

Robinson Games Oldebroek

Uitleg en instructie



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.
- Labyrint / balanceren.
- Puzzelen.
- Ringwerpen.
- Monkey Business.

Daarna volgt er nog een **eindproef (beugels)**. Bij deze proef kan de hele score nog veranderen.

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 of speel meerdere rondes wanneer je snel klaar bent.

Robinson Games

Instructiekaart – Eilandhoppen Oldebroek



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.
- Labyrint / balanceren.
- Puzzelen.
- Ringwerpen.
- Monkey Business.

Daarna volgt er nog een **eindproef (beugels)**. Bij deze proef kan de hele score nog veranderen.

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 of speel meerdere rondes wanneer je snel klaar bent.

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

Robinson Games

Instructiekaart – Eilandhoppen Oldebroek



Beginopstelling.



Voorbeeld.



Verloop.



Doel

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

Benodigd materiaal

- Labyrint
- Balletje
- Stopwatch (horloge of telefoon)

Beginopstelling

De deelnemers van één team gaan om het labyrint heen staan welke op de grond ligt met het balletje op het beginpunt (in één van de hoeken). Aan iedere hoek van het labyrint zit een touw welke door een katrol gaat. Trek aan het touw wat uit de katrol komt om de labyrint te kantelen. Werk samen om het balletje naar het midden te rollen.

Spelverloop

- Het team start vanuit de beginopstelling – spelbegeleider geeft startsein (**tijd opnemen**).
- De deelnemers pakken de touwen en gaan samen aan de slag.
- Zodra het balletje het middelpunt heeft bereikt **stopt de tijd**.
- Daarna mag het volgende team het gaan proberen.
- Speel 2 rondes per team en tel de tijden bij elkaar op, laat de teams dus 2x wisselen.
- Het team met de snelste tijd heeft gewonnen.
- **Let op**, het team wat moet wachten mag niet meekijken, laat hen een extra spel spelen (balanceren) Zie uitwerking op de volgende pagina.

Spelregels

- Deelnemers mogen het labyrint alleen bij de touwen vasthouden.
- Het balletje moet in contact blijven met het labyrint – 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 – Labyrint & Balanceren





Doel

Probeer met je team zo lang mogelijk te balanceren.

Benodigd materiaal

- Paaltjes in de grond.

Beginopstelling

De deelnemers gaan naast elkaar op de boomstam staan om mee te beginnen.

Spelverloop

- Het team start vanuit de beginopstelling – spelbegeleider geeft startsein (**tijd opnemen**).
- De deelnemers zetten een stap vooruit en gaan op het grotere paaltje staan met 1 voet.
- Na 30 seconden stappen ze door naar het kleinere paaltje.
- Wanneer een deelnemer er af valt speelt hij/zij niet meer mee.
- Wanneer de laatste het evenwicht verliest en van het paaltje af stapt stopt de tijd.
- Let op, dit spel speel je tegelijk met het labyrint welke 2 rondes gespeeld wordt per team, dus ook dit spel speel je 2 keer. Wissel tussendoor.

Spelregels

- Deelnemers zijn af wanneer ze vallen, er is geen 2^e kans.
- De laatste deelnemer zet de tijd voor het hele team.

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 – Labyrint & Balanceren



Beginopstelling.



Spelverloop.



Doel

Er zijn 3 verschillende puzzels die we moeten maken. De eerste is de reken driehoek, de tweede is de blokkenpuzzel, en als laatste maak je de tangram. Door de 3 juiste oplossingen te geven van de driehoek, kun je de eerste 3 puzzelstukken van de tangram winnen. Door de blokkenpuzzel goed te maken, win je het vierde puzzelstuk van de tangram. Als laatste maak je de tangram. Ben jij eerder klaar dan het andere team?

Benodigd materiaal

- Driehoek puzzel 2x.
- Toren van Hanoi 2x.
- Tangram puzzel 2x.



Beginopstelling

De driehoek puzzel en de blokkenpuzzel liggen per team klaar. De puzzelstukken van de tangram houdt de spelbegeleider achter de hand om te kunnen uitdelen.

Spelverloop

- Begin met de driehoek puzzel. Laat de teams 3 oplossingen maken, zie op de volgende pagina welke sommen en welke antwoorden. Per goede oplossing krijgt het team een tangram puzzelstuk van de spelbegeleider.
- Als de driehoek puzzel afgerond is mag het team door naar de torenpuzzel. Zie op de volgende pagina de oplossing. Als het gelukt is krijgt het team het laatste tangram puzzelstuk.
- Als laatste maken ze de tangram compleet, zie hiervoor ook de volgende pagina.

Spelregels

- Deelnemers mogen niet bij het andere team afkijken.
- Deelnemers mogen pas verder wanneer de juiste oplossing bevestigd is door de spelbegeleider.

Rol spelbegeleider

- Deelnemers motiveren en begeleiden.
- Bevestiging geven om door te gaan naar het volgende spel.
- Uitleggen welke oplossingen ze moeten vinden per puzzelronde.

Aanpassing spelverloop / spelregels

Zie voor aanpassingen spelverloop de volgende pagina.

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

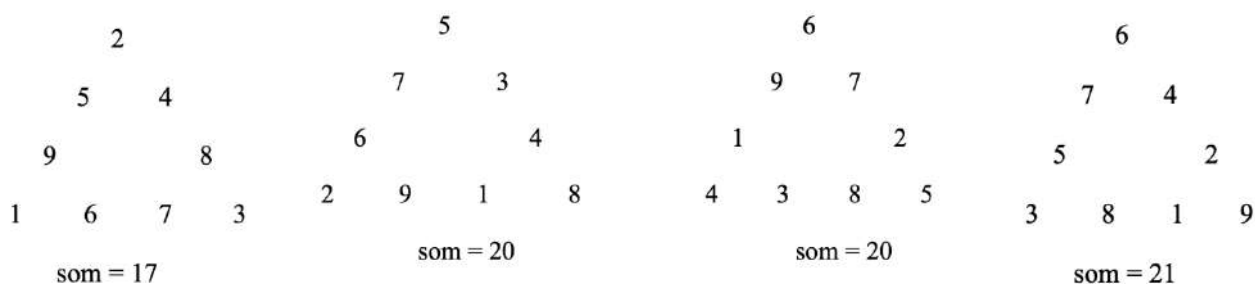
Robinson Games

Instructiekaart – Puzzelen Oldebroek



17 puzzel.

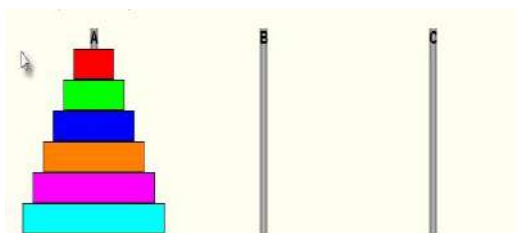
Er zijn 3 verschillende oplossingen die te team maken: 17, 20 en 21. Het is de bedoeling dat ze in iedere hoek op dit getal uitkomen wanneer ze de 4 getallen in de zijden bij elkaar optellen. **Tip:** wanneer het te moeilijk is geef je aan welke getallen in de hoek moeten.



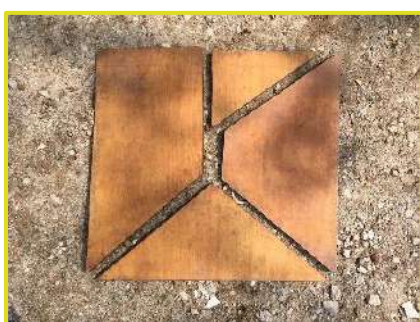
Toren van Hanoi.

Hieronder een afbeelding van de blokkenpuzzel. Deelnemers dienen de stapel te verplaatsen naar een ander vak. Ze gebruiken hiervoor 3 vakken.

Ze mogen 1 schijf tegelijk verplaatsen, en ze mogen nooit een grotere schijf op een kleinere leggen. Gebruik de 3 palen, schuif veel heen en weer, leg steeds de kleinere weer terug op de grootste. Scan de QR-code voor de oplossing.

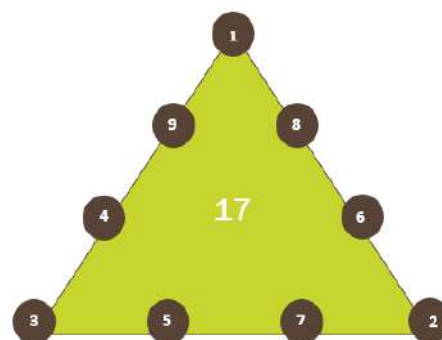


Tangram. Zie hieronder de beide oplossingen van de tangram:



Oplossing 17 puzzel:

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



Let op: bovenstaande afbeelding niet laten zien aan deelnemers!

Robinson Games

Instructiekaart – Ringwerpen Oldebroek



Doel

Gooi de ring om de haak.

Benodigd materiaal

- Hefboom met ringen. Wordt klaargezet.
- Scoreformulier.
- Pionnen.

Beginopstelling – zie foto achterzijde

Gebruik 1 hefboom voor 2 teams, aan beide kanten 1 team.

Spelverloop – zie foto achterzijde

- De eerste 2 deelnemers per team beginnen, waarna je in estafettevorm verder speelt.
- Deelnemers mogen 3x per beurt gooien.
- Is de ring raak, dan verschuift het team de pion een vakje vooruit. Gooi het andere team raak, dan verschuiven zij de pion weer terug de andere kant op.
- Speel dit spel tot de pion niet verder vooruit kan.

Spelregels

- Deelnemers moeten achter de lijn blijven staan.
- Gooi 2 keer per beurt.

Rol spelbegeleider

- Deelnemers motiveren en begeleiden.
- Puntentelling bijhouden.

Aanpassing spelverloop / spelregels

Beginopstelling.



Actiefoto.



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



Doel

Laat de diertjes omhoog klimmen op de paal.

Benodigd materiaal

- Hefboom met emmers en diertjes.
- Emmers met grindzakjes.

Beginopstelling

Laat beide teams achter de balk staan. Laat deelnemers in estafette vorm per team de grindzakjes in de emmer gooien. Het diertje zal omhoog klimmen in de paal als de emmer zwaarder wordt.

Spelverloop

- De eerste 2 deelnemers per team beginnen, waarna je in estafettevorm verder speelt.
- Deelnemers mogen 3x per beurt gooien.
- Wanneer de emmer zwaar wordt klimt het dier.
- Het dier wat als eerste boven is, is van het winnende team.

Spelregels

- Deelnemers moeten achter de balk blijven staan.
- Gooi 3 keer per beurt.

Rol spelbegeleider

- Deelnemers motiveren en begeleiden.
- Puntentelling bijhouden.

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



Aanpassing spelverloop / spelregels



Beginopstelling.



Spelverloop.

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.

