



### Uitleg

De Robinson games bestaan uit 5 korte en afwisselende activiteiten in de vorm van “proeven” waarbij de deelnemers in 2 teams de strijd met elkaar aan gaan. Dan volgt er nog een “eindproef” die uiteindelijk zal bepalen welk team zich de winnaar van de Robinson games mag noemen.

Hoe beter de teams de proeven door staan, hoe meer voordeel ze hebben tijdens de eindproef.

### Vorbereiding en materialen

De Robinson games bestaan uit diverse vaste onderdelen / constructies aanwezig op het terrein aangevuld met enkele losse materialen.

Onze buitensport medewerkers zorgen er bij de 1e ronde voor dat de activiteiten klaar staan voor gebruik.

Na afloop van een activiteitenronde vragen we jullie zelf de onderdelen zoveel mogelijk gereed te maken (zie beginopstelling instructiekaarten) voor de volgende groep om het door wisselen te bevorderen.

### Instructiekaarten

Voor elke proef is er een aparte instructiekaart met daarin een uitgebreide omschrijving. Lees deze als spelbegeleider vooraf goed door. De instructiekaarten geven de beginopstelling, spelverloop, spelregels en mogelijke aanpassingen weer.

### Spelverloop

Maak van de groep 2 teams die bij elke proef tegen elkaar gaan strijden. Alle proeven (behalve labyrint) bestaan uit 2 dezelfde opstellingen zodat de teams tegelijkertijd tegen elkaar bezig zijn. |

De proeven bestaan uit (volgorde maakt niet uit):

- Eilandhoppen
- 17 puzzel
- Hefboom proef
- Houd het evenwicht
- Labyrint

Daarna volgt er nog een **eindproef (beugels)**. Van beide teams doet in ieder geval 1 deelnemer mee aan deze eindproef. Per gewonnen proef (5 in totaal) mag het team een extra deelnemer inzetten voor deze eindproef. Het team die de eindproef het beste door staat wint de Robinson games!

### Tijdsduur

Voor de Robinson games hebben jullie 1 uur de tijd waarna er door gewisseld zal gaan worden. Houd hier dus rekening mee en sla eventueel een proef over als ze met andere proeven wat langer bezig zijn.



### Doel

Zorg dat je als team volledig de overkant bereikt via de “eilanden” zonder de grond te raken.

### Benodigd materiaal

- Eilanden – vaste elementen (2 gelijkwaardige routes).
- 2 loopplanken (1 per team).

### Beginopstelling – zie foto achterzijde

De 2 teams starten allemaal op de grond vóór het eerste eiland van hun route. Hierbij ligt per team 1 loopplank klaar op de grond.

### Spelverloop – zie foto achterzijde

- De teams starten vanuit de beginopstelling – spelbegeleider geeft startsein.
- De teams gebruiken de loopplank om bij de overkant te komen zonder de grond te raken.
- Het team wat als eerste de overkant bereikt (alle personen en loopplank op de grond) heeft gewonnen.

### Spelregels

- Deelnemers mogen de grond niet raken. Zodra dit gebeurt moeten ze weer vooraan beginnen.
- De loopplank mag de grond niet raken. Zodra dit gebeurt moeten ze weer vooraan beginnen.
- De loopplank mag alleen doorgegeven worden, dus niet gooien.
- Deelnemers mogen niet springen naar een eiland.

### Rol spelbegeleider

- Toezicht op spelregels.
- Motiveren – aandacht verdelen over beide teams.
- Aanpassing spelverloop / spelregels indien te moeilijk.

### Aanpassing spelverloop / spelregels

- Tips geven.
- Indien deelnemer of loopplank de grond raakt vanaf huidige eiland verder gaan (niet helemaal weer vooraan beginnen).

**Bij vragen en/of onduidelijkheden vraag het onze buitensport medewerkers!**

# Robinson Games

Instructiekaart - Eilandhoppen



# Robinson Games

## Instructiekaart – 17 puzzel



### Doel

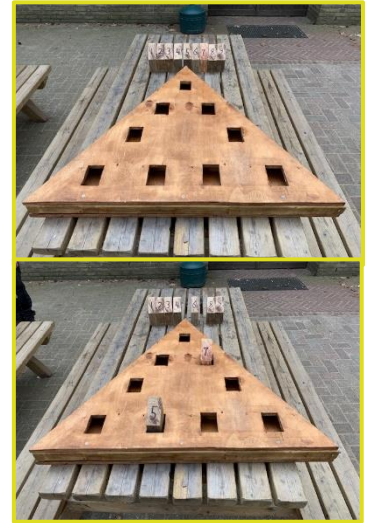
Leg de cijfers van de puzzel zo neer dat de som van elke zijde uit komt op 17/20/23.

### Benodigd materiaal

- 2 puzzels.
- 2 setjes met blokken voorzien van de cijfers 1 t/m 9.

### Beginopstelling

De 2 teams starten rondom de eigen puzzel met de cijferblokken er naast.



### Spelverloop

- De teams starten vanuit de beginopstelling – spelbegeleider geeft startsein.
- De teams beginnen met puzzelen waarbij de deelnemers met elkaar kunnen overleggen.
- Het team waarbij als eerste de som van elke zijde uit komt op 17 (controle spelbegeleider) heeft gewonnen.

### Spelregels

- Deelnemers mogen niet “afkijken” bij het andere team.
- Deelnemers mogen de oplossing niet opzoeken op hun telefoon.

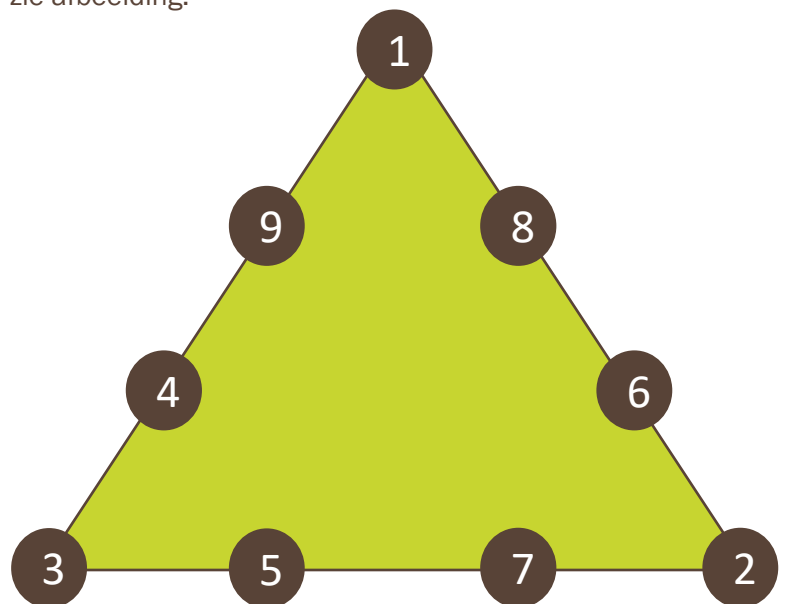
### Rol spelbegeleider

- Toezicht op spelregels.
- Motiveren – aandacht verdelen over beide teams.
- Aanpassing spelverloop / spelregels indien te moeilijk

### Aanpassing spelverloop / spelregels

- Tip geven: cijfer in de hoek(en) voorzeggen – zie afbeelding.

Bij vragen en/of onduidelijkheden vraag het onze buitensport medewerkers!





### Doel

Zorg dat je als team de houten paal boven krijgt door de houten blokken in de emmer te werpen.

### Benodigd materiaal

- Houten constructie – vaste elementen (2 opstellingen).
- 2 emmers
- 2 houten palen
- 2 pionnen
- Houten blokken (10 per team)

### Beginopstelling – zie foto achterzijde

Per constructie staat de houten paal op de grond en hangt de emmer aan de andere kant in de lucht. De 2 teams staan in een rij bij de pion behorende bij hun constructie. De houten blokken liggen klaar bij de pion.

### Spelverloop – zie foto achterzijde

- De teams starten vanuit de beginopstelling – spelbegeleider geeft startsein.
- Om de beurt mag een teamlid proberen één houten blok in de emmer te gooien vanaf de pion.
- Als de houten blokken op zijn mogen degene die mis gegooid zijn opgehaald worden.
- Het team die als eerste de houten paal boven krijgt waarbij de emmer de grond raakt wint.

### Spelregels

- Deelnemers moeten om de beurt gooien.
- Deelnemers moeten vanaf de pion gooien.
- Er mag maar één houten blok per keer gegooid worden.

### Rol spelbegeleider

- Toezicht op spelregels.
- Motiveren – aandacht verdelen over beide teams.
- Aanpassing spelverloop / spelregels indien te moeilijk.

### Aanpassing spelverloop / spelregels

- Pion dichterbij zetten waardoor deelnemers minder ver hoeven te gooien.

**Bij vragen en/of onduidelijkheden vraag het onze buitensport medewerkers!**

# Robinson Games

Instructiekaart – Hefboom proef



# Robinson Games

## Instructiekaart - Houdt het evenwicht



### Doel

Houd de balk in evenwicht met je voet terwijl tegenstanders proberen het tegengewicht te verzwaren door houten blokken in de emmer te gooien.

### Benodigd materiaal

- Houten constructie – vaste elementen (4 opstellingen).
- 4 balken met emmer.
- 4 pionnen.
- Houten blokken (5 per team).

### Beginopstelling – zie foto achterzijde

- Per team gaan er 2 deelnemers bij de houten constructie staan en houden één been omhoog om met hun voet de balk in evenwicht te houden. De overige teamleden verdelen zich over de 2 constructies van hun **tegenstander** en gaan in een rij bij de pion staan. De houten blokken liggen klaar bij de pion.

### Spelverloop – zie foto achterzijde

- De teams starten vanuit de beginopstelling – spelbegeleider geeft startsein.
- Om de beurt mag een teamlid proberen één houten blok in de emmer van de tegenstander te gooien vanaf de pion.
- Als de houten blokken op zijn mogen degene die mis gegooid zijn opgehaald worden.
- Indien een deelnemer de balk niet meer in evenwicht kan houden (aan één kant de grond raakt) is deze af.
- Het team waarbij als eerste beide deelnemers af zijn heeft verloren.

### Spelregels

- Deelnemers moeten om de beurt vanaf de pion gooien.
- Er mag maar één houten blok per keer gegooid worden.
- Er mag alleen onderhands gegooid worden en niet bewust op de deelnemer.

### Rol spelbegeleider

- Toezicht op spelregels.
- Motiveren – aandacht verdelen over beide teams.
- Aanpassing spelverloop / spelregels indien te moeilijk.

### Aanpassing spelverloop / spelregels

- Pion dichterbij zetten waardoor deelnemers minder ver hoeven te gooien.
- Wisselen van been om de balk in evenwicht te houden.

**Bij vragen en/of onduidelijkheden vraag het onze buitensport medewerkers!**

# Robinson Games

Instructiekaart – Houdt het evenwicht





# Robinson Games

## Instructiekaart - Labyrinth



### Doel

Probeer met je team het balletje zo snel mogelijk door het labrynt te loodsen naar het middelpunt.

### Benodigd materiaal

- Labyrint
- Balletje
- Stopwatch (horloge of telefoon)

### Beginopstelling

De deelnemers van één team gaan om het labrynt heen staan welke op de grond ligt met het balletje op het beginpunt (in één van de hoeken).

### Spelverloop

- Het team start vanuit de beginopstelling – spelbegeleider geeft startsein (tijd opnemen).
- De deelnemers pakken het labrynt op bij de uiteinden en gaan samen aan de slag om het balletje naar het middelpunt te krijgen.
- Zodra het balletje het middelpunt heeft bereikt stopt de tijd.
- Daarna mag het volgende team het gaan proberen.
- Het team met de snelste tijd heeft gewonnen.

### Spelregels

- Deelnemers mogen het labrynt alleen bij de uiteinden vastpakken.
- Het balletje moet in contact blijven met het labrynt – dus niet schudden waardoor het balletje springt.

### Rol spelbegeleider

- Toezicht op spelregels.
- Motiveren – aandacht verdelen over beide teams.
- Aanpassing spelverloop / spelregels indien te moeilijk.

### Aanpassing spelverloop / spelregels

- Tips geven.

**Bij vragen en/of onduidelijkheden vraag het onze buitensport medewerkers!**



# Robinson Games

## Instructiekaart - Eindproef (beugels)



### Doel

Probeer als deelnemer individueel (maar voor je team) de staaf zo lang mogelijk vast te houden met 2 beugels zonder dat deze eruit valt.

### Benodigd materiaal

- 7x beugel sets (1 set = 2 beugels en 1 staaf).

### Beginopstelling

**Van beide teams doet in ieder geval 1 deelnemer mee aan deze eindproef. Per gewonnen proef (5 in totaal) mag het team een extra deelnemer inzetten voor deze eindproef. Er nemen dus maximaal 7 deelnemers tegelijk deel aan deze eindproef.**

De deelnemers van beide teams gaan op een rij naast elkaar staan met voldoende ruimte er tussen. Voor elke deelnemer liggen 2 beugels met de staaf er tussen in klaar op de grond.

### Spelverloop

- De deelnemers starten vanuit de beginopstelling – spelbegeleider geeft startsein.
- De deelnemers pakken de beugels op en trekken deze iets uit elkaar waardoor de staaf er tussen in blijft zitten. Deze houden ze met de armen gestrekt voor zich uit.
- Indien een deelnemer de handen niet meer gestrekt kan houden of de staaf valt er tussen uit is deze af.
- **Het team waarvan het langst nog één of meer deelnemers blijven staan wint de Robinson games!**

### Spelregels

- Deelnemers moeten de armen gestrekt voor zich uit blijven houden en mogen deze niet buigen.
- Deelnemers moeten rechtop blijven staan met de benen iets uit elkaar (niet hurken).
- Het is niet toegestaan om andere deelnemers te hinderen (praten mag wel).

### Rol spelbegeleider

- Toezicht op spelregels.
- Motiveren – aandacht verdelen over beide teams.
- Aanpassing spelverloop / spelregels indien ze lang volhouden.

### Aanpassing spelverloop / spelregels

- Laat deelnemers de handen iets hoger houden (armen wel gestrekt): niet boven het hoofd!
- Laat deelnemers op één been staan.

**Bij vragen en/of onduidelijkheden vraag het onze buitensport medewerkers!**

