

Tijdstip

Woensdag 11 augustus 1999
14.00 – 16.00
Georganiseerd door Bart, Hessel en Sharon

Speelveld

Veld 1 – Kermis, bosgebied kampterrein
Veld 2 – Strategisch spel, bosgebied op kampterrein

Indeling

5 groepen, 3 groepen van 6 kinderen en 2 groepen van 5 kinderen

- Groep 1 De Coyotes
- Groep 2 De Daffy Ducks
- Groep 3 De Tasmanian Devils
- Groep 4 De Tweetys
- Groep 5 De Bugs Bunnies

Samenvatting Spel

Hoofdspel is het strategisch spel. Dit spel wordt als tweede gespeeld. De kinderen worden in groepen verdeeld. Elke groep moet proberen zoveel mogelijk eigen voorwerpen (Bunnies) in de baskets van de andere groepen te werpen. De groep die aan het einde het grootste aantal Bunnies bij de andere groepen in de baskets heeft gedeponereerd en dit zo eerlijk mogelijk verdeeld heeft over de baskets van die andere groepen heeft gewonnen.

Voorafgaand aan het strategisch spel moeten de kinderen de Bunnies eerst verdienen. Dit gebeurt met behulp van een soort kermis. Door de attracties op de kermis zo goed mogelijk uit te voeren verdienen de groepen Bunnies voor hun eigen groep. Hoe meer Bunnies je verdient op de kermis, hoe meer kans je hebt bij het strategisch spel.

Het spel

Deel 1 – De kermis (ca. 1 uur)

De kermis bestaat uit 5 attracties. Bij elke attractie kunnen de kinderen Bunnies verdienen door zo goed mogelijk het spel uit te voeren. Bij ieder spel staat aangegeven wanneer- en hoeveel Bunnies een groep verdient. Je kunt bij het fluitsignaal starten. Twee keer fluiten (ongeveer 10 minuten later) betekent het einde van de attractie. De groep moet dan verder naar de volgende attractie. Hierbij wordt de volgorde van nummer gehanteerd. Dus van 1 naar 2, van 2 naar 3 en van 5 terug naar 1. De kermis is afgelopen als de groepen alle attracties een keer doorlopen hebben. De Bunnies krijgen de kinderen aan het einde van het spel.

Attractie 1 – Coyote explosion game

Benodigdheden

- Staflid (1)
- Kwisvragen (25)
- Ballonnen (50)
- Confetti (1 zakje)
- meel of water (1 kg of 2 liter)

- dun touw (10m)
- naald + kurk (1)

Vorbereiding

Per groep dienen er 10 ballonnen opgeblazen te worden. Van deze ballonnen moeten er 2 met meel of water (afhankelijk van het weer) gevuld worden, 4 met confetti en 4 met lucht gevuld worden.

Verder zijn er 25 kwisvragen. Deze zijn hetzelfde voor iedere groep. De 10 ballonnen (per groep) dienen samengebonden te worden met het dunne touw en dusdanig aan een boom of iets dergelijks opgehangen te worden dat een groep er onder kan zitten. De naald moet in de kurk gestoken worden zodat je deze goed kunt vasthouden.

Het spel

Als de groep arriveert dient deze plaats te nemen onder de tros ballonnen. De hele groep moet er goed onder kunnen zitten. Leg het spel kort en bondig uit en gebruik hierbij wat Amerikaanse termen.

De vragen worden een voor een gesteld. Voor ieder goed antwoord ontvangt de groep direct een bunny. Bij een fout antwoord wordt een ballon kapot geprikt. Hieronder staat de boete voor een kapotte ballon (de boetes gelden alleen als de kinderen reeds voldoende Bunnies in hun bezit hebben):

- Lucht geen boete
- Confetti 1 Bunny inleveren
- Meel of water 2 Bunnies inleveren

Noteer het aantal Bunnies op het scoreformulier.

Als de groep verder gaat naar de volgende attractie kan de post weer klaargemaakt worden voor de volgende groep.

Attractie 2 – Tasmanian Devil throws it

Benodigdheden

- Staflied (1)
- Blikken (25)
- Sokken gevuld met zand (3)
- Tafel (1)

Vorbereiding

Zet de tafel klaar. Stapel de blikken hierop, zoals je dat gewend bent bij blikgooien (3 stapels van 5 blikken, de overige zijn reserve blikken).

Het spel

De kinderen mogen om de beurt 3x gooien. Ieder blik dat van de stapel gegooid wordt is 1 Mini Bunny waard (5 Mini Bunnies = de hele stapel is 1 bunny). Er mag door een kind slechts op één stapel gegooid worden. De overige twee stapels staan alvast klaar zodat de vaart in het spel blijft.

Tel aan het einde van het spel alle minnie Bunnies bij elkaar op en deel deze door 5. Dit is het aantal Bunnies dat de groep heeft verdiend. Noteer het aantal op het scoreformulier.

Attractie 3 – Sylvester hunts Tweety

Benodigdheden

- Staflied (1)
- Sjorpaal 4 meter (1)
- Jute zak (3)
- Sjortouw (3)
- Gewicht voor in jute zak b.v zand (1)
- Emmer met afbeelding Tweety (5)

Vorbereiding

Plak op iedere emmer een afbeelding van Tweety. Bevestig de sjorpaal horizontaal op ca 2m hoogte aan 2 bomen. Hang een sjortouw in het midden aan de sjorpaal en laat het tot net boven de grond hangen. Stop het gewicht in een jute zak en bevestig deze onder aan het touw. Plaats daarna de 5 emmers in een halve cirkel en wel zo dat de emmers met de jutezak nog net omver geslingerd kunnen worden. Maak recht onder de sjorpaal een lijn op de grond. De kinderen mogen deze niet passeren.

Het spel

Laat de kinderen achter de lijn plaats nemen. De kinderen mogen om de beurt op Tweety jagen. Hiervoor moeten ze de jute zak (Sylvester) richten op een Tweety. Ze mogen een aanloop nemen maar niet voorbij de lijn komen. Als een Tweety wordt geraakt levert dit 1 Bunny op. Pas op met het terugkeren van de zak!

Noteer aan het einde van het spel het aantal verdiende Bunnies op het scoreformulier.

Attractie 4 - Road Runner

Benodigdheden

- Staflied (2)
- Roadrunner (1)
- Pionnen (5)
- Grabbelton met afstandsbriefjes 1,2,3,4 en 5 (1)
- Fietsbanden (5)
- Sjortouw (2)
- Jute zak (1)

Vorbereiding

Lus de fietsbanden in elkaar en bevestig het uiteinde van de eerste band met de sjortouwen aan een boom (eerst jute zak om de boom ter bescherming). Plaats de pionnen in een rechte lijn steeds verder verwijderd van de boom waar de banden aan bevestigd zijn. De onderlinge afstand van de pionnen moet ongeveer gelijk zijn. De eerste pion staat op ca. 7 meter van de boom. Dit is afstand 1. De laatste pion is afstand 5.

Het spel

Een van de stafleden begeleidt het grabbelen, het in de band stappen en het opvangen van de kinderen als ze teruggegooid worden door de fietsbanden. Het andere staflied plaats de Road Runner bij de juiste pion.

De kinderen moeten om de beurt grabbelen in de grabbelton. Op het briefje staat de pion waar Road Runner wordt neergezet. Plaats Road Runner bij de pion die het briefje aangeeft.

Laat het kind in de laatste band stappen. Het kind moet nu met de banden proberen Road Runner te vangen. Hoe verder de afstand, hoe moeilijker het wordt. Als Road Runner gevangen wordt levert dit een Bunny op.

Noteer aan het einde van het spel het aantal verdiende Bunnies op het scoreformulier.

Attractie 5 – Bugs Bunny Carrot game

Benodigdheden

- Stafid (1)
- Ringen (20)
- Wortels (20)
- Bingo kaarten (5)
- Zwart landbouwplastic 3x3m (1)
- Grondpennen (4)

Vorbereiding

Leg de landbouwplastic op de grond en steek deze vast met de 4 grondpennen. Sla de wortels in 5 rijen van 4 wortels (cijfers door elkaar husselen) in de plastic met het cijfer aan de achterkant. Zorg dat je om iedere wortel een denkbeeldige cirkel van 50cm kunt trekken. Plaats op 2 meter afstand van de plastic verwijderd een lijn op de grond en wel zo dat de cijfers op de achterkant van de wortels niet zichtbaar zijn.

Het spel

Laat de groep 5 bingogetallen noemen en omcirkel deze op de bingokaart. De kinderen mogen om de beurt 5 ringen gooien. Na iedere beurt haalt het stafid de ringen weg. Alleen de ringen die om wortels liggen met daarop een van de 5 bingogetallen leveren punten op. Het stafid zegt niet op welk getal op welke wortel staat. Daar moeten de kinderen zelf achter zien te komen.

Een voorbeeld:

Een groep geeft 1, 5, 9, 13 en 16 op als bingogetallen. Een kind gooit het volgende:

- 3x mis, 1x 11 en 1x 5. Alleen de ring die om de 5 ligt levert punten op. Het stafid zegt: 3x mis, 1x geen bunnie, 1x bunnie
- 2x mis, 1x 1, 1x 5 en 1x 17. Het stafid zegt: 2x mis, 1x bunnie, 1x bunnie, 1x geen bunnie.
- 5x20. Het stafid zegt: 5x geen bunnie

De kinderen moeten aan de hand van deze manier van oplezen erachter zien te komen waar de wortels van hun scoreformulier staan opgesteld. Ze hoeven dan alleen nog maar op deze wortels te richten.

Als de kinderen aan het einde van het spel kunnen zeggen waar de wortels van hun bingokaart staan levert dit voor ieder goed getal een extra Bunny op.

Noteer aan het einde van het spel het aantal verdiende Bunnies op het scoreformulier.

Deel 2 – Het strategisch spel (ca. 1 uur)

Benodigdheden

- Stafid (Minimaal 6)
- Afzetlint (65 meter)
- Lint als herkenning voor de groepen (5 kleuren)
- Grondpennen (20)
- Baskets/Dozen zelfde formaat (5)
- Bunnies (500)

Vorbereiding

Plaats op het speelveld op ruime afstand van elkaar 5 vierkanten van 3x3 meter met behulp van het afzetlint en de grondpennen. Plaats de basket in het midden van het vierkant. Bij iedere basket blijft een stafid toezicht houden.

Het spel

Leg het spel uit. Deel aan iedere groep het aantal verdiende Bunnies en de herkenninglinten uit en laat de groepen daarna plaatsnemen bij hun eigen basket. Bij de basket knopen de kinderen de herkenninglinten om hun hoofd.

Bij het eerste fluitsignaal kunnen de groepen naar de baskets van de andere groepen gaan. Ze moeten daar buiten het afzetlint proberen hun Bunnies in de baskets van de andere groepen te werpen. Hierbij worden de volgende spelregels gehanteerd:

- Een groep mag de eigen basket niet verdedigen
- Een groep mag bij geen enkele basket binnen het lint komen (dus ook niet bij de eigen)
- Bunnies die binnen het lint liggen mogen niet meer opgeroepen worden
- Een groep mag niet in de eigen basket werpen
- Als een groep geen Bunnies meer heeft moet deze wachten tot er een Bunny-ophaalronde komt.
- Ieder kind heeft maar een Bunny bij zich op weg naar een basket
- Het kind kan (zolang de voorraad strekt) een nieuwe Bunny ophalen bij het stafid van de eigen basket.
- Een fluitsignaal → Het spel start (opnieuw)
- Twee fluitsignalen → Start of einde Bunny-ophaalronde
- Drie fluitsignalen → Einde spel. Iedereen gaat terug naar de eigen basket. Na telling komen de stafleden met hun groep terug naar de plek waar het spel werd uitgelegd.

Iedere 15 minuten klinken er 2 fluitsignalen. Dit is het teken van de Bunny-ophaalronde. De kinderen kunnen dan langs alle gebieden rennen om hun eigen misgegooide Bunnies bij de stafleden op te halen. De kinderen mogen deze niet zelf pakken. De Bunnies in de baskets blijven liggen tot aan het einde van het spel.

Na 3 minuten klinken er opnieuw 2 fluitsignalen. De Bunny-ophaalronde is voorbij en de kinderen moeten terug naar hun eigen basket en leveren de Bunnies in bij hun eigen stafid. Bij het volgende fluitsignaal krijgen alle kinderen weer 1 Bunny en begint het spel opnieuw.

Aan het einde van het spel klinken er 3 fluitsignalen. Iedereen gaat terug naar de eigen basket. Na telling komen de stafleden met hun groep terug naar de plek waar het spel werd uitgelegd.

Bepalen van de winnaar

De groep met de meeste Giant Bunnies wint .

De groep krijgt een Giant Bunny als het in alle baskets van de tegenstanders een Bunny heeft liggen. Haal de Bunnies weg die bij de Giant Bunny horen. Herhaal het bovenstaande totdat er in een basket geen Bunnies meer liggen. Het aantal dat je tot nu toe hebt opgeschreven is het aantal Giant Bunnies .

Voorbeeld:

De Road Runners hebben het volgende aantal Bunnies bij de tegenstanders liggen:

- 5 bij de Daffy Ducks
- 10 bij de Tasmanian Devils
- 7 bij de Tweeties
- 3 bij de Bugs Bunnies

Het aantal Giant Bunnies is het kleinste aantal van de bovenstaande score en is dus 3

Heeft een groep in een van de andere basket geen enkele Bunny liggen, dan is het aantal Giant Bunnies 0.

Als er op de bovenstaande manier geen winnaar uit te roepen is (alle groepen hebben in een van baskets van de overige partijen geen Bunny geworpen), dan wint de groep met het grootste aantal Bunnies dat in een basket ligt.