

SCHOOLKAMP



Een spellenpakket
voor een zomers schoolkamp

THEMAPAKKET SCHOOLKAMP

Gefeliciteerd met de aanschaf van dit themapakket Schoolkamp!

Je hebt hiermee een uitgebreid pakket met uitgewerkte spellen en leuke materialen in handen om er een geslaagd kamp van te maken.



Inhoud themapakket Schoolkamp: (pdf bestanden)

- Handleiding (dit document)
- Afstreeplijstje
- Corveerooster
- Wisselschema's voor een sport- en speldag
- Uitgewerkte groepsspelen
 - Speurtocht (9 variaties)
 - Boter kaas en eieren (4 variaties)
 - Bingo (3 variaties)
 - Rode draad spel
 - Levend stratego
- Tussendoorspelletjes
 - Ren je rot: waarheid of verzinsel?
 - Tellen tot 20
 - In de knoop, uit de knoop
 - Ga op volgorde staan van...
 - In de put - uit de put
- Materialen voor de bonte avond
 - Cocktailprikker vlaggetjes
 - Slingers
 - Zonneklepjes
 - Stemhandjes

ALGEMENE TIPS

Bij de voorbereiding van het schoolkamp komt veel kijken. Doe daarom je voordeel met onderstaande tips:

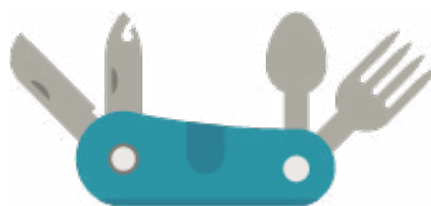
- Leg tijdig de locatie vast en kijk daarbij of er ruimte is voor een sport- en spelprogramma en alle andere gewenste activiteiten.
- Formeer een kampteam en verdeel de taken: een mogelijke verdeling is een algemene commissie (vervoer, indeling groepen, catering, corvee) een commissie voor het inhoudelijke en sportieve programma en een commissie die zich bezig houdt met de voorbereiding van de bonte avond.
- Betrek leerlingen en ouders. De gezamenlijke voorbereiding is al de helft van alle kampplezier.
- Vraag eventueel om hulp voor de begeleiding bij bijvoorbeeld een ROC, MBO of middelbare school.
- Zorg voor een alternatief programma voor het geval het slecht weer is!
- Maak een overzicht van alle benodigde materialen en zorg dat deze tijdig beschikbaar zijn en klaar staan.
- Zorg voor een overzicht van belangrijke telefoonnummers, voor de thuisblijvers en voor de onderlinge communicatie van alle begeleiders.
- Vergeet de EHBO niet! (en een overzicht wie wanneer welke medicijnen nodig heeft)
- Evalueer na afloop hoe alles verlopen is en noteer de bevindingen. Deze informatie is handig bij de voorbereidingen van een volgend schoolkamp.

Invulling programma Schoolkamp of Werkweek

Het themapakket 'Schoolkamp' biedt voorbeelden en inspiratie om één of meer dagdelen met een leuk groepsspel te vullen.

Wil je een sport- en speldag toevoegen aan het programma? Download dan één van de andere [themapakketten in de webshop](#).

Het toegevoegde wisselschema is ook te gebruiken voor andere bekende spellen.



GROEPSPELEN

Speurtocht (9 variaties)

Korte uitleg van verschillende manieren om een speurtocht uit te zetten. Spoorzoeken, Reflectortocht, Fotospeurtocht, Vragenspeurtocht, Kralenspeurtocht, Kaartlezen, Kompas, Kruispuntenroute en Telefoonroute. Inclusief een voorbeeldroute, leeg routesjabloon, inspiratie voor opdrachten die zonder begeleiding kunnen worden uitgevoerd en opdrachten waar een begeleider bij aanwezig moet zijn.

Boter kaas en eieren (4 variaties)

Drie verschillende varianten om het spel boter kaas en eieren met een groep te spelen. Daarnaast een sjabloon om het spelletje op papier met zijn tweetjes te spelen.

Bingo (3 variaties)

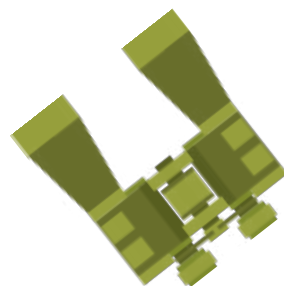
Levend bingo in twee varianten met daarbij een aantal voorbeelden van spellen die bij deze bingo varianten gespeeld kunnen worden. Daarnaast een uitgewerkte verzamelbingo.

Rode draad spel

Spelbeschrijving inclusief voorbeelden van uitdagingen en een blanco schema waarop de verschillende uitdagingen vermeld kunnen worden die gedurende bepaalde tijdsblokken gespeeld kunnen worden. Bijgevoegd is een sjabloon voor naamkaartjes in de stijl van het schoolkamp pakket.

Levend stratego

Spelbeschrijving met enkele varianten. Daarnaast zijn de spelkaartjes toegevoegd met op elk kaartje beschreven wie er door de speler met dit kaartje uitgeschakeld kan worden.



TUSSENDOORSPELLETJES

De tussendoorspelletjes vind je als losse download (pdf) in dit pakket.

1. Ren je rot: waarheid of verzinsel?
2. Tellen tot 20
3. In de knoop, uit de knoop
4. Ga op volgorde staan van...
5. In de put - uit de put

BONTE AVOND

Het schoolkamp is niet compleet zonder een bonte avond. De voorpret begint bij de voorbereidingen: het oefenen van de acts, het versieren van de zaal en het uitnodigen van de gasten.

Doe zo veel mogelijk samen met de leerlingen.

- Wie schrijft het programma van de avond?
- Wie versiert de zaal?
- Wie draait de bardiensten?
- Wie praat het avondprogramma aan elkaar?
- Wie zitten er in de jury om alle acts te beoordelen?
- Wie is de DJ als er gedanst gaat worden?

Benodigde materialen:

- schaar, uitknippen van de downloads
- elastiekjes of draad, voor de zonneklepjes
- cocktailprikkertjes
- lijn of draad voor de slingers
- (ijs)stokjes voor de stemhandjes

Versiering:

- Print de downloads en knip ze uit.
- Bevestig de slingers aan een lijn.
- Plak de mini vlaggetjes op cocktailprikkers en/of rietjes.
- Plak de stemhandjes op (ijs)stokjes. Publiek of vakkundige jury gebruikt ze bij de beoordeling van verschillende acts.
- De zonnekleppen zijn multifunctioneel inzetbaar. Van het inde-len van groepen, tot een feestelijke aankleding. En nog handig tegen de zon ook!



EXTRA DOWNLOADS

Meer ideeën, spelletjes en pakketten voor thematische sport- en speldagen: ontdek het complete aanbod in de webshop van KoningsspelenPakket.



JOUW ERVARING

Ben je enthousiast over het pakket?
Heb je nog tips of suggesties?

Laat je reactie achter op de website of stuur ons een mail:
info@koningsspelenpakket.nl

We wensen je een fijn schoolkamp toe en zijn erg benieuwd naar je ervaring met het themapakket.

Geke & Linda

OVER DE MAKERS



Geke Versprille

Onderwijsadviseur Geke van Goed-Gezien.nl is verantwoordelijk voor het inhoudelijke deel van het themapakket.

Jarenlang was zij vakleerkracht LO. Tegenwoordig biedt zij advies, training en (beeld)begeleiding aan scholen en ontwikkelt zij materialen. Ze is auteur van De Groep Centraal en Sociaal Centraal.

www.goed-gezien.nl | info@goed-gezien.nl



Linda Thuijs

Internetmarketing adviseur en grafisch ontwerper Linda Thuijs.nl is verantwoordelijk voor de huisstijl en ontwerpt de print- & knipvellen.

Ze helpt Bed & Breakfast ondernemers in binnen- en buitenland om meer boekingen te genereren, met hun eigen website en een marketing strategie.

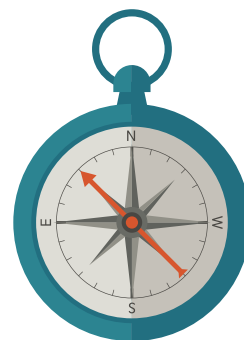
www.lindathuijs.nl | info@lindathuijs.nl

KoningsspelenPakket.nl

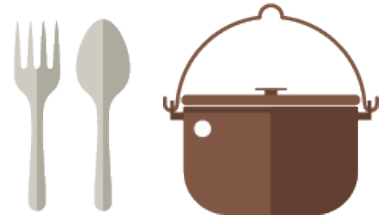
Wil je op de hoogte gehouden worden van de laatste nieuwtjes en ben je benieuwd naar onze andere thema-pakketten? Volg ons op Facebook, Twitter of Google+ en houd onze website in de gaten.

Wil je volgend jaar (weer) een gratis KoningsspelenPakket ontvangen? Het Pakket is het hele jaar door aan te vragen via het inschrijfformulier op onze website.

VOORBEREIDING SCHOOLKAMP



CORVEE ROOSTER



Dag & Tijd:

○ _____
○ _____
○ _____
○ _____
○ _____

Naam:

○ _____
○ _____
○ _____
○ _____
○ _____

Dag & Tijd:

○ _____
○ _____
○ _____
○ _____
○ _____

Naam:

○ _____
○ _____
○ _____
○ _____
○ _____

Dag & Tijd:

○ _____
○ _____
○ _____
○ _____
○ _____

Naam:

○ _____
○ _____
○ _____
○ _____
○ _____

Dag & Tijd:

○ _____
○ _____
○ _____
○ _____
○ _____

Naam:

○ _____
○ _____
○ _____
○ _____
○ _____

WISSELSHEMA'S SPORT EN SPEL

Het wisselen van spel tijdens een sport- en speldag kan op verschillende manieren geregeld worden. Er zijn twee manieren uitgewerkt: wisselen volgens een vast wisselschema (tijd centraal bijhouden) en wisselen bij een centraal wisselpunt.

Wisselen bij een centraal punt

Maak groepjes van 6 tot 8 personen. Elk groepje heeft een groepsleider (leerling, ouder, personeelslid, of stagiair) Zorg er voor dat er minimaal evenveel spellen klaar staan als er groepjes zijn plus een paar extra spellen.

Is dit niet mogelijk, kies er dan voor om de groep in tweeën te splitsen en beide groepen na elkaar te laten spelen. Denk er dan wel aan om in dit geval een schaduwprogramma te verzorgen (knutselen, film...)

Na de gezamenlijke aftrap van de sport- en speldag gaat de ene groep aan de slag met de spellen, de andere groep volgt het schaduwprogramma en na verloop van tijd wordt er gewisseld.

Zorg dat voor elk spel een spelkaart bij het centrale wisselpunt aanwezig is. Zet je een spel twee keer klaar, zorg dan ook voor twee spelkaarten van dit spel bij het centrale wisselpunt.

Worden alle spellen twee keer klaargezet, splits dan de groep en maak twee wisselpunten. Geef de spelkaarten in dit geval een kleur zodat de groepjes weten waar ze moeten zijn voor het omwisselen.

Elk groepje haalt een spelkaart bij het centrale wisselpunt en gaat dit spel spelen. Als een groepje klaar is met een spel, kan de spelkaart bij het centrale wisselpunt omgeruild worden voor een andere kaart. Bij het omwisselen wordt het gespeelde spel op de scorekaart afgestreept. De activiteiten stoppen op een vooraf afgesproken moment.

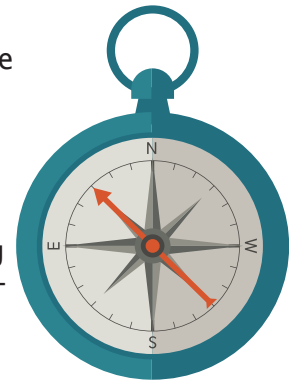
Voordeel van deze manier van werken is dat elk groepje in eigen tempo de spellen kan spelen, er is geen vaste tijdsduur per spel.

Nadeel van deze manier van werken is dat de groepjes waarschijnlijk niet allemaal alle spellen zullen spelen.

Tip: Zorg er voor dat elk spel duidelijk herkenbaar is door de spellen duidelijk te nummeren of door een kopie van de spelkaarten bij elk spel op te hangen.

Wisselen volgens vast wisselschema

Maak groepjes van 4 tot 12 personen. Zie voor de indeling bijgevoegde wisselschema's. Zet het gewenste aantal spellen klaar en zorg voor een centrale tijdbewaking.



WISSELSHEMA'S SPORT EN SPEL

Zes spellen, maximaal zes teams van 8 - 12 personen (totaal 8-72 personen)

Ronde	Spel 1	Spel 2	Spel 3	Spel 4	Spel 5	Spel 6
1 10:00 - 10:15	A	B	C	D	E	F
2 10:15 - 10:30	F	A	B	C	D	E
3 10:30 - 10:45	E	F	A	B	C	D
4 10:45 - 11:00	PAUZE	PAUZE	PAUZE	PAUZE	PAUZE	PAUZE
5 11:00 - 11:15	D	E	F	A	B	C
6 11:15 - 11:30	C	D	E	F	A	B
7 11:30 - 11:45	B	C	D	E	F	A

Zes spellen, twee teams van 4 - 6 personen per spel (totaal 8-72 personen)

Ronde	Spel 1	Spel 2	Spel 3	Spel 4	Spel 5	Spel 6
1 10:00 - 10:15	A - G	B - H	C - I	D - J	E - K	F - L
2 10:15 - 10:30	F - H	A - I	B - J	C - K	D - L	E - G
3 10:30 - 10:45	PAUZE	C - D	H - L	PAUZE	A - F	I - K
4 10:45 - 11:00	B - C	PAUZE	D - E	G - I	H - J	PAUZE
5 11:00 - 11:15	J - L	G - H	PAUZE	E - F	PAUZE	A - B
6 11:15 - 11:30	E - I	F - J	A - K	B - L	C - G	D - H
7 11:30 - 11:45	D - K	E - L	F - G	A - H	B - I	C - J

WISSELSHEMA'S SPORT EN SPEL

Twaalf spellen, maximaal 12 teams van 8 - 12 personen (totaal 8-144 personen)

Ronde	Spel 1	Spel 2	Spel 3	Spel 4	Spel 5	Spel 6	Spel 7	Spel 8	Spel 9	Spel 10	Spel 11	Spel 12
1	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
2	L	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
3	K	L	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
4	J	K	L	A	B	C	D	E	F	G	H	I
5	I	J	K	L	A	B	C	D	E	F	G	H
6	H	I	J	K	L	A	B	C	D	E	F	G
7	G	H	I	J	K	L	A	B	C	D	E	F
8	F	G	H	I	J	K	L	A	B	C	D	E
9	E	F	G	H	I	J	K	L	A	B	C	D
10	D	E	F	G	H	I	J	K	L	A	B	C
11	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	A	B
12	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	A

Ochtendprogramma: start om 10:00 uur
 wisselen elke 10 minuten
 10 min pauze na ronde 6
 opruimen 12:10, einde programma 12:15 uur

Dagprogramma: start om 10:00 uur
 wisselen elke 15 minuten
 15 min pauze na ronde 4, 60 min middagpauze na ronde 8 (12:15 uur)
 opruimen 14:15 uur, einde programma 14:30 uur

Verlengen van het programma: plan na de gezamenlijke aftrap een extra groepsactiviteit in en start later met de spellen of plan na de middagpauze of aan het einde van het programma een gezamenlijke activiteit in.

SPEURTOCHT

Een speurtocht kun je op heel veel verschillende manieren uitzetten. We beschrijven hieronder een aantal mogelijkheden. Uiteraard is het heel goed mogelijk om een combinatie van onderstaande vormen te gebruiken. Bij elke speurtocht kun je onderweg een aantal opdrachten laten uitvoeren. Heb je veel begeleiding dan kun je alle groepjes onderweg een aantal sportieve spellen laten spelen.

1. Spoorzoeken

Je kunt de route op verschillende manieren markeren. Denk aan pijlen, lintjes of andere materialen aan bomen en struiken (sleutels, indianenveren, ballonnen...), opgehangen enveloppen met route-instructies et cetera.

2. Reflectortocht

Ga je 's avonds in het donker op pad dan kun je reflectoren (of aluminiumfolie of CD's) ophangen om de route te markeren.

3. Fotospeurtocht

Maak tijdens de voorbereiding van de speurtocht foto's van voorwerpen/ gebouwen/ straatnaambordjes. Je kunt de moeilijkheidsgraad van de tocht aanpassen door bijvoorbeeld een persoon op een bepaalde herkenbare plaats op de foto te zetten die de weg wijst of juist een detailfoto te maken van een brievenbus waarbij je de bocht om moet.

4. Vragenspeurtocht

Bij ieder kruising of splitsing moet een multiplechoicevraag beantwoord worden. Bij antwoord A ga je links, bij B ga je recht door, bij C ga je rechts.



5. Kralenspeurtocht

Iedere groep krijgt een kralenketting mee. Elke kleur kraal staat voor een bepaalde richting of een opdracht. Bij iedere kruising of splitsing weet je welke kant je uit moet aan de hand van de kleur van de kraal aan de ketting.

Je kunt afspreken dat bij een specifieke kleur kraal een opdracht opengemaakt mag worden (als je deze in bijvoorbeeld enveloppen meegeeft) of dat in het traject van de tocht een opdracht te vinden is.

6. Kaartlezen

Maak een (schat)kaart met daarop duidelijk te herkennen punten uit de route. Je kunt ook een kaart maken m.b.v. google maps en hier delen van de kaart in vervagen zodat er een 'blind' stuk kaart overbrugd moet worden. Je kan er ook voor kiezen om straatnamen uit de kaart te verwijderen en met pijlen de route aan te geven.

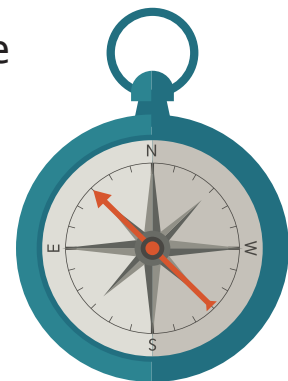
7. Kompas

Elke groep krijgt een kompas mee. (Zorg voor een duidelijke instructie en goed werkende kompassen!) In de routebeschrijving staan bij herkenbare punten instructies als "Ga verder op 240 graden" of "Op 160 graden zie je een groot gebouw. Wat is dit voor gebouw? Ga vlak voor dit gebouw verder op 230 graden".

Deze vorm is heel geschikt om in combinatie met andere speurtochtvormen in te zetten.

8. Kruispunten route

Bij ieder kruispunt en iedere splitsing moet op de kaart gekeken worden in welke richting verder gelopen of gefietst moet worden. Dit kan aan de hand van kleine tekeningetjes van de situatie, gezichtjes die een bepaalde kant uit kijken of een opdracht waarbij je aan de hand van het antwoord weet in welke richting je verder moet.



9. Telefoonroute

Elk groepje krijgt een mobiele telefoon mee waarmee ze steeds contact zoeken met de leiding. Van de leiding krijgen ze elke keer een locatie door waar ze een codewoord kunnen vinden. Hebben ze het juiste codewoord dan krijgen ze een nieuwe locatie door.

(De exacte ligging van de locaties kun je op een kaart aangeven die je aan elk groepje meegeeft, maar kun je ook laten opzoeken adhv GPS-coördinaten op google maps)



We hebben een voorbeeldroute bijgevoegd waarbij de Kruispunten route is gecombineerd met Kompas, Vragen-speurtocht, Fotospeurtocht, Kralenspeurtocht en Kaartlezen.

VOORBEELD SPEURTOCHT



 <p>vertrek in noordelijke richting</p>	<p>3e pad rechts</p> 	<p>aangekomen op open veld ga naar 80 graden</p> 
<p>Opdracht 1 beantwoorden</p> 	<p>Vervolg route in oostelijke richting</p> 	<p>over de brug</p> 
<p>2e pad links</p> 	<p>Maak een foto van</p> 	<p>vervolg je pad</p> 
		
	 	

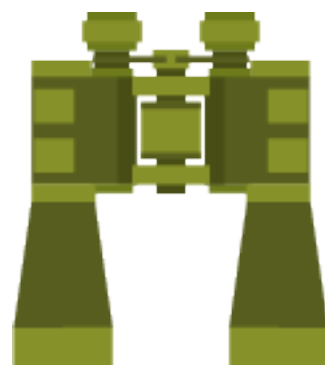
Inspiratie voor opdrachten zonder (onpartijdige) begeleider

- Verzamel een dennenappel, vijf verschillende boomblaadjes, drie grassprietten en net zoveel stukken dood hout als er personen in je groepje zitten voor het kampvuur van vanavond.
- Hoe heet de straat waar je nu loopt? Maak van alle letters van deze straatnaam zoveel mogelijk woorden en schrijf deze op je opdrachtenvel.
- Zoek de groene opdrachtenvelop en voer de opdracht uit. Je vindt de envelop door vanaf de grote eikenboom 20 stappen naar het oosten te gaan en vervolgens 14 stappen op 15 graden. Je vervolgt je route nadat je de opdracht hebt uitgevoerd vanaf de grote eikenboom.
- Schrijf bij elke afbeelding van een vlag uit welk land deze vlag komt.
- Bedenk onderweg een lied en laat het bij het eindpunt horen.
- Verzamel letters en maak aan het eind van alle letters een woord.



Inspiratie voor opdrachten met een (onpartijdige) begeleider

- Punten verzamelen met mikspelletjes. (darten, blikgooien, doelspelen)
- Estafettevormen waarbij de tijd genoteerd wordt.
- Maak zo snel mogelijk het woord “schoolkamp” met behulp van materialen die je in het bos vindt.
- Gooi een bal of ander voorwerp zo ver mogelijk weg, noteer de afstand.
- Raad hoeveel knikkers/ snoepjes in de pot zitten.
- Koekhappen.
- Spijkerslaan.



BOTER KAAS EN EIEREN

Nodig:

- Speelveld met negen duidelijk afgebakende vakken of negen stoelen in drie rijen van drie
- Twee kleuren petten/ linten/ hesjes zodat de spelers van de verschillende teams goed te herkennen zijn

Vorbereiding:

Maak twee teams van 5 personen. Zet het speelveld klaar (vakken maken of stoelen neerzetten) en kies een variant om het spel te spelen.

1. Levend boter kaas en eieren

De spelers gaan om de beurt in een afgesproken volgorde in het speelveld staan/ zitten op een positie die ze zelf individueel kiezen. Als ieder vak bezet is en er nog geen drie spelers van één team op een rij staan/ zitten gaat het spel door. De 10e speler neemt de plaats in van een andere speler. Vervolgens kiest deze speler een positie in het veld. Het team waarvan het eerst drie spelers op een rij staan/ zitten heeft gewonnen.

- Varieer door de deelnemers wel of juist niet te laten praten met elkaar.
- Wordt de keuze van elke speler geaccepteerd, ook als dit een foutieve keuze blijkt te zijn?
- Als er wel gesproken mag worden, laten de deelnemers zich dan van hun eigen positiekeuze afbrengen?
- Op welke manier wordt er gecommuniceerd,
- positief of dreigend/negatief?



2. Boter kaas en eieren met teamoverleg

De spelers gaan om de beurt in een afgesproken volgorde in het speelveld staan/ zitten op een positie die het team kiest. Het team waarvan het eerst drie spelers op een rij staan/ zitten heeft gewonnen.

- Hoe wordt er overlegd?
- Hebben alle spelers invloed op het spel?
- Is er sprake van democratische besluitvorming?
- Wie neemt de leiding en wordt dit geaccepteerd?

3. Boter kaas en eieren met brein

Vooraf wordt een brein gekozen. Deze persoon bepaalt, al dan niet na teamoverleg, waar de spelers in het speelveld moeten gaan staan/ zitten.

- Hoe is de communicatie met het brein?
- Als er niet overlegd mag worden, neemt iedereen dan rustig de positie in die het brein kiest?
- Variatie: een denktank ipv een individueel brein...

Extra

Variant om het spel te spelen met minder spelers: laat de spelers om de beurt voorwerpen in het speelveld leggen. Zorg dat beide teams duidelijk van elkaar verschillende voorwerpen hebben om neer te leggen.

Zijn de spelers enthousiast en willen ze het spel in het klein spelen? Maak dan gebruik van het bijgevoegde sjabloon of het downloadbare spelbord uit de webshop van KoningsspelenPakket.



BOTER KAAS EN EIEREN



LEVEND BINGO

Levend Bingo variant A: Elk team speelt één of meer spellen. De winnaar van een spel mag een getal kiezen om van de bingokaart af te strepen.

Levend Bingo variant B: Er is een lijst spellen gekoppeld aan de bingo getallen. Elk team kan inschrijven voor een spel naar keuze. Bij winst mag het getal dat aan het spel gekoppeld is van de eigen bingo kaart afgestreept worden.

Nodig:

- Voor elk meespelend team een unieke bingokaart & materialen voor alle spellen die gespeeld gaan worden
- Bingo spel (of kaartjes met de nummers 1-63) met een controlelijst om te zien welke nummers weggestreept zijn
- Materialen voor diverse spellen en een schema welk team welk spel speelt (A) of een intekenlijst waarop de teams kunnen inschrijven voor een spel gekoppeld aan een specifiek nummer (B)

Vorbereiding:

Kies welke Bingo variant er gespeeld gaat worden en maak gelijkwaardige teams van 4-8 personen. Laat eventueel alle teams hun eigen bingokaart maken. (Bijvoorbeeld van een laken of op een groot vel papier). Ieder team zet 24 getallen tussen 0 en 75 op de eigen bingokaart.

Zorg dat de materialen klaarliggen voor alle spellen die gespeeld gaan worden.

Bij variant B maak je een lijst met spellen waarbij je elk spel koppelt aan een getal tussen 0 en 75 (sommige spellen kun je meerdere keren laten terugkomen als je niet tot 75 spellen komt)



Speluitleg:

Variant A:

Elk team krijgt een overzicht van de door hen te spelen spellen, eventueel inclusief een overzicht tegen welk team gestreden wordt. Er worden verschillende soorten spellen gespeeld waarbij elk team onderling bepaalt welke teamleden het spel gaan spelen. (Let op dat iedereen deelneemt aan diverse spellen)

Het winnende team van een spel mag een bingo getal kiezen om weg te strepen. Het getal dat gekozen wordt mag door *alle* teams weggestreept worden. Op het moment dat een tweetal teams klaar is met een spel wordt direct het getal van de bingo kaart weggestreept. Houd op een grote overzichtskaart bij welke getallen gespeeld zijn zodat elk team dit in de gaten kan houden. Het betekent namelijk dat de teams die andere spellen spelen het getal ook mogen wegstrepen en daarom goed op moeten letten!

In plaats van elk team een overzicht te geven van te spelen spellen kun je ook een aantal spellen op losse kaartjes vermelden en een team dat klaar is met een spel koppelen aan een ander team, waarna ze een kaartje mogen trekken waarop staat welk spel er gespeeld gaat worden.

Variant B:

Er hangt een lijst met spellen waarbij elk spel gekoppeld is aan een getal (of aan enkele getallen). Als team schrijf je in voor een spel. Op het moment dat je gekoppeld bent aan een ander team kun je starten met het spel. De winnaar mag het getal waarvoor gespeeld is wegstrepen op de kaart. Het andere team zal nogmaals een spel moeten spelen (en winnen) voor ze dit getal mogen wegstrepen.

Afhankelijk van het aantal spelers dat nodig is om een spel te spelen kunnen meerdere spellen tegelijkertijd naast elkaar gespeeld worden.

Voorbeelden van spellen:

⬡ Touwtrekken

⬡ Voetbal 4 tegen 4

⬡ Dammen

⬡ Blikgooien

⬡ Volleybal / Lijnbal

⬡ Vier op een rij

⬡ Bal hooghouden

⬡ Twister

⬡ Balgooien (ver)

⬡ Hindernisparcours

⬡ Estafette

⬡ Trefbal

⬡

⬡

⬡

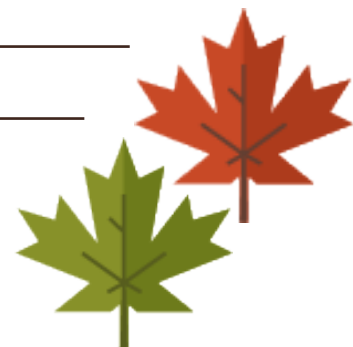
⬡

⬡

⬡

⬡

⬡



VERZAMEL BINGO

Nodig:

- Voor elk meespelend team een unieke bingokaart
- Bingo spel (of kaartjes met de nummers 1-63) met een controlelijst om te zien welke nummers weggestreept zijn

Vorbereiding:

Controleer of alle te zoeken materialen aanwezig/ vindbaar zijn. Zorg dat je een actuele lijst met materialen gekoppeld aan de diverse getallen hebt voor de spelleider. Maak gelijkwaardige teams van 4-8 personen.

Laat eventueel alle teams hun eigen bingokaart maken. (Bijvoorbeeld van een laken of op een groot vel papier). Ieder team zet 24 getallen tussen 0 en 75 op de eigen bingokaart.

Speluitleg:

De spelleider noemt een getal met het er bij behorende voorwerp. (Bijvoorbeeld "34-dennenappel")

Als een team het getal op de bingokaart heeft staan gaat één van de teamleden zo snel mogelijk het voorwerp zoeken en op het juiste nummer op de eigen bingokaart leggen.

De groep die als eerste BINGO heeft, heeft gewonnen als zowel de getallen als de voorwerpen juist zijn.



Voorbeelden van op te zoeken voorwerpen:

- Sok (wit)
- Sok (gekleurd)
- Dennenappel
- Stokje
- Beker
- Gel
- Tandpasta
- Snoeppapier
- Blad berk
- Blad eik
- Borstel
- Haarelastiekje
- Kussensloop
- Sportschoen
- Slipper
- Gras
- Madeliefje
- Kettinkje
- Horloge
- Muntje
- Koekje
- Korte broek
- T-shirt
- Pyjama
- Zonnebril
- Armband
- Fietsleutel
- A4-papier
- Klavertje
- Dennennaalden
- Veter
- Riem
- Zwembroek
- Shampoo
- Zaklamp
- Dobbelsteen
- Wasknijper
- Kopje
- Bord
- Lepel
- Vork
- Mes
- Paperclip
- Vouwblaadje
- Pionnetje
- Kaart (kaartspel)
- Kam
- Handdoek
- Washandje
- Bal
- Blikje
- Touwtje
- Pen
- Stift
- Potlood (rood)
- Potlood (blauw)
- Potlood (.....)
- Zand
- Kiezelsteen
- Pet
- Schaakstuk
- Badmintonshuttle
- Pingpongballetje
- Racket
- Touwspringtouw
- Partijlintje
- Plastic tas
- Broodzakje
- Elastiekje
- Toiletpapier
- Theedoek
-

RODE DRAAD SPEL

Nodig:

- Lange draad / waslijn
- Voor iedere speler een naamkaartje dat aan de draad gehangen wordt
- Materiaal voor diverse uitdagingen/spelletjes die 1 tegen 1 gespeeld kunnen worden (al dan niet een beperkte lijst met spelletjes)

Vorbereiding:

Hang de (rode) draad op een goed zichtbare plaats op en hang de naamkaartjes in willekeurige volgorde aan de lijn.

Bepaal samen met de spelers de spelletjes waaruit gekozen kan worden als ze iemand anders willen uitdagen.

Dit kan ook geheel vrijgelaten worden, maar spreek dan af dat elke speler niet vaker dan bijvoorbeeld 2 maal hetzelfde spel mag inzetten voor een uitdaging.

Maak afspraken over de speeltijd. Kun je op elk (vrij) moment tijdens het kamp iemand uitdagen of zijn er tijdsblokken waarin het spel gespeeld wordt?

Speluitleg:

- De spelers proberen ervoor te zorgen -door middel van het aangaan van uitdagingen- dat hun naamkaartje vooraan de rode draad komt te hangen.
- Iedere speler mag de persoon wiens naamkaartje 1 of 2 plaatsen voor het eigen kaartje hangt uitdagen.
- Je mag een uitdaging niet weigeren; speel je niet dan heb je verloren. (Spreek wel af binnen welke tijd een uitdaging gespeeld kan worden. Vooral als het spel op alle vrije momenten gespeeld kan worden moeten spelers de ruimte hebben om het aangaan van een uitdaging even uit te stellen.)



- De uitdager bepaalt de uitdaging. De spelers zoeken, indien gewenst, een onafhankelijke scheidsrechter om te bepalen wie de winnaar van de uitdaging is.
- Heeft de uitdager gewonnen, dan wisselen de naamkaartjes aan de rode draad van plaats. Heeft de uitgedaagde gewonnen, dan blijven de kaartjes hangen zoals ze hingen en mag de uitdager dezelfde persoon niet gelijk weer met dezelfde uitdaging uitdagen. (Je kunt ook afspreken dat de spelers niet vaker dan twee maal achter elkaar een willekeurig iemand met een bepaalde uitdaging mogen uitdagen.)

Variatie:

- Alle spelers mogen zelf een uitdaging verzinnen. Dit kan een gezelschapsspel zijn, een sportieve uitdaging of bijvoorbeeld het oplossen van een sudoku of ander denkspel.
- De kampeiding bepaalt (eventueel samen met de spelers) welke uitdagingen op welk moment gedurende het kamp aangegaan kunnen worden. De lijst met spelletjes die gespeeld mogen worden wordt op een centrale plaats opgehangen.
- Het spel kan gedurende de hele kampperiode op 'vrije momenten' gespeeld worden of juist gedurende een vooraf bepaald tijdsblok.



Voorbeelden van uitdagingen:

- Wie kan het langst op één been staan?
- Wie lost het snelst de sudoku-puzzel op?
- Wie is het sterkst met armpje drukken?
- Wie kan het vaakst een balletje hooghouden met voetbal/tennis...
- Wie wint een potje schaken?
- Wie kan het verst gooien met een bal?
- Wie kan de ander het langst in de ogen kijken zonder te gaan lachen?
- Wie legt het snelst een hindernisparcours af?
- Wie kan het best inschatten hoe lang een minuut duurt?
- Wie wint met touwtrekken?
- Wie kan het vaakst springen met touwtje springen zonder af te zijn?
- Wie wint steen papier schaar?
- Wie bouwt het hoogste zandkasteel?
- Wie kan het vaakst achter elkaar opdrukken?

RODE DRAAD SPEL

Dag:

Tijd:

Dag:

Tijd:

Dag:

Tijd:

Dag:

Tijd:

LEVEND STRATEGO

Nodig:

- Veel ruimte, bijvoorbeeld in het bos of op de heide, waar je goed een vlag kunt verstoppen maar ook goed kunt rennen
- Twee vlaggen (verschillende kleuren, bijvoorbeeld een rode en een felblauwe)
- Fluitje, toeter of ander hard geluidssignaal
- Eventueel een 'gevangenis' (wachtruimte voor spelers die afgetikt zijn)
- Kaartjes met de verschillende rollen in twee kleuren

Vorbereiding:

Maak de spelkaartjes, zorg dat je alle overige materialen bij elkaar gezocht hebt en dat je een geschikte ruimte hebt gevonden. Let er op dat beide vlaggen vergelijkbaar zijn. Het is niet eerlijk als de kleur van de vlag in het voordeel van één van de teams kan werken bij het verstoppen.

Geef duidelijk de grenzen van het speelveld aan. (Dit kunnen doorgaande paden zijn, maar je kunt ook een gebied afzetten met lint).

Verdeel het speelveld in twee gelijke delen, elk team krijgt een eigen gebied toegewezen om de vlag te verstoppen.

De scheidsrechter krijgt een mooi plekje in het midden van het gebied waar hij of zij een goed overzicht over het speelveld heeft.

Spreek een maximale speeltijd af. Als deze voorbij is kun je samen besluiten of je wel of niet verder speelt.



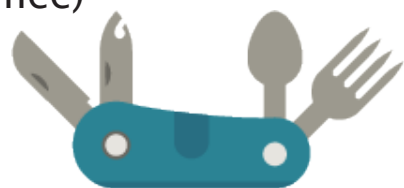
Verdeling kaartjes:

Afhankelijk van de groepsgrootte kan het aantal kaartjes aangepast worden. Print meerdere sets kaartjes uit bij grotere groepen. De verdeling per set staat in onderstaande overzicht. Eventueel kun je het aantal verkenners extra uitbreiden. Zorg ervoor dat de rest van de verhoudingen van het aantal kaartjes verdeeld over de verschillende rangen kloppend blijft.

Naam	Rang/Punten	Kaartjes per set	Kenmerk
Bom	-	6	Schakelt iedereen uit m.u.v. de mineur. Kan zelf niet tikken, kan alleen getikt worden
Spion	1	1	Kan de Maarschalk uitschakelen
Verkenner	2	8	Wint alleen van de spion
Mineur	3	5	Kan de bom onschadelijk maken
Sergeant	4	4	Schakelt rang 1, 2, 3 uit
Luitenant	5	4	Schakelt rang 1, 2, 3, 4 uit
Kapitein	6	4	Schakelt rang 1, 2, 3, 4, 5 uit
Majoor	7	3	Schakelt rang 1, 2, 3, 4, 5, 6 uit
Kolonel	8	2	Schakelt rang 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 uit
Generaal	9	1	Schakelt rang 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 uit
Maarschalk	10	1	Wordt verslagen door de spion en de bom

Speluitleg:

- Verdeel de groep in twee gelijkwaardige teams.
- Elk team gaat naar de eigen helft van het speelveld en verstopt de eigen vlag. De vlag mag niet helemaal bedekt worden, er moet een stukje zichtbaar blijven.
- Alle spelers krijgen van de scheidsrechter een willekeurige spelkaart in de eigen kleur.
- De teams gaan voor de start van het spel naar de buitenrand van het speelveld.
- De scheidsrechter geeft het startsignaal, de teams proberen door middel van goed samenwerken de vlag van de andere partij te veroveren.
- Elke speler mag een speler van de tegenpartij tikken. Ben je getikt dan vergelijk je de spelkaarten. Zijn beide kaarten gelijk in rang dan speel je door, is dit niet het geval dan ga je naar de scheidsrechter.
- Komt een tweetal dat elkaar getikt heeft bij de scheidsrechter dan neemt de scheidsrechter de spelkaart in van de speler die het laagst in rang is. Deze persoon krijgt een nieuwe spelkaart in de eigen kleur. De andere persoon heeft een winstpunt gehaald voor zijn partij en mag gelijk doorspelen.
- Heb je de vlag van de tegenpartij gevonden, dan neem je deze zo snel mogelijk mee naar de scheidsrechter. Deze stopt het spel en geeft een duidelijk eindsignaal. Iedereen verzamelt zich bij de scheidsrechter (het winnende team brengt de eigen vlag mee)



Variatie:

- Alle kaartjes blijven in het spel. De scheidsrechter plaatst de ingenomen kaartjes onderop de stapel kaartjes van de juiste kleur. Elke keer als er een kaartje wordt ingenomen wordt een punt genoteerd voor de andere partij. Het spel stopt als de maximale speeltijd voorbij is of als één van de teams de vlag veroverd heeft.
- Ingenomen kaartjes verdwijnen uit het spel. De spelers kunnen nu berekenen hoeveel bommen er bijvoorbeeld nog in het spel zijn en hier hun tactiek op aanpassen. Zijn de kaartjes van één van beide teams op dan stopt het spel en heeft de partij die nog kaartjes over heeft gewonnen. Zorg dat er ruim meer kaartjes zijn dan spelers zodat het spel niet te snel stopt. Uiteraard stopt het spel ook als één van beide teams de vlag van het andere team veroverd heeft.
- Wie afgetikt is gaat naar de 'gevangenis'. Het spel stopt als er een vlag gevonden is of als één van beide teams geen spelers meer heeft.



<p style="text-align: right;">0</p> <p style="text-align: center;">BOM</p> <p>Schakelt iedereen uit met uitzondering van de mineur. Kan zelf niet tikken, alleen getikt worden.</p>	<p style="text-align: right;">0</p> <p style="text-align: center;">BOM</p> <p>Schakelt iedereen uit met uitzondering van de mineur. Kan zelf niet tikken, alleen getikt worden.</p>
<p style="text-align: right;">0</p> <p style="text-align: center;">BOM</p> <p>Schakelt iedereen uit met uitzondering van de mineur. Kan zelf niet tikken, alleen getikt worden.</p>	<p style="text-align: right;">0</p> <p style="text-align: center;">BOM</p> <p>Schakelt iedereen uit met uitzondering van de mineur. Kan zelf niet tikken, alleen getikt worden.</p>
<p style="text-align: right;">0</p> <p style="text-align: center;">BOM</p> <p>Schakelt iedereen uit met uitzondering van de mineur. Kan zelf niet tikken, alleen getikt worden.</p>	<p style="text-align: right;">0</p> <p style="text-align: center;">BOM</p> <p>Schakelt iedereen uit met uitzondering van de mineur. Kan zelf niet tikken, alleen getikt worden.</p>
<p style="text-align: right;">1</p> <p style="text-align: center;">SPION</p> <p>Kan alleen de Maarschalk uitschakelen.</p>	<p style="text-align: right;">2</p> <p style="text-align: center;">VERKENNER</p> <p>Wint alleen van de Spion.</p>
<p style="text-align: right;">2</p> <p style="text-align: center;">VERKENNER</p> <p>Wint alleen van de Spion.</p>	<p style="text-align: right;">2</p> <p style="text-align: center;">VERKENNER</p> <p>Wint alleen van de Spion.</p>



<p style="text-align: right;">2</p> <p>VERKENNER</p> <p>Wint alleen van de Spion.</p>	<p style="text-align: right;">2</p> <p>VERKENNER</p> <p>Wint alleen van de Spion.</p>
<p style="text-align: right;">2</p> <p>VERKENNER</p> <p>Wint alleen van de Spion.</p>	<p style="text-align: right;">2</p> <p>VERKENNER</p> <p>Wint alleen van de Spion.</p>
<p style="text-align: right;">2</p> <p>VERKENNER</p> <p>Wint alleen van de Spion.</p>	<p style="text-align: right;">3</p> <p>MINEUR</p> <p>Kan als enige de bom onschadelijk maken. Schakelt rang 1, 2 uit.</p>
<p style="text-align: right;">3</p> <p>MINEUR</p> <p>Kan als enige de bom onschadelijk maken. Schakelt rang 1, 2 uit.</p>	<p style="text-align: right;">3</p> <p>MINEUR</p> <p>Kan als enige de bom onschadelijk maken. Schakelt rang 1, 2 uit.</p>
<p style="text-align: right;">3</p> <p>MINEUR</p> <p>Kan als enige de bom onschadelijk maken. Schakelt rang 1, 2 uit.</p>	<p style="text-align: right;">3</p> <p>MINEUR</p> <p>Kan als enige de bom onschadelijk maken. Schakelt rang 1, 2 uit.</p>



<p style="text-align: right;">4</p> <p style="text-align: center;">SERGEANT</p> <p style="text-align: center;">Schakelt rang 1, 2, 3 uit.</p>	<p style="text-align: right;">4</p> <p style="text-align: center;">SERGEANT</p> <p style="text-align: center;">Schakelt rang 1, 2, 3 uit.</p>
<p style="text-align: right;">4</p> <p style="text-align: center;">SERGEANT</p> <p style="text-align: center;">Schakelt rang 1, 2, 3 uit.</p>	<p style="text-align: right;">4</p> <p style="text-align: center;">SERGEANT</p> <p style="text-align: center;">Schakelt rang 1, 2, 3 uit.</p>
<p style="text-align: right;">5</p> <p style="text-align: center;">LUITENANT</p> <p style="text-align: center;">Schakelt rang 1, 2, 3, 4 uit.</p>	<p style="text-align: right;">5</p> <p style="text-align: center;">LUITENANT</p> <p style="text-align: center;">Schakelt rang 1, 2, 3, 4 uit.</p>
<p style="text-align: right;">5</p> <p style="text-align: center;">LUITENANT</p> <p style="text-align: center;">Schakelt rang 1, 2, 3, 4 uit.</p>	<p style="text-align: right;">5</p> <p style="text-align: center;">LUITENANT</p> <p style="text-align: center;">Schakelt rang 1, 2, 3, 4 uit.</p>
<p style="text-align: right;">6</p> <p style="text-align: center;">KAPITEIN</p> <p style="text-align: center;">Schakelt rang 1, 2, 3, 4, 5 uit.</p>	<p style="text-align: right;">6</p> <p style="text-align: center;">KAPITEIN</p> <p style="text-align: center;">Schakelt rang 1, 2, 3, 4, 5 uit.</p>



<p style="text-align: right;">6</p> <p style="text-align: center;">KAPITEIN</p> <p>Schakelt rang 1, 2, 3, 4, 5 uit.</p>	<p style="text-align: right;">6</p> <p style="text-align: center;">KAPITEIN</p> <p>Schakelt rang 1, 2, 3, 4, 5 uit.</p>
<p style="text-align: right;">7</p> <p style="text-align: center;">MAJOOR</p> <p>Schakelt rang 1, 2, 3, 4, 5, 6 uit.</p>	<p style="text-align: right;">7</p> <p style="text-align: center;">MAJOOR</p> <p>Schakelt rang 1, 2, 3, 4, 5, 6 uit.</p>
<p style="text-align: right;">7</p> <p style="text-align: center;">MAJOOR</p> <p>Schakelt rang 1, 2, 3, 4, 5, 6 uit.</p>	<p style="text-align: right;">8</p> <p style="text-align: center;">KOLONEL</p> <p>Schakelt rang 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 uit.</p>
<p style="text-align: right;">8</p> <p style="text-align: center;">KOLONEL</p> <p>Schakelt rang 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 uit.</p>	<p style="text-align: right;">9</p> <p style="text-align: center;">GENERAAL</p> <p>Schakelt rang 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 uit.</p>
<p style="text-align: right;">10</p> <p style="text-align: center;">MAARSCHALK</p> <p>Wordt alleen verslagen door de spion en de bom.</p>	<p>Kijk op de website van KoningsspelenPakket voor Levend stratego in andere thema uitvoeringen.</p>



5 TUSSENDOR SPELLETJES

Ren je rot: waarheid of verzinsel?

- Maak twee vakken, met enige (ren) ruimte er tussenin; een vak waar je gaat staan als je denkt dat wat verteld wordt waar is en een vak waar je gaat staan als je denkt dat wat verteld wordt een verzinsel is.
- De spelleider vertelt verschillende dingen die tijdens het kamp gebeurd zijn (of niet). Alle leerlingen gaan zo snel mogelijk naar het juiste vak. Verkeerde vak gekozen? Helaas, dan ben je af en mag je niet meer mee rennen. Wie is het best op de hoogte van alles wat er gebeurd is?

Variatie:

Dit spel kan ook gespeeld worden met zitten en staan. Iedereen begint staande. Als je denkt dat het waar is wat verteld wordt steek je je hand omhoog/zet je je zonneklep op. Is het volgens jou een verzinsel dan blijf je staan met je armen omlaag. Als blijkt dat je verkeerd gekozen hebt ga je zitten.

Tellen tot 20

Met je groep tel je van 1 tot 20, maar er mag maar één persoon tegelijk een getal roepen. Roepen meerdere personen tegelijk een getal of wordt niet het juiste getal geroepen dan moet er opnieuw begonnen worden bij 1.



In de knoop, uit de knoop

Alle spelers gaan bij elkaar staan en pakken zowel met de linker als de rechterhand een willekeurige hand van een ander vast. Probeer vervolgens zonder de handen los te laten uit de knoop te komen.

Ga op volgorde staan van...

- Teken een lijn op de grond, leg een plank neer of zet een (gym)bank neer. Alle leerlingen gaan op de lijn/plank/bank staan. Maak eventueel meerdere groepjes als de groep heel erg groot is.
- Geef een opdracht, bijvoorbeeld "Ga op volgorde van leeftijd staan". Niemand mag van de lijn afstappen, toch moet je op volgorde komen te staan.

Variatie:

Speel het spel met als extra moeilijkheid dat er niet gepropt mag worden.

Andere mogelijke opdrachten: alfabetische volgorde van naam, aantal jaren dat je lid van een sportclub bent, leeftijd van je oudste broer of zus, alfabetische volgorde met je favoriete hobby....

In de put - uit de put

Maak een kring rondom een hoepel. Alle handen moeten vast blijven. (tip, houd elkaar vast bij de polsen) Probeer de kring zo in beweging te krijgen dat één van de spelers in de put stapt. Deze speler moet de kring verlaten. Vervolgens gaat het spel weer verder. Wie blijft het langst over?

COCKTAILFRUITEN VAN GEFLETES



voor fruitspiezen en andere lekkere traktaties!

Dit is een product van KoningsspelenPakket.nl

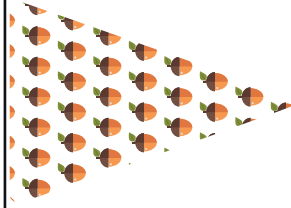
SLINGERS

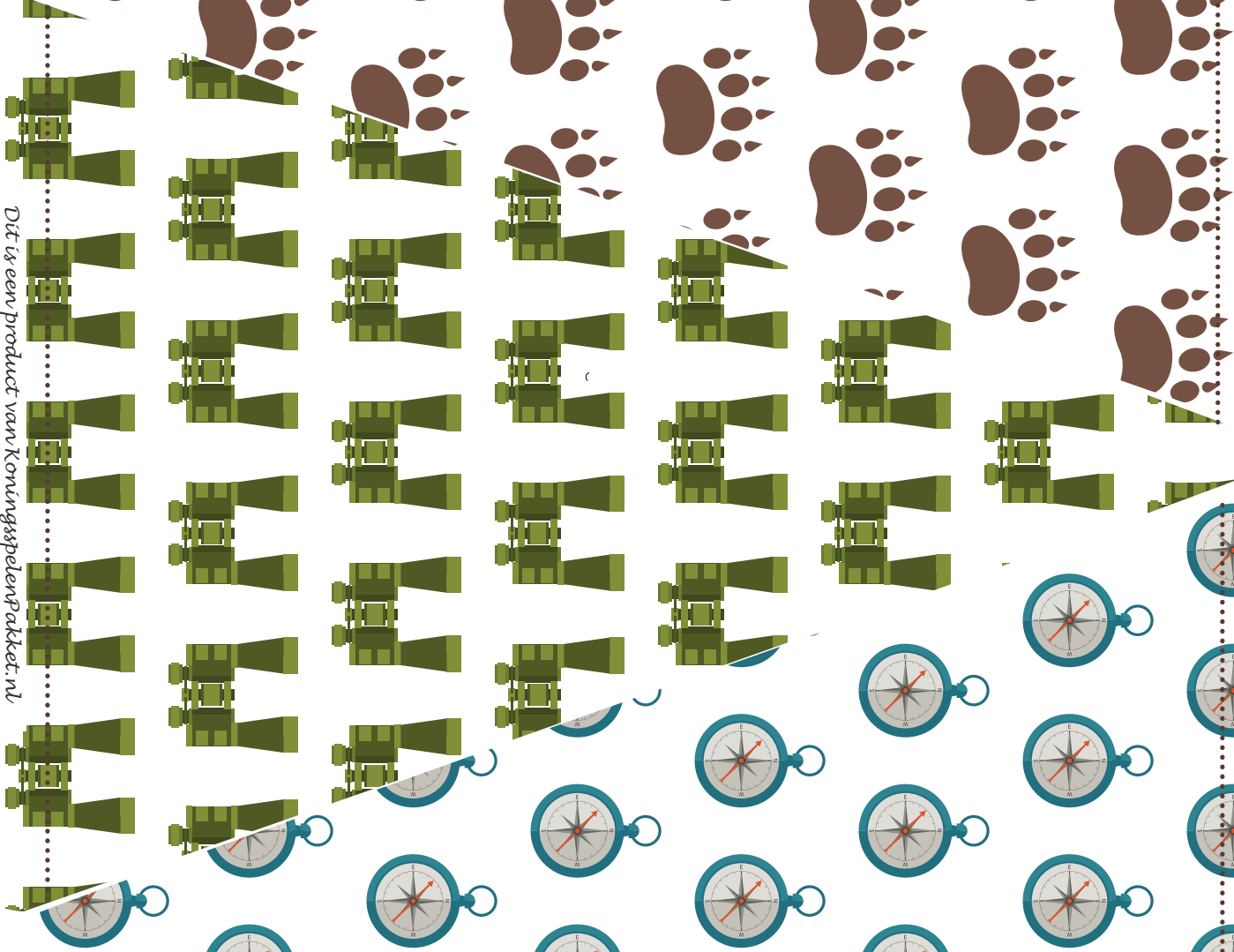
Feestelijke aankleding van het schoolkamp

Dit is een product van KoningsspelenPakket.nl

Dit is een product van KoningsspelenPakket.nl

Dit is een product van KoningsspelenPakket.nl



















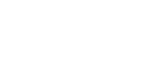
















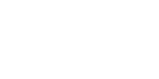


















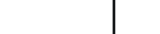










































































































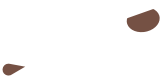


























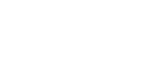






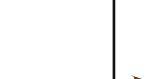




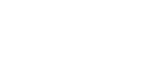







































































































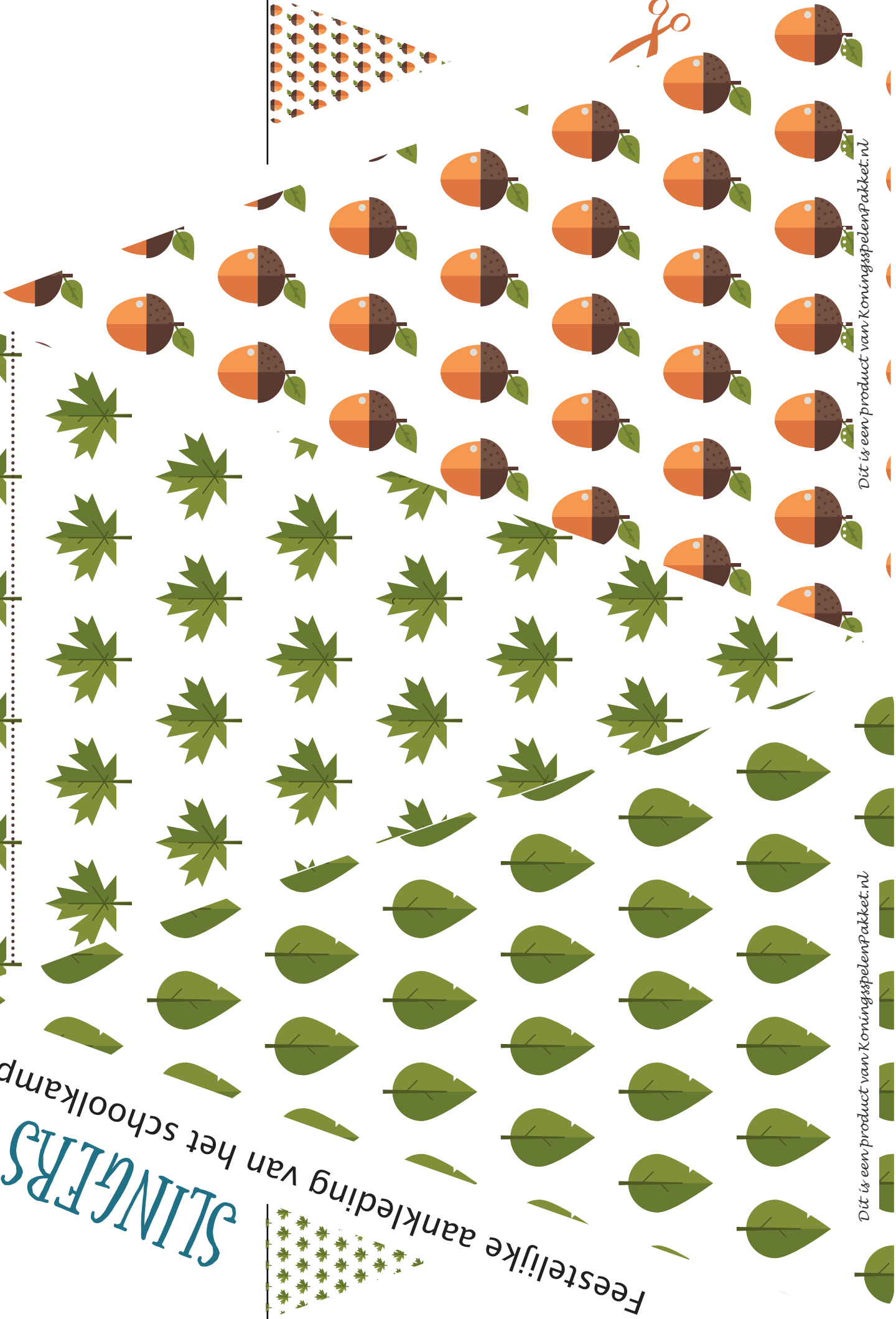
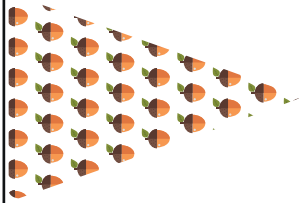




SLINGERS

Feestelijke aankleding van het schoolkamp

Dit is een product van KoningsspelenPakket.nl



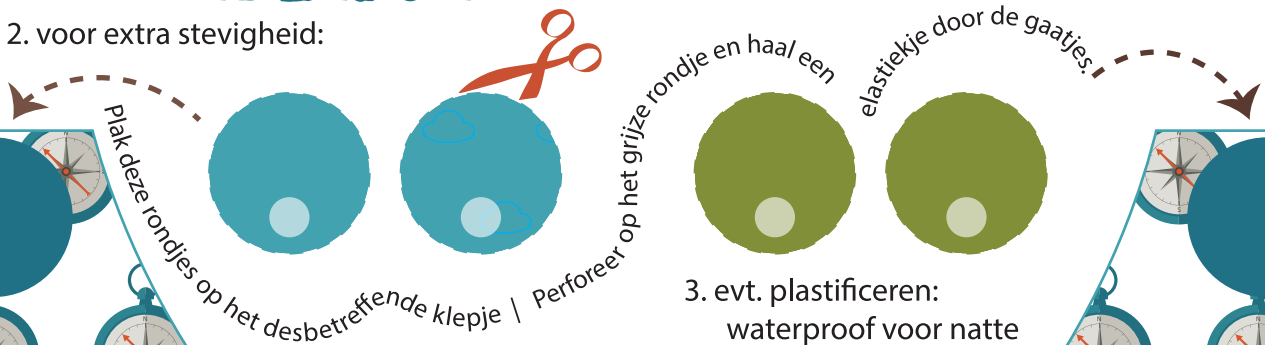
Dit is een product van KoningsspelenPakket.nl

Dit is een product van KoningsspelenPakket.nl

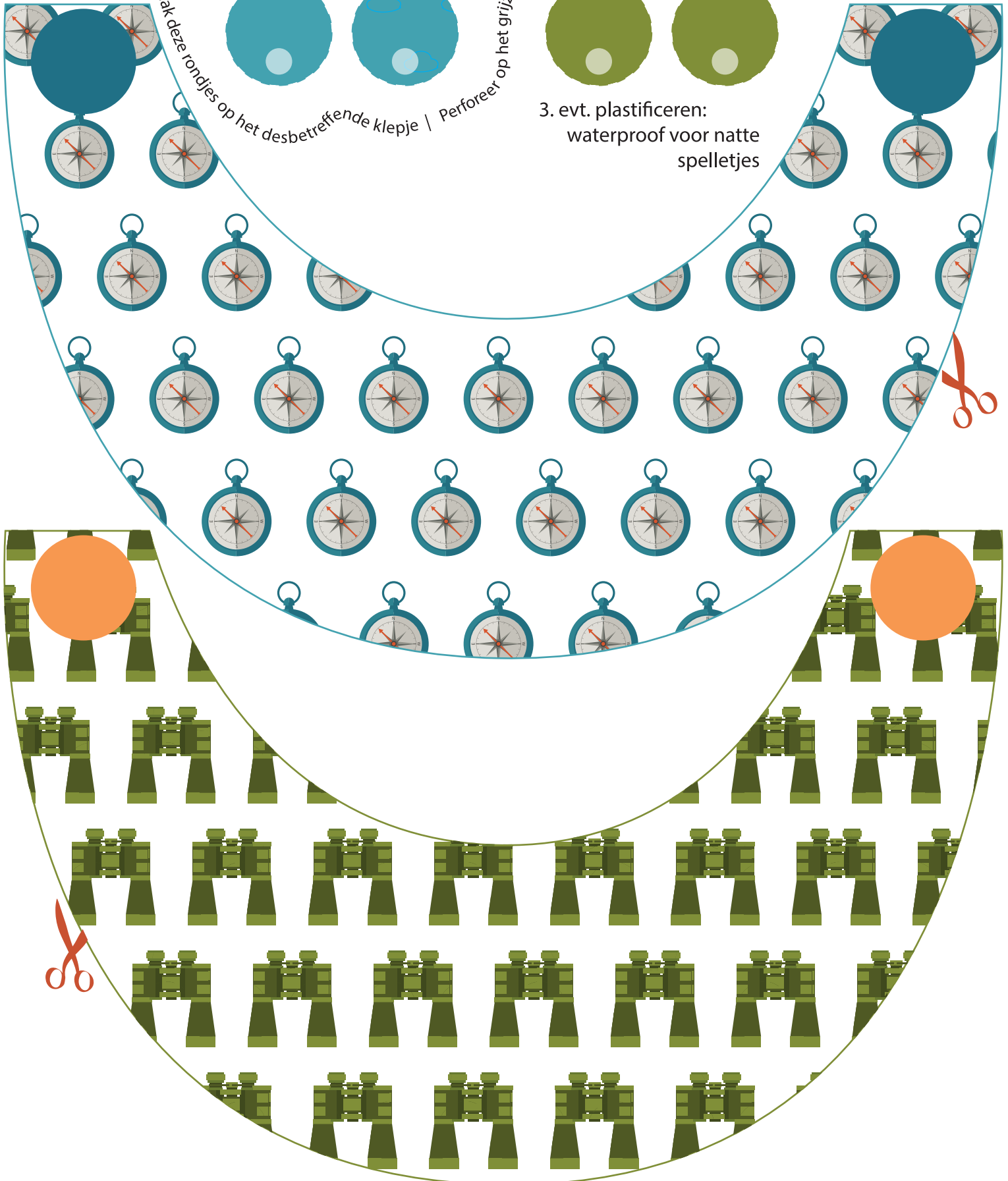
ZONNEKLEPJE

2. voor extra stevigheid:

1. print op minimaal 160 gr. papier



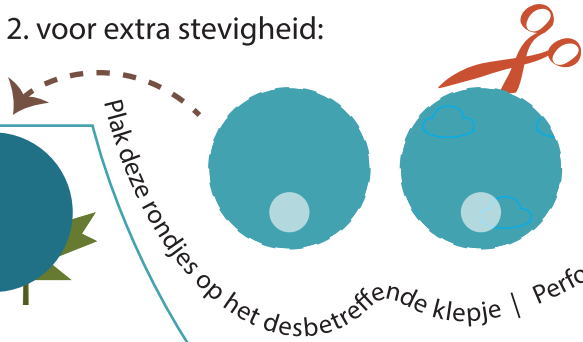
3. evt. plastificeren:
waterproof voor natte spelletjes



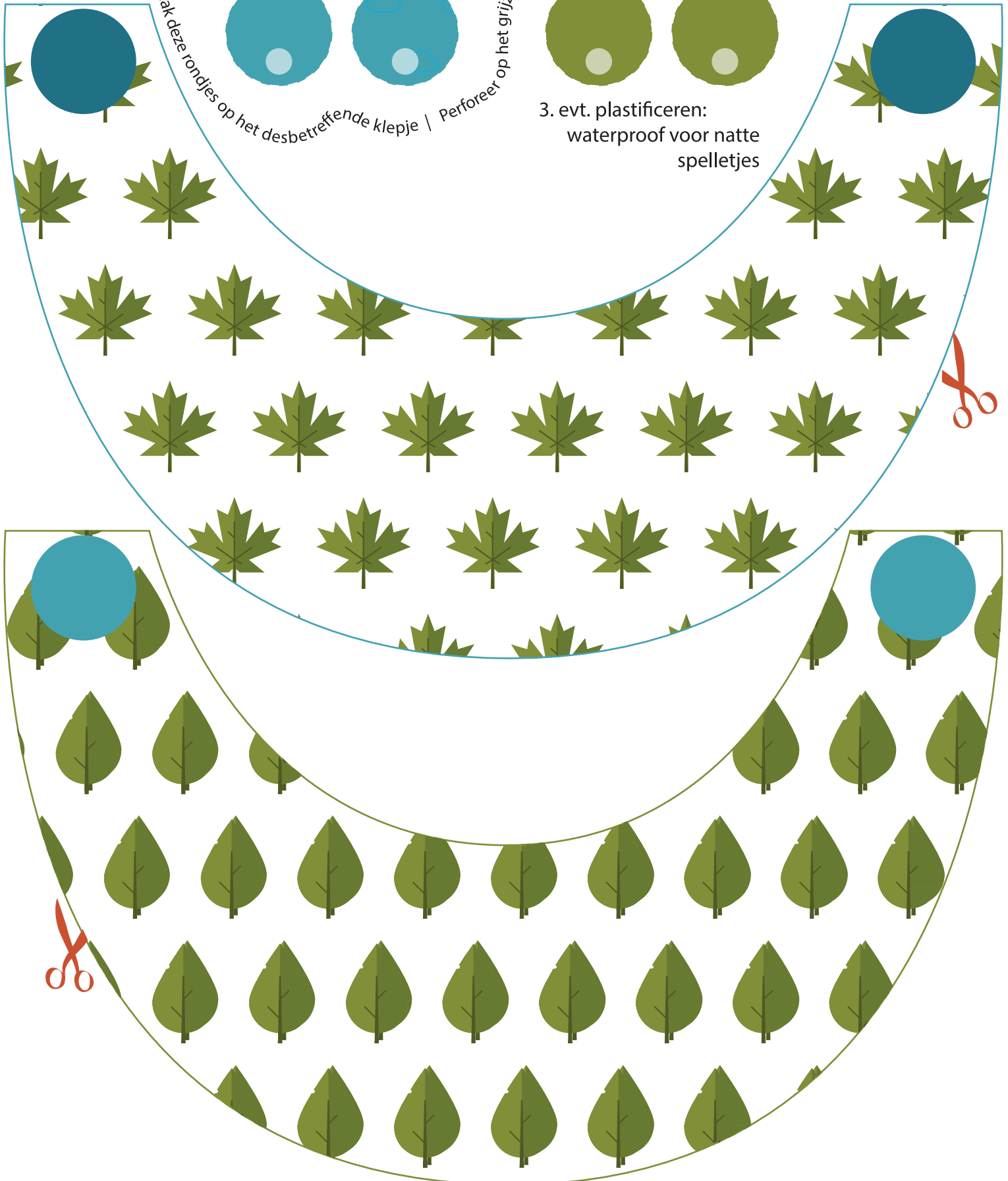
ZONNEKLEPJE

1. print op minimaal 160 gr. papier

2. voor extra stevigheid:

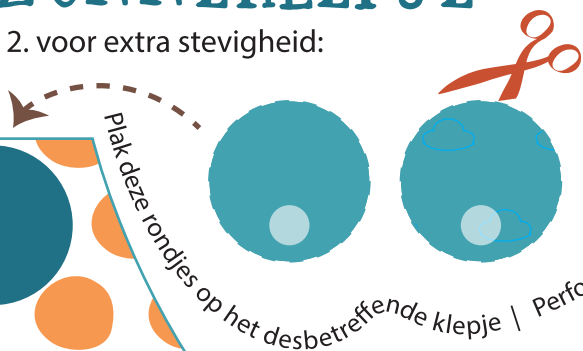


3. evt. plastificeren:
waterproof voor natte spelletjes



ZONNEKLEPJE

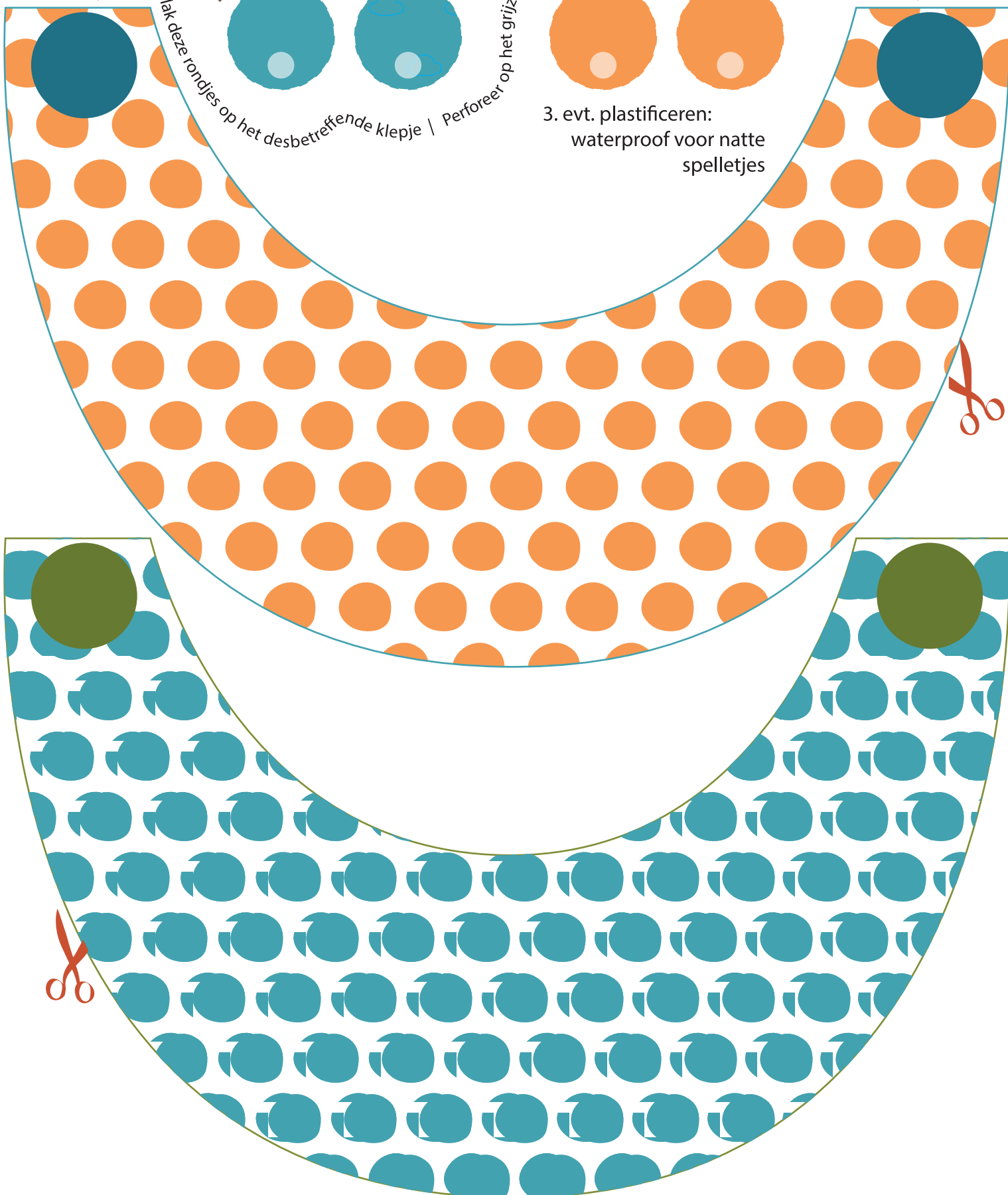
2. voor extra stevigheid:



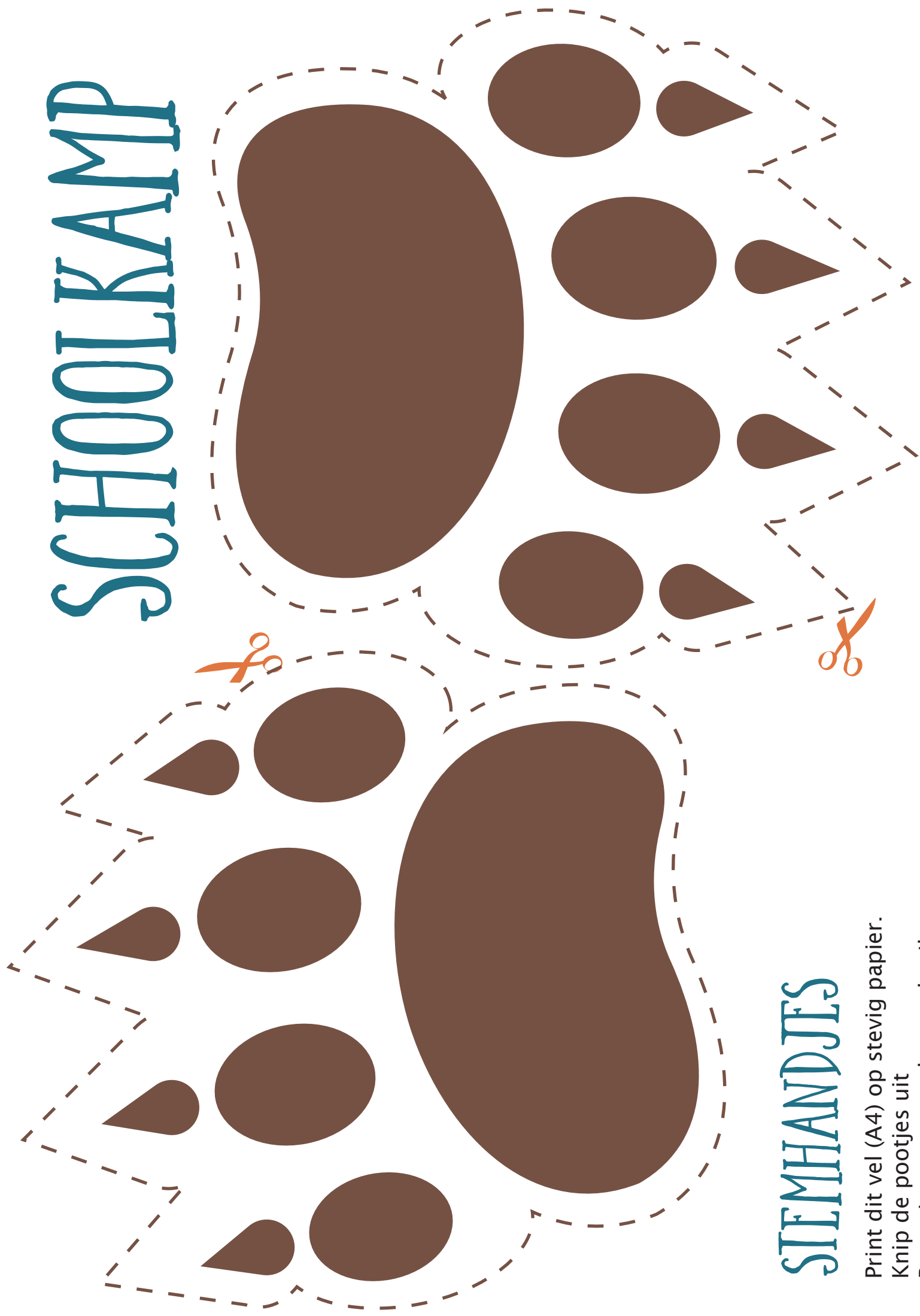
1. print op minimaal 160 gr. papier

3. evt. plastificeren:
waterproof voor natte
spelletjes

elastiekje door de gaatjes!



SCHOOLKAMP



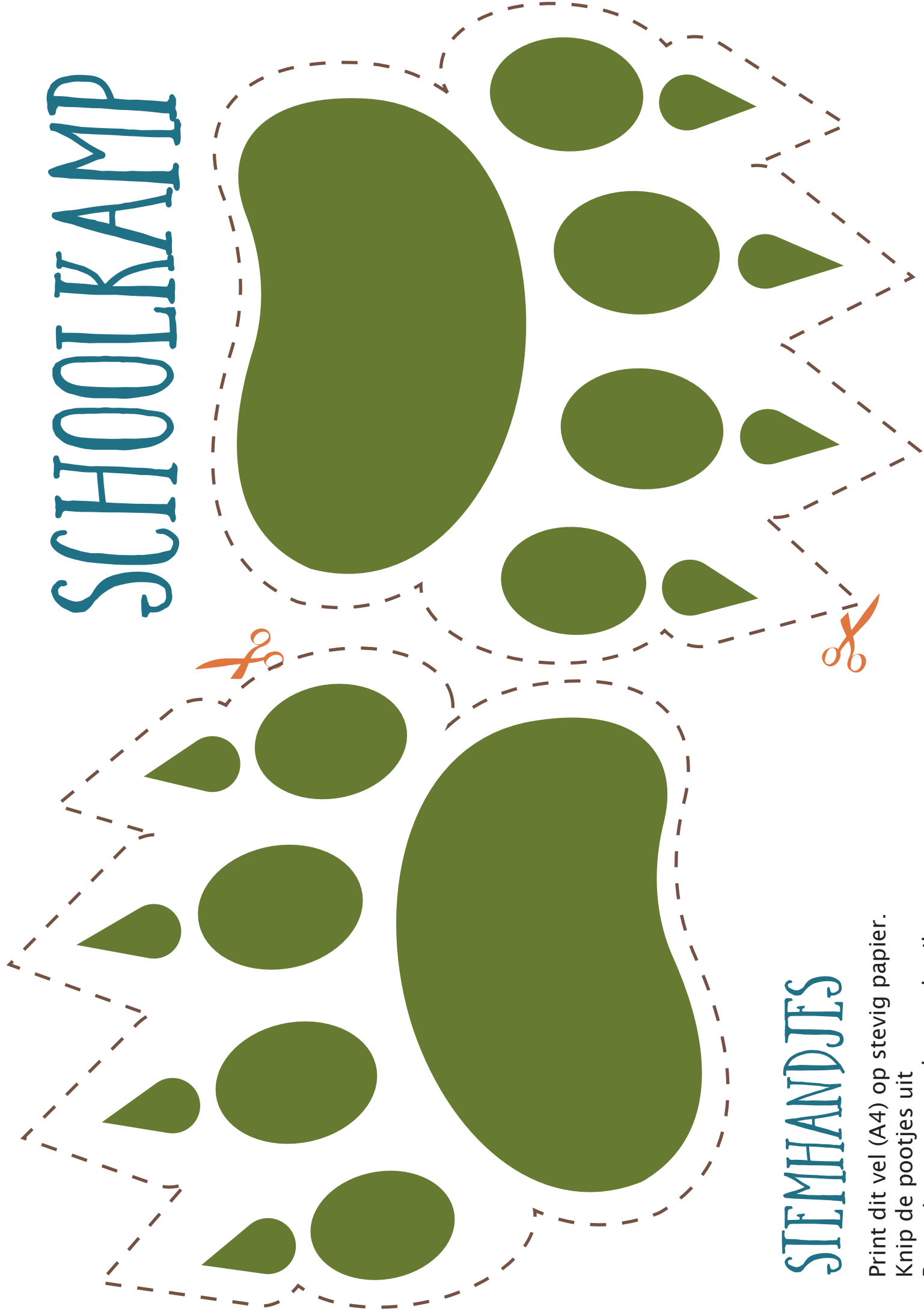
STEMHANDJES

Print dit vel (A4) op stevig papier.

Knip de pootjes uit

Bevestig op een stok en gebruik om te stemmen.

SCHOOLKAMP



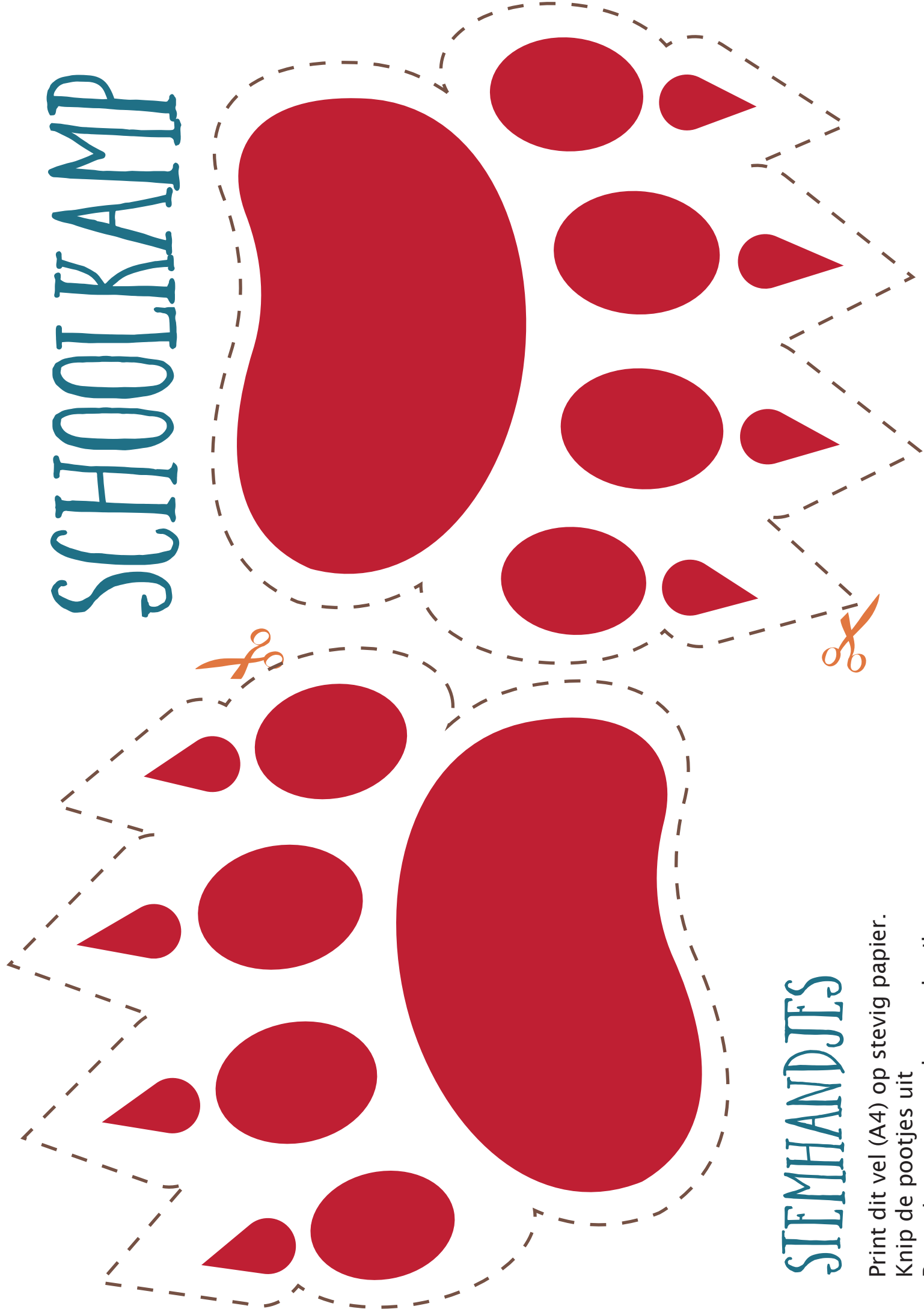
STEMHANDJES

Print dit vel (A4) op stevig papier.

Knip de pootjes uit

Bevestig op een stok en gebruik om te stemmen.

SCHOOLKAMP



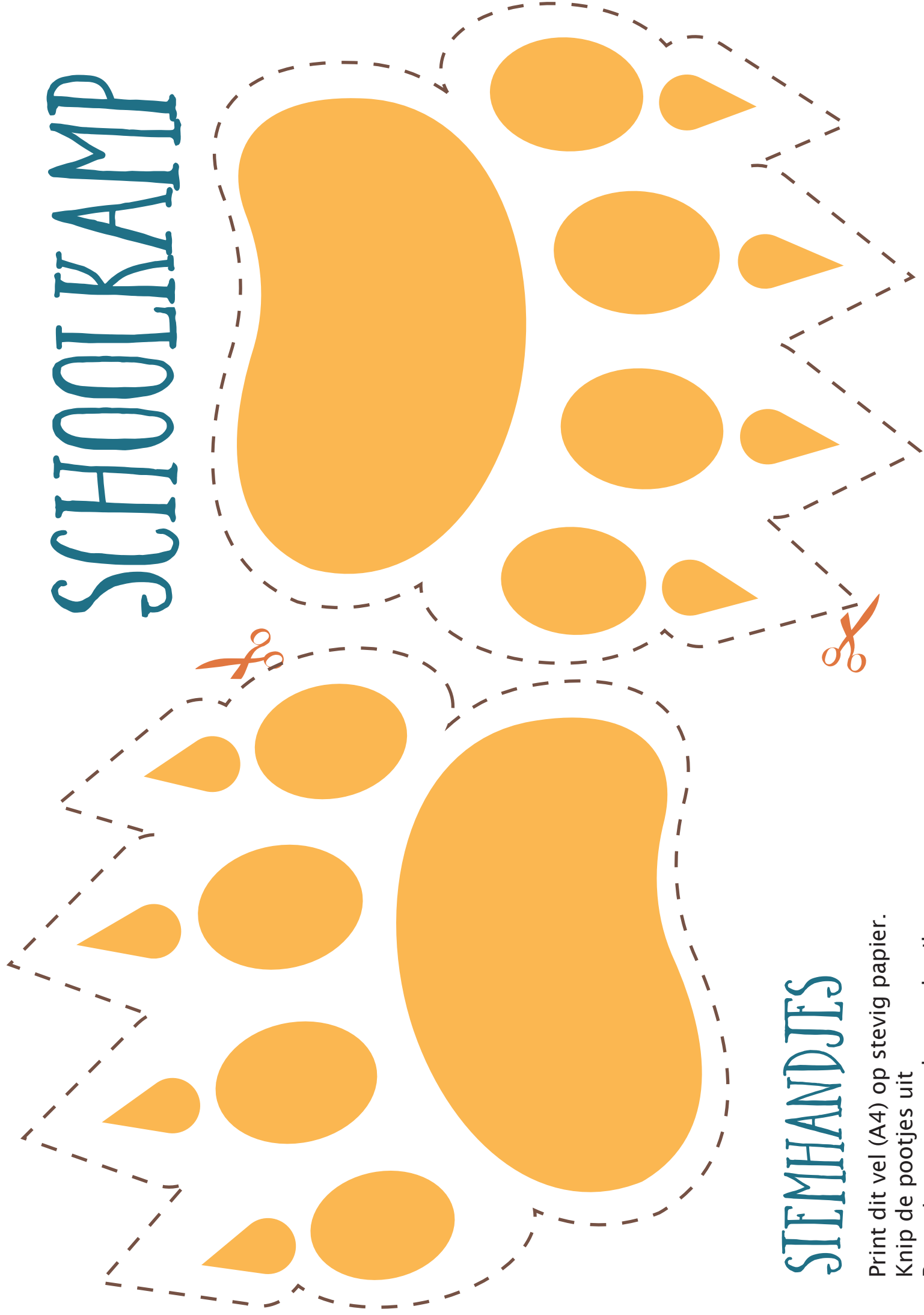
STEMHANDJES

Print dit vel (A4) op stevig papier.

Knip de pootjes uit

Bevestig op een stok en gebruik om te stemmen.

SCHOOLKAMP



STEMHANDJES

Print dit vel (A4) op stevig papier.

Knip de pootjes uit

Bevestig op een stok en gebruik om te stemmen.