**Filmhelden duelleren**

max 8 groepjes

6-7 personen per groepje

8 leiding voor de 8 buitenposten

3 leiding voor de centrale post

2 leiding voor film en foto

Uitleg:

Elke groep is een filmheld en moet van hun filmheld meerdere (aantal ??) voorwerpen verdienen met het volbrengen van opdrachten.

Het groepje met aan het einde van het spel de meeste voorwerpen van hun eigen filmheld, heeft gewonnen.

Op de centrale post liggen alle voorwerpen bij de leiding. Op de (8) buitenposten worden de opdrachten gespeeld. Bij een gehaalde/gewonnen opdracht krijgt de groep een speelkaart mee. Deze speelkaart kunnen ze bij de centrale post inruilen voor een voorwerp van de eigen filmheld. Elk groepje verzamelt op een vast punt (nabij de centrale post) al hun eigen behaalde voorwerpen.

Ronde 1

Tijdens de eerste ronde krijgen alle groepjes van de centrale post de opdracht om naar een bepaalde buitenpost op zoek te gaan. De weg naar de post kan op verschillende manieren worden aangegeven. Op de buitenposten spelen ze hun eerste individuele opdracht.

Als ze de individuele opdracht positief afronden, krijgen ze een speelkaart mee om in te ruilen bij de centrale post. Haalt de groep hun opdracht niet, dan moeten ze ook terug naar de centrale post.

Ronde 2

Idem ronde 1

Ronde 3 = Duelronde

In de duelronde strijden twee filmhelden tegen elkaar bij een buitenpost d.m.v. een opdracht. De winnaar krijgt een speelkaart, waarmee zij één van de voorwerpen van hun tegenspeler mogen afpakken en terug inleveren bij de centrale post.

Ronde 4

Idem ronde 1

Ronde 5

Idem ronde 1

Ronde 6 = Duelronde

Idem ronde 3

Ronde 7 = Superronde

In de superronde spelen de groepjes weer individueel een opdracht bij een aangewezen buitenpost. Als ze de opdracht halen en een speelkaart meekrijgen, kunnen zij kiezen: een voorwerp van hun filmheld ophalen bij de centrale post OF van een willekeurige andere filmheld (groepje) een voorwerp weghalen. Het voorwerp wat wordt weggehaald, gaat terug naar de leiding van de centrale post.

Ronde 8 = Duelronde

Idem ronde 3

Ronde 9 = Superronde

Idem ronde 7

Ronde 10 = Duelronde

Idem ronde 3

In bovenstaande opzet kan elke filmheld (groepje) dus maximaal 6 voorwerpen verzamelen.

Als de groepjes bij de eerste 2 rondes 2 speelkaarten/ voorwerpen kunnen winnen, kan elke filmheld dus maximaal 8 voorwerpen verzamelen.

Totaal: 11 individuele opdrachten verzonnen.

Je hebt er maar 8 nodig, om iedereen tegelijk een opdracht te kunnen laten spelen bij een buitenpost. Niet ieder groepje speelt alle 8 de opdrachten, omdat er maar 6 keer een individuele opdracht wordt gespeeld.

Totaal 6 duel opdrachten verzonnen.

Volgens bovenstaande opzet en onderstaand spelschema heb je maar 4 verschillende duel opdrachten nodig. Elk groepje speelt alle 4 de duels tegen steeds een andere tegenstander.

Tijdwaarneming: wordt geregeld vanuit de centrale post. Alle groepjes starten op het gegeven sein en krijgen dan 10 minuten om naar hun post te gaan en de opdracht uit te voeren. Na 10 minuten stoppen bij het horen van het sein van de centrale post en terug lopen naar de centrale post.

Houd dus rekening met 15 minuten per spel. En tussen de rondes door: bij de centrale post 5 minuten voor het uitdelen / afpakken van voorwerpen en het geven van een nieuwe richting naar een buitenpost voor de start van de volgende ronde.

Bij deze tijdberekening ben je, volgens bovenstaande opzet en onderstaand spelschema, 3 uur en 20 minuten bezig.

**Voorwerpen voor de groepjes:**

Batman: (1) DVD hoesje film (2) Tekst (3) Vleermuis (4) Masker (5) Cape (6) Foto Robin (7) Batmobiel (8) .................

Mega Mindy: (1) DVD hoesje film (2) Tekst (3) Pak (4) Masker (5) Foto Mega Toby (6) Cape (7) politie-artikel (8) ................

Spiderman: (1) DVD hoesje film (2) Tekst (3) Pak (4) Spinnenweb (5) Spin (6) Handschoen (7) Auto (8) Masker

James Bond: (1) DVD hoesje film (2) Tekst (3) Pistool (4) Horloge (5) Barbiepop (6) Q (7) Martine glas (8) Auto

The Incredibles: (1) DVD hoesje film (2) Tekst (3) Riem (4) Rood t-shirt (5) ............. (6) ................ (7) ............... (8) ..................

Zorro: (1) DVD hoesje film (2) Tekst (3) Hoed (4) Z (5) Zwaard / sabel (6) Cape (7) Paard (8) Masker

Robin Hood: (1) DVD hoesje film (2) Tekst (3) Hoedje met veer (4) Goudstuk (5) Pijl (6) Boog (7) Kroon (8) Touw / riem

Indiana Jones: (1) DVD hoesje film (2) Tekst (3) Zweep (4) Hoed (5) Leren Jack (6) Schepje (7) Steen (8) Archeoloog

**Spelschema**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **ronde 1** | **ronde 2** | **ronde 3** | **ronde 4** | **ronde 5** |
| post 1 | spel | Batman | The Incredibles | Batman - Robin Hood | Mega Mindy | James Bond |
| post 2 | spel | Mega Mindy | Indiana Jones |  | The Incredibles | Batman |
| post 3 | spel | Spiderman | Batman | Mega Mindy - Indiana Jones | Robin Hood | Zorro |
| post 4 | spel | James Bond | Spiderman |  | Zorro | Mega Mindy |
| post 5 | spel | The Incredibles | Robin Hood | The Incredibles - James Bond | Indiana Jones | Spiderman |
| post 6 | spel | Zorro | James Bond |  | Batman | Robin Hood |
| post 7 | spel | Robin Hood | Mega Mindy | Zorro - Spiderman | Spiderman | Indiana Jones |
| post 8 | spel | Indiana Jones | Zorro |  | James Bond | The Incredibles |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | **ronde 6** | **ronde 7** | **ronde 8** | **ronde 9** | **ronde 10** |
| post 1 | spel | Mega Mindy - Zorro | Zorro | The Incredibles - Indiana Jones | Indiana Jones | James Bond - Spiderman |
| post 2 | spel |  | Robin Hood |  | Spiderman |  |
| post 3 | spel | James Bond - Robin Hood | Mega Mindy | Batman - Spiderman | James Bond | The Incredibles - Zorro |
| post 4 | spel |  | Batman |  | Robin Hood |  |
| post 5 | spel | Spiderman - Indiana Jones | James Bond | Zorro - Robin Hood | Batman | Batman - Mega Mindy |
| post 6 | spel |  | Indiana Jones |  | The Incredibles |  |
| post 7 | spel | Batman - The Incredibles | The Incredibles | James Bond - Mega Mindy | Zorro | Robin Hood - Indiana Jones |
| post 8 | spel |  | Spiderman |  | Mega Mindy |  |

**Individuele groepsopdrachten**

**Post 1** Raket schieten

Benodigdheden: raketten, hoepel, touw

**Post 2** Muziek opdracht

Benodigdheden: muziek, afspeler, titels en namen

**Post 3** Spinnenweb

Benodigdheden: bolletjes wol 6x, bal

**Post 4** Ei laten vallen

Benodigdheden: 12 eieren, 2 per keer, 1 nepei

**Post 5** Mastermind

Benodigdheden: Van Thera!

**Post 6** Dennenappels neerleggen in vorm van je held

Benodigdheden:

**Post 7** Boemerang, gooien om een bochtje??

Benodigdheden: boemerang 2x

**Post 8** Zoveel mogelijk personages noemen van de verschillende filmheldenfilms

Benodigdheden: leider met veel kennis van films

**Duel groepsopdrachten**

Post 1 Trefbal

Benodigdheden: zachte bal 2x, pionnen

Post 3 estafette, outfit (filmheldrace)

Benodigdheden: outfit 2x

Post 5 Redden van een knuffel, via parcours

Benodigdheden: knuffel 2x, onderdelen voor parcours

Post 7 Filmhelden memory, oneven aantal paren zodat er altijd 1 team wint. Ik dacht aan 11 verschillende filmhelden.

Memory kaarten,

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Tom** | **Bob** | **ineke** |
| **batman** | Dvd | batmobiel | Vleermuis |
|  | Tekst |  | Masker |
|  | Foto robin |  | cape |
|  |  |  |  |
| **Mega mindy** | Dvd | politieartikel | Pak |
|  | Tekst |  | Masker |
|  | Foto toby |  | cape |
|  | Foto Hoofd politie agent |  |  |
| **spiderman** | Dvd | auto | Pak |
|  | Tekst |  | Masker |
|  |  |  | Handschoen |
|  |  |  | Spin |
|  |  |  | Spinnenweb |
| **James bond** | Dvd | Auto | Pistool |
|  | Tekst | Q | Horloge |
|  |  |  | Barbie |
|  |  |  | martiniglas |
| **incredibles** | Dvd |  | Riem |
|  | Tekst |  | t-shirt |
|  |  |  | Legging |
|  |  |  | Masker |
|  |  |  | elastiek |
| **zorro** | Dvd | Hoed | paard |
|  | Tekst | Zwaard/sabel |  |
|  |  | 0z |  |
|  |  | Cape |  |
|  |  | masker |  |
| **Robin hood** | Dvd | Touw/riem | Goudstuk |
|  | Tekst |  | Pijl |
|  |  |  | Boog |
|  |  |  | kroon |
| **Iniana jones** | Dvd |  |  |
|  | Tekst | archeoloog | Zweep |
|  |  |  | Hoed |
|  |  |  | Schepje |
|  |  |  | steen |

Wij moeten nog iets verzinnen voor: batman,mega mindy, incredibles.

En nog nodig hoedje met veer voor Robin hood en een leren jack voor indiana jones

**Nieuw spel Materiaal**

Tijdwaarneming telefoon

Fluit of bel kampbel

Post 1

raketten bob

hoepel PH

touw bob

Post 2

muziek bob

cdspeler ??

titels en namen bob

Post 3

bolletjes wol 6x ineke

lichte bal PH

Post 4

12 eieren FDZ

1 nepei bob

Post 5

thera mastermind Tom

Post 6

dennenappels Bos

Post 7

boemerang 2x bob

pionnen PH

Post 8

leider met veel kennis van films ???

**Duel groepsopdrachten**

Post 1 Trefbal

zachte bal 2x PH

pionnen PH

Post 3 estafette, outfit (filmheldrace)

outfit 2x ineke

Post 5 Redden van een knuffel, via parcours

knuffel 2x, ineke

onderdelen voor parcours PH

Filmhelden memory, oneven aantal paren zodat er altijd 1 team wint. Ik dacht aan 11 verschillende filmhelden.   
Memory ineke

POST 1

Uitleg spel Groep = Raket schieten

Ronde: 1, 2, 4, 5, 7, 9

Hang de hoepels met het touw aan een tak van een boom. Hang ze op verschillende afstand en hoogte.

Ieder groepslid krijgt ... keer de kans om een raket door een van de hoepels te schieten.

De makkelijkste hoepel levert ..... punten op, de moeilijkste .... punten.

Het totaal aantal punten bepaald of het team wel/geen kaart mee krijgt om bij de centrale post een attribuut te mogen verzilveren.

Bij ..... punten, 1kaart voor 1 attribuut

Bij ..... punten, 2 kaarten voor 2 attributen

Materialen:

- Raketten

- Hoepel 2x

- Touw

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Post 2 komt helpen bij het duelleer spel

Uitleg spel Duelleren = Trefbal

Ronde: 3, 6, 8, 10

Trefbal zonder achtervak.

Hoofd is vrij, de gooier is dan af.

Mag met handen afweren.

Wordt de bal gevangen, dan is de gooier af.

Wie het eerst alle spelers van de tegenpartij heeft afgegooid, is de winnaar. Of wie de meeste spelers nog over heeft.

De winnaar krijgt een kaart mee om bij de centrale post een attribuut te verzilveren of af te pakken van een ander team.

Eventueel kan het spel meerdere keren worden gespeeld, wanneer het erg snel is afgelopen.

Materialen:

- Zachte bal 2x

- Pionnen 6x

POST 2

Uitleg spel Groep = Muziek opdracht

Ronde: 1, 2, 4, 5, 7, 9

Het groepje luistert naar filmmuziek (trailers) en moet raden bij welke film het hoort.

Het aantal goed geraden filmtitels, bepaalt of het groepje een kaart verdient om bij de centrale post een attribuut te verzilveren.

Bij ..... goed geraden filmtitels, 1 kaart voor 1 attribuut.

Bij ..... goed geraden filmtitels, 2 kaarten voor 2 attributen.

Materialen:

- Muziek

- CD speler

- Titels

- Namen

----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Post 1 helpen bij de duelleer spel

Uitleg spel Duelleren = Trefbal

Ronde: 3, 6, 8, 10

Trefbal zonder achtervak.

Hoofd is vrij, de gooier is dan af.

Mag met handen afweren.

Wordt de bal gevangen, dan is de gooier af.

Wie het eerst alle spelers van de tegenpartij heeft afgegooid, is de winnaar. Of wie de meeste spelers nog over heeft.

De winnaar krijgt een kaart mee om bij de centrale post een attribuut te verzilveren of af te pakken van een ander team.

Eventueel kan het spel meerdere keren worden gespeeld, wanneer het erg snel is afgelopen.

Materialen:

- Zachte bal 2x

- Pionnen 6x

POST 3

Uitleg spel Groep = Spinnenweb

Ronde: 1, 2, 4, 5, 7, 9

De groepsleden gaan in een kring staan. Het bolletje wol wordt telkens kriskras door de kring overgegooid, terwijl iedereen het woltouwtje vasthoudt. Zo ontstaat er een spinnenweb. Het doel is bereikt wanneer het spinnenweb sterk genoeg is om de bal omhoog te gooien, zonder dat de bal door het web valt.

De tijd die het groepje daarvoor nodig heeft, bepaalt of er een kaart is verdiend om bij de centrale post een attribuut te verzilveren.

Sneller dan .... minuten, 2 kaart voor 2 attributen.

Tussen de .... en .... minuten, 1 kaart voor 1 attribuut.

Langzamer dan .... minuten, geen kaart.

Materialen:

- Bolletjes wol 6x

- Lichte/zachte bal

- Stopwatch

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Post 4 komt helpen bij het duelleer spel

Uitleg spel Duelleren = Outfit estafette

Ronde: 3, 6, 8, 10

Beide groepjes krijgen een outfit. Elke loper moet deze outfit aantrekken alvorens het parcours af te leggen. Het groepje waarvan als eerste alle leden het parcours goed hebben afgelegd, is de winnaar.

De winnaar krijgt een kaart om bij de centrale post een attribuut te verzilveren of af te pakken van een ander team.

Materialen:

- Outfit 1

- Outfit 2

POST 4

Uitleg spel Groep = Een bedje voor het ei

Ronde: 1, 2, 4, 5, 7, 9

De spelleiding laat van ... meter boven de grond een ei vallen. Het groepje moet met natuurlijke materialen (niet met kleding) een zachte ondergrond maken waar het ei op terecht komt. Wanneer het ei heel blijft na de val op de ondergrond, dan verdient het groepje een kaart om bij de centrale post een attribuut te verzilveren.

Als het de eerste keer mislukt en het ei kapot gaat, krijgen ze nog een kans. De ondergrond mag verbeterd worden voordat de spelleiding het tweede ei laat vallen.

Het groepje kan 2 kaarten verdienen wanneer beide eieren na hun val heel blijven.

Is het eerste ei heel gebleven, dan moet voor het twee ei een keuze gemaakt worden: maakt het groepje voor het tweede ei een nieuwe ondergrond, of wordt dezelfde ondergrond gebruikt maar valt het ei van .... cm hoger dan de eerste keer?

Materialen:

- 12 eieren (2 per spel/groepje)

- plastic ei

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Post 3 helpen bij het duelleer spel

Uitleg spel Duelleren = Outfit estafette

Ronde: 3, 6, 8, 10

Beide groepjes krijgen een outfit. Elke loper moet deze outfit aantrekken alvorens het parcours af te leggen. Het groepje waarvan als eerste alle leden het parcours goed hebben afgelegd, is de winnaar.

De winnaar krijgt een kaart om bij de centrale post een attribuut te verzilveren of af te pakken van een ander team.

Materialen:

- Outfit 1

- Outfit 2

POST 5

Uitleg spel Groep = Mastermind

Ronde: 1, 2, 4, 5, 7, 9

De spelleiding heeft een volgorde neergelegd met plaatjes, voor het groepje onzichtbaar en onbekend.

Het groepje moet de juiste volgorde van plaatjes raden, door telkens een nieuwe volgorde neer te leggen.

In hoeverre de geraden volgorde juist is, wordt aangegeven door de spelleiding: hoeveel plaatjes staan er op de juiste plek of op een verkeerde plek.

Het aantal beurten waarin het groepje de juiste volgorde weet te raden, geeft aan of er een kaart is verdiend om bij de centrale post een attribuut te verzilveren.

In ......... beurten, 2 kaarten voor 2 attributen.

In ......... beurten, 1 kaart voor 1 attribuut.

In ......... beurten, geen kaart.

Materialen:

- Plaatjes van filmhelden

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Post 6 komt helpen bij het duelleer spel

Uitleg spel Duelleren = Parcours knuffelambulance

Ronde: 3, 6, 8, 10

Ieder groepje moet de held uit hangen om een doodzieke knuffel naar het ziekenhuis te brengen door een lastig parcours.

De knuffel dient (los/onbevestigd) op een brancard vervoerd te worden door het parcours en mag er niet af vallen. Valt de knuffel, dan moet weer van voor af aan begonnen worden.

Het groepje dat als eerste de knuffel naar het einde van het parcours heeft gebracht, is de winaar. De winnaar krijgt een kaart om bij de centrale post een attribuut te verzilveren of af te pakken van een ander team.

Materialen:

- knuffel 2x

- onderdelen voor parcours

POST 6

Uitleg spel Groep = Dennenappels

Ronde: 1, 2, 4, 5, 7, 9

Het groepje moet met dennenappels een figuur op de grond maken, waaraan hun filmheld (groepsnaam) te herkennen is.

Naar eigen inschatting van de spelleiding kan voor inzet, resultaat en creativiteit 0, 1 of 2 kaarten gegeven worden om bij de centrale post een attribuut te verzilveren.

Materialen:

- Dennenappels

-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Post 5 helpen bij het duelleerspel

Uitleg spel Duelleren = Parcours knuffelambulance

Ronde: 3, 6, 8, 10

Ieder groepje moet de held uit hangen om een doodzieke knuffel naar het ziekenhuis te brengen door een lastig parcours.

De knuffel dient (los/onbevestigd) op een brancard vervoerd te worden door het parcours en mag er niet af vallen. Valt de knuffel, dan moet weer van voor af aan begonnen worden.

Het groepje dat als eerste de knuffel naar het einde van het parcours heeft gebracht, is de winnaar. De winnaar krijgt een kaart om bij de centrale post een attribuut te verzilveren of af te pakken van een ander team.

Materialen:

- knuffel 2x

- onderdelen voor parcours

POST 7

Uitleg spel Groep = Boemerang werpen of lasso werpen of frisbee werpen

Ronde: 1, 2, 4, 5, 7, 9

Alle groepsleden krijgen meerdere kansen om een juiste worp te maken. De worp dient ergens om, tussendoor of omheen te gaan om een punt te verdienen.

Afhankelijk van het aantal behaalde punten, worden er kaarten toegekend om bij de centrale post een attribuut te verzilveren.

Minder dan ...... punten, geen kaart.

Van .... t/m ..... punten, 1 kaart voor 1 attribuut.

Meer dan ..... punten, 2 kaarten voor 2 attributen.

Materialen:

- Boemerang 2x

--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Post 8 komt helpen bij het duelleer spel

Uitleg spel Duelleren = Katapult schieten

Ronde: 3, 6, 8, 10

Met een fietsband dient een tennisbal weggeschoten te worden. Probeer zoveel mogelijk pionnen omver te schieten.

Afhankelijk van het aantal pionnen dat er omgeschoten zijn, worden er kaarten toegekend om bij de centrale post een attribuut te verzilveren of af te pakken van een ander team.

Minder dan .... pionnen, geen kaart.

Van ... t/m .... pionnen, 1 kaart voor 1 attribuut.

Meer dan .... pionnen, 2 kaarten voor 2 attributen.

Materialen:

- Tennisballen 20x (per groepje 2 per persoon)

- Fietsbanden

- Pionnen 6x

POST 8

Uitleg spel Groep = Film personages

Ronde: 1, 2, 4, 5, 7, 9

Noem zoveel mogelijk namen van personages uit de verschillende filmhelden-films die met dit spel meedoen.

Afhankelijk van het aantal personages wat juist genoemd wordt, worden er kaarten toegekend om bij de centrale post attributen te verzilveren.

Minder dan ..... personages, geen kaart.

Van ..... t/m ..... personages, 1 kaart voor 1 attribuut.

Meer dan ..... personages, 2 kaarten voor 2 attributen.

Materialen:

- Lijstje met personages uit de verschillende deelnemende films.

---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Post 7 helpen bij het duelleer spel

Uitleg spel Duelleren = Katapult schieten

Ronde: 3, 6, 8, 10

Met een fietsband dient een tennisbal weggeschoten te worden. Probeer zoveel mogelijk pionnen omver te schieten.

Afhankelijk van het aantal pionnen dat er omgeschoten zijn, worden er kaarten toegekend om bij de centrale post een attribuut te verzilveren of af te pakken van een ander team.

Minder dan .... pionnen, geen kaart.

Van ... t/m .... pionnen, 1 kaart voor 1 attribuut.

Meer dan .... pionnen, 2 kaarten voor 2 attributen.

Materialen:

- Tennisballen 20x (per groepje 2 per persoon)

- Fietsbanden

- Pionnen 6x

CENTRALE POST

Uitleg spelleiding:

Materialen:

- Stop watch

- Harde toeter, bel

- Zak met attributen Batman

- Zak met attributen Mega Mindy

- Zak met attributen Spiderman

- Zak met attributen James Bond

- Zak met attributen Incredibles

- Zak met attributen Zorro

- Zak met attributen Robin Hood

- Zak met attributen Indiana Jones

**Post Bezetting:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Induviele opdracht** | **Duel opdrachten** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **POST 1** | Maud | **POST 1** | Maud & Diane |
| **POST 2** | Daine |  |  |
| **POST 3** | Marianne | **POST 3** | Marianne & Alfred |
| **POST 4** | Alfred |  |  |
| **POST 5** | Thera | **POST 5** | Thera & Annelijn |
| **POST 6** | Annelijn |  |  |
| **POST 7** | Jennifer | **POST 7** | Jennifer & Jeroen |
| **POST 8** | Jeroen |  |  |

**Hoofd post** – Ineke en Maria en Bob  
**Film/foto camera** - Tom