Team games

Teamgames in de vorm van een zeskamp

Exodus 3:14, 4:11 en 14.

Spelinformatie

- Leeftijd: 10+
- Aantal: 10 en meer
- Terrein: Willekeurig
- Leiding: 1 Spelleider, daarnaast evt. leiding bij de verschillende spelen
- Spelduur: 1 uur

Materiaal

Spel 1:

- A-viertjes met letters erop

Spel 2:

- Rood/wit lint
- Haringen
- Voorwerp waar je goed mee kunt gooien: bijv een blok hout.

Spel 3:

- Oude kranten

Spel 4:

- Lijst met voorwerpen

Spel 5:

- Rood wit lint
- Haringen

Spel 6:

- 9 Blokken of voorwerpen, van elk 3

Doel

Teamspelletjes: ervaren dat je het niet in je eentje kan.

Toevoeging: van iedere groep een teamlid even apart zetten en de rest van de groep een extra instructie geven:

Bij 1 spelonderdeel doen de de teamleden niet mee, maar weet Pietje dat niet. Die gaat fanatiek aan de slag, maar de anderen negeren hem.

Terugkoppeling gaat dan over de ervaring van deze personen, die er ineens alleen voor stonden.

Spel 1: Woordenjacht

Opstelling: 3 Teams. Elk team staat zij aan zij en de teams staan tegenover elkaar. Elke speler heeft een blaadje bij zich met een letter erop.

Spelregels: De spelleider roept een woord, en de spelers moeten zo snel mogelijk op volgorde gaan staan zodat het woord bij hen te lezen is. Het team dat als eerste klaar is verdient een punt. Aan het eind van het spel wint het team met de meeste punten.

Hoe meer spelers er zijn, hoe langer de woorden kunnen zijn. Wanneer er erg veel kinderen spelen, kunnen er ook meer dan 2 teams gevormd worden.

Variant: een leider die de personen met de goeie letter en plaats aanwijst om verschil te ervaren als iemand je helpt.

Spel 2: Sleepspel

Speelveld: Een ruimte waar 4 groepen in 4 hoeken opgesteld kunnen worden, met minstens 5 meter tussen de groepen. De ondergrond moet vlak zijn.

Opstelling: De kinderen worden in 4 groepen verdeeld en in de hoeken van het veld opgesteld. *Dat wordt 3 groepen* In het midden van het speelveld wordt (met krijt of plakband) een vierkant gemaakt van ongeveer 50 bij 50 centimeter. Dit vierkant is weer in 4 gelijke vierkanten verdeeld.: *wordt een figuur met drie gelijke driehoeken*, met rood wit lint met haringen.

Doel: Zoveel mogelijk kinderen in je eigen groep krijgen.

Spelregels: Om de beurt krijgt een groep 2 kansen om vanuit hun hoek een platte schijf (rolletje plakband, grote damschijf of wat verder voor handen is) in het vierkant te schuiven. *Dit wordt gooien.* Als dit lukt, dan krijgen de kinderen uit die groep 30 seconden om zoveel mogelijk kinderen uit de hoek, het dichtst bij het vak waarin geschoven is, naar de eigen hoek te slepen.*dus bij de hand pakken en meenemen.* Als een groep de schijf in het vak, het dichtst bij de eigen groep, schuift, dan krijgen alle andere groepen 30 seconden om de kinderen uit deze groep naar hun eigen hoek te schuiven.

Eind van het spel: Als er nog maar 1 (grote) groep over is is het spel afgelopen. Het spel kan ook eerder gestopt worden, de grootste groep heeft dan gewonnen.

Spel 3: Kleefkrant-estafette

Opstelling: Elk team staat in een lange rij, met voor zich een estafette-parcours. De eerste speler krijgt een krantenpagina.

Doel: Zo snel mogelijk met je hele team om de beurt het parcours afgelegd hebben.

Spelregels; Als het startsein gegeven is begint de eerste speler het parcours af te leggen. Hij mag de krant hierbij niet vasthouden, maar moet de krant door hard te rennen tegen zijn borst laten blazen. Na het afleggen van het parcours geeft hij de krant door aan de volgende speler, en zo gaan ze door totdat het hele team geweest is.

Spel 4: Breek het clubhuis af

Opstelling: Twee groepen op krukjes in rijen tegenover elkaar. Iedere groep is genummerd, er zijn van elk nummer dus twee spelers, elk uit hun eigen partij.

Doel: De spelleider roept een nummer (bijvoorbeeld nummer 4) en noemt daarbij een voorwerp dat hij van de nummers 4 wil hebben. De nummers 4 gaan zo snel mogelijk op zoek naar dat voorwerp en brengen dit zo snel mogelijk naar de spelleider. Wie het als eerste bij de spelleider heeft gebracht, krijgt een punt. De partij met de meeste punten wint.

Spel 5: Hutspot koken

Opstelling: Een aantal rijtjes spelers, ieder rijtje bestaat uit 4 spelers. Op enige afstand van de rijtjes is een kring (de pan) getekend. *Dus voor el rijtje een pan. Alle* spelers uit de rijtjes krijgen een naam van een hutspotbestanddeel. De nummers 1 zijn aardappel, nummer 2 peen, nummer 3 uien en de nummer 4 zout.

Doel: Roept de spelleider 'peen' dan gaan de nummers 2 zo snel mogelijk in de cirkel zitten. De speler die dat het snelst doet, wint een punt voor zijn groepje. Roept de spelleider 'hutspot' dan gaan alle rijtjes met de voeten in de pan zitten. Het groepje dat als eerste helemaal zit krijgt een punt. Welk groepje heeft de meeste punten?

Kan ook met 10 kinderen per groep, zitten gewoon op de grond, of elke groep op een bierbank.

Aanpassing: vruchten van het kamp:
Banaan, kiwi, ananas, mango, appel. Papaya, limoen, aubergine, courgette, meloen, cocosnoot.
Alles in de pan is: onbewoond eiland

Spel 6: Blokkenverzamelaar

Speelveld: Een groot vierkant speelveld van minstens 12 bij 12 meter. Benodigd zijn 8, *dus 6, houten* blokken of andere objecten van soortgelijke grootte, die bij de start van het spel in het midden van het speelveld liggen.

Opstelling: Vier, *drie dus,* partijen, elk in een hoek van het speelveld.

Doel: Zo snel mogelijk 3 blokken in de hoek van je eigen team krijgen.

Spelregels: De spelers zitten op volgorde. Bij het startsein rent de eerste speler naar het midden van het veld, pakt een blok, rent terug en legt dit blok in zijn eigen hoek. Nu mag speler 2 rennen. Deze mag nu een blok uit het midden gaan halen, maar mag ook bij een andere partij een blok weghalen. De teamleden die nog in hun hoek zitten mogen deze blokken niet afschermen of op een andere manier verdedigen. Zodra een team 3 blokken heeft liggen is deze klaar. De blokken mogen dan nog steeds door anderen gepakt worden, maar het team hoeft dan geen nieuwe blokken meer te halen. Het spel eindigt wanneer alle teams 3 blokken hebben.

Foto's teamgames zomerkamp 2012

Foto's

Afbeeldingen en tekst

Titelfoto: Pixelio.de

Tekst: Corinne Boer