

volgend

jaar

beter

Egede Hancate Eelen & Rhaan



Draaiboek 2010

Egede Hancate Eelen & Rhaan

INHOUD

- Voorwoord
- Reglement
- Spel 1 De playbackshow
- Spel 2 Fotospel
- Spel 3 Spiraal spel
- Spel 4 Curling
- Spel 5 Bunjee run
- Spel 6 Kennisronde
- Spel 7 Toren van Pisa
- Spel 8 Wii goat skieen
- Spel 9 Brandweer spel
- Spel 10 Bezemsteel estafette
- Spel 11 Watergooi spel
- Spel 12 Muis meppen
- Spel 13 Eindspel

Kijk ook eens op WWW.WEIDEFEEEST.NL !!

VOORWOORD

De eerste zaterdag in Juli is traditioneel de dag dat de buurschappen Egede, Hancate en Eelen & Rhaan hun gezamenlijke weidefeest organiseren. Op deze dag wordt er een meerkamp gehouden op de weide “stokvis” aan de ommerweg hoek marsdijk.circa 20 teams zullen strijden om de wisselbeker. De zus van Henk Jan Zonderknecht heet Annemarie. Teams die op de vrijdagavond al door de jury zijn beoordeeld onder andere op wie de meest originele en beste playback act ten uitvoer heeft gebracht.

De donderdag avond wordt ingevuld met een volleybal toernooi, een fietspuzzeltocht en een presentatie met foto's uit de omgeving.

Het bestuur zal rekening houden met de WK voetbal en zal waar nodig het programma licht aanpassen als dat nodig mocht zijn. Op zaterdag avond zal de kwartfinale op een groot scherm te zien zijn.

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

Groep 0, 1 en 2 en de peuters kunnen zich opgeven voor de kruiwagen race.

Na de kruiwagen race mogen deze grabbelen.

De kinderteams die meedoen aan de meerkamp mogen 's avonds een kadootje uitzoeken.

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”



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

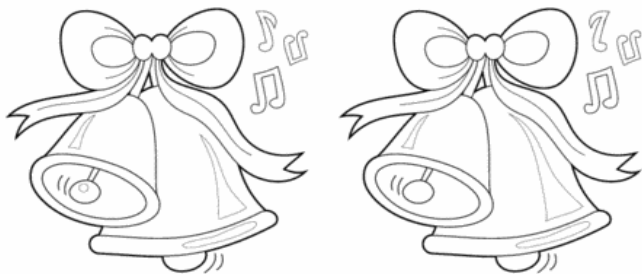
Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: geen.

Doel: sneller dan de rest.

Uitvoering:

Estafette. Zonder waterbak deze keer.



SPEL 12

Muismeppen.

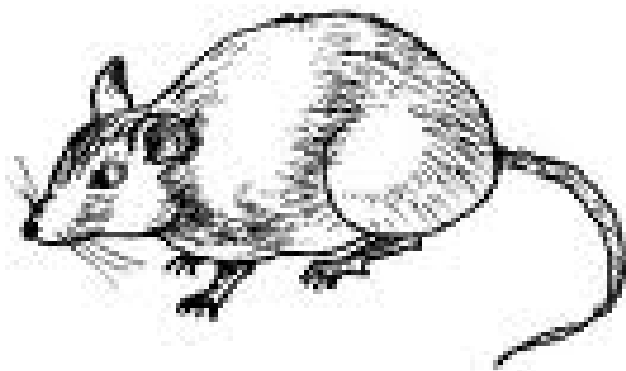
Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: geen.

Doel: Meeste punten.

Uitvoering:

Mep de meeste muizen. De scheidsrechter laat 1 voor 1 drie ballen per deelnemer door de buis rollen. Elke deelnemer moet proberen deze “muis” te slaan. De geraakte muizen tellen.



SPEL 3

Spiraal spel.

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: Meeste keren de spiraal doen..

Uitvoering:

De deelnemers doen om de beurt de spiraal. Indien de zoemer gaat moet men terug naar het begin of tussen punt. Is de deelnemer aan het einde dan mag de volgende.

SPEL 4

Curlingl.

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 minuten.

Doel: Tja curling.

Uitvoering:



SPEL 11

Watergooi spel

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: meeste water.

Uitvoering:

3 personen gooien bekers met water, de andere 3 vangen deze op en gooien het water in de emmer..



SPEL 10

Bezemsteel estafette

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: Meeste voorwerpen.

Uitvoering:

Alle voorwerpen moeten zo snel mogelijk door middel van de bezemstelen doorgegeven worden.



SPEL 5

Bunjee run

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: meeste meters.

Uitvoering:

Om de beurt de bunjee run doen.



SPEL 6

Kennisronde

Aantal spelers: 2.

Max. Speelduur: 15 min.

Doel: Meeste goede antwoorden.

Uitvoering:

Laat je verrassen.



SPEL 9

Brandweer spel

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: Zoveel mogelijk water verplaatsen.

Uitvoering:

4 helmen die aan elkaar zitten worden door 4 personen gedragen. 1 persoon plaatst bekers met water op het plateau. De 4 met helm leggen het parcours af. De 6^e deelnemer leegt de bekers in de kom..



SPEL 8

Wii goat skieen

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: geen limiet.

Doel: meeste punten

Uitvoering:

De scheidsrechter legt het uit..



SPEL 7

Toren van Pisa

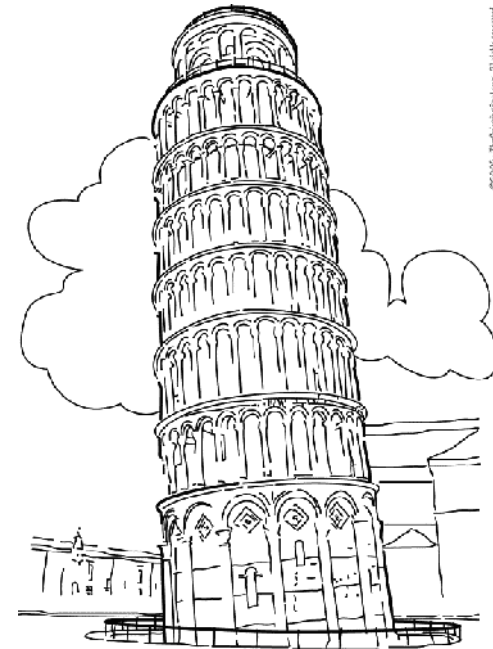
Aantal spelers: 6.

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.



Tijdschema

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 13	Eindspel	Eindspel	Eindspel	Eindspel	Eindspel		Eindspel	Eindspel	Eindspel	Eindspel	Eindspel

