

KAMPHUIS "DE BLOKKEN" BAARLE - NASSAU

ZESKAMP

spel 1

TOUWTJE SPRINGEN

Een echte warming-up.

Met je gehele groep touwtje springen.

Twee personen draaien het touw, de rest springt.

In de gegeven tijd zoveel mogelijk sprongen maken (met je team) onafgebroken achter elkaar.

Men mag zo vaak men wilt opnieuw starten binnen de tijd. Maar men dient telkens opnieuw te beginnen met tellen.

Wel onthouden het hoogste aantal onafgebroken sprongen welke men in één keer heeft gehaald.

De captains tellen het aantal goede sprongen.

Alle groepen gaan tegelijk van start.

Voor dit spel is het nodig, dat de groepen uit een gelijk aantal personen bestaan.

Materiaal:

- voor elke groep een touw van zo'n 10 meter.

Score:

het in 5 min. hoogste aantal onafgebroken sprongen achter elkaar.

ZESKAMP

spel 2

KRUIWAGENRACE

Je team met behulp van een kruitwagen overbrengen van A naar B via een hindernis (b.v. een pylon en/of rotonde).

De eerste persoon die achter de kruitwagen plaatsneemt is de captain van de groep, deze brengt één persoon over, welke bij punt B uit de kruitwagen stapt en hem van de captain overneemt om vervolgens rechtstreeks (dus zonder de hindernis te nemen) terug naar A te lopen en daar een volgende persoon ophaalt, enz. enz.

De laatste persoon die overgebracht wordt, moet met de **tanden of tandenstoker (?)** een ballon stuk bijten, prikken. Deze persoon mag opgetild worden door de andere leden van de groep.

Zodra de ballon klappt wordt de tijd stopgezet.

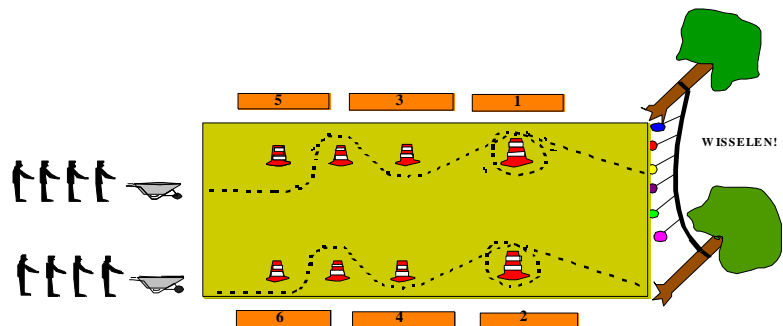
Twee groepen gaan gelijk van start.

Materiaal:

- twee kruitwagens (twee groepen)
- minimaal 2 pionnen
- voor elke groep één ballon
- stopwatch

Score:

- tijd



ZESKAMP

spel 3 (water)

WATERPISSEN

De groep stelt zich op achter de startlijn, daar staat ook een ton met water en er liggen twee plastic flessen per groep.

Op signaal worden de flessen gevuld met water en nog achter de lijn tussen de dijen geklemd en losgelaten (men mag er nadien niet meer met zijn handen aanzitten). Dan naar de andere kant van het speelveld lopen of springen of strompelen; daar aangekomen leegt men de fles in een reeds gereedstaande lege emmer, **zonder** daarbij de handen te gebruiken, **zonder** dat de fles in de emmer valt en **zonder** dat de handen de grond raken.

Komt er geen water meer uit de fles, deze nu wel met de handen pakken en snel terug naar de startlijn lopen, waarna een andere speler aan de beurt komt.

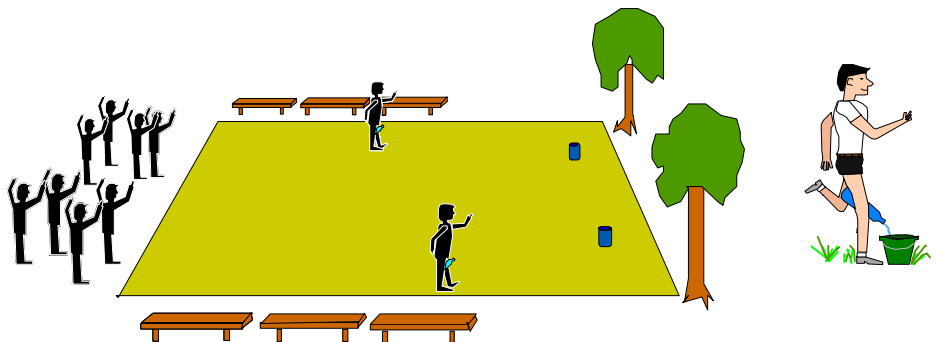
De speeltijd is 5 min. Als de tijd voorbij is wordt de hoeveelheid water gemeten.
Twee groepen gelijk aan start. Twee spelers per team.

Materiaal:

- 2 x 2 plastic flessen
- 2 emmers
- 2 vaten
- stopwatch

Score:

- de hoeveelheid water



ZESKAMP

BLIKSTAMPEN

De groep stelt zich op achter de startlijn, daar staat ook een vat met water en een conservenblik. Op signaal wordt het blik gevuld met water, men loopt naar het midden van het speelveld, zet het blik aan de ene kant van de wip en stampt met de voet hard op de andere kant. Het blik schiet omhoog (minimale hoogte dient heuphoogte te zijn), wordt vervolgens opgevangen en als er nog water inzit wordt dit geleegd in een gereedstaande emmer aan de andere kant van het speelveld. Snel wordt teruggelopen en gaat de volgende persoon van start. (Valt het blik tijdens het spel op de grond dan niet doorlopen, maar gelijk teruggaan) De speeltijd is 5 min. Als de tijd voorbij is wordt de hoeveelheid water gemeten. Twee groepen van start.

Materiaal:

- 2 emmers
- 2 blikjes
- 2 wippen
- 2 vaten
- stopwatch

Score:

- de hoeveelheid gemeten water

ZESKAMP

SKILOOP

De gehele groep stelt zich op achter de startlijn, vier personen uit de groep nemen plaats op de ski's en nemen elk een bal in handen.

Op signaal loopt dit groepje met de ski's een uitgezet parcours (in de praktijk alleen maar rechtdoor, want da's moeilijk genoeg) naar de keerlijn. Daar aangekomen nemen vier andere personen plaats op de ski's en wordt het parcours in omgekeerde volgorde afgelegd.

Pas als alle personen en al het materiaal over de start/finish lijn zijn wordt de tijd stopgezet.

Twee groepen tegelijk starten.

Materiaal:

- 2x2 ski's voor 4 personen
- 2x4 ballen of om het nog moeilijker te maken, 2 x 8 ballen (dus iedere persoon 2 ballen)
- stopwatch

SKILOOP (VARIATIE VOOR "NATTE ZESKAMP")

De gehele groep stelt zich op achter de startlijn, twee personen nemen plaats op de ski's, krijgen vervolgens in elke hand een plastic beker gevuld met water.

Op signaal lopen zij het parcours, waar aan het eind een lege emmer staat om het water in te verzamelen.

Ski's, plastic-bekers worden gewoon lopend/rennend naar de start terug gebracht waar het volgende viertal plaats neemt enz.. Bekertjes mogen onderweg niet bijgevuuld worden.

De speeltijd is 5 min. Als de tijd voorbij is wordt de hoeveelheid water gemeten.

Twee groepen tegelijk starten.

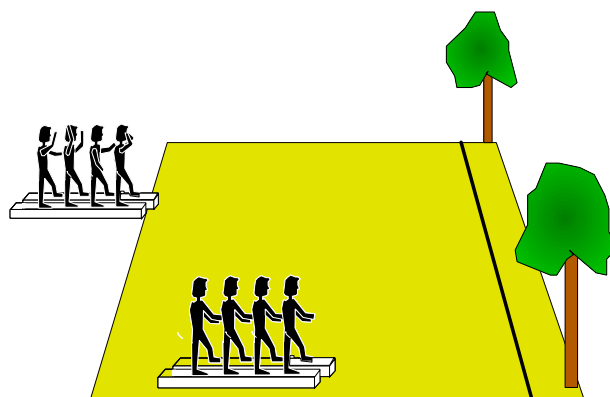
Materiaal:

- 2x2 ski's
- 2x8 bekertjes (plastic)
- stopwatch

Score:

- de hoeveelheid water

C.B.PROD.LSD 1995©'97



KAMPHUIS "DE BLOKKEN" BAARLE - NASSAU

ZESKAMP

spel

RUITERSPEL

Alle deelnemers nemen hun plaatsen in. Twee personen bij de start, twee bij de zakken en de rest bij het touw.

Op signaal van de spelleider bestijgt de ene persoon de andere (de ruiter op zijn paard) en de ruiter heeft daarbij een lans in zijn handen. Het "paard" loopt naar punt B waar een stellage met ballonen staat opgesteld. Met de lans prikt de ruiter de ballon kapot, dat mag alleen zolang de ruiter nog op zijn paard zit. Op het moment dat de ballon uit elkaar spat, stappen de twee personen in de zakken en lopen naar punt C, daar aangekomen spoed de gehele ploeg zich naar de plaats waar het touw ligt en begint te springen. Twee personen draaien, de rest springt, er moet een (X ?)maal onafgebroken gesprongen worden, alleen dan wordt de tijd stopgezet.

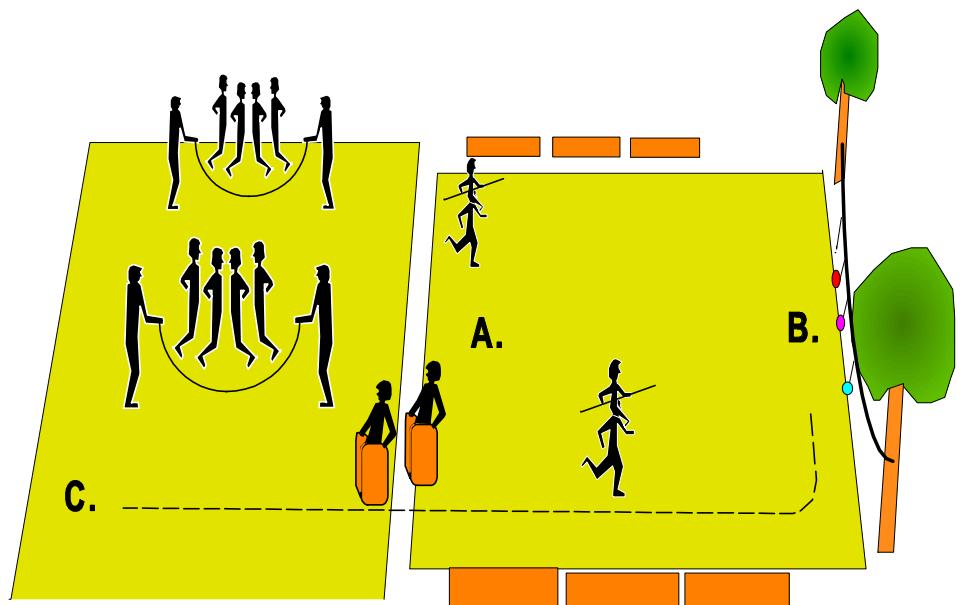
Twee groepen gelijk aan start.

Materiaal:

- 4-6 ballonen
- 2 lansen (dat zijn lange bamboestokken met bv. een spijker)
- 2 zakken (voor het zaklopen)
- 2 touwen van 10 meter
- stopwatch

Score:

- tijd



C.B.PROD.LSD 1995©'97

KAMPHUIS "DE BLOKKEN" BAARLE - NASSAU

ZESKAMP

TOUWTREKKEN (Een Finale Spel)

Materiaal: - Een groot dik touw, waarvan in het midden een merkteken, bv. een lint.
- 1 grote en 2 kleine pylonen.

Bij een deelname van vier (4) teams, het navolgende schema hanteren: (zes ronden)

SPELRONDE: TEAMS:

1e	1 - 2
2e	3 - 4
3e	2 - 3
4e	4 - 1
5e	1 - 3
6e	2 - 4

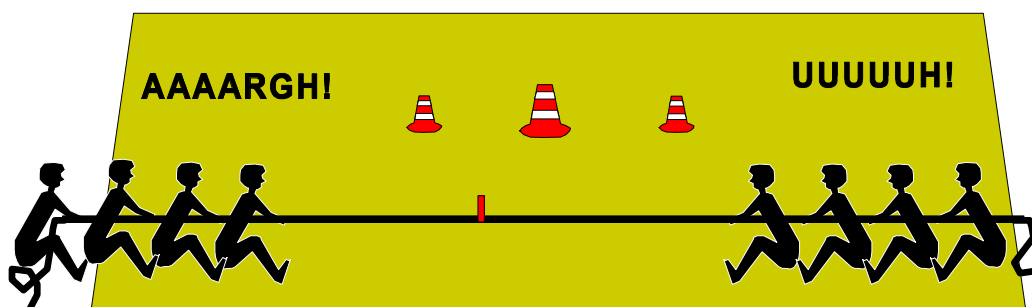
Bij een deelname van zes (6) teams, het navolgende schema hanteren: (vijtien ronden)

SPELRONDE: TEAMS: SPELRONDE: TEAMS:

1e	1 - 2	9e	5 - 4
2e	3 - 4	10e	2 - 3
3e	5 - 6	11e	1 - 5
4e	4 - 1	12e	4 - 6
5e	6 - 3	13e	3 - 5
6e	2 - 5	14e	6 - 1
7e	1 - 3	15e	2 - 4
8e	2 - 6		

Score:

Overwinningen tellen!



C.B.PROD.LSD 1995©'97

KAMPHUIS "DE BLOKKEN" BAARLE - NASSAU

ZESKAMP

TOUWTREKKEN (natte variatie)

Materiaal: - Een groot dik touw, waarvan in het midden een merkteken, bv. een lint.

- 1 grote en 2 kleine pylonen.
- 2 grote zeilen.
- Groene zeep en een trekker.

Het spel wordt op precies dezelfde manier gespeeld als het gewone touwtrekken, alleen nu wordt dit gedaan op een groot zeil, welke is ingesmeerd met groene zeep en een weinig water. (dit zorgt voor een lekkere glibberige boel).

De deelnemers nemen plaats op het zeil **zonder** schoenen en sokken en trachten hun tegenstander te verslaan.

Het is niet alleen touwtrekken maar ook nog eens zorgen dat je niet zomaar onderuit gaat op het gladde oppervlak.

Opmerking: het verstandigste is om met dit spel zwemkleding te dragen. Men wordt drijfnat en komt helemaal onder de zeep te zitten.

Na dit spel kan iedereen gelijk onder de douche (men is al ingezeept)

Men hanteert bij dit onderdeel hetzelfde schema als bij het "droog" touwtrekken.

Of

**Sumi-worstelen
een erg leuk eindspel met water en zeep
(vraag naar spelregels en uitleg)**