

KAMPHUIS "DE BLOKKEN" BAARLE - NASSAU

TWEE VOOR TWEE

Materiaal: - Van alles en nog wat, afhankelijk van de fantasie van de spelers

Tijdsduur: - Ook weer afhankelijk, nu van het aantal spelers. B.v. bij 26 spelers is de speelduur 13 rondes van 3 á 4 minuten x 2, plus nog eens zo'n 30 á 45 minuten voorbereiding is totaal ca. 2 - 2 ½ uur.

- Geschikt voor zowel binnen als buiten.

- Bij deze activiteit verzinnen de deelnemers de spelen zelf, zetten alles zelf klaar, begeleiden ze het en ruimen het natuurlijk ook allemaal weer zelf op.

De titel van dit spel slaat nergens op, misschien is twee aan twee beter. Opzet is, dat twee aan twee, de deelnemers een kort spel verzinnen, welke door één persoon kan worden gespeeld en door de ander begeleid en waarbij de uitslag is te meten in tijd e/o punten.

De spelen worden in een grote (denkbeeldige) cirkel opgebouwd, op het veld en/of op de zolder. Belangrijk is ook, dat zo'n spel niet meer tijd in beslag neemt dan zo'n 3 á 4 minuten. Materialen welke nodig zijn voor deze activiteiten kunnen voor het grootste deel zo worden aangeleverd, deels zal men het gewoon zelf moeten maken..

Zodra alle activiteiten bekend zijn en het materiaal op zijn plaats is, dan begint het echte spel. De paren nemen plaats bij de door henzelf verzonden activiteit. Een van hen treed op als scheidsrechter / tijdwaarnemer, de andere gaat het spel echt spelen.

Zijn er b.v. in totaal 13 paren (26 deelnemers), dan gaan er 13 activiteiten tegelijk van start.

Als na zo'n 3 á 4 minuten het spel is afgelopen, klinkt er een signaal van de centrale 'opper'-scheidsrechter.

Alle tijdwaarnemers blijven dan staan, alle spelers schuiven een spel op in een aangegeven richting. Daar aangekomen wordt een korte uitleg gegeven door de tijdwaarnemer (die zelf heeft geholpen het spel te maken), waarna het spel weer gespeeld gaat worden, nu met een andere deelnemer. Zo gaan we door, totdat alle spelers elk spel hebben gespeeld. De eerste grote ronde is dan afgelopen.

Voor de tweede grote ronde worden nu alle vorige spelers: tijdwaarnemers en omgekeerd.

Begonnen wordt weer bij het zelfgemaakte spel.

Opmerking: - Coördinatie, om doublures van spelen te voorkomen, is noodzakelijk.

Die 3 á 4 minuten per subronde is wel nodig omdat in die tijd ook het e.e.a. moet worden uitgelegd.

Deelnemers houden zelf een score lijst bij zich, welke de tijdwaarnemers invullen.

2e opmerking: Dit spel kan reeds, als men dit zou willen, op school worden voorbereid.

TWEE VOOR TWEE SCORE-LIJST

NAAM DEELNEMER:

SPEL	OMSCHRIJVING SPEL	TIJD/PUNTEN	PUNTEN	RANG
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
SPEL	OMSCHRIJVING SPEL	TIJD / PUNTEN	deze kolom niet invullen	deze kolom niet invullen

De laatste twee dik omliggende kolommen alleen door de leiding in te vullen, als alle spelen zijn beëindigd