat ik daar voor een heel………

A: Boskoop

Het is gezellig om met nonnen te schaken, maar het is spannender als ik met …

A: Monnikendam

De burgemeester zou een oom planten, maar het gat liet hij door zijn …

A: Bodegraven

Ik borstel mijn haar toch ook niet met een potlood. Denk je dan dat ik met mijn …

A: Kampen

Ik schaak slecht, maar ik weet dat ik nog …

A: Rotterdam

Weg met die suikerpot. Ik hoef mijn thee niet …

A: Zoetermeer

De spar stond in de mist, maar de boswachter zag de …

A: Den Helder

Ze hadden El niet uitgenodigd, maar denk je dat het …

A: Elspeet

**5. Actueel**