

TECHNIEKENSPEL

SPELFICHE



Het doel van dit spel? Plezier!

Aan het eind van het spel wint de groep met de meeste technieksterren. Ze mogen zich voor 1 week de techniekhelden van de eenheid noemen!

VOORBEREIDING

Print een blanco of voorbeeldspelfiche af. Per spelkaart bedenkt je een opdrachtje.

De opdrachten hebben 3 moeilijkheidsniveaus:

☆ - makkelijk

☆☆ - uitdagend

☆☆☆ - moeilijk

Vul de materiaallijst aan en verzamel het materiaal.

ROL VAN DE LEIDING

De leiding bemant de centrale post en de themaposten. De leiding geeft opdrachten en materiaal en helpt bij het uitvoeren van de technieken. Ze beoordelen de technieken als jury op snelheid, kwaliteit en veiligheid.

Op bepaalde momenten organiseer je best een groepsspel als energizer en om extra sterren te verdienen. Dit kunnen jullie doen als het spel een beetje doodvalt. Zo krijgen jullie er weer nieuwe energie in!

SPELVERLOOP

Nadat je alle het materiaal hebt verzameld kan het spel beginnen!

1. Verdeel de leden in groepen van +/- 6 personen.
2. Geef de leden tijd om een kamp te maken. Doorheen het spel kan de jury de kampen bezoeken. Het beste of mooiste kamp verdient 3 extra sterren.
3. Na het fluitsignaal start de rooftocht. Als leden het kamp verlaten, dragen ze minstens 2 techniekenkaarten bij zich. De leden verlaten het kamp met hun das als staart aan de achterkant van de broek. Ze gaan op zoek naar tegenstanders.
4. Zien ze een tegenstander lopen? Dan gaan ze erop af! Ze proberen de das van de tegenstander te roven. Kan iemand de das van de andere bemachtigen? Dan start de winnaar als uitdager aan de techniekenbattle.
5. De uitdager kiest hun favoriete techniekenkaart uit hun eigen bundel en trekt ook blind een kaart uit de bundel van de tegenstander. Beide kaarten worden geschud door de tegenstander. De uitdager mag hierna blind één van deze twee kaarten kiezen. Dit is de uit te voeren opdracht.
6. De leden gaan samen naar de juiste post en daar krijgen ze de opdracht uitgelegd door de leiding. Degene die de techniek het beste uitvoert, krijgt beide kaarten en verdient zo sterren voor het klassement.
7. Zijn de kaarten op? Dan kunnen de spelers kaarten bijhalen in de centrale post. Daarvoor moeten ze een opdracht tot een goed einde brengen.
8. Op het einde van het spel (fluitsignaal) verzamelen alle teams in de centrale post. Hier tellen we de verdiende technieksterren op. De groep met de meeste technieksterren krijgt de bekroning van 'techniekhelden' van de eenheid!