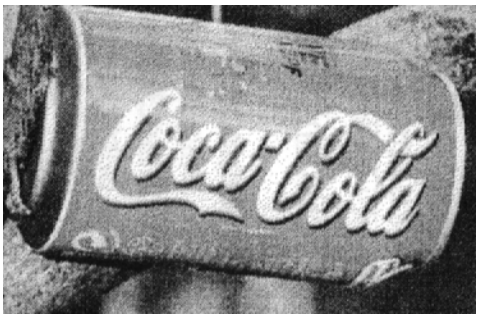
INGEDIEND DOOR
Irmgard

ON
18-11-2015

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Zwart goud



Zoveel mogelijk olie (colablikjes) laten wegvloeien en als eerste over de finish komen – dat zijn de ambitieuze doelen die de tieners zich bij dit spel stellen.

Wie durft, wint!

Materiaal

- Colablikjes (blik) (15-20 blikjes, afhankelijk van het aantal spelers)
- Tape en ander bevestigingsmateriaal
- 1,5 l PET-flessen (leeg) (aantal afhankelijk van het aantal duo's)
- lange spijkers
- papier
- potloden

Doelgroep

- Geschikt voor jeugdgroepen, tieners
- Aantal spelers: onbeperkt
- Moeilijkheidsgraad: gemiddeld
- Mogelijke toepassing: voor kamp of tienermiddag
- Duur: variabel (richttijd: 1 1/2 tot 2 uur)

Voorbereidingen

Voor aanvang van het spel worden de blikjes cola (ongeveer 15-20, afhankelijk van het aantal spelers) goed verstopt in het speelgebied en stevig vastgezet. Bij voorkeur worden ze op hoofdhoogte (of hoger) geplaatst, of op plekken die niet gemakkelijk met een nagel te bereiken zijn. Spelers moeten het blikje niet gemakkelijk kunnen bereiken.

Vier blikjes worden van tevoren opzettelijk krachtig geschud, zodat ze onder druk staan. Hierdoor moeten alle spelers elk blikje voorzichtig aantikken, omdat ze niet kunnen weten welk blikje onder druk staat. Dit zorgt voor extra spanning in het spel.

Verloop van het spel

Enter

Verdeel de groep in tweetallen. Elk tweetal krijgt een lege PET-fles van 1,5 liter, een lange spijker, een vel papier en een potlood. De spelregels worden uitgelegd. Er wordt onder andere gewezen op de vier blikjes die onder druk staan. Dit maakt het spel extra spannend.

||

1e fase van het spel

Elke groep stelt zonder hulpmiddelen drie bijbelvragen op (bijvoorbeeld over de huidige overdenking of het huidige onderwerp), die ze ook zelf zouden kunnen beantwoorden. Hierdoor hebben de vragen de moeilijkheidsgraad die bij de groep past. De vragen worden op een vel papier geschreven. De vragen en de bijbehorende antwoorden mogen niet aan andere groepen worden getoond. De klokken worden ingesteld en het exacte einde van het spel wordt aangekondigd (tijd).

||

2e fase van het spel

Alle teams begeven zich naar het speelveld. Bij het fluitsignaal verspreiden de spelers zich over het veld op zoek naar de verstopte blikjes cola. Wanneer een blikje cola wordt gevonden, moet worden geprobeerd het blikje met de spijker aan te tikken en de inhoud in de PET-fles te gieten. Het blikje mag niet van zijn plaats worden gehaald.

||

3e fase van het spel

Mocht een andere groep deze „oliewinning” ontdekken, dan kan dit de oliewinning onderbreken en zelf de oliewinning overnemen door een speler die een tegenstander op de rug tikt, waardoor deze het vulproces onmiddellijk moet onderbreken (vinger op de opening houden). De toegevoegde groep stelt alleen haar drie vragen. Als deze door de tegenstander verkeerd worden beantwoord, moet hij het olieveld verlaten; anders mag hij doorgaan met het exploiteren van de oliebron.

||

Einde van het spel

Op het afgesproken tijdstip (tijd en luid fluitsignaal) moet elke groep zich bij de finish melden. De grote race begint, want de volgorde waarin de groepen aankomen, bepaalt het aantal punten. Ook de hoeveelheid gevonden olie levert punten op, en gevonden lege „oliebronnen“ leveren eveneens punten op. Op deze manier kunnen tijdens het spel tactieken worden toegepast: bijvoorbeeld de PET-fles niet helemaal vullen, maar daardoor als eerste aankomen. Of de PET-fles helemaal vullen, maar het risico lopen niet als eerste over de finish te komen. Of volledig op tijd spelen en proberen pluspunten te halen met lege colablikjes. Of combinaties daarvan.

Regels

- De groep hoeft niet bij elkaar te blijven tijdens het zoeken naar de oliebronnen.
- De blikjes mogen alleen met de spijker worden geopend. De blikjes mogen niet van hun plek worden verplaatst om er beter bij te kunnen.

- Een "tap" wordt onderbroken door een tegenstander zachtjes op de rug te tikken en hem drie vragen te stellen. Als de tegenstander deze vragen verkeerd beantwoordt, moet hij de oliebron aan de anderen afstaan. Als het antwoord juist is, blijft de oliebron behouden en kan deze worden leeggehaald.
- Lege colablikjes mogen alleen worden verzameld door de groepen die deze oliebron zelf tot het einde toe niet hebben leeggehaald.
- Het einde van het spel wordt aangekondigd door een luide fluit, of voordat het spel op tijd begint. Dan begint de grote race naar de finish.
- Een groep wordt pas gestopt als de laatste persoon van de groep over de finishlijn is gerend.
- De puntentelling gebeurt volgens het volgende schema:

1e aangekomen groep: 15 punten
2e groep die aankomt: 14 punten
3e groep die aankomt: 13 punten
enz.

Elk leeg blikje cola: 2 punten

Hoeveelheid meegebrachte olie: hoogste score: 15 punten

op één na laagste hoeveelheid: 14 punten

enz.

*Opmerking:*De score voor het binnenrennen en de score voor de hoeveelheid meegebrachte olie zijn gebaseerd op het aantal deelnemende groepen.

Opmerkingen over het spel

- De cola uit de fles wordt niet weggegooid, maar daarna opgedronken!
- De lege colablikjes worden op de juiste manier weggegooid!
- Bij dit spel zijn eerlijkheid en discipline van de spelers vereist (bijv. geen lege blikjes meenemen als je ze zelf hebt leeggedronken en elkaar vragen beantwoorden, enz.), aangezien de spelleider niet overal tegelijk kan zijn.

Black Gold_YW

Bronvermelding

- **Inhoud en omslagafbeelding:** Copyright BESJ, www.besj.ch
- **Auteur:** Daniel Kunde, Aarau

Weitere Informationen

Categorieën
Spelletjes en activiteiten

Tags
Spel
Wedstrijd
Tienerclub
Behendigheid
Actie

Leeftijd
13–16 jaar

Aantal deelnemers
1–20

Bijbel
Deze informatie ontbreekt.

Materiaal
Bijna moeiteloos

Bestanden downloaden
Bestand downloaden

KI Generierter Inhalt
Inhoud
Categorieën
Tags
Leeftijd
Aantal deelnemers
Bijbel
Materiaal

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/nl/wiki/art/zwart-goud