

TECHNIEKEN SPEL SPELFICHE

Het doel van dit spel? Plezier!

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

VOORBEREIDING

Print een blanco of voorbeeldspelfiche af. Per speelkaart bedenk je een opdrachtje.

De opdrachten hebben 3 moeilijkheidsniveaus:

1 ster (makkelijk), 2 sterren (uitdagend) en 3 sterren (moeilijk).

Vul de materiaallijst aan en verzamel je het materiaal.

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 mooiste kamp verdient 3 bonussterren.
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 hij als uitdager aan de techniekenbattle.
5. De uitdager kiest zijn favoriete techniekenkaart uit de eigen bundel en trekt blind 1 kaart uit de bundel van de tegenstander. Beide kaarten steken ze samen in de borstzak van de tegenstander. De uitdager mag hier opnieuw blind een kaart trekken. Dit is de uit te voeren opdracht.
5. De leden gaan samen naar de de juiste post en 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.
6. Zijn de kaarten op? Dan kunnen de spelers kaarten bijhalen in de centrale post. Daarvoor moeten ze een opdracht tot een goed einde brengen.
7. Op het einde van het spel (fluitsignaal) verzamelen alle teams in de centrale post. Hier tellen we de verdiende techniekensterren op. De groep met de meeste techniekensterren krijgt de bekroning van 'techniekhelden' van de eenheid!

ROL VAN DE LEIDING

De leiding bemant de centrale posten. Elk thema heeft een post. 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 is er een groepsspel als energizer en voor extra sterren te verdienen. Dit kunnen jullie doen als het spel een beetje doodvalt. Zo krijgen jullie er weer nieuwe energie in!

OPDRACHTEN



OP KAMP

1	★ ★ ★ 🔥	
2	★ ★ ★ 🔥	
3	★ ★ ★ 🔥	
4	★ ★ ★ 🔥	
5	★ ★ ★ 🔥	
6	★ ★ ★ 🔥	
7	★ ★ ★ 🔥	
8	★ ★ ★ 🔥	
9	★ ★ ★ 🔥	
10	★ ★ ★ 🔥	
11	★ ★ ★ 🔥	
12	★ ★ ★ 🔥	
13	★ ★ ★ 🔥	

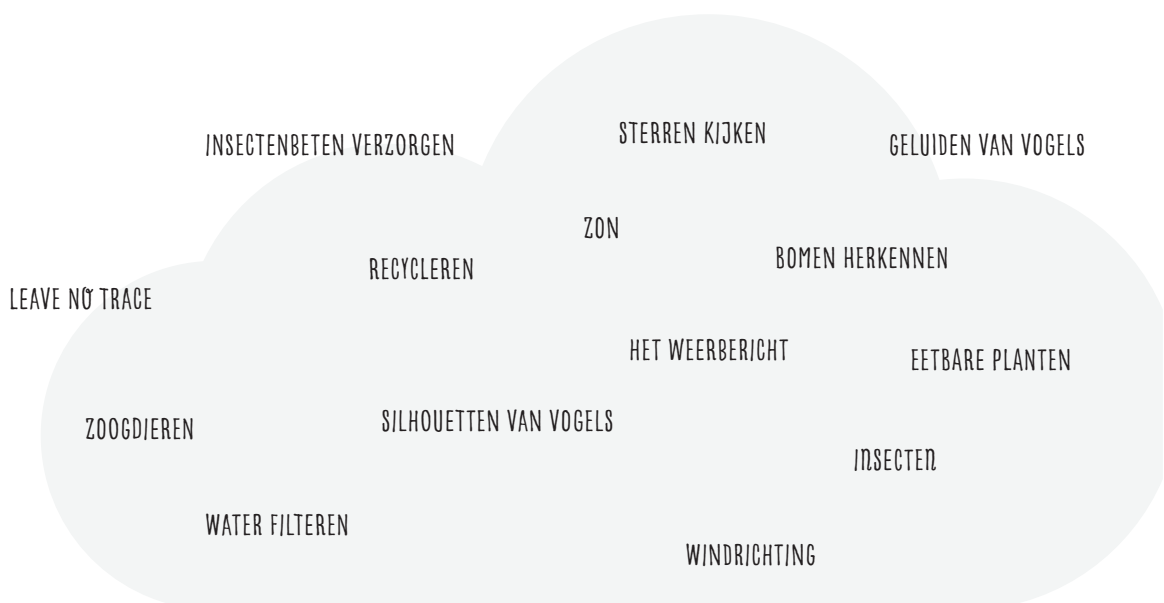


OPDRACHTEN



NATUURKENNIS

1	★ ★ ★ 🔥	
2	★ ★ ★ 🔥	
3	★ ★ ★ 🔥	
4	★ ★ ★ 🔥	
5	★ ★ ★ 🔥	
6	★ ★ ★ 🔥	
7	★ ★ ★ 🔥	
8	★ ★ ★ 🔥	
9	★ ★ ★ 🔥	
10	★ ★ ★ 🔥	
11	★ ★ ★ 🔥	
12	★ ★ ★ 🔥	
13	★ ★ ★ 🔥	



OPDRACHTEN



SJORREN EN TOUWTECHNIEKEN

1	★ ★ ★ 🔥	
2	★ ★ ★ 🔥	
3	★ ★ ★ 🔥	
4	★ ★ ★ 🔥	
5	★ ★ ★ 🔥	
6	★ ★ ★ 🔥	
7	★ ★ ★ 🔥	
8	★ ★ ★ 🔥	
9	★ ★ ★ 🔥	
10	★ ★ ★ 🔥	
11	★ ★ ★ 🔥	
12	★ ★ ★ 🔥	
13	★ ★ ★ 🔥	

BASISKNOPEN
WERPANKERSTEEK
DUBBELE SCHOOTSTEEK
3 PIKKEL
DIAGONAALSJORRING
OPROLLEN VAN EEN TOUW
APENVUISTJE
KRUISJORRING
TIMMERMANSTEEK
TURKSE MUTS
STEIGERSJORRING
VISSERSKNOOP
TROMPETSTEEK
ONDERDELEN VAN HET TOUW
MEERPIKKEL
GROTE SJORCONSTRUCTIES

OPDRACHTEN



OP TOCHT

1	★ ★ ★ 🔥	
2	★ ★ ★ 🔥	
3	★ ★ ★ 🔥	
4	★ ★ ★ 🔥	
5	★ ★ ★ 🔥	
6	★ ★ ★ 🔥	
7	★ ★ ★ 🔥	
8	★ ★ ★ 🔥	
9	★ ★ ★ 🔥	
10	★ ★ ★ 🔥	
11	★ ★ ★ 🔥	
12	★ ★ ★ 🔥	
13	★ ★ ★ 🔥	



MATERIAAL

<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	

ENERGIZERS

1	
2	
3	