



FUNGAMES

HANDBOEK

VOORWOORD

BLZ. 5

FUNGAMES

1.	JAMES BOND	BLZ. 6
2.	THE NINJA GAME	BLZ. 7
3.	KRINGETJE VEROVEREN	BLZ. 8
4.	ALS BLIKKEN KONDER DODEN	BLZ. 9
5.	IN DE SLOOT	BLZ. 10
6.	SCREAM TILL YOU DROP	BLZ. 11
7.	KINGEN	BLZ. 12
8.	BOTER, KAAS & EIEREN	BLZ. 13
9.	HANDTEKENINGEN JAGEN	BLZ. 14
10.	KNIGHT, RIDER, BACKPACK	BLZ. 15
11.	SCHOENEN KNOCKOUT	BLZ. 16
12.	DUTCH LION'S	BLZ. 17
13.	WHAT'S THE TIME MR. WOLF?	BLZ. 18
14.	POORTBAL	BLZ. 19
15.	BEVRIJDINGSTIKKERTJE	BLZ. 20
16.	DRIE IS TEVEEL	BLZ. 21
17.	RATTEN EN RAVEN	BLZ. 22
18.	DIAMANTROOF	BLZ. 23
19.	HET ZWEEDSE LOOPSEL	BLZ. 24
20.	RIDDER EN KASTEELBANIER	BLZ. 26-27
21.	BALLON ESTAFETTE	BLZ. 28

22.	LEVEND KORFBAL	BLZ. 29
23.	STAMMENSTRIJD	BLZ. 30
24.	DEUTSCHER BÄREN	BLZ. 31
25.	MEMORIE MET SPEELKAARTEN	BLZ. 32
26.	EIFFELTOWER	BLZ. 34-35
27.	ELEPHANT	BLZ. 36-37
28.	KICKBALL	BLZ. 38
29.	MULTIBALL	BLZ. 39

DANS FUNGAMES

30.	DANCE MEMORY	BLZ. 41
31.	THE SECRET DANCER	BLZ. 42
32.	THE DVD DANCE	BLZ. 43

GROTE GAMES

33.	SARDIENTJE	BLZ. 47
34.	SMUGGLING GAME	BLZ. 48
35.	LEVEND STRATEGO	BLZ. 50

**BESTE SFEERMAKER!**

Dit boekje is een verzameling van de leukste, grappigste en sportieve fungames. De fungames geven een hoop sfeer, lol en eenheid in een team, in de wijk of op het sportveld.

Een korte uitleg voor het lezen:

Bovenaan elke fungame pagina staat een kort en duidelijk overzicht met als doel om meteen een indruk te geven. De fungames zijn gerangschikt op tijdsduur. Zie hieronder het schema met de symbolen:



Tijdsindicatie.



Het soort speelveld waarop het spel gespeeld kan worden.



Het aantal deelnemers.



Benodigheden.

Moeilijkheid

★★★★★

Fysieke intensiteit

★★★★★

Tactiek

★★★★★

Rechts bovenaan de pagina staat een overzicht met een sterren beoordeling. Elk spel is beoordeeld op moeilijkheid, fysieke intensiteit en tactiek:

Moeilijkheid: Geeft weer hoe moeilijk een spel uit te leggen en uit te voeren is.

Fysieke intensiteit: Geeft de lichamelijke inspanning weer die tijdens het spel wordt gevraagd.

Tactiek: Geeft aan hoeveel handigheid en slimheid er nodig is in het spelen van het spel.

Bij een aantal fungames is er een tekening weergegeven voor extra duidelijkheid. Voor deze tekeningen zijn vaste symbolen gebruikt:



Deelnemer



Pion



Spelleider

Veel succes, fun en zegen!
Next Move

1. JAMES BOND



5-10 minuten



Sportveld/Sportzaal/Plein/Klaslokaal



8-20 deelnemers



Benodigheden: Geen

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

De deelnemers staan in een kring en er is 1 spelleider.

SPELUITLEG:

Er wordt iemand aangewezen die het spel begint door zijn handen te vormen als een pistool. Deze deelnemer mikt op iemand in de groep. De persoon waarop gemikt wordt moet zo snel mogelijk bukken en vervolgens moeten beide deelnemers die naast hem staan elkaar proberen neer te schieten, door ook met hun handen een pistool te maken. De persoon die als laatste 'schiet' is uit het spel. De persoon die als eerste werd neergeschoten en bukte gaat verder met het spel door iemand neer te schieten, deze bukt en de twee personen daarnaast schieten elkaar zo snel mogelijk neer. Zo gaat het door. Dit spel kan ook als een opdracht worden uitgevoerd in het spel 'Elephant' (pagina 36).

Uiteindelijk blijven er twee deelnemers over die de finale spelen. Dit wordt gedaan door een 'duel'. Beide deelnemers gaan met de rug tegen elkaar aan staan. De spelleider zegt woorden met de letter J zoals Joker of Jas. Bij elk woord stappen de deelnemers 1 stap naar voren. Als de naam 'James Bond' klinkt, draaien de finalisten zich zo snel mogelijk om en schieten op elkaar. De spelleider en deelnemers bepalen wie het eerste was en daarmee is er een winnaar.

VARIANT:

De naam noemen van degene op wie je schiet.

2. THE NINJA GAME



5-10 minuten



Sportveld/Sportzaal/Plein/Klaslokaal



2-10 deelnemers



Benodigheden: Geen

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

De deelnemers staan in een kring.

SPELUITLEG:

Alle deelnemers staan in een kring en houden de handen bij elkaar in het midden. Er wordt afgesproken wie het spel begint, daarna wordt er 'Ninja!' geroepen en de deelnemers springen naar achteren in een 'Ninja' stand. De deelnemer die het spel begint probeert de hand van één van de tegenstanders te raken. Er mag maar één beweging gemaakt worden, dan is de volgende deelnemer links van de beginnende speler aan zet (met de klok mee). Wanneer iemand geraakt wordt op de hand is deze 'hand' uit het spel en de deelnemer speelt door met deze hand op de rug. Elke deelnemer heeft twee handen, deze staan voor twee levens. Zijn de beide handen geraakt dan ligt de deelnemer uit het spel. Wanneer er gemist wordt telt nog steeds dat er maar één beweging gemaakt mag worden en moet de slaande hand blijven op de plek waar de beweging stopte. Uiteindelijk blijft er één deelnemer over die de winnaar is.

3. KRINGETJE VEROVEREN



5-10 minuten



Sportveld/Sportzaal/Plein/Klaslokaal



10-20 deelnemers



Benodigheden: Hoepels

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek

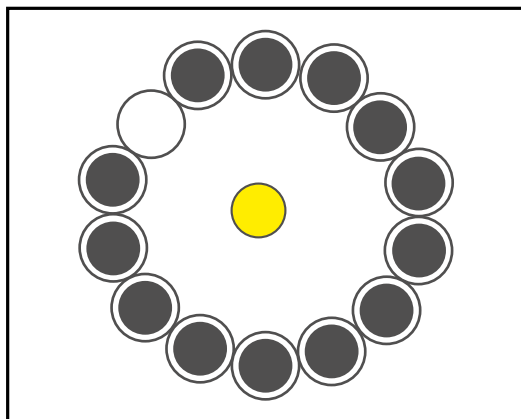


OPSTELLING:

De deelnemers staan in een kring en er is 1 spelleider.

SPELUITLEG:

Er is een cirkel van hoepels, de deelnemers (inclusief persoon in het midden) zijn met hetzelfde aantal als het aantal hoepels. Elke deelnemer staat in een hoepel en kan van hoepel naar hoepel springen. Eén deelnemers staat in het midden met als doel zo snel mogelijk een vrije hoepel bemachtigen. Het doel van de deelnemers in de hoepels is de deelnemer in het midden verhinderen in een vrije hoepel te springen.



4. ALS BLIKKEN KONDEN DODEN



5-10 minuten



Sportveld/Sportzaal/Plein/Klaslokaal



5-20 deelnemers



Benodigheden: Geen

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

De deelnemers staan in een kring en er is 1 spelleider.

SPELUITLEG:

Bij dit spel staan alle deelnemers in een kring. Alle deelnemers kijken met het hoofd naar beneden naar de eigen voeten. De spelleider telt tot drie en op dat moment kijkt elke deelnemer een willekeurige andere deelnemer aan. Als er twee deelnemers zijn die elkaar recht in de ogen kijken vallen ze zo dramatisch mogelijk op de grond. Het spel gaat net zo lang door tot er nog twee deelnemers over zijn. Dit zijn de winnaars van het spel!

5. IN DE SLOOT



5-10 minuten



Sportveld/Sportzaal/Plein/Klaslokaal



8-20 deelnemers



Benodigheden: Touw of tape

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

Deelnemers staan aan de buitenzijde van de cirkel met tape, de speelleider staat in de cirkel.

SPELUITLEG:

Met touw of tape wordt er een cirkel gemaakt, dit is de sloot. Er is één speelleider die commando's geeft: 'In de sloot' en 'uit de sloot'. Binnen de cirkel is 'in de sloot' en buiten de cirkel is 'uit de sloot'. Alle deelnemers beginnen 'uit de sloot'. De speelleider roept een commando en de deelnemers moeten z.s.m. een keuze maken als er een commando geroepen wordt: springen naar de andere kant van de tape/touw of blijven staan. De deelnemers die de verkeerde keuze maken of niet snel genoeg reageren liggen uit het spel. Uiteindelijk blijft er één deelnemer over die het spel wint.

INTERNATIONAAL:

'In the pond' en 'out the pond'.

6. SCREAM TILL YOU DROP!



5-10 minuten



Sportveld



5-30 deelnemers



Benodigheden: Geen

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

Deelnemers staan opgesteld op één lijn.

SPELUITLEG:

Alle deelnemers gaan naast elkaar staan op de lijn. De speelleider telt af, als het startsein gegeven wordt is het de bedoeling dat de deelnemers zo diep mogelijk adem halen, zo hard mogelijk schreeuwen en tegelijkertijd zo ver mogelijk rennen. Wanneer ze niet meer kunnen schreeuwen vallen ze zo dramatisch mogelijk op de grond. De deelnemer die de grootste afstand heeft overbrugt wint het spel.

7. KINGEN



5-20 minuten



Sportveld/Sportzaal/Plein/Klaslokaal



4 deelnemers



Benodigheden: Stoepekrijt of tape, bal

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek

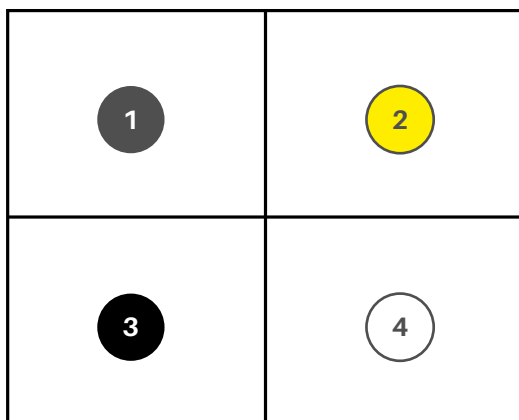


OPSTELLING:

4 vakken in een vierkant waarachter een deelnemer staat.

SPELUITLEG:

Allereerst wordt er een vierkant uitgetekend met vier vakken. In elk vak staat een deelnemer. Komt de bal op de grond in een vak van een deelnemer dan verliest deze een punt. Elke deelnemer begint met 5 punten. Uiteindelijk blijft er één deelnemer over die het spel wint. De deelnemers mogen zowel met handen als voeten het vak verdedigen. Gaat de bal het veld uit dan verliest de deelnemer die als laatste de bal raakte een punt.



8. LEVEND BOTER, KAAS & EIEREN



10-15 minuten



Sportveld/Sportzaal/Plein



4-12 deelnemers (per veld)



Benodigheden: Tape + pionnen of hesjes

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

Maak een vierkant met 9 vakken. 2 teams in estafette vorm spelen tegen elkaar.

SPELUITLEG:

Het veld bestaat uit een afstand die afgelegd moet worden en een plaats waar 9 vakken worden uitgelegd of uitgetekend (met lint, tape, pionnen of stoepekrijt). Op deze vakken wordt boter kaas en eieren gespeeld (ook wel 3 op een rij). Teams staan in een estafette opstelling en de nummers één rennen tegelijkertijd met een pion in de hand met de teamkleur (kan ook met hesjes). Er wordt zo snel mogelijk een pion in een vak gezet en de deelnemer rent weer terug en tikt de volgende aan. De volgende deelnemer rent ook zo snel mogelijk naar het speelveld en zet de tweede pion in een overgebleven vak. Het team dat als eerste 3 op een rij kan maken wint het spel. Elk team heeft 3 pionnen. Als er geen pionnen meer zijn worden pionnen verplaatst totdat een team 3 op een rij maakt. Er mag maar 1 pion per deelnemer die loopt verplaatst worden.

9. HANDTEKENINGEN JAGEN



10-15 minuten



Sportveld/Sportzaal/Plein/Klaslokaal



10-30 deelnemers



Benodigheden: Pen en papier

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

4 vakken in een vierkant waarachter een deelnemer staat.

SPELUITLEG:

Alle deelnemers rennen willekeurig over het veld. Het doel is om zoveel mogelijk 'handtekeningen' te verzamelen. Dit doe je door elkaar willekeurige gesloten vragen te stellen, wanneer de deelnemer die je bevraagt je vraag kan antwoorden met 'ja' dan mag je een handtekening zetten (Kan ook met namen). De deelnemer met de meeste handtekeningen /namen wint het spel.

REGELS:

Er mag maar eenmaal dezelfde vraag aan een andere deelnemer gesteld worden. Wanneer de deelnemer aan wie de vraag wordt gesteld de vraag beantwoord met 'nee' moet de vragensteller op zoek naar een andere deelnemer.

VARIANTEN:

Met een grote groep kan je zeggen dat je maar 1 vraag mag stellen per deelnemer.

10. KNIGHT, RIDER, BACKPACK



10-15 minuten



Sportveld/Sportzaal/Plein/Klaslokaal



14-30 deelnemers



Benodigheden: Geen

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

Deelnemers staan in 2 kringen, een kleine kring en een grote kring daaromheen.

SPELUITLEG:

De groep maakt tweetallen. De nummers één gaan in een kleine kring staan en de nummers twee in een grote kring daaromheen. De twee kringen lopen in tegengestelde richting om elkaar heen, de ene groep met de klok mee, de ander ertegenin. De spelleider kan drie verschillende opdrachten roepen: Knight, Rider en Backpack. Bij alle drie de opdrachten zoeken de tweetallen elkaar zo snel mogelijk op en voeren de opdracht uit. Bij Knight gaat één van het tweetal op één knie, de ander gaat op de andere knie zitten en steekt zijn hand in de lucht als teken 'wij zijn klaar'. Bij Rider gaat een van het tweetal op handen en knieën stand en de ander gaat op de rug gaat zitten en steekt zijn hand in de lucht. Bij backpack springt één van het tweetal op de rug van de ander als een rugzak en steekt zijn/haar hand in de lucht. Het tweetal dat als laatste de opdracht uitgevoerd heeft ligt uit het spel. Uiteindelijk blijven twee koppels over die de finale spelen.

VARIANTEN:

Snel een aantal opdrachten achter elkaar roepen. Voorbeeld: Knight!... Rider!... Knight!... Backpack! En na een aantal commando's stoppen om te zien welk koppel uit het spel ligt.

11. SCHOENEN KNOCKOUT



10-15 minuten



Sportveld/Sportzaal/Plein



10-40 deelnemers



Benodigheden: 1 schoen van elke deelnemer

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

Deelnemers staan in een grote kring, in de kring liggen schoenen en er is 1 spelleider.

SPELUITLEG:

Alle deelnemers maken tweetallen en staan in een grote cirkel. In het midden liggen de schoenen van de deelnemers of lintjes. De nummers één van het tweetal staan met de benen wijd (poortje) in een grote kring. Wanneer het startsignaal klinkt rennen de nummers twee zo snel mogelijk een rondje om de kring. Eenmaal terug bij de partner kruipen ze snel door het poortje en pakken een schoen/lintje. De eerste ronde ligt er voor ieder tweetal een schoen/lintje maar elke volgende ronde wordt er eentje weggehaald. Elke ronde vallen er tweetallen af. Het koppel dat de laatste ronde en dus de laatste schoen pakt is de winnaar.

VARIANTEN:

Er kan meer variatie aan het spel gegeven worden door elke ronde een nieuwe opdracht te geven.

Een andere leuke vorm is het spelen met punten. Het tweetal dat als eerste een lintje pakt krijgt 3 punten, de tweede krijgt 2 punten en de derde 1 punt. Speel een aantal rondes om te kijken welk tweetal als eerst 10 of 15 punten heeft. Er vallen nu geen deelnemers af en iedereen kan mee blijven doen.

12. DUTCH LION'S



10-15 minuten



Sportveld/Sportzaal (+/-) 10m x 15m



10-20 deelnemers



Benodigheden: Geen

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

Deelnemers opgesteld aan één zijde van het veld, in het veld staat 1 tikker.

SPELUITLEG:

Een deelnemer wordt aangewezen als tikker. De overige deelnemers gaan op één lijn staan aan het begin van het veld. Het doel van de deelnemers is om van de ene kant van het veld naar de andere kant te komen. De tikker moet dit zien te voorkomen. De tikker noemt een dier, bijvoorbeeld een leeuw en doet voor hoe een leeuw beweegt op handen en voeten. Alle deelnemers moeten dan op handen en voeten naar de overkant zien te komen terwijl de tikker (Ook als het leeuw) de deelnemers zien te tikken. De deelnemers die zijn getikt worden de volgende ronde ook tikker. De volgende ronde wordt er weer een dier genoemd etc. Het spel is afgelopen als alle deelnemers getikt zijn.

13. WHAT'S THE TIME MR. WOLF?



10-15 minuten



Sportveld/Sportzaal/Plein (lengte 8-10m)



5-20 deelnemers



Benodigheden: Geen

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

Deelnemers op 1 lijn van het veld en de wolf die aan de overkant staat.

SPELUITLEG:

Een van de deelnemers is 'meneer of mevrouw de wolf'. De anderen gaan op een lijn staan aan de andere kant van het veld. De deelnemers roepen: 'Wat is de tijd meneer de wolf?'. Meneer de wolf antwoordt met een tijd, bijvoorbeeld 3 uur! De kinderen zetten dan drie stappen in de richting van de wolf. Dit gaat zo door totdat de deelnemers vlakbij meneer de wolf staan. 'Wat is de tijd meneer de Wolf?' Als meneer de Wolf 'LUNCHTIJD!' roept probeert hij/zij zo snel mogelijk een deelnemer te tikken. De deelnemers zijn veilig als ze de lijn weten te passeren waar ze begonnen waren. De deelnemer die als eerste getikt is, is de nieuwe meneer of mevrouw de wolf.

14. POORTBAL



10-15 minuten



Sportveld/Zaal/Plein/Klaslokaal



5-10 deelnemers



Benodigheden: Bal

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

De deelnemers staan in een kring met de benen wijd. De voeten van de deelnemers raken elkaar en vormen zo de kring.

SPELUITLEG:

De spelleider gooit de bal in de groep en de deelnemers proberen de bal door de benen van een andere deelnemer te spelen. Gaat de bal door de benen dan draait de deelnemer zich om en speelt zo verder. Wordt de bal nog een keer door de benen gespeeld, dan is deze deelnemer af en gaat hij/zij buiten de groep staan. De andere deelnemers zorgen dat er weer een kring gevormd wordt en dan gaat het spel verder. De winnaar is degene die tot het einde in de kring blijft staan totdat er geen kring meer gevormd kan worden.

15. BEVRIJDINGSTIKKERTJE



10-20 minuten



Sportveld/Sportzaal/Plein



15-40 deelnemers



Benodigheden: Geen

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

Deelnemers, 1 tikker en 1 bevrijder.

SPELUITLEG:

Dit is een tik spel waarbij één deelnemer de tikker is. Als de tikker een deelnemer tikt gaat deze op de grond zitten. Ook wordt er aan het begin van het spel een bevrijder aangewezen onder de deelnemers. De tikker mag niet weten wie dit is. Als getikte deelnemers die op de grond zitten aangeraakt worden door de bevrijder mogen ze weer deelnemen aan het spel.

MOGELIJKE BOODSCHAP:

Jezus bevrijdt ons van onze zonde.

16. DRIE IS TEVEEL



10-20 minuten



Sportveld/Zaal/Plein



12-40 deelnemers



Benodigheden: Geen

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

Deelnemers opgesteld in koppels van 2 in het veld. 1 tikker en 1 looper.

SPELUITLEG:

Dit spel wordt gespeeld op een afgezet veld. Er worden tweetallen gemaakt die stil staan in het veld op willekeurige plaatsen. Er is een tikker en een looper. De looper moet zo snel mogelijk bij een tweetal aansluiten door naast een deelnemer te gaan staan. De deelnemer aan de andere kant van dit drietal wordt nu looper en moet zo snel mogelijk ergens anders zien aan te sluiten. De tikker moet de looper zien te tikken.

BIJPASSENDE VRAGEN:

Voel jij je wel eens teveel of niet welkom?

17. RATTEN EN RAVEN



10-20 minuten



Sportveld/Sportzaal/Plein



15-40 deelnemers



Benodigheden: Geen

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

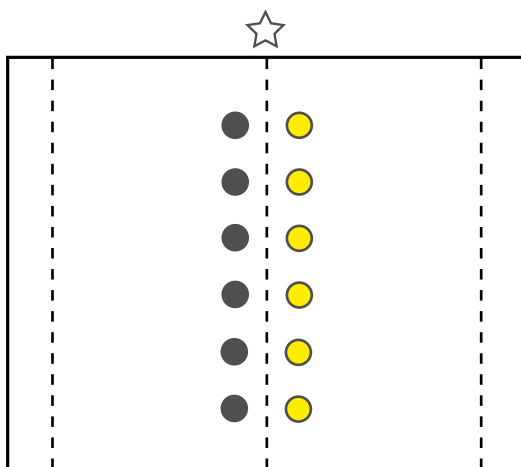
2 rijen deelnemers op 1 lijn tegenover elkaar op 1 meter afstand.

SPELUITLEG:

Één rij deelnemers zijn de ratten en de andere rij zijn de raven. Zodra de spelleider 'Raven' roept moeten de raven zo snel mogelijk de ratten tikken. De ratten proberen zo snel mogelijk de achterlijn te halen waar ze veilig zijn. Zodra de spelleider 'Ratten' roept moeten de ratten zo snel mogelijk de raven tikken en moeten de raven proberen de achterlijn te halen. Het is dus leuk om woorden te gebruiken die lijken op ratten of raven, denk aan radio of ratelslang.

BIJPASSENDE VRAGEN:

Je hoort het startsignaal en je gaat vol voor je doel: wegrennen en in veiligheid komen of zo snel mogelijk die ander tikken. Heb jij iets in jouw leven waar jij vol voor wilt gaan?



18. DIAMANTROOF



10-20 minuten



Sportveld/Zaal/Plein



12-30 deelnemers



Benodigheden: Pionnen en tape

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

Deelnemers opgesteld in koppels van 2 in het veld. 1 tikker en 1 looper.

SPELUITLEG:

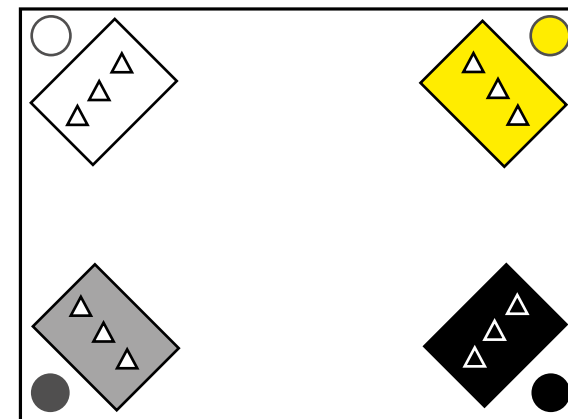
Er zijn 4 teams die allemaal een eigen vak hebben. In elk vak staan 3 pionnen. Wanneer het startteken van de spelleider klinkt gaat elk team proberen zo snel mogelijk pionnen van elkaar te stelen. Elk team wijst één tikker aan die achter het vak staat en probeert de rovers te tikken die een pion willen stelen. Als rover mag er maar één pion per keer worden gestolen. Wordt de rover getikt, moet de pion worden teruggezet in het vak. De tikker moet dan eerst weer terug achter het vak staan voordat er iemand anders getikt mag worden. Het team met de meeste pionnen in het eigen vak na bijvoorbeeld 2 minuten wint.

VARIANTEN:

Het team dat als eerste 6 pionnen heeft veroverd wint het spel.

BIJPASSENDE VRAGEN:

In dit spel zijn er teams die keihard werken om pionnen te veroveren maar bij terugkomst bij het eigen vak zie je dat iedereen bij jou heeft gestolen. Hoe ga jij om met tegenslag? Ga je dan juist extra hard werken of geef je de moed op als je ziet dat alle pionnen gestolen zijn?



19. HET ZWEEDSE LOOPSPEL



10-20 minuten



Sportveld/Terrein



10-30 deelnemers



Benodigheden: Pionnen en papier voor vragen en scoreformulier.

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

Teams achter pionnen in estafette opstelling. Spelleiders verspreiden zich over het veld/terrein en er is 1 spelleider voor de scores.

SPELUITLEG:

Het doel van het spel is om zo snel mogelijk de vragen goed te beantwoorden. Op het terrein/veld staan verschillende spelleiders opgesteld die allemaal een vraag bij zich hebben. Om beurten rent één speler van elke ploeg zo snel mogelijk naar een spelleider om een vraag te beantwoorden. Het antwoord: A, B of C wordt zo snel mogelijk doorgegeven aan de spelleider aan de start die de scores bijhoudt. Het spel is afgelopen als er één team alle vragen beantwoordt heeft. Het team met de meeste punten wint het spel.

REGELS:

Een correct antwoord levert 1 punt op.



20. RIDDER EN KASTEELBANIER



10-20 minuten



Sportveld/Sportzaal/Plein/Klaslokaal
(12m x 25m)



8-10 deelnemers



Benodigheden: Vlag en pionnen

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

De deelnemers zijn onderverdeeld in: aanvallers, verdedigers en 1 ridder.

SPELUITLEG:

Op ongeveer 1/3 van het speelveld wordt een vlag geplaatst in het verdedigende vak. De aanvallers moeten de vlag zien af pakken. Er zijn 3 rollen, dit zijn de aanvallers, verdedigers en de ridder. De aanvallers moeten proberen de vlag af te pakken en naar hun eigen vak mee te nemen, zonder getikt te worden door de verdedigers. De taak van de verdedigers is om de aanvallers af te stoppen door ze te tikken. De ridder kan niet getikt worden maar mag wel andere verdedigers aftikken. De ridder mag alleen de vlag niet pakken. Het is dus de essentieel voor het verdedigende team er zo snel mogelijk achter te komen wie de ridder is.

Als je als aanvaller de vlag hebt gepakt en je wordt op de terugweg getikt wordt de vlag op die plek neergelegd en verwijderd de aanvaller zich uit het spel. De verdedigers winnen als ze iedereen getikt hebben, op de ridder na. De aanvallers winnen als ze de vlag in hun eigen vak gebracht hebben.

BIJBELSE VARIANT:

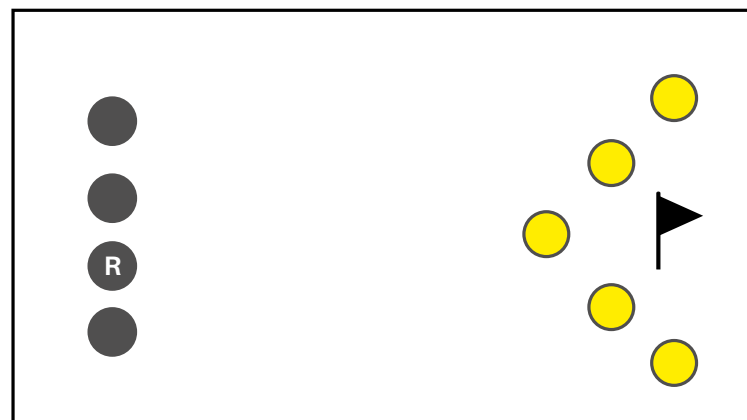
Het verhaal van Simson toepassen op dit spel. De aanvallers en de ridder zijn de Israëlieten en Simson. De verdedigers de Filistijnen.

VARIATIE VOOR EEN GROTE GROEP:

Spelen met 2 vakken en 2 vlaggen. Beide teams hebben verdedigers, aanvallers en een ridder. Dit is een meer tactisch spel dan de basisopzet. Het team dat als eerste de vlag in het eigen vak legt wint het spel.

VARIATIE:

Een jonkvrouw toevoegen die de ridder kan aftikken. Deze rol kan verder niemand aftikken en wel door alle anderen getikt worden. In de Bijbelse variant kan de jonkvrouw Delila heten, de vrouw die Simson verleidt.



21. BALLON ESTAFETTE



10-20 minuten



Sportveld/Sportzaal/Plein



6-20 deelnemers



Benodigheden: Ballonnen

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

Een startpunt waarachter de deelnemers staan. Een afstand om te overbruggen en een plek waar deelnemers de ballonnen kunnen laten knappen.

SPELUITLEG:

Een estafettevorm waarbij elke deelnemer één opgeblazen ballon heeft. De eerste in de rij rent z.s.m. naar het punt waar hij/zij op de ballon gaat zitten om deze te laten knappen. Er mag alleen terug gerend worden als de ballon geknapt is. Daarna rent de deelnemer terug om de volgende in de rij aan te tikken. Het team dat als eerste alle ballonnen heeft laten knappen en terug is bij het startpunt, is de winnaar.

22. LEVEND KORFBAL



10-20 minuten



Sportveld/Zaal/Plein



10-20 deelnemers



Benodigheden: Bal en pionnen

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

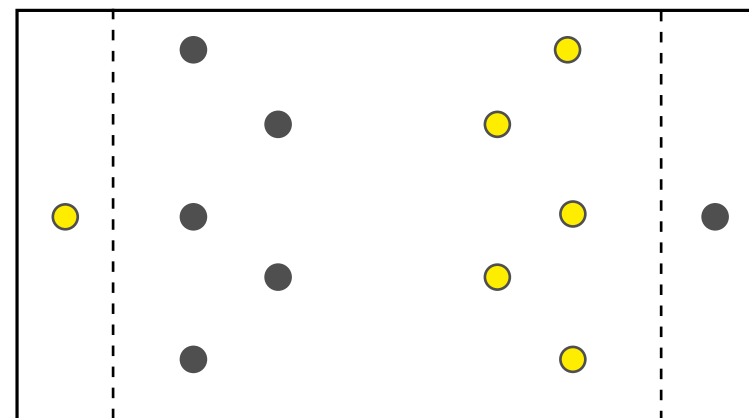
2 teams met in beide teams 1 deelnemer die de levende korf is.

SPELUITLEG:

Er worden twee teams gemaakt. Beide teams kiezen een deelnemer die de levende korf is. Deze deelnemer staat aan de korte zijde van het veld en mag alleen op deze lijn heen en weer bewegen. Probeer de bal met je team naar de levende korf te gooien. Het andere team probeert dit te voorkomen.

REGELS:

- Er mag niet gelopen worden met de bal.
- De levende korf blijft in het afgebakende vak staan, en mag alleen in het vak heen en weer bewegen.
- Is de bal uit, dan is de bal voor de tegenstander.
- De bal mag niet uit elkaars handen worden getrokken.
- Als er gescoord is heeft het team een punt en mag de tegenstander de bal uithalen.



23. STAMMENSTRIJD



10-30 minuten



Sportveld/Sportzaal/Plein/Terrein



15-100 deelnemers



Benodigheden: Lintjes

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

3 teams die starten op verschillende plekken op het speelveld.

SPELUITLEG:

De Roodneuzen, de Blauwmonden en de Geeloren hebben de strijdbijl opgegraven. De Roodneuzen achtervolgen de Blauwmonden. De Blauwmonden op hun beurt achtervolgen de Geeloren en de Geeloren achtervolgen de Roodneuzen. De stammen mogen elk slechts één andere stam achtervolgen.

Iedere stam wordt dus achtervolgd door een andere stam en achtervolgt zelf weer een derde stam. De krijgers van elke stam proberen krijgers van de stam die zij achtervolgen uit te schakelen. Dit doen ze door hen te tikken. De stam die als eerste een complete stam heeft uitgeroeid, of de stam die aan het einde van het spel de meeste krijgers over heeft, is de winnaar.

24. DEUTSCHER BÄREN



15-25 minuten



Sportveld/Sportzaal/Plein/Klaslokaal



2-100 deelnemers



Benodigheden: Geen

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

Ieder voor zich en er is 1 spelleider.

SPELUITLEG:

Dit spel is een variant op steen, papier, schaar. Om het leuk te maken kun je beginnen met een verhaal. Het spel kun je spelen in toernooivorm waarbij er uiteindelijk twee winnaars overblijven die de finale spelen.

VERHAAL:

Er was eens een jager (persoon nadoen met een geweer), die heel veel tijd doorbracht in het grote bos. Het was namelijk zijn grootste droom om eens een echte Deutscher Bär te schieten. En hij zocht, en hij zocht, maar de beer was slim en kon hem tot nu toe altijd vermijden. Teleurgesteld liep de jager terug naar zijn huis. Bij hem thuis woont ook zijn oma die maar één ding kan zeggen en dat is: nee, nee, nee (hoog stemmetje met vingertje omhoog heffen). De jager vind dit geluid altijd erg irritant maar hij moet toch voor zijn oma zorgen. Na een tijdje gaat hij toch weer op zoek naar de beer want zijn oma blijft dat geluid maar maken (nee, nee, nee!). Als de jager weer het bos inloopt heeft de beer zich verstopt achter het huis. De beer loopt naar de voordeur en doet de deur open. Daar ziet de beer het omaatje staan (nee, nee, nee). En de beer (Raw! Met de armen in de lucht) eet het omaatje met een grote hap op. Op dat moment komt de jager weer thuis en ziet de beer, hij aarzelt niet en schiet de beer neer! (Paf!). Drie karakters, wie wint van wie? (vragen aan de groep)

Beer verslaat de oma - Oma verslaat de jager - Jager verslaat de beer.

Verzamel je over het veld en zoek iemand op tegen wie je gaat spelen. De verliezer sluit zich aan in het team van de winnaar aan en samen zoeken jullie de volgende tegenstander. Tijdens het spelen wordt de winnaar aangemoedigd door de verliezer(s). Als er 2 winnaars met een lange sliert aan verliezers overblijven speel je de finale. De finale win je door het eerste 3 maal te winnen. Alle verliezers kunnen hun leider aanmoedigen.

25. MEMORIE MET SPEELKAARTEN



15-25 minuten



Sportveld/Sportzaal/Plein/Terrein



2-16 deelnemers
(kan met meerdere teams en velden)



Benodigheden: Speelkaarten

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

Een veld met speelkaarten. 2 teams in estafette opstelling achter een pion/lijn.

SPELUITLEG:

Maak gelijke teams die tegen elkaar de memorie gaan spelen. De memorie wordt gespeeld in estafette vorm met speelkaarten. Leg de memorie uit op een zelf te bepalen afstand van de estafette groepen. Maak 10 kaarten koppels per team van dezelfde waarde (de kleur maakt niet uit). Leg de kaarten uit in het veld. Bij het startsignaal rennen de eerste deelnemers van de teams z.s.m. naar de velden met kaarten. Er worden twee kaarten omgedraaid, wanneer de memorie klopt neemt de deelnemer de kaarten mee naar zijn/haar team. Als de memorie niet klopt moeten de kaarten weer worden omgedraaid. De volgende deelnemer mag rennen als deze aangetikt wordt. Het team dat als eerste de memorie oplost wint.



26. EIFFELTOWER



15-30 minuten



Sportveld/Sportzaal/Plein



15-100 deelnemers



Benodigheden: Geen

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

Een x aantal groepen van 5 personen en 1 spelleider.

SPELUITLEG:

De spelleider maakt van alle deelnemers groepjes van minimaal 5 deelnemers. Daarna roept de spelleider een opdracht en alle teams voeren deze zo snel mogelijk uit. De opdracht wordt uitgevoerd door in een bepaalde opstelling te gaan staan met het team. Als de spelleider een opdracht geroepen heeft en de groep de opstelling staat roept de spelleider een andere opdracht die ze vervolgens weer zo snel mogelijk moeten uitvoeren. Het team dat als laatste klaar is met het uitvoeren van de opdrachten ligt uit het spel. Er blijft uiteindelijk één groep over die wint.

De opdrachten die geroepen kunnen worden zijn

- Eiffeltoren
- Bank overval
- Typmachine
- Hangmat

Als er een opdracht geroepen wordt moeten de deelnemers zo snel mogelijk in een bepaalde opstelling staan.

De opstellingen zijn als volgt:

EIFFELTOREN:

Drie deelnemers vormen zo snel mogelijk een toren door twee deelnemers op handen en knieënstand naast elkaar te laten staan. De derde gaat bovenop de ruggen staan en maakt met zijn handen een punt in de lucht. Eén deelnemer gaat voor de toren staan als een model en de laatste maakt een foto van het model met de toren.

BANK OVERVAL:

Twee deelnemers zijn de overvallers en maken met de handen een pistool en richten die op de andere drie. Eén deelnemer ligt op de grond op zijn buik met zijn handen op het hoofd. De andere twee deelnemers zijn de baliemedewerkers en trekken een geschrokken gezicht met de handen in de lucht.

TYPMACHINE:

Twee deelnemers zitten op de knieën. Beiden strekken de armen naar voren en pakken elkaar bij de polsen vast. Dit is de typmachine. Eén deelnemer gaat ervoor op handen en knieën stand staan en een andere deelnemer gaat hierop zitten. Dit zijn de stoel en de persoon die op de machine typt. De laatste persoon gaat bij één zijde staan van de typmachine en roept hard: 'PING!'

HANGMAT:

Twee deelnemers pakken een derde vast bij handen en polsen en tillen deze persoon omhoog. Dit is de hangmat. De twee andere deelnemers spreiden de armen in de lucht als palmbomen.

VARIANT:

In plaats van een afvalrace kunnen er punten worden toegekent aan het team dat als eerste de opdracht heeft uitgevoerd. Zo vallen er geen teams af en blijft iedereen actief in het spel.

27. ELEPHANT



15-30 minuten



Sportveld/Sportzaal/Plein/Klaslokaal



5-20 deelnemers



Benodigheden: Geen

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

Deelnemers staan in een kring met 1 deelnemer in het midden.

SPELUITLEG:

De deelnemer in het midden van de cirkel draait rond en wijst een deelnemer aan uit de kring en geeft een opdracht. Deze opdracht wordt zo snel mogelijk uitgevoerd met drie deelnemers, de deelnemer die wordt aangewezen en de deelnemers die daar direct naast staan. De opdrachten kunnen zijn:

- Olifant
- James Bond
- Broodrooster
- Wasmachine

OLIFANT:

De aangewezen deelnemer maakt een slurf met zijn handen en toetert. De beide deelnemers naast de aangewezen persoon maken met de armen een halve maan als de oren van de olifant.

JAMES BOND:

De aangewezen deelnemer maakt een pistool met zijn handen en kijkt stoer en zwoel als James Bond. De twee deelnemers daarnaast gaan staan als Bond vrouwen en roepen: 'oooh James!'

BROODROOSTER:

De twee deelnemers naast de aangewezen deelnemer maken een broodrooster een halve slag te draaien naar de aangewezen persoon toe. Deze twee deelnemers houden elkaars polsen vast om de aangewezen deelnemer heen. De aangewezen deelnemer springt omhoog en roept 'PING!'.

WASMACHINE:

De twee deelnemers naast de aangewezen deelnemer draaien een kwartslag naar de aangewezen deelnemer toe. De twee maken een wasmachine door één arm verticaal naar beneden te houden en één arm horizontaal naar de ander toe. De aangewezen deelnemer maakt hard een ronddraai beweging en is de wastrommel.

De deelnemer die de opdracht verkeerd uitvoert, er te lang over doet of de een andere opdracht doet is uit het spel. Uiteindelijk blijven er drie deelnemers over die het spel winnen.

VARIANT:

Verzin zelf een extra opdracht.

28. KICKBALL



25-50 minuten



Sportveld/Groot grasveld



2-100 deelnemers



Benodigheden: 4 pierenbadjes, 1 slappe plastic bal, zeep, water en zeil voor de zeepbanen.

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

Een veld met daarin 4 pierenbadjes, 1 team is aan slag (Slagpartij) en 1 team staat in het veld (Veldpartij).

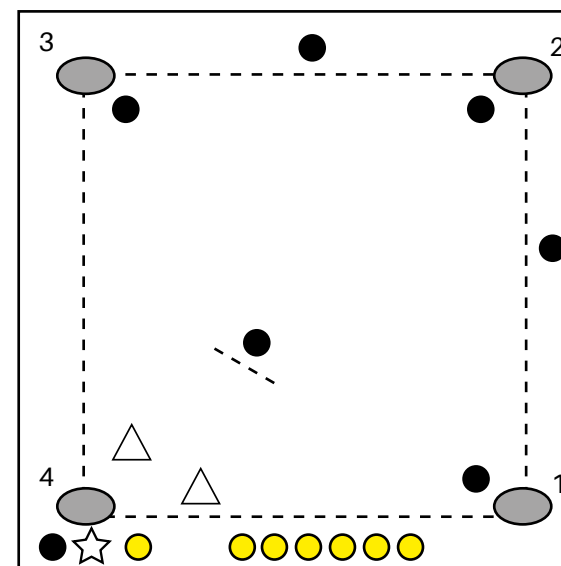
SPELUITLEG:

Het spel kickball is afgeleid van honkbal. Er wordt gespeeld met pierenbadjes in plaats van honken en aangepaste regels. De pierenbadjes worden met elkaar verbonden door zeepbanen en de deelnemers spelen dit spel op blote voeten om goed te kunnen glijden. Het doel is om zoveel mogelijk deelnemers een ronde te laten rennen om de thuishonk (Badje 4) te bereiken. Het team met de meeste deelnemers die de thuishonk konden bereiken wint het spel.

REGELS:

- Er wordt gespeeld met een slappe plastic bal die worden aangerold door de werper (pitcher). Het team dat aan slag is, trapt de bal zo ver mogelijk weg. Als de bal binnen het veld wordt geschopt rent deze deelnemer zo snel mogelijk naar badje 1.
- Wanneer de pitcher 3 maal wijd rolt met de bal (niet tussen de pionnen door naar de deelnemer die aan slag is) heeft de slagpartij één vrije loop naar badje 1.
- Een deelnemer is af wanneer hij de bal door de tegenpartij tegen zich aangegooit krijgt of dat hij door een deelnemer met de bal word afgetikt. Ook is een deelnemer af als hij/zij nog aan het rennen is en een deelnemer van de veldpartij ontvangt de bal in het 4e pierenbadje (uitbranden).
- Wanneer er 3 deelnemers van de slagpartij af zijn wisselen de rollen, veldpartij wordt slagpartij en slagpartij wordt veldpartij.

- Het team dat aan slag is moet over de zeepbaan heen rennen. Als er naast de zeepbaan wordt gerend is deze deelnemer af.
- Als de veldpartij de bal in één keer vangt zonder de bal te laten stuiten in het veld is de deelnemer die aan slag is af (vangbal).
- Wanneer een deelnemer in een badje staat is deze veilig en kan niet afgetikt of afgegooid worden.
- Het is niet toegestaan dat twee deelnemers in hetzelfde badje staan.
- De slagpartij mag niet gehinderd worden op de zeepbaan of in het pierenbadje door de veldpartij.



29. MULTIBALL



20-50 minuten



Sportveld/Sportzaal



10-20 deelnemers



Benodigheden: Frisbee, voetbal en basketbal

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

De teams staan in een estafette rij opgesteld aan overzijden van het speelveld. Er is 1 spelleider.

SPELUITLEG:

Multiball is een combinatiespel van meerdere sporten. Twee teams spelen dit spel tegen elkaar. Op het speelveld kunnen meerdere sporten gespeeld worden, bijvoorbeeld: basketbal, voetbal en frisbee (Kunnen ook andere sporten zijn, afhankelijk van het veld en de materialen). De spelleider roept een sport en een getal, bijvoorbeeld voetbal en het getal 3. De voetbal wordt in het veld gegooid en de eerste 3 deelnemers van beide teams stappen het veld in om 3 tegen 3 voetbal te spelen. Als er wordt gescoord door een team sluiten de deelnemers achteraan de rij en heeft het scorende team 1 punt. Daarna wordt er een nieuwe sport en getal geroepen door de spelleider en gaat het spel verder.

Frisbeeveld: - - - -

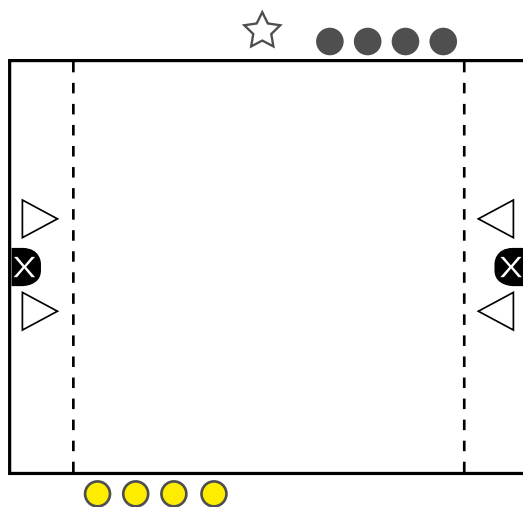
Voetbaldoeltjes:

Basketbalring:

Spelleider:

Team 1:

Team 2:



DANS FUN GAMES

30. DANCE MEMORY



10-20 minuten



Sportveld/Sportzaal/Plein/Klaslokaal



10-40 deelnemers



Benodigheden: Muziek

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

Deelnemers die de memory maken, 1 deelnemer die memory gaat oplossen.

SPELUITLEG:

Een deelnemer gaat de gang op, de rest van de leerlingen maken tweetallen en verzinnen in hun tweetal een leuke beweging die ze doen. Alle tweetallen verspreiden zich door de zaal (zorg dat de tweetallen niet te dicht bij elkaar staan, maar dat iedereen door elkaar staat). De deelnemer die op de gang staat te wachten, wordt geroepen en mag beginnen met het spelen van de dansmemory. Wanneer deze deelnemer alle memory's heeft gemaakt, is het spel afgelopen.

VARIANT:

Het spel kan ook gespeeld worden met twee deelnemers die de gang op gaan. De deelnemer die als eerste de memory oplost wint het spel.

VOOR EEN GROTE GROEP:

Maak twee teams. Deze teams gaan in estafette vorm tegen elkaar strijden. De eerste groep zijn de memory stukjes en de andere groep moet deze zo snel mogelijk oplossen. De eerste groep maakt tweetallen die samen een dancemove afspreken. De groep die de estafette begint gaat om beurten z.s.m. naar het veld met de 'memory stukjes' en tikt twee deelnemers aan. De memory stukjes zitten op de grond. Als er een stukje getikt wordt gaan deze deelnemer staan en doet de afgesproken dance move. Als de memory klopt gaat het tweetal naast het veld staan. Nadat alle memory stukjes zijn opgelost wisselen de groepen en gaat groep één de estafette lopen en groep twee maakt de memory.

31. SECRET DANCER



10-20 minuten



Sportveld/Sportzaal/Plein/Klaslokaal



10-30 deelnemers



Benodigheden: Muziek

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

De deelnemers en er is 1 Detective en 1 Secret Dancer.

SPELUITLEG:

Ga met de groep in een cirkel staan en kies een deelnemer die de "detective" is. De detective onttrekt zich van de groep. Als de detective de groep niet meer kan zien en horen kiest de groep één "Secret Dancer". Dit is de deelnemer die een dansbeweging inzet en de rest van de groep volgt deze beweging. Als iedereen aan het dansen is wordt de detective terug geroepen. De detective moet erachter zien te komen wie de Secret Dancer is. De Secret Dancer voegt steeds een beweging toe aan de dans die de groep moet volgen.

32. THE DVD DANCE GAME



20-30 minuten



Sportveld/Sportzaal/Plein/Klaslokaal



3-30 deelnemers



Benodigheden: Muziek

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

1 deelnemer is de afstandsbediening, de overige deelnemers zijn de DVD-speler.

SPELUITLEG:

De deelnemer die gekozen is tot afstandsbediening staat tegenover de rest van de groep. De Afstandsbediening zet eerst een beweging of 'dance move' in. De groep volgt deze beweging. Er zijn een aantal commando's die de afstandsbediening kan geven:

Doorspoelen:

De deelnemers maken de beweging tweemaal zo snel

Terugspoelen:

De deelnemers maken de beweging op normale snelheid alleen van het eind van de beweging naar begin.

Pauze:

De deelnemers 'bevrozen' en blijven staan hoe op dat moment de houding is.

Slow Motion:

De deelnemers doen de beweging 2 keer zo langzaam.

Uitwerpen:

De deelnemers springen omhoog en laten zich dan op de grond vallen.

Na 'Uitwerpen' is de volgende 'afstandsbediening' aan de beurt.

VARIANT:

Verzin een extra knop op de afstandsbediening.





FUN GAMES

VOOR
OP EEN
GROOT
TERREIN

33. SARDIENTJE



10-40 minuten



Gebouw/Terrein



5-25 deelnemers



Benodigheden: Geen

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

1 deelnemer verstopt zich, de rest van de groep moet deze deelnemer vinden.

SPELUITLEG:

In dit spel gaat één persoon zich verstoppen. Wanneer iemand van de groep de verstopte deelnemer heeft gevonden verstopt deze deelnemer zich op dezelfde plek. Zo wordt de verstopplek steeds voller met deelnemers. Dit spel gaat zo door totdat er één persoon is die als laatste alle verstopte personen vindt. Deze persoon heeft het spel verloren.

34. SMUGGLING GAME



40-60 minuten



Bos/Groot terrein



15-40 deelnemers



Benodigheden: plastic zakjes, bloem, suiker en bladeren

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

De smokkelaars starten aan één kant van het speelveld met de drugs. De douanebeambten starten aan de andere kant van het speelveld. De smokkelaars hebben de drugs bij zich en moeten dit afleveren bij de dealer.

SPELUITLEG:

Een groot groepsspel waarbij drugs gesmokkeld wordt van de ene kant van het terrein naar de andere kant. De groep wordt opgedeeld in twee teams: de smokkelaars en de douane. De smokkelaars moeten de drugs bij de dealer zien te krijgen die zich aan de andere kant van het terrein bevindt. Er zijn verschillende drugs met een verschillend aantal punten. De douane moet ervoor zorgen dat er zo min mogelijk drugs bij de dealer wordt gebracht. Als een douanebeambte een smokkelaar tikt mag de douanebeambte de smokkelaar onderzoeken op drugs. Bij het vinden van drugs wordt dit in beslag genomen. Als er geen drugs gevonden wordt is de smokkelaar vrij om te gaan. Als alle drugs gevonden is of bij de dealer is gebracht stopt het spel en wisselen de teams van rol. Het team dat de meeste punten bij de dealer heeft kunnen brengen wint het spel.

REGLS:

Een smokkelaar mag maar 1 drug per keer bij zich hebben en het niet verstoppen op intieme delen van het lichaam. Ook mag een jongen alleen een jongen fouilleren en een meisje alleen een meisje.

VOORBEREIDING:

Maak van plastic zakjes de drugs.
3 zakjes wiet (Bladeren van planten)
2 zakjes Crystal Meth (Suiker)
2 zakjes Cocaïne (Bloem/Meel)

PUNTEN:

Wiet: 10
Crystal Meth: 20
Cocaïne: 30

35. LEVEND STRATEGO



40-120 minuten



Bos/Groot terrein



20-40 deelnemers



Benodigheden: Speelkaarten, theedoeken en e.v.t. zaklampen en schmink voor teamkleuren

Moeilijkheid



Fysieke intensiteit



Tactiek



OPSTELLING:

Team zwart, team rood en 2 spelleaders.

VOORBEREIDING:

In het spel heb je verschillende militaire rangen. Deze rangen kun je op papier printen of je kunt twee pakjes speelkaarten gebruiken (zwart tegen rood). Daarnaast heb je ook twee vlaggen nodig, dit kunnen echte vlaggen zijn of doeken in twee verschillende kleuren. In deze uitleg gaan we uit van de speelkaarten. Het is belangrijk een afgebakend terrein te kiezen of herkenningpunten af te spreken.

SPELUITLEG:

Beide teams starten het spel aan overzijden van het veld waar een spelleider staat met de kaarten. Elke speler trekt een kaart. Ook wordt daar in de buurt de vlag verstoppt. Wanneer beide spelleaders op de fluitjes blazen is het spel begonnen. Wanneer een deelnemer wordt getikt door de tegenstander moeten beide deelnemers de kaarten aan elkaar laten zien. De deelnemer met een lagere rang verliest en moet eerst terug naar zijn/haar eigen spelleider lopen om de kaart om te wisselen voor een nieuwe kaart. Daarna mag deze deelnemer weer meedoen aan het spel. Het team dat als eerste de vlag vindt van de tegenstander heeft gewonnen.

RANG:	KAART:	AANTAL IN HET SPEL PER TEAM:
Bom	Aas	4
Spion	2	1
Verkenner	3	4
Mineur	4	4
Sergeant	5	4
Luitenant	6	4
Kapitein	8	4
Majoor	10	3
Kolonel	Boer	2
Generaal	Vrouw	1
Maarschalk	Koning	1

*Bij >32 spelers kun je de kaarten 7 en 9 toevoegen als extra rangen.

In principe verslaat een hogere rang altijd een lagere rang. Nu zijn er een aantal uitzonderingen:

Bom (A) - Verlaat iedereen behalve de Mineur (4). Een Bom is de enige die de vlag niet mag pakken.

Spion (2) - Wordt door iedereen verslagen behalve de Maarschalk (K)

Speel dit spel eerlijk dat als je getikt bent je terugloopt naar de spelleider voor een nieuwe kaart. De vlag moet zichtbaar zijn en niet verstoppt onder de grond of bladeren. Ook mag de vlag niet hoger dan twee meter in een boom worden opgehangen.

VARIANT:

Als variatie kun je toevoegen dat teams de vlag van elkaar moeten stelen. Wanneer de vlag gevonden is moet je deze naar de spelleider zien te brengen. Tijdens deze terugtocht kun je alsnog getikt worden. Wordt de deelnemer met vlag getikt en verslagen dan wordt de vlag op de grond gelegd en moet deze deelnemer eerst weer terug naar de spelleider voor een nieuwe kaart. Het andere team moet dan snel de vlag weer terugleggen op dezelfde verstopplaats.

WWW.NXTMOVE.NL

