

volgend

jaar

beter

Egede Hancate Eelen & Rhaan



Draaiboek 2009

Egede Hancate Eelen & Rhaan

INHOUD

- Voorwoord
- Reglement
- Spel 1 De playbackshow
- Spel 2 Fotospel
- Spel 3 Het Komkommer en kwel spel
- Spel 4 Vlaggenspel
- Spel 5 Water ballonnen spel
- Spel 6 Kennisronde
- Spel 7 Toren van Pisa
- Spel 8 Kop van jut
- Spel 9 Water doorgeef spel
- Spel 10 Lopende A
- Spel 11 Doolhof bak
- Spel 12 Schietspel
- Spel 13 Eindspel

Kijk ook eens op WWW.WEIDEFEEEST.NL !!

VOORWOORD

Meedoen aan de weidefeesten is een mooie manier om even los te komen van de mondiale zorgen zoals krediet crisis en Mexicaanse griep. Wat is er mooier dan als groep met elkaar voorbereiden, strijden tegen andere groepen en, ongeacht het resultaat, feesten als overwinnaars. Neem zaterdag middag even de moeite om naar de nieuwe wisselbeker te kijken. Deze staat in de jury wagen. Dit zal zeker een stimulans zijn om het nog beter te doen. Het antwoord op vraag zeven is groen. Ook nieuw dit jaar is het podium. Deze is door het bestuur in elkaar geknutseld om het de vrijwilligers nog makkelijker te maken. Vrijwilligers die voor dit unieke feest nog altijd van het grootste belang zijn. Denk daarbij ook aan de scheidsrechters die hun zaterdag op offeren voor ons feest. Wees ook sportief naar deze mensen en volg hun aanwijzingen op.

Het bestuur wenst iedereen een sportief en vrolijk weidefeest.

REGLEMENT

Elke groep heeft 1 coach die het contact persoon is tussen de organisatie en de groep.

Elke groep bestaat uit minimaal 6 personen van ten minste 12 jaar. De groep mag uit maximaal 9 personen bestaan, als de coach niet aan de spelletjes deelneemt.

Elke groep zorgt voor een eigen joker. Deze kan op 1 spelonderdeel worden ingezet. De behaalde punten tellen dubbel.

Per spel zijn er 1 of meerdere scheidsrechters aanwezig die de uitslagen doorgeven aan de jury. Alle uitspraken zijn bindend en geen onderwerp van discussie. De scheidsrechters leiden het desbetreffende spel. De deelnemers dienen hun aanwijzingen op te volgen. Bij weigering of overtreding krijgt men geen punten, of kan men van verdere deelname worden uitgesloten.

De gescoorde punten worden bijgehouden door de jury en zullen s'avonds in de feesttent bekend worden gemaakt.

Bij onvoorziene gebeurtenissen tijdens de wedstrijd, en waarin dit reglement niet voorziet, beslist de jury, en deze heeft altijd gelijk.

Tijdens de weidefeesten is het de deelnemers verboden alcohol houdende dranken te nuttigen. Bij overtreding van 1 van de deelnemers wordt de gehele ploeg van verdere deelname uitgesloten.

De organisatie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor evt. verlies, beschadiging of diefstal van persoonlijke eigendommen. Deelname is voor eigen risico. Voor de

duur van de weidefeesten is een collectieve ongevallen verzekering afgesloten.

VOOR DE JONGSTEN

Voor de kleintjes is er de ballenbak en de kinderen van groep 1 en 2, en de kinderen van peuterspeelzaal Kleine Jan, kunnen zich opgeven voor de hoedenrace (waarna ze een cadeautje uit de grabbelton mogen halen.)



ZATERDAVOND

Zoals gewoonlijk is er op zaterdagavond een spectaculair feest ter afsluiting van de weide feesten. De prijsuitreiking en de verloting zullen dan ook plaatsvinden.

De muziek wordt verzorgd door “Hanky Panky”



SPEL 1

Playbackshow

Alle teams zijn verplicht om vrijdagavond een nummer ten gehore te brengen. Elk team krijgt hiervoor 10 minuten, duurt het nummer bijvoorbeeld 6 minuten dan blijven er 4 minuten over om het decor op te bouwen. Afbreken van het decor valt niet binnen deze 10 minuten. Worden de 10 minuten overschreden zal de jury punten in mindering brengen. Het totale resultaat zal beoordeeld worden door een jury.

(de kinderteams zijn hiertoe niet verplicht)



SPEL 2

Fotospel

Aantal spelers: 6 pers.

Max. Speelduur: 3 Min.

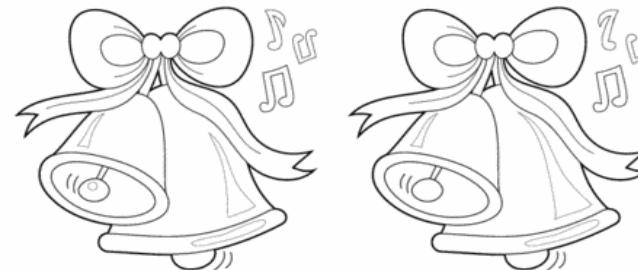
Doel: meeste goede punaises.

Uitvoering:

Elk team krijgt 2 foto's te zien en drie minuten de tijd om de verschillen tussen de 2 foto's te vinden. Deze verschillen moeten op de aangepaste foto worden aangeprikt met punaises.

Het aantal gevonden verschillen zijn de punten.

In geval van twijfel wordt er een sjabloon over de foto gelegd. De zichtbare punaises zijn goed geplaatst, de niet zichtbare punaises zijn fout geplaatst.



SPEL 13

Eindspel

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: geen.

Doel: sneller dan de rest.

Uitvoering:

Estafette. Door de waterbak over de hindernisbaan en weer terug.

SPEL 12

Schietspel.

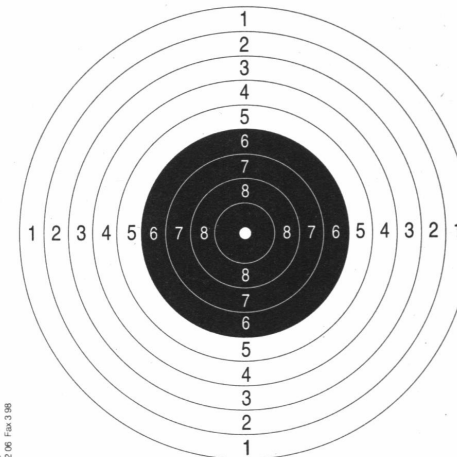
Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: Geen tijd limiet.

Doel: Meeste punten.

Uitvoering:

Elke deelnemer schiet 3 keer. Het totaal aantal punten van de ploeg telt..



K.L.S.B.
Westerstraat 26
Tel. 0 20 361 72 06 Fax 0 398

K.L.S.B.

SPEL 3

Het komkommer en kwel spel.

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: Zovaak mogelijk de komkommer overbrengen..

Uitvoering:

Er wordt een parcours uitgezet. Het is de bedoeling om met een komkommer tussen de benen het parcours te lopen/rennen. Elke 15 meter moet de komkommer gewisseld worden van deelnemer. Door onze speciaal ontwikkelde uitvinding is het onmogelijk om de komkommer met de hand aan te raken. De enigste persoon die de komkommer met de hand mag aanraken is de scheidsrechter!

De totale afgelegde meters zijn het aantal punten. Elke keer dat de komkommer de grond raakt worden er 5 punten in mindering gebracht.



SPEL 4

Vlaggen spel.

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 10 minuten.

Doel: snelste tijd.

Uitvoering:

Het nu al legendarische vlaggenspel, nu met iets minder vlaggen.



SPEL 11

Doolhof bak

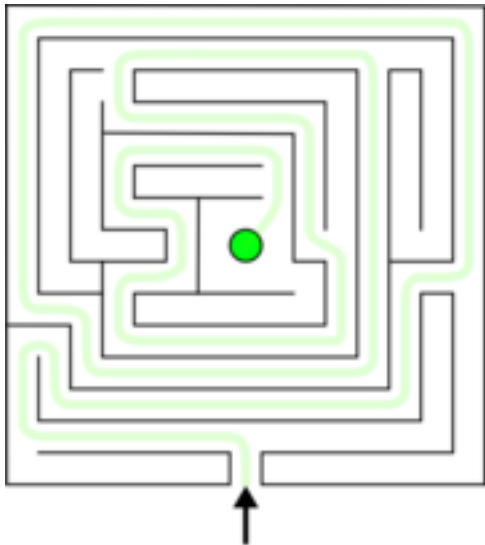
Aantal spelers: 5.

Max. Speelduur: 10 Min.

Doel: Snelste tijd.

Uitvoering:

4 personen bedienen op afstand de doolfhofbak. De 5^e persoon geeft de aanwijzingen.



SPEL 10

Lopende A

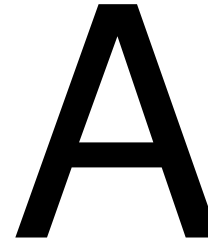
Aantal spelers: 5.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: Meeste meters.

Uitvoering:

In persoon staat in de A. 4 personen trekken aan het koord om de A te laten lopen. De ploeg met de grootste afstand is winnaar.



SPEL 5

Water ballonnen spel

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: meeste water.

Uitvoering:

3 personen vullen ballonnen met water en gooien deze over de schutting. De overige deelnemers vangen deze op en verzamelen het water in de bak.



SPEL 6

Kennisronde

Aantal spelers: 2.

Max. Speelduur: 15 min.

Doel: Meeste goede antwoorden.

Uitvoering:

Laat je verrassen.



SPEL 9

Water doorgeefspel

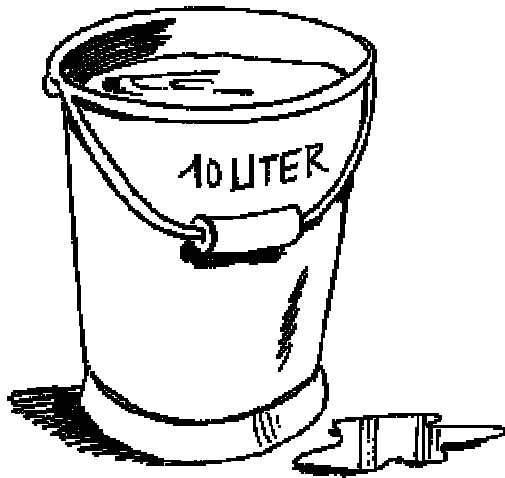
Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: Zoveel mogelijk water verplaatsen

Uitvoering:

6 personen gaan achter elkaar zitten op een stoel. De 1^e persoon vult de bak van uit de speciekuip waarna hij het water overgiet in de bak van degene die achter hem of haar zit. De laatste in de rij giet het water in een bak.



SPEL 8

Kop van Jut

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: geen limiet.

Doel: Hard slaan

Uitvoering:

De 6 spelers slaan allemaal om de beurt 3 keer.



Toren van Pisa

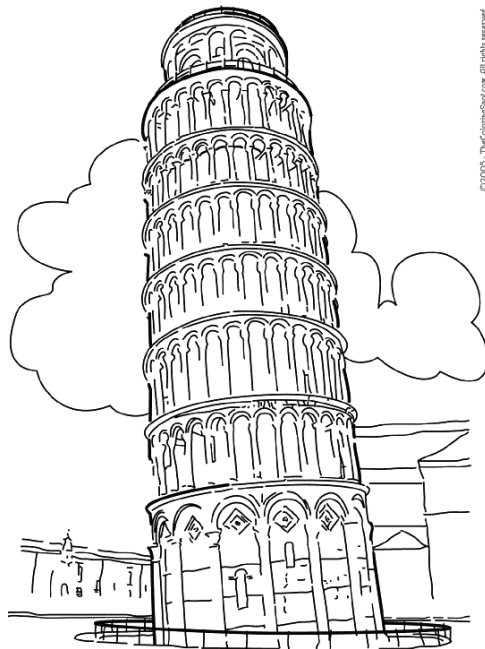
Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: meeste flessen

Uitvoering:

Ren naar de scheidsrechter en doe een worp met de dobbelsteen. Pak een fles en zet deze op de ring die door de dobbelsteen is bepaald.



Begin tijd	Spel 2	Spel 3	Spel 4	Spel 5	Spel 7		Spel 8	Spel 9	Spel 10	Spel 11	Spel 12
12:30	A	U	T	S	R		P	O	N	MJ	L
12:40	B	A	U	T	S		R	P	O	N	M
12:50	C	B	A	U	T		S	R	P	O	N
13:00	D	C	B	A	U		T	S	R	P	O
13:10	E	D	C	B	A		U	T	S	R	P
13:20	F	E	D	C	B		A	U	T	S	
13:30	G	F	E	D	C		B	A	U	T	S
13:40	H	G	F	E	D		C	B	A	U	T
13:50	I	H	G	F	E		D	C	B	A	U
14:00 Spel 6	Kennis ronde	Kennis ronde	Kennis ronde	Kennis ronde	Kennis ronde		Kennis ronde	Kennis ronde	Kennis ronde	Kennis ronde	Kennis ronde
14:10	J	I	H	G	F		E	D	C	B	A
14:20	K	J	I	H	G		F	E	D	C	B
14:30	L	K	J	I	H		G	F	E	D	C
14:40	M	L	K	J	I		H	G	F	E	D
14:50	N	M	L	K	J		I	H	G	F	E
15:00	O	N	M	L	K		J	I	H	G	F
15:10	P	O	N	M	L		K	J	I	H	G
15:20	R	P	O	N	M		L	K	J	I	H
15:30	S	R	P	O	N		M	L	K	J	I
15:40	T	S	R	P	O		N	M	L	K	J
15:50	U	T	S	R	P		O	N	M	L	K
16:00 Spel	Eindspel	Eindspel	Eindspel	Eindspel	Eindspel		Eindspel	Eindspel	Eindspel	Eindspel	Eindspel