

Laddercompetitie * meerkamp



Dynamische variant op een zeskamp, waarbij teams elkaar uitdagen om de hoogste plaats op de ladder te bereiken.

Spelinformatie

Leeftijd: 10+

Aantal: 16+ (teams van 4 tot maximaal 8 spelers)

Aantal teams: 4+

Terrein: Buiten

Leiding: 1 spelleider, zo nodig een begeleider per onderdeel

Spelduur: 10-15 min per onderdeel, 180 min totaal

Materiaal

- Ladder (die als omgekeerde V kan worden neergezet, met treden aan beide kanten)
- Krijtbordjes + krijtjes
- Scheidsrechterfluit voor start- en eindsignaal
- Materiaal voor de diverse onderdelen

Vorbereiding

De ladder wordt op een centrale plek tussen alle spelonderdelen neergezet. Alle onderdelen worden klaargezet.

De deelnemers verzamelen zich in de buurt van de ladder. Vervolgens worden de teams ingedeeld. Elk team krijgt een krijtbord + krijtje om hun teamnaam op te schrijven. Zodra ze een teamnaam hebben mogen zij hun bordje aan 1 van de beide kanten op de ladder ophangen. Als alle bordjes hangen, kan het uitdagen beginnen...

Uitdagen

Een team mag alleen andere teams uitdagen die 1 plaats onder of boven hun staan of het team dat aan de andere kant van de ladder op gelijke hoogte staat.

Het uitdagende team bepaalt welk onderdeel wordt gedaan. Het winnende team van elke uitdaging mag hun bordje wisselen met het bordje van de tegenstanders. Doel is om het bordje met jouw teamnaam aan het eind van de speeltijd (door de spelleider bepaald) bovenaan de ladder te hebben hangen.

Op het eindsignaal van de spelleider volgt de finale, de nummers 1 en 2 van iedere ladder spelen de finales voor de 1e & 2e plaats en 3e & 4e plaats. Het spel dat gespeeld gaat worden wordt bepaald door de rest van de groep.

Ideeën voor onderdelen

- Boogschietcompetitie
- Touwbrug
- Kwalleballen
- (Levend) touwtrekken
- Zaklopen
- Schrijf zoveel mogelijk jongens/meisjesnamen op in drie minuten
- Moeilijke vraag (vragen)
- Flesdrinken (Welk team drinkt als eerst 1/3 van een fles leeg mbv een rietje)
- Zo snel mogelijk een mastworp leggen (variatie met andere of zelfs meerdere knopen)
- Boomstamzagen
- Spijkerslaan (wie slaat de spijker helemaal in het houtblok, de teams mogen om de beurt slaan. De beste na 3 rondes wint)
- etc...

Meer ideeën voor onderdelen

www.spelensite.be

www.jeugdwerker.be

www.spellenmap.nl

www.jeugdwerkidee.nl

Afbeelding

Titelfoto: freedigitalphotos.net