

volgend

jaar

beter

Egede Hancate Eelen & Rhaan



Draaiboek 2013

Egede Hancate Eelen & Rhaan

Deutssprachige musik

INHOUD

- Voorwoord
- Reglement
- Spel 1 De playbackshow
- Spel 2 Jeu de boules
- Spel 3 Buikschuiven
- Spel 4 Korfbal spel
- Spel 5 Vakantie spel
- Spel 6 Memory
- Spel 7 Kennisronde
- Spel 8 Foto spel
- Spel 9 Woorden spel
- Spel 10 Dwang buis
- Spel 11 Handdoek parcours
- Spel 12 Evenwicht balk over de waterbak
- Spel 13 Eindspel

Kijk ook eens op WWW.WEIDEFEEST.NL !!

TIJDSHEMA

Omdat het vorig jaar nogal laat werd voordat het eindspel begon heeft het bestuur besloten om het tijdschema wat beter te handhaven. Gevolg daarvan is dat het eindspel om 16:00 uur zal 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.

VOORWOORD

Zoals de laatste jaren gebruikelijk is zal de karakteristieke spantent in het eerste weekend van Juli weer een blikvanger zijn op de hoek marsdijk en ommerweg. De tent wordt op woensdag avond 3 juli opgebouwd en ingericht. Vele handen maken licht werk is hierbij zeker van toepassing. We willen iedereen dan ook weer verzoeken te helpen met opbouwen of afbreken. Als ieder team hieraan een bijdrage levert is het zo klaar. Op zaterdag middag zouden we graag zien dat de teams ook even helpen met de spelletjes opruimen. Om te voorkomen dat het te laat wordt op zaterdag middag gaan we het tijdschema wat strakker hanteren. Verder info hierover vindt je achter in dit boekje.

Het bestuur heeft sinds het vorige weidefeest weer talloze vergaderingen belegd om een gevarieerd en uitdagend spelaanbod te faciliteren. Kosten noch moeite zijn gespaard om het de teams zo moeilijk mogelijk te maken. Hetgeen heeft geresulteerd in de volgende, simpel lijkende doch geniaal uitgedachte spelletjes.

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, 2 en de peuters kunnen zich opgeven voor de lepel race. **Aanvang 14:30 uur**

Na de race mogen ze grabbelen.

De kinderteams die meedoen aan de meerkamp mogen 's avonds tijdens de prijsuitreiking een kadootje uitzoeken. De prijsuitreiking zal tussen 8:30 en 9 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 "Hanky Panky"



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.

Let op ! dit jaar moet het DUITSTALIG zijn

(de kinderteams zijn hiertoe niet verplicht)



SPEL 2

Jeu de boules

Aantal spelers: 6 pers.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: Bal zo dicht mogelijk bij de witte bal..

Uitvoering:

De eerste speler gooit de witte bal over de aangegeven lijn. De overige deelnemers proberen om de beurt om drie ballen per persoon zo dicht mogelijk bij de witte bal te gooien. Van de 4 ballen die het dichtst bij liggen wordt de afstand tot aan de witte bal gemeten. Het team met de minste centimeters wint.



SPEL 13 AANVANG 16:00 UUR

Eindspel

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: geen.

Doel: sneller dan de rest.

Uitvoering:

Alle 6 deelnemers moeten over het parcours, het is niet toegestaan dat 1 deelnemer 2 keer meedoet. Bij overtreding van deze regel volgen er strafseconden.

Estafette. Met waterbak en opblaasdeel.



SPEL 12

Evenwichtsbalk over de waterbak

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: Meeste water.

Uitvoering:

Elke deelnemer krijgt een helm op met een gat erin. Een plastic beker moet gevuld worden met water en in het gat geplaatst. Daarna moet men over de balk om het water in de emmer aan de andere zijde te gooien. (je mag niet lopen op de balk)



SPEL 3

Buikschuiven.

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: Meeste punten.

Uitvoering:

De deelnemers moeten **om de beurt** buikschuiven. Elke keer dat er iemand in de waterbak terecht komt krijg je een punt.



SPEL 4

Korfbal spel.

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 minuten.

Doel: Meeste punten.

Uitvoering:

5 deelnemers staan buiten de cirkel en proberen de bal in de korven te gooien. 1 deelnemer mag in de cirkel om de gemiste ballen terug te geven.



SPEL 11

Handdoek parcours.

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: Meeste water.

Uitvoering:

De eerste deelnemer vult de "bal" met water en gooit deze naar de 2 volgende deelnemers die deze vangen in een handdoek. Deze 2 "handdoeken" de bal door naar de volgende 2 deelnemers met een handdoek. Tenslotte vangt de laatste deelnemer de bal en wringt deze uit.

Xbox 360



SPEL 10

Dwang buis

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: Meeste water.

Uitvoering:

Er moet doormiddel van een lange halve buis zoveel mogelijk water overgebracht worden.



SPEL 5

Vakantie spel

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: Beste benadering.

Uitvoering:

Vul de koffer tot het gewenste gewicht..



SPEL 6

Memory

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: meeste goede combinatie of snelste tijd

Uitvoering:

Op aanwijzing van het team draait de scheidsrechter steeds 2 kaarten om. Verschillende afbeeldingen worden weer teruggedraaid Kaarten met dezelfde afbeelding blijven staan.



SPEL 9

Woorden spel

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: Meeste goede antwoorden.

Uitvoering:

5 deelnemers beelden uit de 6^e moet noteren wat er uitgebeeld wordt..



SPEL 8

Foto spel.

Aantal spelers: 6.

Max. Speelduur: 3 Min.

Doel: meeste goede antwoorden

Uitvoering:

Elk team krijgt 2 afbeeldingen zoek de verschillen tussen de twee afbeeldingen.



SPEL 7 AANVANG 14:00 UUR

Kennisronde

Aantal spelers: 2.

Max. Speelduur: 15 min.

Doel: Meeste goede antwoorden.

Uitvoering:

Tja, wat zullen ze dit jaar weer doen.



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	