

## Flessenspel



Zorg dat de fles met water gevuld blijft of anders...

### Spelinformatie

- Leeftijd: 10+
- Aantal: 10 en meer
- Groepen: 3 (of meer) gemengde groepen
- Terrein: Buiten
- Leiding: 1 Spelleider, zo nodig leiding die meedoet met het spel
- Spelduur: 1,5 uur (uitloop in drinkpauze)

### Materiaal

- 3 Palen
- 3 Bekers
- 3 Spijkers
- 3 Puzzels (kleur in het logo van de pioniers behoort bij een groep)
- 3 Flessen (met gaatje!)
- 3 "Weegschaalconstructies"
- Balonnen
- 1 Ton
- Fotocamera

### Doel

De bedoeling van het spel is dat de fles met water gevuld blijft. De deelnemers moeten dit bereiken door de fles constant bij te vullen met een bekertje die ze kunnen vullen met water uit een ton die een goede 100 meter (kijken wat haalbaar is) verderop staat. Ze houden de fles met water gevuld, omdat dit voorkomt dat de ballon klapt.

Als de ballon klapt (te weinig water in de fles), krijgt de groep een herkansing door de groep een nieuwe ballon te laten kopen (waarde nog vast stellen).

Terwijl de groep bezig is om er voor te zorgen dat de fles met water gevuld blijft, moeten er

ondertussen puzzelstukjes, die over het speelterrein verspreid op de grond liggen, gezocht worden. Als de groep deze puzzel bij elkaar heeft, komt er een opdracht uit. Als ze deze opdracht gedaan hebben, winnen ze het spel. Tijdens het spel kan er gehandeld worden in oa dubbele puzzelstukjes.

De groepen krijgen 10 minuten de tijd om een strategie te bedenken. Wie doet wat, waar is iemand goed in. Daarna wordt het startsein gegeven.

Het is een tactisch spel waarbij de deelnemers hun talenten in moeten zetten om samen zo snel mogelijk de eindopdracht uit te voeren.

## Eindopdracht

Groep 1: Maak een foto terwijl jullie allemaal op je hoofd staan.

Groep 2: Maak een foto terwijl jullie allemaal in de boom zitten

Groep 3: Maak een foto terwijl jullie allemaal een toren gemaakt hebben.

## Vorbereidingen

De puzzels moeten verspreid worden over het terrein en de “weegschaal constructies” moeten in elkaar gezet worden.

## Aandachtspunten

De opdracht van de puzzel moet volbracht worden. Als de ballon klapt, krijgen ze slechts een herkansing. Klapt de ballon daarna weer, dan doen ze niet meer mee, tenzij wij, als spelleiding, aanvoelen dat dit niet slim is voor het verdere verloop van het spel, omdat de resterende groepen bijvoorbeeld niet aan elkaar gewaagd zijn.

In eerste instantie zullen de groepen naar hun eigen puzzelstukjes zoeken. Het zijn echter 3 dezelfde puzzels met 3 verschillende opdrachten die verknipt en verdeelt worden op het speelveld. Er zullen dus tijdens het spel dubbelingen gevonden worden. Deze kunnen tegen nader zelf te bepalen “geld” verhandeld worden. Mogelijk moeten de deelnemers op deze mogelijkheid gewezen worden.

## Afbeeldingen en tekst

Titelbeeld: [FreeStockPhotos.biz Collection](#)

Tekst: Team ZoKa 2012 10-14 jaar