



Laddercompetitie

Auteurs: Pieter Dejaeger, Dirk Desoete, Ann Schalembier, Patrick Desloovere

Geschikte leeftijd: Tot 14 jaar

Duur activiteit: 1.30 uur

Terrein: Grasveld

Benodigde begeleiders: 8

Materiaal:

- Ladder
- 2 plastic flessen
- 2 pakken kaarten
- Rietjes
- Spel Galgje
- Springtouwen
- Ball o smito
- Sjoelbak
- Behendigheidsspel knikkers
- Linten
- Hoger Lager
- IJzeren potten
- Reuze Mikado
- Ballonnen
- 2x Petanque
- Bordje/woordjes pictionary
- Lege bierflesjes
- Ping pong ballen



Beschrijving van de activiteit

Nota vooraf: Dit spel is gemaakt voor een groep waarin er heel wat verschillende leeftijden zijn. Je kunt de leeftijdsoplossing die hieronder beschreven staat, dus gerust schrappen.

Speluitleg:

Het spel wordt gespeeld volgens het principe van een laddercompetitie.

Er worden groepjes van ongeveer 4 kinderen gevormd.

Het doel van elk groepje is, zo hoog mogelijk op de ladder komen te staan (figuurlijk gesproken dan). Een groepje kan een trede hoger komen te staan door een ander groepje uit te dagen in één van onderstaande spelen.



Wie een spel wint krijgt een bewijs van de opzichter en met dat bewijs kunnen ze naar de ladder gaan, waar ze een plaatsje hoger zullen gezet worden.

De eerste groep die de top bereikt, wint het spel.

Belangrijk: De groepen mogen nooit 2x na elkaar dezelfde uitdaging aangaan en bij voorkeur ook niet 2x na elkaar dezelfde groep uitdagen.

Als een groep uitgedaagd wordt, mogen ze de uitdaging niet weigeren, tenzij ze op dat moment al uitgedaagd worden door een andere groep.

Leeftijdsverschil:

Omdat het niet eerlijk zou zijn dat een groep ouderen, een groep jongsten uitdaagt bij een moeilijke opdracht, zijn er enkele speciale regels.

Er zijn twee soorten activiteiten.

Je hebt spelen met een AL (Alle leeftijden) label.

Bij deze spelen mag een oudere groep ook een jongere groep uitdagen en omgekeerd.

Bij spelen die niet AL (Alle leeftijden) zijn, kunnen enkel groepen van gelijke sterkte (ongeveer dezelfde leeftijd) elkaar bij uitdagen.

Spelen:

- Hindernissenparcours met ijzeren potten aan de voeten

Kenmerk: Niet AL

- Hoger lager

Kenmerk: AL

- Mikado (Zoveel mogelijk stokjes verzamelen)

Kenmerk: Niet AL

- Ballonnen van de tegenploeg kapot stampen

Kenmerk: Niet AL

- Petanque

Kenmerk: AL

- Galgje (3 woorden, de winnaar moet twee van de drie spellen winnen)

Kenmerk: Niet AL

- Pictionary

Kenmerk: Niet AL



- Springtouwen (Aantal sprongen van de hele groep optellen)

Kenmerk: AL

- Ball o smito

Kenmerk: AL

- Sjoelbak

Kenmerk: AL

- Flesdrinken (Om ter eerst een 1/3 van een fles leegdrinken met rietje)

Kenmerk: AL

- Kaarten van bierflesje blazen (Elk groepje moet kaarten van een bierflesje blazen, maar er moet 1 kaart blijven opliggen)

Kenmerk: AL

- Ping Pong bal over tafel

Kenmerk: Niet AL

- Behendigheids spel met knikkers

Kenmerk: AL

Een begeleider zorgt voor de ladder en puntenscore.

De groepjes komen met een bewijs van winnen bij de begeleider en die zorgt dat ze een plaats hoger op de ladder komen te staan.