



DE HOGE RIELEN



Highland Games

Handleiding

Hoe kan ik de Highland Games ontlenen?

Voor de reservatie van het materiaal kan je terecht bij de dienst onthaal & info. De kostprijs van het gehuurde materiaal wordt verrekend in je eindfactuur. Je kan dit materiaal alleen ontlenen als je ook een verblijfsaccommodatie huurt.

Je kan de Highland Games ophalen tijdens de openingsuren van de uitleendienst. Het afhaalpunt is gelegen naast het containerpark.

Voor je met de Highland Games aan de slag gaat, kan je best controleren of er materiaal ontbreekt. De medewerkers van de uitleendienst kijken dit na elk gebruik na, maar kunnen uiteraard ook eens iets over het hoofd zien. Ontbreekt er iets of is er iets stuk, dan meld je dit voor je aan de slag gaat bij onthaal & info (014/ 55 84 10).

Indien je iets kwijt raakt of stuk maakt, wordt dit nadien aangerekend in de eindfactuur volgens de prijzen die je vindt in de materiaallijst.

Wat kan ik verwachten van de Highlandgames?

OPZET

Verschillende clans nemen het tegen elkaar op met traditionele Schotse volksspelen! Niet alleen fysieke kracht, maar ook precisie, techniek en samenwerking bepalen wie wint.

DOELGROEP

Alle spelen zijn geschikt voor personen vanaf 12 jaar. Sommige opdrachten kunnen aangepast worden naar leeftijd. Dit houdt in dat er voor bepaalde opdrachten verschillende materialen en attributen beschikbaar zijn. Je kiest dan, naargelang de leeftijd van de groep, welke materialen en attributen je gebruikt. Op de spelfiche van elk spel vind je hierover extra uitleg

TIJDSDUUR

Je leent de Highland games uit per dagdeel. Dit volstaat om de spelen op te stellen en in kleine groepjes elk spel uit te testen. Wil je langer spelen, dan kan je de highlandgames voor meerdere dagdelen reserveren.

Hoe kan ik aan de slag met de Highlandgames?

OPSTELLING

Je stelt de verschillende spelen – met het bijbehorende spelregelfiche – op rond je paviljoen, op je kampplaats, op een open plek in het bos,...

GROEPSINDELING

Verdeel de groep in kleinere groepjes van minimum 5 en maximum 8 personen. Dit zijn de clans. Elke clan krijgt een scoreblad waarop de resultaten van de clanleden kunnen genoteerd worden. Er is ook een blad voor de score van alle clans.

EXTRA TIPS VOOR DE BEGELEIDING

Verkleeden

Als je de Highland-sfeer wil versterken kan je de Highland Games verkleed spelen. Je kan bijvoorbeeld gekleurde (geruite) linten gebruiken om de verschillende clans te onderscheiden van elkaar. Maar je kan ook je ook uitgebreider verkleeden. Hieronder vind je misschien enkele ideeën voor het verkleeden. Voor verkleedmateriaal moet je wel zelf zorgen. De Hoge Rielen biedt dit niet aan.



Het scoreblad per clan

Per proef kan je de resultaten van alle clanleden (indien mogelijk) opschrijven op een scoreblad per clan.

Er is een sjabloon van een scoreblad per clan beschikbaar dat je kan downloaden. Dit kan je natuurlijk aanpassen naar eigen smaak en behoefte.

Het scoreblad voor alle clans

Bij elke proef kan elke clan punten verdienen. Het maximaal aantal punten dat een clan per proef kan verdienen, is gelijk aan het aantal deelnemende clans. Zijn er bijvoorbeeld vier clans, dan verdient de clan die de proef wint, 4 punten. De clan die tweede wordt, 3 punten, de clan die derde wordt, 2 punten en de clan die vierde wordt 1 punt. Op het scoreblad voor alle clans kan je de scores van elke proef per clan opschrijven. Nadat alle proeven volbracht zijn, kan je dan de punten makkelijk optellen. De clan met de meeste punten wint en verdient eeuwige roem...

Er is een sjabloon van een scoreblad voor alle clans beschikbaar dat je kan downloaden. Dit kan je natuurlijk aanpassen naar eigen smaak en behoefte.

Oefening baart kunst

Oefening baart kunst. Daarom is het misschien een mogelijkheid (als de tijd, de grootte van de groep en de proef het toelaat) om elke deelnemer of elke clan meerdere pogingen te geven bij een proef. Zo kunnen ze hun techniek, strategie en dus ook hun resultaat aanpassen of verbeteren.

Iedereen komt aan bod

Als begeleider kan je er best op letten dat iedere deelnemer van de groep aan bod kan komen. Naargelang het aantal begeleiders en het beschikbare materiaal kunnen er tegelijkertijd verschillende proeven gedaan worden.

Bedenking: “Moet er wel een winnaar zijn?”

Belangrijk bij de Highland Games is dat iedereen van de groep plezier beleeft aan het spelen, zich goed voelt in de groep, nieuwe technieken kan oefenen en kan ervaren dat de behendigheid bij sommige spelen niet zo eenvoudig is.

Spelfiches

Deze fiches geven per spel weer welk materiaal er nodig is en hoe de opstelling ervan gebeurt.

We geven slechts voorbeelden van mogelijke spelopties. Laat niets je weerhouden om je eigen spelregels en creativiteit te gebruiken!

Het symbool dat hiernaast staat zal je een paar keer tegenkomen. Het betekent dat de spelfiche op de achterkant van de pagina of op de volgende pagina verder gaat.

TONROLLEN (ROLLING A BARREL)

Materiaal

1 ton

20 markeringskegels

de chronometer op je gsm

Opstelling

Baken met de markeringskegels een parcours naar keuze af. Maak ook een duidelijke start – en finishlijn. Je kan bijvoorbeeld hindernissen in het parcours opnemen.

Doel van het spel

Zo snel mogelijk de ton doorheen het ganse parcours rollen. De ton moet op de grond blijven. De clan met het duo dat het snelst door het parcours gaat wint.

Aantal spelers

2 spelers per beurt

Spelverloop

Leg per twee zo snel mogelijk het parcours af. Het is de bedoeling dat je per twee de ton voor je uit rolt en zo het parcours aflegt. De tijd wordt opgenomen met een chronometer. De tijd wordt per duo opgeschreven op het scoreblad per clan. De snelste tijd van elke clan telt. De clan met het snelste duo wint.

Variant

Het is ook mogelijk om de ton als balanceerton te gebruiken en bijvoorbeeld een bepaald parcours of een bepaalde afstand af te leggen terwijl je op de ton staat.

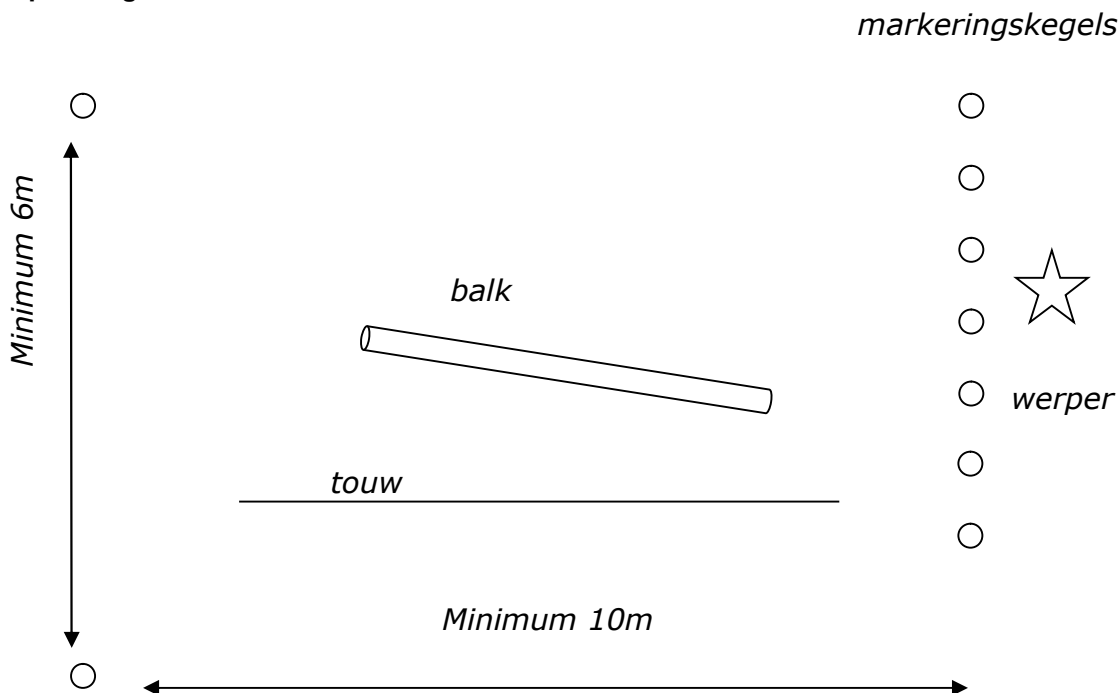
Pas bij deze variant wel op voor de veiligheid. Zorg dat er rondom de ton mensen klaar staan om eventueel een val te breken.

PAALWERPEN (TOSSING THE CABER)

Materiaal

- 10 markeringskegels
- 1 dun geel touw met piketten (7m)
- 1 balk / boomstam rood gemerkt +- 1,55m
- 1 balk / boomstam rood gemerkt +- 2,20m (licht gewicht)
- 1 balk / boomstam rood gemerkt +- 2,25m (zwaar gewicht)
- 10 markeringspennen

Opstelling



Maak met markeringskegels een veld van minimum 6 meter breedte en 10 meter lengte. Maak met de markeringskegels ook een lijn op één breedte van het veld. Van achter deze lijn mag de werper gooien. Loodrecht tegenover de lijn van de markeringskegels span je een touw op de grond. Het touw maak je vast in de grond met piketten aan de uiteinden van het touw.

Doel van het spel

Gooi de balk van achter de lijn zo goed mogelijk evenwijdig met een vooraf gespannen touw op de grond. Het gaat niet om de afstand die gegooid wordt, het gaat om de precisie. Hoe meer de balk evenwijdig ligt met het gespannen touw, hoe beter de worp. De clan van de speler die de balk het best evenwijdig kan gooien, wint.

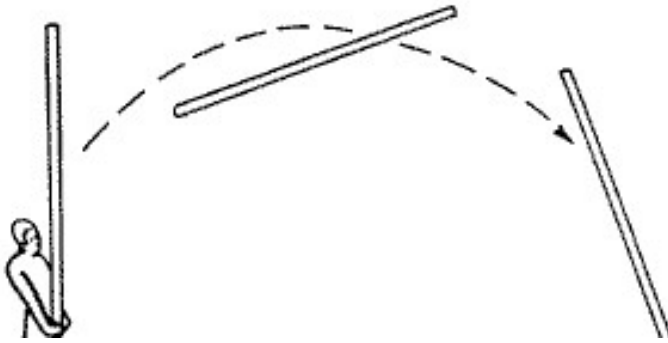
Spelverloop

Zet de balk met één uiteinde op de grond en laat hem rusten tegen je schouder terwijl je gehurkt zit.

Probeer de balk nu op te heffen en de balk met beide handen onderaan te ondersteunen terwijl de balk nog steeds tegen je schouder rust.

Voor de worp gaat de werper recht staan en staat de balk recht omhoog en steunt op de handen en tegen de schouder van de werper.

Nu kan de werper zijn worp doen.



De balk moet één keer rond gedraaid zijn voor hij op de grond ligt. Het uiteinde van de balk dat de werper voor de worp in zijn handen houdt, moet na de worp van de werper weg wijzen. Een aanloop is toegestaan.

Plant een markeringspen in de grond aan het begin en het einde van de balk. Per clan telt de meest precieze worp. Laat de markeringspennen van de meest precieze worp van een clan in de grond zitten. Zo kan je gemakkelijk vergelijken met de meest precieze worp van de andere clans. De clan met de meest precieze worp wint.

Veiligheid

Zorg ervoor dat iedereen die niet deelneemt aan de proef zich op een afstand van min. 3m achter de werper bevindt. Tijdens het werpen mag niemand in het terrein staan.

Pas als de paal stilligt op de grond kan je de worp controleren en de markeringspennen plaatsen.

Moeilijkheid aanpassen

Om deze opdracht voor verschillende leeftijd toegankelijk te maken zijn er verschillende maten van balken beschikbaar. De verschillende balken zijn gemerkt met cijfers. De kleinste balk/boomstam is geschikt voor jongeren die jonger zijn dan 14 jaar. De lichte, langere balk/boomstam is geschikt voor jongeren tussen 14 en 18 jaar. De zware, langere balk/boomstam is geschikt voor jongeren vanaf 18 jaar. De leeftijden zijn uiteraard maar richtleeftijden. De verschillende mogelijkheden zijn er opdat de begeleider kan differentiëren.

STEENWERPEN (PUTTING THE STONE)

Materiaal

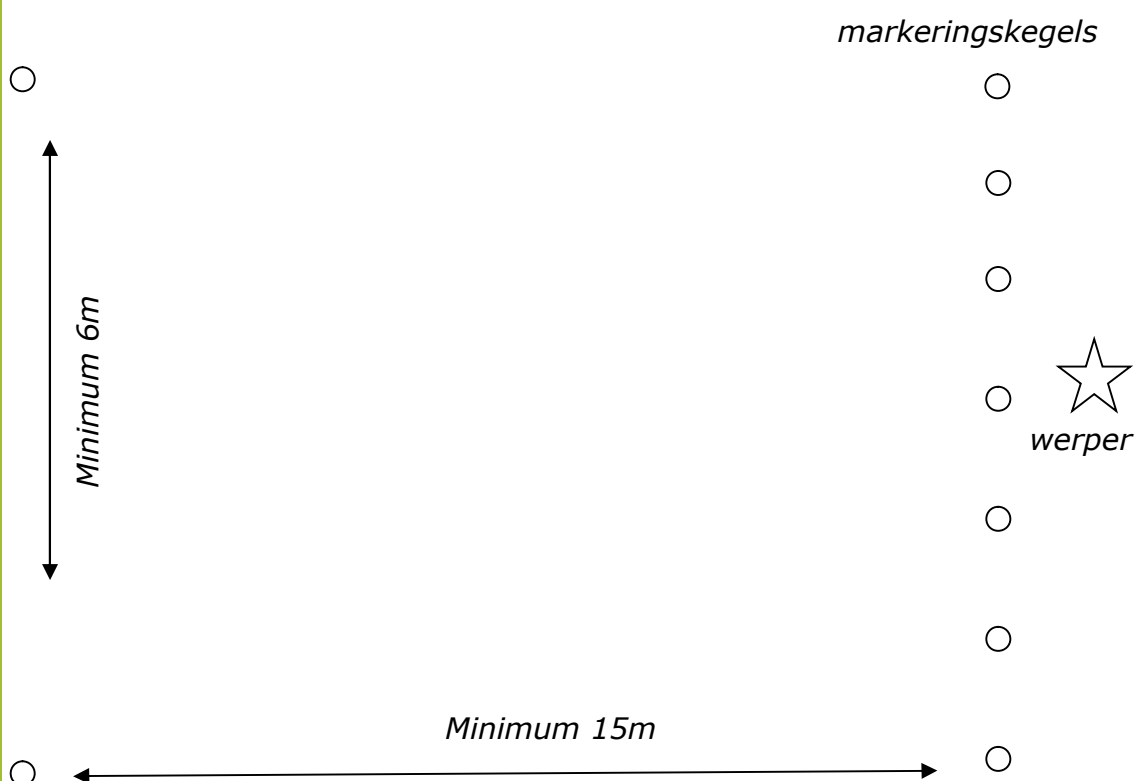
1 steen gemerkt met "A"

1 steen gemerkt met "B"

1 steen gemerkt met "C"

20 markeringskegels

Opstelling



Je kiest voor dit spel best een zachte ondergrond. Maak met markeringskegels een veld van minimum 6 meter breedte en 15 meter lengte. Maak met de markeringskegels ook een lijn. Zorg dat er genoeg open ruimte is aan één kant van de lijn op één breedte van het veld. Plaats de markeringsvlaggetjes aan de zijkant van het speelveld, zodat je ze niet stuk gooit.

Doel van het spel

Zo ver mogelijk gooien met een steen. De clan van de speler die het verst kan gooien wint.

Spelverloop

Gooi de steen van achter de lijn zo ver mogelijk. De afstand tot waar de steen de eerste keer neerkomt, telt.

Plaats, aan de zijkant van het terrein, ter hoogte van de plaats waar de steen het eerst de grond raakte, een markeringskegel. Kies best een kleur per clan.

De werptechniek mag elke deelnemer zelf kiezen. Wie het verst kan gooien, wint. De markeringskegel van de verste worp van de clan blijft staan. Zo kan je de worpen van de verschillende clans vergelijken.

Veiligheid

Zorg ervoor dat iedereen die niet deelneemt aan de proef, zich op een afstand van min. 3 meter achter de werper bevindt. Tijdens het werpen mag niemand in het terrein staan.

Pas als de steen stilligt op de grond kan je de worp meten en kan je de markeringskegel plaatsen.

Moeilijkheid aanpassen

Om deze opdracht voor verschillende leeftijden toegankelijk te maken zijn er verschillende gewichten van stenen beschikbaar. De verschillende stenen zijn gemerkt met een letter. "A" is de minst zware steen en is geschikt voor jongeren die jonger zijn dan 14 jaar. "B" is een tussengewicht en is geschikt voor jongeren tussen 14 en 18 jaar. "C" is de zwaarste en is geschikt voor jongeren vanaf 18 jaar. De leeftijden zijn uiteraard maar richtleeftijden. De verschillende mogelijkheden zijn er opdat de begeleider dit kan differentiëren.

Je kan ook de deelnemers eerst één of meerdere proefworpen laten doen. Zo kunnen ze een werptechniek kiezen.

BOOMSTAMWERPEN (OLD SCOTTISH TREE)

Materiaal

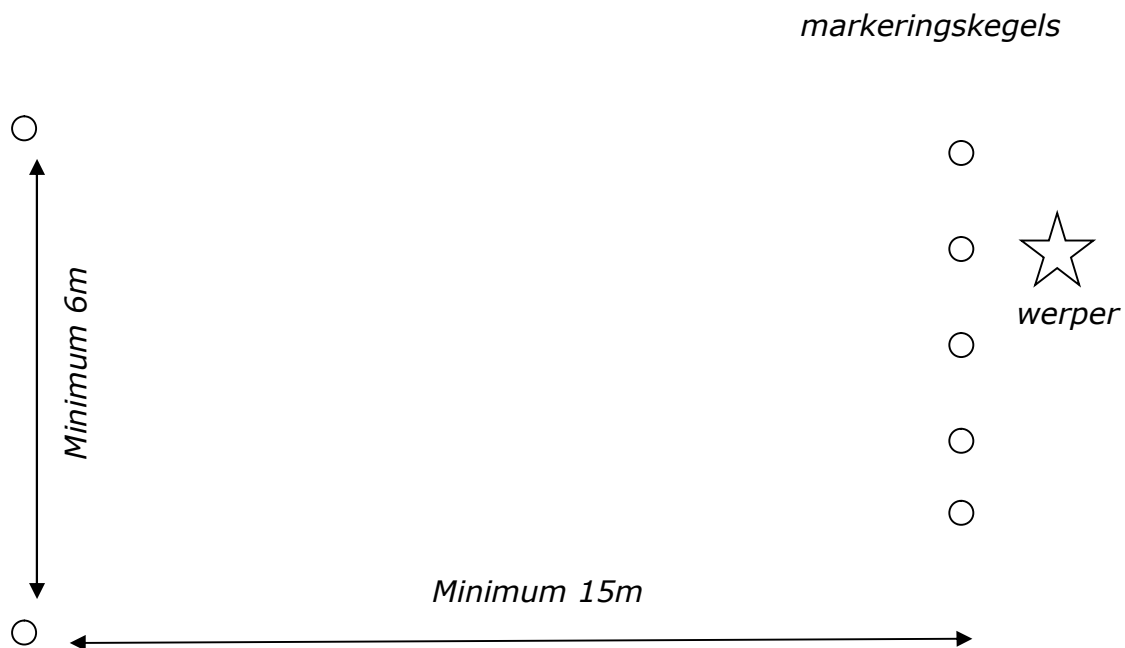
20 markeringskegels

1 boomstam gemerkt met "A"

1 boomstam gemerkt met "B"

1 boomstam gemerkt met "C"

Opstelling



Je kiest voor dit spel best een zachte ondergrond. Maak met markeringskegels een veld van minimum 6 meter breedte en 15 meter lengte. Maak met de markeringskegels ook een lijn. Zorg dat er genoeg open ruimte is aan één kant van de lijn op één.

Doel van het spel

Zo ver mogelijk gooien met een boomstam. De clan van de speler die het verst kan gooien wint.

Spelverloop

Gooi de boomstam van achter de lijn zo ver mogelijk. De afstand tot waar de boomstam de eerste keer neerkomt, telt.

Plaats, aan de zijkant van het terrein, ter hoogte van de plaats waar de boomstam het eerst de grond raakte, een markeringskegel. Kies best een kleur per clan.

Wie het verst kan gooien, wint. De markeringskegel van de verste worp van de clan blijft staan. Zo kan je de worpen van de verschillende clans makkelijk vergelijken.

Veiligheid

Zorg ervoor dat iedereen die niet deelneemt aan de proef zich op een afstand van min. 3 meter achter de werper bevindt. Tijdens het werpen mag niemand in het terrein staan.

Pas als de boomstam stilligt op de grond kan je de worp meten en kan je de markeringskegels plaatsen.

Moeilijkheid aanpassen

Om deze opdracht voor verschillende leeftijden toegankelijk te maken, zijn er verschillende gewichten van boomstammen beschikbaar. De verschillende boomstammen zijn gemerkt met een letter. "A" is de minst zware boomstam en is geschikt voor jongeren die jonger zijn dan 14 jaar. "B" is een tussengewicht en is geschikt voor jongeren tussen 14 en 18 jaar. "C" is de zwaarste en is geschikt voor jongeren vanaf 18 jaar. De leeftijden zijn uiteraard maar richtleeftijden. De verschillende mogelijkheden zijn er opdat de begeleider kan differentiëren.

Je kan ook de deelnemers eerst één of meerdere proefworpen laten doen. Zo kunnen ze een werptechniek kiezen.

BOERENWANDELING (FARMERS WALK)

Materiaal

1 juk met kettingen

2 verzinkte emmers

20 markeringskegels

de chronometer op je gsm

Opstelling

Baken met de markeringskegels een parcours naar keuze af. Je kan bijvoorbeeld hindernissen in het parcours opnemen.

Hang de emmers vast aan het juk m.b.v. de kettingen.

Doel van het spel en spelverloop

Leg zo snel mogelijk het parcours af terwijl je het juk met emmers op je schouders draagt. Neem de tijd op met een chronometer. Wie de snelste tijd neerzet, wint. Noteer de tijd van elk lid van de clan op het scoreblad per clan. Als iedereen van de clan geweest is tel je de tijden van alle leden van een clan op. De clan die de snelste tijd heeft, wint.

Moeilijkheid aanpassen

Om deze opdracht voor verschillende leeftijden aan te passen, kunnen de emmers gevuld worden (met eender wat, wees creatief) om ze zwaarder te maken.

PAALSLALOM (CABER WAVE)

Materiaal

6 aluminium palen

20 markeringskegels

de chronometer op je gsm

Opstelling

Baken met markeringskegels een parcours naar keuze af. Het is de bedoeling dat het parcours zo veel mogelijk een slalombeweging maakt. Probeer er ook voor te zorgen dat de moeilijkheidsgraad van het parcours aangepast is aan de deelnemers.

Je kan bijvoorbeeld de punten waartussen geslalomd moet worden dicht bij elkaar zetten zodat er veel gemanoevreerd moet worden. Je kan ook gebruik maken van de omgeving. Veel bomen in het parcours waartussen geslalomd moet worden verhoogt de moeilijkheid.

Schuif de aluminium palen in elkaar. Afhankelijk van de groep kan je meer of minder palen in elkaar schuiven. Hoe meer palen je in elkaar schuift, hoe moeilijker het wordt om er mee te slalommen.

Aantal spelers

Dit spel wordt per clan gespeeld. Er moet dus met de hele clan geslalomd worden. Iedereen houdt de paal vast.

Spelverloop

Draag per clan de paal over het parcours. Iedereen van je clan moet steeds de paal vasthouden. Laat iemand de paal los dan wordt er straf tijd bijgeteld (straf tijd zelf te bepalen). De tijd wordt opgenomen met een chronometer. De tijd van elke clan wordt opgeschreven op het scoreblad voor alle clans. De clan die de snelste tijd neerzet, wint.

HAGGISROOF (STEALING THE HAGGIS)

Haggis is een typisch Schots gerecht. Het werd al door de oude Kelten gegeten.

Haggis is een schapenmaag of runderdarm, gevuld met stukjes hart, long, lever, niervet en havermout. Naar smaak kan een gesnipperd uitje toegevoegd worden, en peper, zout, nootmuskaat en foelie.



Materiaal

20 markeringskegels

1 zak met inhoud (=haggis)

Opstelling

Baken met markeringskegels een veld af. De grootte van het veld hangt af van de grootte van de groep;

Doel van het spel

De clan die de meeste punten kan scoren, wint. Schrijf de punten per clan op op het scoreblad voor alle clans. De clan met de meeste punten wint.

Afhankelijk van het aantal clans kan er een toernooi georganiseerd worden.

Aantal spelers

Twee clans van 5 tot 8 spelers spelen tegen elkaar.

Spelverloop

Voor het spel begint, kan je als begeleider kort even toelichten wat haggis is. Een korte uitleg vind je hierboven. Tijdens deze proef spelen twee clans tegen elkaar. Vooraf wordt de tijd van de wedstrijd afgesproken. De begeleider houdt de tijd in het oog en heeft de functie van scheidsrechter.

12-13 jaar:

Probeer om 10 maal de “haggis” rond te gooien tussen leden van je clan. Kan je 10 keer rondgooien zonder dat iemand van de andere clan de “haggis” kan onderscheppen of zonder dat de “haggis” op de grond valt, dan scoor je een punt.

Valt de “haggis” op de grond of onderschept iemand van de andere clan de “haggis”, dan krijgt de andere clan de “haggis” en mag die clan proberen om punten te scoren door de “haggis” 10 keer rond te gooien. Als een team een punt scoort mag het verder spelen en nog meer punten proberen te scoren. De “haggis” mag niet langer dan 5 seconden in één iemands handen blijven.

14 jaar en ouder:

Probeer om 10 maal de “haggis” rond te gooien tussen leden van je clan. Kan je 10 keer rondgooien zonder dat iemand van de andere team de “haggis” kan onderscheppen of zonder dat de “haggis” op de grond valt, dan scoor je een punt.

Onderschept iemand van het andere team de “haggis”, dan mag het andere team proberen om punten te scoren door de “haggis” 10 keer rond te gooien.

Valt de “haggis” op de grond dan mag de clan die de “haggis” kan bemachtigen, proberen om de “haggis” 10 keer rond te gooien. Als een team een punt scoort mag het verder spelen en nog meer punten proberen te scoren. De “haggis” mag niet langer dan 5 seconden in één iemands handen blijven.

EILANDENRACE (ISLAND HOPPING)



Schotland is een land met veel eilanden. Het heeft zo'n 790 eilanden. Die eilanden vormen een aantal eilandengroepen. De Shetlandeilanden, de Orkney – eilanden en de Hebriden eilanden zijn de grootste eilandengroepen.

Materiaal

10 markeringskegels

10 houten planken

de chronometer op je gsm

Opstelling

Baken met de markeringskegels een veld af van minimum 15 meter lang en 10 meter breed. Tijdens deze proef spelen twee clans tegen elkaar. De planken worden verdeeld onder de clans (zorg ervoor dat elke clan ongeveer dezelfde grootte van planken heeft). Zorg ervoor dat er minder planken ter beschikking zijn dan dat er clanleden zijn. Twee planken minder dan het aantal clanleden is een richtgetal.

Doel van het spel

Om ter snelst het vasteland bereiken. De clan met de snelste tijd wint. Als er een oneven aantal clans is, kan elke clan apart racen. Dan schrijf je gewoon de tijd van elke clan op en daarna vergelijk je met de andere clans.

Aantal spelers

Tijdens deze proef spelen twee clans tegen elkaar. Het is belangrijk dat de clans een gelijk aantal leden en een gelijk aantal planken hebben.

Spelverloop

Twee clans proberen om het snelst de overkant (het vasteland) te bereiken. Daarvoor kunnen ze gebruik maken van verplaatsbare eilandjes (planken). Het is de bedoeling dat alle leden van de clan én alle planken aan de overkant (het vasteland) geraken. De tijd wordt met een chronometer opgenomen. Pas wanneer alle clanleden en alle planken aan de overkant zijn, wordt de tijd stopgezet.

De clanleden mogen de grond niet raken. Enkel de planken mogen de grond raken. Voor elke keer dat een clanlid de grond raakt, wordt straf tijd aangerekend.

DOEDELZAKRACE (BAGPIPE RACE)



Een doedelzak is een blaasinstrument. In Schotland is de doedelzak een deel van de cultuur. Tijdens Highland Games in Schotland worden de Highland Dances gedanst op de muziek van doedelzakspelers.

Vermoed wordt dat het instrument ca. 2000 v.Chr. is ontstaan in de regio India en Pakistan en vervolgens door de tochten van Alexander de Grote naar het westen is gebracht. Doedelzakken werden al gebruikt in het oude Egypte en Turkije en het gebruik ervan heeft zich in de Romeinse tijd over heel Europa verspreid. Niet alleen in Schotland, maar ook in Duitsland, Ierland, Galicië en Asturië (Spanje) en Servië zijn ze in de loop der eeuwen een onderdeel van de cultuur geworden. De Schotse doedelzak is maar één soort doedelzak. Een doedelzak ziet er anders uit in verschillende delen van de wereld.

Het verhaal:

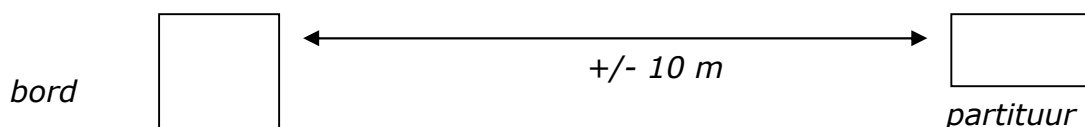
Spicy McHaggis is een doedelzakspeler. Toen hij weer eens teveel whisky gedronken had, heeft een doedelzakspeler van een andere clan zijn partituren gestolen. Nu vraagt hij jullie hulp om de partituren terug te krijgen. Jullie zullen moeten proberen om het partituur over te schrijven. Zo kan Spicy McHaggis terug op zijn doedelzak spelen.

Materiaal

- 2 grote zakken
- 2 krijtborden
- 1 doosje krijtjes
- 6 "partituren" (3 paar)
- de chronometer op je gsm

Opstelling

In deze proef nemen twee clans het tegen elkaar op. Daarom wordt de opstelling die hieronder beschreven staat twee keer opgebouwd met genoeg ruimte tussen de twee opstellingen (+/- 5 m.). Plaats het krijtbord (met de schrijfszijde weg van het partituur) op een afstand van ongeveer 10 meter van het partituur zoals hieronder.



Doel van het spel

Estafette waarbij je een partituur zo correct mogelijk overschrijven op het bord. Wie kan het snelste en het beste het partituur overschrijven?

Per fout die er in de overgeschreven partituur op het bord staat, krijgt de clan 30 sec. straftijd. De clan die de snelste tijd neerzet, wint.

Aantal spelers

Twee clans nemen het tegen elkaar op. Als er een oneven aantal clans is, kan elke clan apart racen. Hou dan telkens de tijd bij. De snelste tijd wint.

Van elke clan gaan er telkens twee in de zak naar de overkant. Als zij terugzijn, wordt er van duo gewisseld.

Spelverloop

In deze proef nemen twee clans het tegen elkaar op. Je staat met je clan aan het krijtbord.

Je springt per twee in een zak van bij het bord tot bij de partituren. Bij het partituur aangekomen, probeer je een deel van het partituur te onthouden. Wanneer je allebei denkt een deel te kunnen onthouden, spring je per twee in de zak terug naar het bord. Daar probeer je het partituur zo goed mogelijk over te schrijven.

Vanaf het moment dat je in de zak stapt, mag je niets meer tegen elkaar zeggen (dit kan je, afhankelijk van de groep, uitbreiden naar helemaal geen communicatie).

Wie kan het snelste en het beste het partituur overschrijven?

Per fout die er in de overgeschreven partituur op het bord staat, krijgt de clan 30 sec. straftijd. De clan die de snelste tijd neerzet, wint.

Schrijf de tijd van de verschillende clans op op het scoreblad voor alle clans en vergelijk daarna met de tijd(en) van de andere clan(s).

KASTEELBELEGERING (CASTLE SIEGE)

Schotland is een land van vele kastelen. Vele van deze kastelen stammen uit de middeleeuwen. Nu worden ze bezocht door toeristen maar vroeger waren het verblijfplaatsen van koningen, vorsten en kasteelheren. Een kasteel was wel eens het doelwit van een aanval door een vijandige clan. Zo'n aanval gebeurde vaak met grote katapulten.



Materiaal

1 katapult

2 verzinkte emmers

1 PVC plaatje met 'explosief' symbool



1 PVC plaatje met een rood kruis



20 mousse tennisballen

4 PVC platen met de afbeelding van een kasteel

10 markeringskegels

Doel van het spel

Deel 1: Zoveel mogelijk kanonskogels vangen

Deel 2: Zoveel mogelijk punten verzamelen door kastelen te belegeren

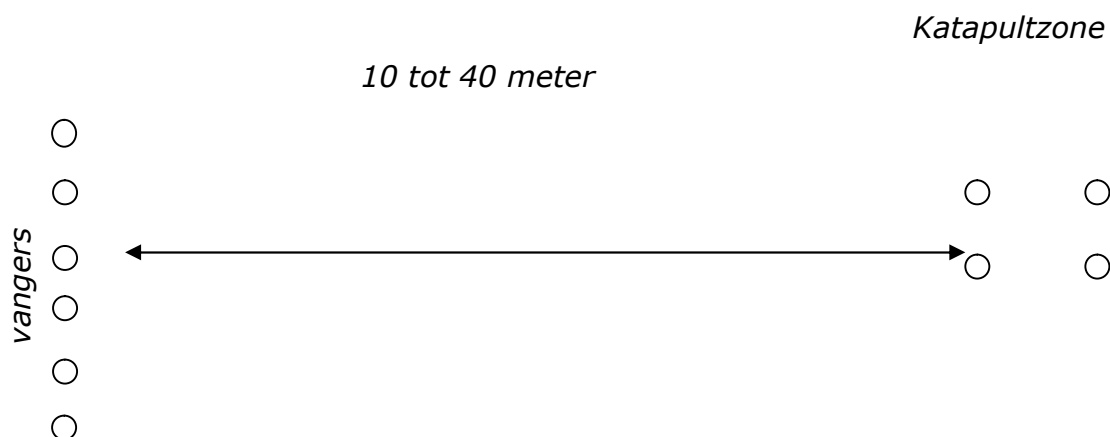
Aantal spelers

Dit spel kan maar door één clan van 5 tot 8 spelers tegelijk gespeeld worden.

Opstelling

DEEL 1

Deze proef kan je best op een (heel) grote open plek spelen.



Maak een katapultzone van 4m x 4m met de markeringskegels. In die zone zal met de katapult geschoten worden.

Maak met de markeringskegels ook een lijn op een afstand van min. 10 meter en max. 40 meter van de zone waarin met de katapult wordt geschoten (de afstand is afhankelijk van de leeftijd en de kracht van de groep.).

Achter deze lijn moeten de ballen, die met de katapult worden afgeschoten, opgevangen worden.

Drie leden van de clan zijn nodig om de katapult te bedienen. Twee personen houden de handvaten vast en één persoon laadt de katapult en schiet.

De andere leden gaan in het veld, achter de lijn staan. Zij zullen de ballen die met de katapult worden afgeschoten moeten opvangen.

Om de geschikte afstand voor jou groep te bepalen kan je eerst testen hoe ver de deelnemers met de katapult kunnen schieten. Van de gemiddelde geschoten afstand kan je dan best +/- 10 meter aftrekken. Daar kan je dan best de lijn trekken waarachter de ballen moeten opgevangen worden.

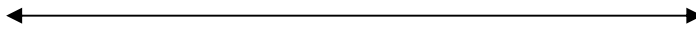
DEEL 2

Maak met de markeringskegels een lijn. Stel de platen met de kastelen op op een afstand van minimum 6 meter (afhankelijk van de deelnemers) van deze lijn.

PVC kastelen



Minimum 6 meter



werper

Spelverloop

Het spel bestaat uit twee delen. Je moet eerst het eerste deel gespeeld hebben voor je aan het tweede deel kan beginnen.

DEEL 1

De clan krijgt 20 mousse tennisballen (kanonskogels) die ze met de katapult moeten afschieten.

De clanleden verdelen zich over de katapultzone en de zone achter de lijn.

Drie clanleden bedienen de katapult in de katapultzone.

De overige clanleden staan achter de lijn (10 – 40 meter van de katapultzone) en moeten proberen om de afgeschoten ballen (kanonskogels) op te vangen.

De afgeschoten ballen (kanonskogels) mogen pas gevangen worden achter de lijn die op 10 – 40 meter (afhankelijk van de groep deelnemers) van de katapultzone ligt.

Als de ballen achter de lijn gevangen kunnen worden door een clanlid worden ze in de emmer met het explosiesymbool gelegd.

Raakt een bal (kanonskogel) de grond voor hij in de emmer met het explosiesymbool zit dan ontploft de bom en moet de bal in de emmer met het rode kruis gelegd worden. Dit kan zijn doordat de bal niet voorbij de lijn raakt, hij op de grond valt voor hij gevangen wordt of hij uit de handen van de vanger valt voor hij in de emmer met het explosiesymbool zit.

Als een clan alle 20 ballen heeft afgeschoten, schrijf je op het scoreblad voor alle clans het aantal ballen dat elke clan in de emmer met het explosiesymbool gelegd heeft op.

Als de clan het eerste deel gespeeld heeft, begint het tweede deel van de proef.

DEEL 2

Elke clan krijgt het aantal ballen ter beschikking dat ze tijdens het eerste deel van de proef in de emmer met het explosiesymbool hebben kunnen leggen. Met deze ballen gaan ze gooien naar PVC platen waarop kastelen staan afgebeeld.

Alle clanleden gaan achter een lijn staan. Ze moeten proberen om met de ballen de PVC platen, waarop een kasteel staat, te raken.

Er zijn verschillende kastelen (verschillende grootte). Elk kasteel heeft zijn eigen waarde. Telkens als iemand van de clan erin slaagt een kasteel te raken met een bal, krijgt de clan het aantal punten van het kasteel dat geraakt werd.

De punten worden opgeteld en opgeschreven op het scoreblad van de clan.

De opgetelde score uit het tweede deel tel je daarna bij het aantal ballen dat de clan tijdens het eerste deel in de emmer met het explosiesymbool had kunnen leggen.

Die som is de eindscore van deze proef.

De clan die de hoogste eindscore haalt, wint.

Hoe de katapult gebruiken?

Om de katapult te bedienen heb je drie personen nodig, niet meer en niet minder.

Twee personen houden de uiteinden van de katapult vast aan de daarvoor voorziene handvaten. Één persoon aan elke uiteinde.



De twee personen die de uiteinden vasthouden staan ongeveer 1 meter uit elkaar. Ze houden de handvaten vast op schouderhoogte met één gestrekte arm en houden ook met hun andere hand het handvat vast. (zie foto hieronder)

Een derde persoon staat tussen en achter de twee personen die de handvaten vasthouden.

Hij laadt de katapult en trekt de rek aan door het stoffen gedeelte achteruit te trekken met behulp van het daarvoor voorzien handvat.

De hoek waaronder je schiet kan worden aangepast door de 2 uiteinden hoger of lager te houden en de rek meer of minder naar beneden te trekken.

Veiligheid

- Schiet nooit in de directe richting van personen!
- Rek de rek nooit verder dan 1,5 meter uit!
- Gebruik de katapult enkel met drie (3) personen!
- De twee personen die de handvaten vasthouden staan best ongeveer 1 meter uit elkaar!
- Gebruik de katapult op grote open plaatsen!






















Moeilijkheid aanpassen

De afstanden die beschreven staan (afstand katapult, afstand kastelen) zijn richtafstanden. Dit kan je aanpassen aan de groep.




































Je kan bij het eerste deel van proef elke clan eerst tijd geven om even uit te testen hoe ze het best met de katapult werken.

PARTITUREN VAN DE DOELDELZAKRACE

















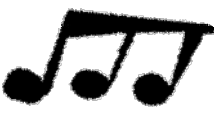


















Gemakkelijk



Moeilijker

Moeilijkst

Materiaallijst

ARTIKEL	AANTAL	PRIJS/STUK IN € ¹
Markeringskegels	100	1,00
Verzinkte emmer	4	14,00
PVC plaat met 'explosief' symbool 	1	13,00
PVC plaat met een rood kruis 	1	13,00
Gele zachte ballen	20	4,00
Kastelen op PVC-plaat	4	25,00
Grote witte zakken	2	20,00
Krijtborden	2	3,00
Doosje met krijtjes	1	/
Partituur	6	1,00
Houten planken	10	1,00
Zak met inhoud ("haggis")	1	44,00
PVC-palen	6	5,00
Juk met kettingen en 2 musketons	1	2,00
Boomstam A	1	2,00
Boomstam B	1	2,00
Boomstam C	1	2,00
Steen A	1	2,50
Steen B	1	2,50
Steen C	1	2,50
Blauwe ton	1	50,00
Dun geel touw met piketten	1	2,50
Katapult	1	30,00
Balk 1: Boomstam rood gemerkt, kort	1	5,00

¹ Bij beschadiging en /of verlies van materiaal uit de Highlandgames zullen we deze prijzen aanrekenen.

Balk 2: Boomstam rood gemerkt, middellang	1	5,00
Balk 3: Boomstam rood gemerkt, lang	1	5,00
Markeringspennen	10	3,00
Handleiding	1	2,50
Spelfiche	10	1,00