

volgend

jaar

beter

Egede Hancate Eelen & Rhaan



Draaiboek 2016

Egede Hancate Eelen & Rhaan

INHOUD

- Voorwoord
- Reglement
- Spel 1 De playbackshow
- Spel 2 Baljart
- Spel 3 Jenga spel
- Spel 4 Tafeltje dekje
- Spel 5 Fotospel, zoek de verschillen
- Spel 6 Tractor binnenband spel
- Spel 7 Kennisronde
- Spel 8 Voetbal spel
- Spel 9 Lekkende banden spel
- Spel 10 Tiet veur wat anders
- Spel 11 Beer games
- Spel 12 Topomaster
- Spel 13 Eindspel

Kijk ook eens op WWW.WEIDEFEEST.NL !!

Gelijk aan vorig jaar wordt het tijdschema weer strak gehandhaafd. Het eindspel zal om 16:00 uur beginnen. Teams die dan nog niet alle spellen hebben gedaan krijgen hiertoe ook geen kans meer. Ook zal de kennisronde om 14:00 uur plaats vinden. Ook hiervoor geldt spel niet gedaan pech gehad.

In het midden van dit boekje vindt je een tijdschema. Je kunt doormiddel van je teamletter zien bij welk spel je moet beginnen. Vervolgens ga je naar het tweede spel, derde spel enzovoort.. Je moet als team dus 5 spellen doen voor de kennisronde en 5 spellen na de kennisronde. 5 spellen in 75 minuten dat moet toch lukken.

Let op!! Houd je aan de volgorde zoals deze in het schema staat. Mocht er een discussie ontstaan welke ploeg het eerst mag, dan wordt er aan de hand van het schema bepaald welk team eerst mag. Het team dat zich niet aan de volgorde houdt moet dan wachten en krijgt misschien geen kans meer om het spel te doen.

Doe geen spellen die voor jouw team na de kennisronde gepland staan voor de kennisronde. Teams die dat wel doen krijgen strafpunten.

Wees sportief naar andere teams en scheidsrechters.

Voor het bestuur van het weidefeest is 2016 relatief rustig. Oorzaak daarvan is de hittegolf van vorig jaar die ervoor zorgde dat wij noodgedwongen ons schema moesten aanpassen. Hierdoor kon de meerkamp op de zaterdag middag niet doorgaan. Leuk om te zien was dat veel teams ervoor kozen de zaterdag middag toch gezamenlijk door te brengen onder het genot van een drankje in de schaduw. Jammer was het voor dat ene team dat alles gezet had op de meerkamp en niet op de playbackshow. Helaas voor hun was dit het enige van de meerkamp wat wel doorging. Ook zullen we dit jaar geen rekening te hoeven houden met de prestaties van het Nederlandse voetbal elftal. Er kan toch wel met enige zekerheid gezegd worden dat zij niet in actie zullen komen op 2 juli. Voor de overige zaken heeft het bestuur zich weer volledig ingezet om er een gezellig weekend van te maken. We hopen echter wel dat het weer ons goed gezind is zo als meestal het geval is. Gelukkig kunnen wij dit niet zelf beïnvloeden.

Namens het bestuur een sportief en vrolijk weidefeest toegewenst.

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, 2 en de peuters kunnen zich opgeven voor een verrassing activiteit. **Aanvang circa 14:30 uur**

Na het spel mogen ze grabbelen.

De kinderteams die meedoen aan de meerkamp mogen 's avonds tijdens de prijsuitreiking een kadootje uitzoeken. De prijsuitreiking zal tussen 20:30 en 21:00 uur plaatsvinden.

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 “Party DJ Marcel”



Playbackshow

Alle teams zijn verplicht om vrijdagavond een nummer te playbacken. 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.

Het is niet toegestaan om het podium te veranderen of om te schroeven en spijkeren in het podium.

Dit jaar is er geen thema.

SPEL 2

Baljart

Aantal spelers: 4 pers.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: Snelste tijd .

Uitvoering:

Vier spelers baljarten de bal met de keu over het parcours. De bal mag alleen met de keu geraakt worden. Snelste tijd is winnaar.



SPEL 13 AANVANG 16:00 UUR

Eindspel

Aantal spelers: 4.

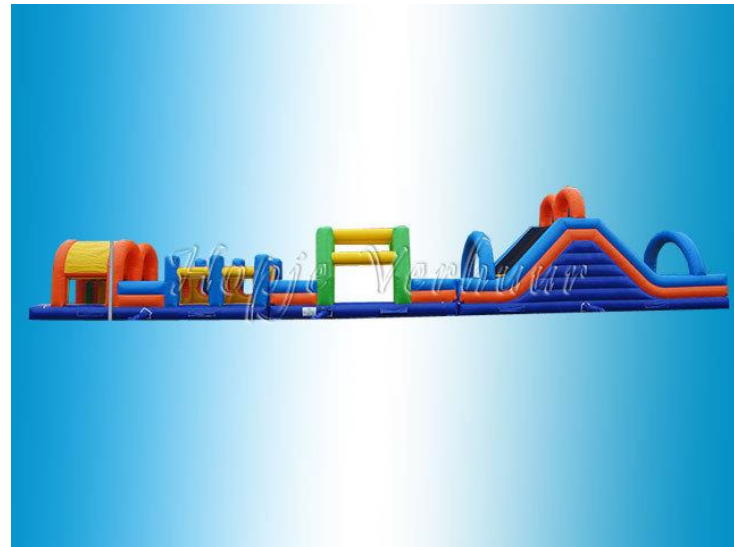
Max. Speelduur: geen.

Doel: sneller dan de rest.

Uitvoering:

4 deelnemers uit een team gaan de strijd aan tegen 4 spelers uit een ander team. Van beide teams wordt de tijd bijgehouden. Het team met de snelste tijd wint.

Geen estafette dus dit jaar !



SPEL 12

Topomaster

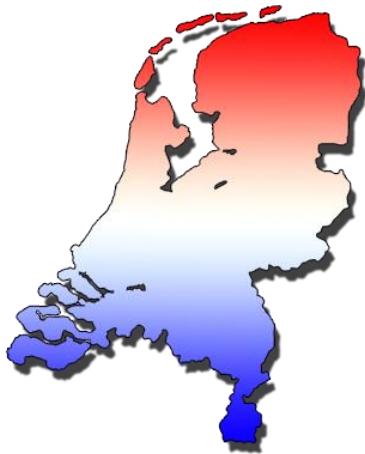
Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: Meeste goede antwoorden.

Uitvoering:

De deelnemers luisteren goed naar de scheidsrechter en zullen zijn aanwijzingen opvolgen.



SPEL 3

Jenga spel

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: Meeste punten.

Uitvoering:

Nadat de toren is opgebouwd krijgen de deelnemers 3 minuten de tijd om er 1 voor 1 een blokje uit te halen..



SPEL 4

Tafeltje dekje

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 minuten.

Doel: Meeste punten.

Uitvoering:

Probeer de tafel te dekken volgens het voorbeeld..



SPEL 11

Beer games

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: Snelste tijd.

Uitvoering:

6 personen gaan bierpul schuiven en vangen op aanwijzingen van de scheidsrechter.



SPEL 10

Tiet veur wat anders

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: Meeste water.

Uitvoering:

De scheidsrechter zal uitleggen wat de bedoeling is.



SPEL 5

Fotospel

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: Meeste punten

Uitvoering:

Zoek de verschillen.



SPEL 6

Tractor binnenband spel

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: Snelste tijd.

Uitvoering:

breng de band zo snel mogelijk over de attractie.



SPEL 9

Lekkende banden spel

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: Meeste water.

Uitvoering:

zoveel mogelijk water over de brug krijgen, met een band als waterdrager..



SPEL 8

Voetbal spel

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: meeste goede antwoorden

Uitvoering:

Probeer met de bal de meeste punten te scoren.



SPEL 7 AANVANG 14:00 UUR

Kennisronde

Aantal spelers: 2.

Max. Speelduur: 15 min.

Doel: Meeste goede antwoorden.

Uitvoering:

Beantwoord de vragen.



Tijdschema **Handleiding achter in dit boekje**

Team	Begin deel 1	1 ^e Spel	2 ^e Spel	3 ^e Spel	4 ^e Spel	5 ^e Spel	Kennis ronde7	Begin deel 2	6 ^e Spel	7 ^e Spel	8 ^e Spel	9 ^e Spel	10 ^e Spel	Eind spel 13
A	12:30	2	12	11	10	9	14:00	14:45	8	6	5	4	3	16:00
B	12:30	3	2	12	11	10	14:00	14:45	9	8	6	5	4	16:00
C	12:30	4	3	2	12	11	14:00	14:45	10	9	8	6	5	16:00
D	12:30	5	4	3	2	12	14:00	14:45	11	10	9	8	6	16:00
E	12:30	6	5	4	3	2	14:00	14:45	12	11	10	9	8	16:00
F	12:30	8	6	5	4	3	14:00	14:45	2	12	11	10	9	16:00
G	12:30	9	8	6	5	4	14:00	14:45	3	2	12	11	10	16:00
H	12:30	10	9	8	6	5	14:00	14:45	4	3	2	12	11	16:00
I	12:30	11	10	9	8	6	14:00	14:45	5	4	3	2	12	16:00
J	12:30	12	11	10	9	8	14:00	14:45	6	5	4	3	2	16:00
K	12:35	2	12	11	10	9	14:00	14:45	8	6	5	4	3	16:00
L	12:35	3	2	12	11	10	14:00	14:45	9	8	6	5	4	16:00
M	12:35	4	3	2	12	11	14:00	14:45	10	9	8	6	5	16:00
N	12:35	5	4	3	2	12	14:00	14:45	11	10	9	8	6	16:00
O	12:35	6	5	4	3	2	14:00	14:45	12	11	10	9	8	16:00
P	12:35	8	6	5	4	3	14:00	14:45	2	12	11	10	9	16:00
Q	12:35	9	8	6	5	4	14:00	14:45	3	2	12	11	10	16:00
R	12:35	10	9	8	6	5	14:00	14:45	4	3	2	12	11	16:00
S	12:35	11	10	9	8	6	14:00	14:45	5	4	3	2	12	16:00
T	12:35	12	11	10	9	8	14:00	14:45	6	5	4	3	2	