

volgend

jaar

beter

Egede Hancate Eelen & Rhaan



Draaiboek 2011

Egede Hancate Eelen & Rhaan

Playbackshow nederlandstalig !!

INHOUD

- Voorwoord
- Reglement
- Spel 1 De playbackshow
- Spel 2 Reclame foto logo spel
- Spel 3 Naald en draad elende
- Spel 4 Waterzeil glij spel
- Spel 5 Bunjee run
- Spel 6 Kennisronde
- Spel 7 Bal spiraal spel
- Spel 8 Eendjes vissen
- Spel 9 Fietsband werpen
- Spel 10 Bezemsteel estafette
- Spel 11 Balken puzzel
- Spel 12 Muis meppen
- Spel 13 Eindspel

Kijk ook eens op WWW.WEIDEFEEST.NL !!

VOORWOORD

Het is weer zover, de voetbalcompetitie is afgelopen. De langste dag is al weer geweest. Tijd voor het weidefeest. Veel teams zullen al bij elkaar zijn geweest om te bespreken wat er met de playback show opgevoerd gaat worden. Er zijn teams die meer tijd nodig hebben om gezamenlijk tot 1 nummer te komen dan dat er geoefend wordt. Toch is de voorbereiding voor de meeste teams al een gedeelte van de pret die aan het weidefeest beleefd wordt. Want plezier moet toch het belangrijkste ingrediënt van het weidefeest zijn. Om de feestvreugde te vergroten heeft het bestuur in al haar wijsheid besloten dat de playbackshow geheel Nederlandstalig moet zijn. We zijn erg nieuwsgierig hoe de teams hier mee om gaan.

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 het zaklopen.

Na het zaklopen 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.

Let op ! dit jaar moet het NEDERLANDSTALIG zijn

(de kinderteams zijn hiertoe niet verplicht)



SPEL 2

Reclame foto logo spel

Aantal spelers: 6 pers.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: meeste goede antwoorden.

Uitvoering:

Elk team krijgt gedurende 1 minuut een aantal logo's te zien. Daarna heeft het team 2 minuten de tijd om de namen te noteren die bij de logo's horen.



SPEL 13

Eindspel

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: geen.

Doel: sneller dan de rest.

Uitvoering:

Estafette. Met waterbak deze keer.

SPEL 12

Muismeppen.

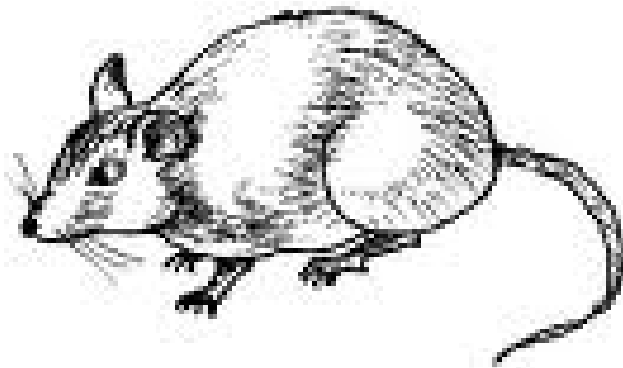
Aantal spelers: 6.

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

Naald en draad.

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: snelste tijd.

Uitvoering:

De deelnemers moeten zo snel mogelijk de draad door de verschillende naalden zien te krijgen



SPEL 4

Waterzeil glij spel.

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 minuten.

Doel: snelste tijd.

Uitvoering:

Net zo iets als vorig jaar. Ligt er een beetje aan welke materialen voorhanden zijn.



SPEL 11

Balken puzzel

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: snelste tijd.

Uitvoering:

Elke speler haalt 1 balk uit de puzzel, als deze speler aan de andere kant van het parcours is, mag de volgende speler een balk uit de puzzel nemen. De puzzel dient aan de andere kant van het parcours weer in elkaar gezet te worden.



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 door gegeven 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

Fietsband werpen

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: Meeste punten.

Uitvoering:

De meeste punten worden gescoord door de fietsbanden om de haken, van de lantaarnpaal te gooien, die de meeste punten opleveren.



SPEL 8

Eendjes vissen

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: meeste eendjes

Uitvoering:

Elke deelnemer krijgt een hengel. Probeer zoveel mogelijk eendjes uit het water te vissen..



SPEL 7

Bal spiraal spel

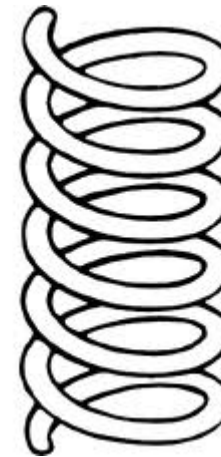
Aantal spelers: 4.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: meeste ballen

Uitvoering:

Laat de bal zo snel mogelijk over de spiraal lopen. Het team dat de bal het vaakst door de spiraal laat vallen wint.



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

