

# HANDLEIDING VOLKSSPORTKOFFER

Deze bijdrage wil een handleiding zijn voor iedereen die - hetzij als organisator, hetzij als animator/begeleider - met het Gezinssport Vlaanderen-volkssportepakket wil gaan werken. Wij richten ons uiteraard vooral naar onze Gezinssport Vlaanderen -clubs en naar de Bondsafdelingen, waarvan een groot aantal reeds van deze Gezinssport Vlaanderen -service gebruik maakten.

Naast een opsomming en beschrijving van alle bij Gezinssport Vlaanderen beschikbare spelen, wordt ook aandacht besteed aan de wijze van aanbieden aan elke mogelijke doelgroep (kinderen, gezinnen, senioren ...). Vragen als "welke spelen kiezen ?", "hoe ze opstellen ?" en "hoeveel helpers moet ik voorzien ?" worden beantwoord.

## DEEL I : BESCHRIJVING VAN DE VOLKSSPELEN

De spelen die je bij Gezinssport Vlaanderen kan huren - 30 in totaal - zijn verdeeld in 3 soorten, naargelang de **plaats** (het terrein, de ondergrond, de ruimte) waar ze kunnen opgesteld worden. Zo kan je als inrichter, die gebonden is aan een welbepaalde ruimte of lokaal, al vlug je keuze maken uit het aanbod.

### 1. Tafelspelen

#### Kenmerken :

- nemen weinig ruimte in beslag
- zijn vooral aangewezen om **binnen** op te stellen, veilig beschut tegen wind en regen
- voor elk spel zijn één of twee stevige tafels nodig
- het zijn vooral **gezelschapsspelen** die weinig fysieke activiteit vergen, maar wel een zekere handigheid. Ideale doelgroep : gezinnen met niet te kleine kinderen.

#### Tonspel

##### Bestaat uit :

- een houten bak (70cm x 58cm x 38cm) met afneembaar deksel, waarin een aantal ronde gaten zitten, en een uittrekbare lade verdeeld in vakken.
- 8 à 12 koperen schijven

**Spelwijze :** koperen schijven worden naar de gaten in het tonspel gemikt van op een afstand van 2,50 m.

**Puntentelling :** elke schijf die in een holte verdwijnt levert de aangeduide puntenwaarde op.



**Praktische tip:** voorzie 1 tafel en plaats het tonspel tegen een muur (wegrollende schijven)

## Dopspel

**Bestaat uit :**

- een houten bord met een aantal holtes
- een tol
- 10 loden bolletjes

**Spelwijze :** met de hand brengt men een tolletje aan het draaien zodat de bolletjes weggeschoten worden. Doel is de bolletjes in de holtes te doen belanden.

**Puntentelling:** holtes in de binnenste ring : 1 punt

holtes in de middelste ring : 5 punten

holtes in de buitenste ring : 10 punten



**Praktische tip :** voorzie één tafel. In kinderhanden verdwijnen de loden bolletjes als sneeuw voor de zon!

## Sjoelbak

**Bestaat uit :**

- een houten bak met 4 poortjes
- 30 houten schijven

**Spelwijze :** elke speler krijgt 3 beurten om zoveel mogelijk schijven in de poortjes te schuiven. Men start met 30 schijven; na elke beurt speelt men verder met de schijven die niet scoorden, de schijven binnen de poortjes blijven liggen.

**Puntentelling :** boven elk poortje is de puntenwaarde aangeduid; wie één of meerdere reeksen van 4

(d.w.z. in elk poortje één schijf) kan vormen, verdubbelt zijn puntenwaarde, dus 20 i.p.v. 10.



**Praktische tip :** 2 stevige tafels zijn hier nodig. Dit spel

heeft de nare eigenschap 'files' te veroorzaken : een spelbeurt duurt al gauw 5 minuten; pas daarom de spelregels aan 'vb. slechts één beurt voorzien of een tweede sjoelbak plaatsen'

## Toptafel

**Bestaat uit :**

- een houten bak met in de hoeken en het midden poortjes
- 14 kegels
- een tolletje met touwtje erbij

**Spelwijze :** met een krachtige slag op, en een ruk aan het touwtje lanceert men het tolletje dat kriskras over de tafel de kegeltjes omkeilt.

**Puntentelling :** de middelste (grote) kegel brengt 100 punten op, de hoekkegels elk 50 punten, de overige kegels elk 10 punten.

**Praktische tip :** een stevige tafel is nodig, de kegels vallen bij het minste duwtje om. Verder moet de tafel 100 % horizontaal staan.



## Tafelkegelspel

**Bestaat uit :**

- een houten bak
- een houten bol aan een touwtje, via een lat bevestigd aan de bak
- 9 houten kegels

**Spelwijze :** met één zwaai wordt de bol losgelaten en valt zo in zijn terugkerende baan de kegels aan.

**Puntentelling :** elke kegel is 1 punt. Men kan spelen naar een vooraf bepaald aantal streepjes of meten.

**Praktische tips :** pas op voor de rondzwaaiende bol! Voorzie voldoende ruimte en hou de toeschouwers op veilige afstand.



## Hamertjesspel

**Bestaat uit :**

- 4 hamertjes
- 2 loden bolletjes
- 1 hamertjesspel

**Spelwijze :** met één hamertje verdedigt elke speler zijn doel (of twee doelen indien met 2 gespeeld wordt). Tegelijkertijd tracht hij de knikker in het doel van één van zijn tegenstanders te stoten. Het bolletje mag pas tegengehouden of teruggestoten worden als het hamertje zich onder een van de poortjes bevindt.



**Puntentelling :** telkens je een bolletje in je bakje krijgt verschuif je de telling (10 kansen). Wie het eerste bij nul is heeft verloren

## Schuiftafel

**Bestaat uit :**

- 10 schijven
- een (afgeplatte) biljartstok
- een schuiftafel, met langsij 2 goten en aan het uiteinde een poortje en 3 pinnen

**Spelwijze :** Man tegen man of in twee ploegen tracht men met de keu de schijven zo kort mogelijk bij de achterste pin te schuiven (zonder dat deze in de goot belandt). Men speelt om beurt, waarbij de verliezer telkens verder gaat.



**Puntentelling :** elke schijf korter bij die staak dan een schijf van de tegenstander levert één punt op. Er wordt gespeeld tot 12 punten.

## Mannetjesspel

**Bestaat uit :**

- 1 mannetjesspel
- galg met loden bolletje

**Spelwijze :** Met het loden bolletje tracht men, door nauwkeurig mikken, zoveel mogelijk mannetjes omver te doen vallen.

**Puntentelling :** 1 punt per achterovergevallen mannetje (5 x proberen)



**Praktische tips :** voorzie een tafel. Leg alle mannetjes voorovergebogen.

## Billard Nicolas

**Bestaat uit :**

- 1 bolletje
- 4 blaaspeertjes
- 1 blaasbiljart

**Spelwijze :** op het rond houten bord van de Franse blaasbiljart wordt een bolletje rondgeblazen met behulp van blaaspeertjes. Vier spelers verdedigen elk hun eigen doel.



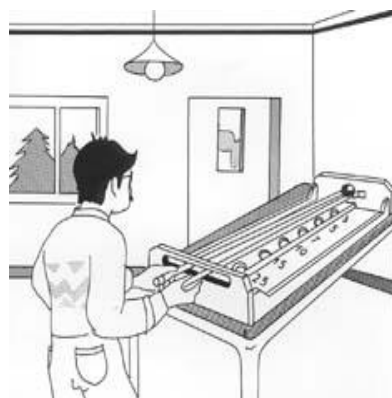
**Puntentelling :** telkens je een bolletje in je bakje krijgt verschuif je de telling. Wie het eerste bij nul is heeft verloren

## Stangenbiljart

**Bestaat uit :**

- 1 bol
- 1 stangenbiljart

**Spelwijze :** de biljartbol wordt bij dit Hollands tafelbolspel door het naar buiten bewegen van twee stangen zover mogelijk naar voren gebracht.



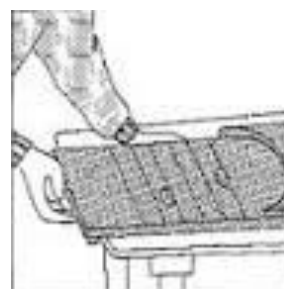
**Puntentelling :** valt de bol door beide stokken heen, tellen de punten van het vak waarin hij terechtkomt.

## Shove ha'penny

**Bestaat uit :**

- 1 shove ha'pennybord
- 10 munten

**Spelwijze :** elke speler tracht om beurt zo snel mogelijk 3 munten in elk van de 9 vakjes te schuiven. Om beurt speelt elke speler 5 minuten



## Riboulette

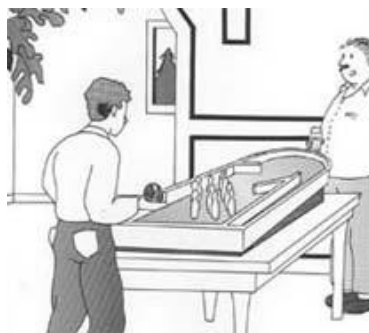
**Bestaat uit :**

- 1 riboulette
- 9 kegels
- 1 kegelbol

**Spelwijze :** Twee beurten krijgt elke speler bij het Waals tafelkegelspel om zoveel mogelijk kegels omver te rollen.

**Puntentelling :** elke kegel heeft een eigen puntenwaarde

**Praktische tips :** voorzie 2 tafels.



## Klimbak

**Bestaat uit :**

- 1 klimbak
- 1 houten balletje

**Spelwijze :** door aan de touwtjes te trekken probeer je het houten balletje zo hoog mogelijk te laten klimmen.

**Puntentelling :** de opening waar het balletje terechtkomt bepaalt je score. Hoe hoger je geraakt, hoe hoger de score.



## Rekker Trekker

**Bestaat uit :**

- 1 rekker trekkerspel
- 10 houten schijven

**Spelwijze :** Elke speler schiet met de rekker zo vlug mogelijk zijn schijven door het poortje naar de andere helft van de bak.

**Puntentelling :** Wie als eerste al zijn schijven op de speelhelft van zijn tegenstander krijgt, wint.





## 2. Bolspelen

### Kenmerken :

- bolspelen vragen meer ruimte; als je bv. de hierna beschreven spelen, op één terrein wil laten doorgaan, heb je al vlug een half voetbalveld nodig.
- Bolspelen moeten op een egale, zo vlak mogelijke ondergrond gespeeld worden, vb. beton, asfalt, aangestampte aarde.
- Deze spelen vereisen wel enige oefening, d.w.z. bij je eerste poging zal je er niet veel van terecht brengen ! Dus : minder geschikt voor kinderen.

### Krulbol

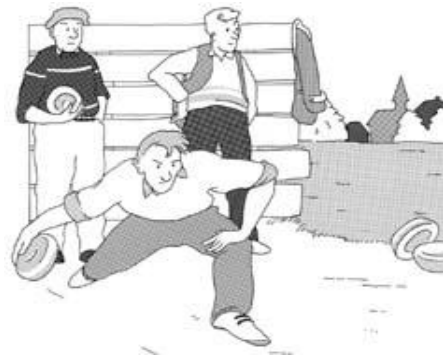
#### Bestaat uit :

- 6 houten krulbollen
- 2 paaltjes

**Spelwijze :** man tegen man of in twee ploegen worden de afgeschuinde bollen zo kort mogelijk bij het paaltje gebold.

**Puntentelling :** elke bol dichterbij de staak dan een bol van de tegenpartij levert een punt op.

**Praktische tips :** voorzie opvang van de krulbollen achter de staken, een hamer



### Pierbol

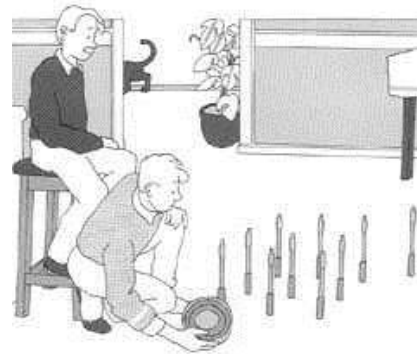
#### Bestaat uit :

- 1 pierbol
- 10 kegels

**Spelwijze:** in twee beurten tracht men zoveel mogelijk kegels te vloeren met de pierbol, waarbij je steeds voorbij de "zot" of tiende kegel moet spelen.

**Puntentelling :** iedere deelnemer krijgt 2 pogingen. Na de eerste poging moeten alle omgevallen kegels blijven liggen, behalve de 'zot' die men terug moet rechtzetten en die dan ook in aanmerking komt voor punten. 1 punt per omgevallen kegel.

**Praktische tips :** voorzie een vlakke, niet te gladde ondergrond van ongeveer 4 m op 4 m. De kegels staan op 1 kegellengte van elkaar.



## Trou-madam

**Bestaat uit:**

- 6 bakbolletjes
- 1 trou-madam

**Spelwijze :** de poortjes vormen het doelwit van de bakbolletjes.

**Puntentelling :** bolletjes die in de poortjes verdwijnen leveren de aangeduide puntenwaarde op



## Vloerbol

**Bestaat uit:**

- 6 vloerbolletjes

**Spelwijze :** één tegen één of in 2 ploegen tracht men de afgeschuinde bolletjes zo dicht mogelijk bij het doel te bollen.

**Puntentelling :** Elke bol dichterbij het doel dan een bol van de tegenstander levert één punt op.



## Platte bol

**Bestaat uit:**

- 6 platte bollen

**Spelwijze :** er wordt man tegen man of in twee ploegen gespeeld.

**Puntentelling :** elke bol die dichterbij het doel ligt dan die van de tegenpartij levert een punt op.



**Praktische tips :** voorzie een uitgeholde baan.

## Kegelspel

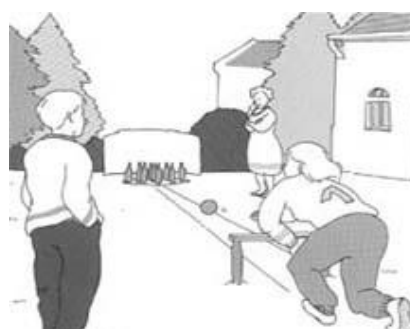
**Bestaat uit:**

- 9 houten kegels
- 1 (evt. met ijzer beslagen) kegelbol

**Spelwijze :** in één of meerdere beurten tracht je zoveel mogelijk kegels te vloeren met de zware kegelbol

**Puntentelling :** 1 punt per omgevallen kegel

**Praktische tips :** voorzie een vlakke ondergrond + opvang van de kegelbol achter de kegels





### 3. Werp- en verplaatsingsspelletjes

#### Kenmerken :

- deze spelen worden per definitie buiten beoefend.
- het terrein kan een grasveld, losse aarde of zand zijn.
- bepaalde fysieke vaardigheden zoals kracht, evenwicht, coördinatie worden aangesproken.

#### Hoefijzerwerpen

##### Bestaat uit:

- 8 hoefijzers
- 1 metalen staak

**Spelwijze :** de kunst van dit spel bestaat erin zoveel mogelijk hoefijzers netjes rond de staak te werpen.



**Puntentelling :** wil je punten scoren dan dient een hoefijzer volledig rond het paaltje te liggen

**Praktische tips :** voorzie een grasveld of niet verharde ondergrond + hamer

#### Knikkerhuisje

##### Bestaat uit:

- een zakje knikkers
- een knikkerhuisje

**Spelwijze :** zoveel mogelijk knikkers in het huisje laten verdwijnen



**Puntentelling :** boven elk deurtje hangt een puntenwaarde

#### Ringwerpen

##### Bestaat uit:

- 5 ringetjes
- 1 ringwerp bord

**Spelwijze :** van op een afstand, klein of groot, mik je de vijf ringetjes naar het ringwerp bord.



**Puntentelling :** 1 punt per ringetje dat blijft hangen

**Praktische tips :** voorzie een haak of spijker in paal, boom of muur

## Pagschieten

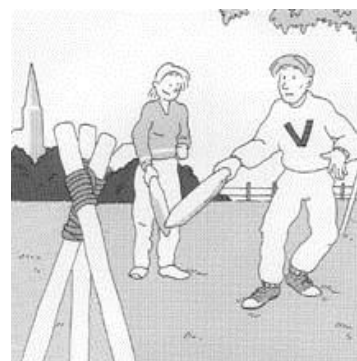
### Bestaat uit:

- 6 pags of knotsen
- 6 palen

**Spelwijze :** de kunst van dit spel bestaat erin de knotsen tussen of zo dicht mogelijk bij de driepikkel te doen belanden. Twee ploegen komen tegen elkaar uit.

**Puntentelling :** elke deelnemer krijgt 2 werpbeurten.

Wanneer de pag tussen de driepikkel belandt, krijgt men 1 punt.



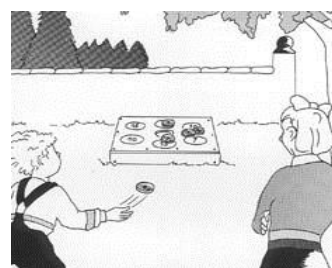
**Praktische tips :** voorzie een niet verharde ondergrond zoals gras, van ongeveer 25 meter op 10 meter. Pas de grootte van het terrein aan aan de leeftijd van de deelnemers : de knotsen zijn vrij zwaar. Evt. afbakening (beschermhennen)

## Board Quoits

### Bestaat uit:

- 6 schijven
- 1 board quoits

**Spelwijze :** mik de 6 rubberen schijven naar het speelbord dat op de grond geplaatst wordt.



**Puntentelling :** de opening in het midden brengt de meeste punten op. Met een schijf op de lijn of naast het bord wordt niet gescoord.

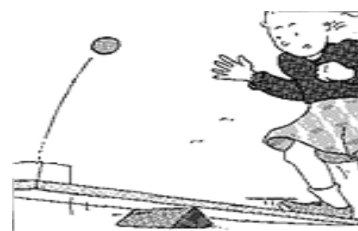
## Slagwip

### Bestaat uit:

- een stoffen balletje
- een petje
- afbakening zones (lint, krijt, ...)

**Spelwijze :** met een trap op het uiteinde van de slagwip

katapulteert een speler het balletje met een zo groot mogelijke boog in de lucht, loopt achter het balletje aan en tracht het zelf op te vangen, met de hand of in het petje.



**Puntentelling :** de ruimte voor de slagwip wordt ingedeeld in een aantal zones die elk een steeds hogere puntenwaarde krijgen (hoe verder van de wip, hoe meer punten: er worden telkens 25 punten per vak bijgeteld).

De score is afhankelijk van het vak waarin de bal neerkomt. Wanneer de speler de bal weet te vangen, dan tellen de punten van het vak dubbel.

Opmerking: als beoordelingsplaats voor de puntentelling wordt het punt gerekend waar de speler zich bevindt op het moment dat hij de bal vangt, of dat de bal op de grond komt.

## Pudebak

**Bestaat uit :**

- 12 schijven
- 1 pudebak

**Spelwijze :** het doelwit van de koperen schijven bestaat uit 6 openingen, de kikker, het rad en 2 valluikjes of bruggetjes.



**Puntentelling :** Naargelang de opening waarin een schijf verdwijnt, levert ze meer of minder punten op.

## Ballo Smitto

**Bestaat uit :**

- 5 balletjes
- 1 ballo smitto

**Spelwijze :** van op een afstand tracht je de balletjes door de openingen van het bord te werpen. Je scoort telkens als je een bal door de opening werpt.



**Puntentelling :** boven de opening staat (of breng je aan) de puntenwaarde. Tel de puntenwaarde op nadat de 5 balletjes geworpen werden.

## Steltlopen

**Bestaat uit:** één of meerdere paar stelten

**Spelwijze :** op stelten tracht je zo lang mogelijk het evenwicht te bewaren of om ter eerst een afstand of parcours af te leggen.



**Puntentelling :** punten voor de winnaar. Bij een parcours of afstand bepaal je vooraf of er bij het plaatsen van een voet op de grond terug van aan de beginneet moet begonnen worden of er verder mag gelopen worden.

**Praktische tips :** voorzie een vlakke, ruime, niet te gladde ondergrond, evt. kegels voor parcours

## Zaklopen

**Bestaat uit:** aantal jute zakken

**Spelwijze :** beide voeten in de zak en springen maar! Om ter vlugst een bepaalde afstand afleggen, daar komt het op aan.

**Puntentelling :** punten voor de winnaar

**Praktische tips :** voorzie een vrije ruimte met zachte ondergrond.



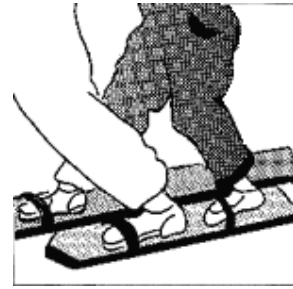
## Skilopen

**Bestaat uit:** 2 paar houten skilatten voor telkens 3 personen

**Spelwijze :** op de latten tracht je in groep om ter eerst een afstand of parcours af te leggen.

**Puntentelling :** punten voor de winnaar

**Praktische tips :** voorzie een zachte, vlakke, ruime, niet te gladde ondergrond, evt. kegels voor parcours



## DEEL II : ENKELE ORGANISATIEVORMEN

Een aantal volksspelen, willekeurig naast elkaar geplaatst, zonder veel uitleg of animatie, onder het motto “ieder speelt waar hij wil, zo dikwijls als hij wil, en volgens zijn eigen regels”, dat is de manier waarop de volkssportenkoffer helaas te dikwijls aangewend wordt. Terwijl er zoveel mogelijkheden zijn om met een gepaste manier van aanbieden in te spelen op het te verwachten publiek (gezinnen, jeugd, groepen of individuen), of op de gelegenheid (opendeurdag, sportnamiddag, club- of ledenfeest).

Maar ook het tijdsbestek waarover je beschikt, en uiteraard de beschikbare ruimte zullen je oriënteren naar deze of gene organisatievorm. Hier volgen enkele suggesties, die echter steeds kunnen aangepast worden aan jouw plaatselijke situatie. Doe er wat mee!

### 1. Spelenomloop

#### Spelverloop

Een aantal spelen wordt in circuitvorm opgesteld. De spelers trachten - in groep of individueel - bij elk spel een zo hoog mogelijke score te halen. De deelnemers krijgen elk een scorekaart mee.

Er zijn verschillende manieren om de omloop af te werken :

- a) **facultatief** : men kan de spelen in willekeurige volgorde afwerken, op gelijk welk ogenblik. Dit systeem is geschikt voor grote, heterogene groepen, op evenementen waar ook nog tal van andere activiteiten te beleven zijn.
- b) **volgens een kloksysteem** : centraal wordt een signaal gegeven om een spel te beginnen en te eindigen, er is een vaste speeltijd per spel, vb. 5 minuten. Dit systeem is handig als je het aantal deelnemers of groepen op voorhand kent.
- c) **doorschuifstelsel** : bij ieder spel krijgt de deelnemer een vast aantal oefenbeurten, er is dus geen tijdsdruk. Nadeel is dat aan sommige spelen files kunnen ontstaan (sjoelbak!); voorzie dan 2 dezelfde spelen of pas de spelregels aan. Een geknipt systeem voor een recreatieve competitie.

#### Organisatie en voorbereiding

- kies je spelen goed uit ! Ze moeten overeenstemmen qua speelduur (aantal beurten) en puntentelling (de maximumscores moeten ongeveer even zwaar doorwegen), en ze moeten individueel kunnen gespeeld worden.
- Maak duidelijke afspraken i.v.m. de puntentelling; stel je scorekaartje zo op dat er geen twijfel mogelijk is.
- Stel je spelen zo op dat ze duidelijk herkenbaar zijn (nummering); zorg voor duidelijke meetlijnen.

#### Spelleiding en animatie

- per spel is een verantwoordelijke nodig; niet alleen als scheidsrechter, maar ook als animator
- één persoon is de (mobiele) spelleider, die het verloop volgt en eventuele problemen oplost.

Besluit : deze vorm kan op tal van activiteiten gebruikt worden : een spelmiddag, een fiets -of voetrally, een gezinsfeest, een vakantieactiviteit,... Ook kan je er verschillende doelgroepen mee aanspreken.

Bij goede voorbereiding zal de spelenomloop zeker succes hebben. Het enige nadeel is de nood aan talrijke medewerkers (1 medewerker per 1 à 2 spelen).

## Volkssportenomloop

### Voorbeeld scorekaart/wedstrijdreglement/spelregels

| volkssport         | beurten       | indiv.score  | score groep | controle |
|--------------------|---------------|--------------|-------------|----------|
| 1. toptafel        | 1 beurt       |              |             |          |
| 2. hoefijzer       | 10 hoefijzers |              |             |          |
| 3. dopspel         | 2 beurten     |              |             |          |
| 4. tafelkegel      | 2 beurten     |              |             |          |
| 5. tonspel         | 10 schijven   |              |             |          |
| 6. trou<br>madam   | 10 bollen     |              |             |          |
| <b>TOTALEN</b>     |               |              |             |          |
| <b>Extra beurt</b> |               | <b>Joker</b> |             |          |

#### Wedstrijdreglement:

- doorloop de spelomloop in volgorde volgens de hierna vermelde spelregels
- de begeleider vult bij ieder spel het puntenaantal in en vermeldt 'OK' als controle
- de 'extra beurt' mag je gebruiken bij een spel waar je laag scoorde en je je kans nog eens wil wagen
- de 'joker' moet je inzetten vooraleer je spel begint. In dit geval tellen je punten dubbel
- om 17 uur wordt de beste volkssportspeler (ploeg) beloond.

#### Spelregels:

- 1. in 1 beurt de kegeltjes omtollen ; middenkegel = 20 punten, hoekkegels = 10 punten, andere kegels = 5 punten
- 2. hoefijzer rond de paal = 10 punten, hoefijzer in de cirkel = 5 punten
- 3. buitenring = 20 punten, middenring = 5 punten, binnenring = 2 punten
- 4. 1 punt per kegel, punten van 2 beurten samentellen
- 5. punten zoals aangeduid op deksel
- 6. elk poortje = 10 punten



## 2. Ganzenbordspel

### Spelverloop

Bij deze organisatievorm nemen een aantal ploegen het tegen mekaar op. Een groot ganzenbord wordt centraal opgesteld. Elke ploeg krijgt een kleur toegewezen, een pion van die kleur wordt op het bord gezet. Om beurt mag de ploegleider met de dobbelstenen gooien, zijn pion het overeenstemmend aantal vakjes vooruit zetten, en eventueel de opdracht uitvoeren die erbij hoort. De opdrachten hebben uiteraard allen betrekking op één of ander volksspel. De ploeg die eerst vakje 63 bereikt, wint.

Men kan bijkomende spelelementen invoegen, zoals:

- komen twee ploegen op hetzelfde vakje terecht, dan kan een duel beslissen wie op dat vakje mag blijven staan.
- wie zessen gooit, is vrijgesteld van een opdracht naar keuze

### Organisatie en voorbereiding

- Verdeel de totale groep in een aantal ploegen, met maximum 5 leden per ploeg
- De startvolgorde wordt bepaald door een hoogste worp met de dobbelstenen
- Keuze van de spelen : liefst geen ploegspelen, zoals vloerbol of krulbol, tenzij je de spelregels aanpast
- Hoe bepaal je het aantal volksspelen, de keuze en de opdrachten? Een voorbeeld : je verwacht 21 deelnemers, de beschikbare ruimte is een turnzaal, de totale spelduur is anderhalf uur.
- Je deelt de spelers in 7 groepen van 3 in.
- Je voorziet 9 opdrachten die elk 5 minuten in beslag nemen; door meer opdrachten dan er groepjes zijn te voorzien, voorkom je wachttijden.

De opdrachten zijn :

- **Dopspel** : speel tot je 70 punten bij mekaar heb
- **Trou-madam** : verzamel 80 punten door telkens met 5 bollen naar de poortjes te mikken
- **Tafelkegel** : per speler 2 beurten: speel tot je 100 punten hebt
- **Sjoelbak** : per speler schuif je 2 x 20 schijven, speel tot je 160 punten hebt
- **Tonspel** : per speler 8 schijven, verzamel 800 punten
- **Toptafel** : tracht in totaal 1.000 punten te scoren
- **Steltlopen** : elke speler legt 3 x het aangeduide parcours af, wie valt, herbegint
- **Vloerbol** : rol de bollen naar een roos op de grond, bestaande uit 4 cirkels (50/25/15/5 punten) en behaal 300 punten
- **Kegelspel** : per speler 2 pogingen, in totaal moeten 100 punten behaald worden

### Spelleiding en animatie

- de spelleider licht doel en spelverloop toe; hij legt elke opdracht afzonderlijk uit
- een hulpanimator kan nuttig zijn om mee een oogje in 't zeil te houden, en hier en daar aanwijzingen te geven waar nodig

## Besluit

Deze spelvorm is geschikt voor een groep van 30 à 40 spelers, waarvan de leeftijd niet te laag mag liggen (min. 12 jaar) : enige zelfstandigheid en zin voor fair-play is hier wel nodig.

Je hebt niet zoveel medewerkers nodig maar een zeer goede voorbereiding is een must !

## 3. Laddertornooi

### Spelverloop

Dit is een uitdagingssysteem. Alle spelers worden willekeurig (vb. alfabetisch) onder mekaar geplaatst op een lijst. Elke plaats is genummerd van 1 tot ... (aantal deelnemers).

Een deelnemer kan hoger op de lijst komen door een boven hem staande speler uit te dagen om een bepaald volksspel tegen hem te spelen. Wint de uitdager, dan verwisselt hij van plaats met de verliezer. Wint de uitgedaagde, dan verandert er niets.

Uitgangspunt is dat niemand een uitdaging mag weigeren. Men kan wel een beperking invoeren vb. men kan slechts tot 3 plaatsen hoger iemand uitdagen (dit om te vermijden dat iedereen dadelijk de nr.1 uitdaagt)

### Organisatie en voorbereiding

Stel de 'ladder' centraal op, met duidelijke cijfers en namen. Handig zijn naambordjes die kunnen verwisseld worden.

Belangrijk is dat er een duidelijk start- en eindsignaal gegeven wordt en dat de speelduur op voorhand meegedeeld wordt.

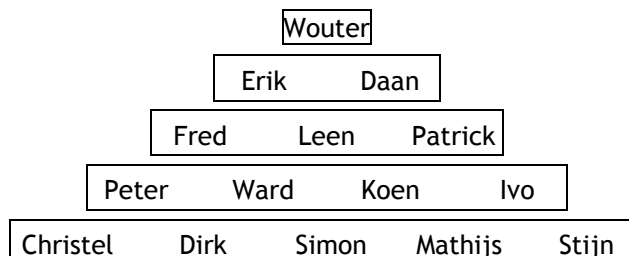
De gekozen spelen kunnen willekeurig zijn : de juiste speelwijze en puntentelling van elk spel moeten wel zeer duidelijk afgesproken worden.

|     |          |
|-----|----------|
| 1   | Marc     |
| 2   | Leen     |
| 3   | Jef      |
| 4   | Christel |
| 5   | Guy      |
| 6   | Raf      |
| ... | ...      |
|     |          |

## Gelijkaardige vormen

### Piramidetornooi

De speler moet eerst een deelnemer op dezelfde lijn uitdagen voor hij iemand hoger mag uitdagen.



### Schoorsteentornooi

Een combinatie van ladder- en piramidetornooi; ideaal om bekwame en minder bekwame spelers in één organisatie samen te laten spelen.

|                                           |
|-------------------------------------------|
| Christel                                  |
| Dirk                                      |
| Daan                                      |
| Simon                                     |
| Leen   Ward   Wouter   Ivo                |
| Mathijs   Stijn   Chris   Erik<br>Patrick |

## Spelleiding en animatie

De spelleider is hier vooral animator : hij moet de deelnemers motiveren om voortdurend uitdagingen aan te gaan. Zijn controlefunctie is miniem : de spelers controleren mekaar wel !

### Besluit

Dit is een zeer spannende en aangename organisatievorm met 2 grote voordelen :

- je hebt er weinig voorbereiding en medewerkers voor nodig
- je kan deze vorm op regelmatige tijdstippen hernemen; de eindstand van de vorige ronde is dan het vertrekpunt voor de volgende keer

# VEEL PLEZIER!

---