

# VIERKAMP 2019

## EDITIE 47

### *Back in time*

#### **Opperhoofden:**

Ward Reekmans : 0473/706812 – ward@tuilffeest.be

Tim Van Holsbeeck: 0498/299239 – tim@tuilffeest.be

Mark Heeren: 0495/537783 – mark@tuilffeest.be

Stijn Dillien: 0497/042316 – stieno@tuilffeest.be

Suzy Galindo: 0476/410947 – suzy@tuilffeest.be

#### **Contacteer je kleur**

Blauw: blauw@tuilffeest.be

Geel: geel@tuilffeest.be

Rood: rood@tuilffeest.be

Groen: groen@tuilffeest.be

# Blauw: Mario en Luigi de loodgieters van de jaren 80.

## Doel van het spel:

De loodgieters moeten met buizen het jaartal 80 omzetten naar het woord Tuilt.

## Spelers (aantal, eventueel aantal vrouwen):

15 spelers :

1 Mario

1 Luigi

2 spelers vast gebonden aan de benen

2 Draagberrie spelers

2 Buizenvangers

1 Wisselaar

2 Buizenrapers die de gevallen stukken moeten terugbrengen

1 Kart-rijder

2 Kart-trekkers

1 GFT containerspeler

Van deze 15 spelers moeten er : 4 vrouwen zijn.

## Materiaal:

27 stukken buis:

8 bochten van 90 graden dia 50mm

2 T-stukken dia 50mm

4 stukken van 20 cm dia 50 mm

5 stukken van 30 cm dia 50 mm

4 stukken van 40 cm dia 50 mm

1 stuk van 46.5 cm dia 50 mm

1 stuk van 66 cm dia 50 mm

2 stukken van 86.5cm dia 50mm

2 mdf panelen

4 opvangboxen

Groene container

1 buis dia 160 van 2 m

2 metserschragen

3 poortjes , 1 kegel , 3 slalompalen

Kart op wieltes met touw

1 stok om eventueel stuk door te duwen

10 kaders

## Verloop van het spel:

Bij het begin van het spel staan het nummer **80** ( gemaakt van PVC buizen dia 50mm ) klaar op een MDF plaat. Wanneer het startsignaal gegeven wordt mag Mario de buizen constructie beginnen af te breken. Naast hem staan 2 voorraadboxen ( 1 links 1 rechts ) waarin hij de stukken mag leggen. Als hij al de stukken heeft afgebroken mag hij naar Luigi lopen om hem te helpen terug op te bouwen.

Het nummer 80 bestaat uit 21 stukken buis die moeten overgebracht worden.

Er wordt langs 2 zijden stukken overgebracht naar de andere kant.

Er mag maar 1 stuk per keer zowel links als rechts overgebracht worden.

Al de spelers moeten vertrekken en stoppen in de daartoe voorziene kaders die op de grond liggen.

Kaders :

1 : beginpositie vertrek en eindpositie waar ze de stukken buis door de grote buis moeten gegooid worden van de 2 spelers die met elkaar verboden zijn.

2 : voorste man van draagberrie in een kader en een kader waar ze moeten staan om de stukken over de buis te gooien.

3 : de buizenvangers staan in een kader die ze niet mogen verlaten om de stukken op te vangen.

4 : de 2 kart -trekkers en de wisselaar staan ook in een kader dat ze niet mogen verlaten.

5 : de GFT spelers met de container staat ook in een kader

Linkerzijde :

Als Mario een stuk buis in de Linkse box legt mogen de 2 draagberriespelers dit stuk oprapen en hun parcours afleggen. Onder poortje over poortje en terug onder poortje door.

Stuk mag niet aangeraakt worden tijdens afleggen parcours. Na de poortjes komen ze bij een obstakel voorgesteld door een buis van 2 meter lang en dia 160 mm op een hoogte van +/- 1m70. De spelers moeten met de draagberrie hier het stuk over gooien waar een andere speler in een kader aan de andere kant van deze buis dit stuk opvangt (buizenvanger 1).

Kan de buizenvanger dit stuk niet vangen moet een buizenraper dit stuk terug naar linkse box brengen aan de start . Wanneer de buizenvanger het stuk heeft gevangen , moet hij dit stuk buis in een gft container gooien die op 3 meter staat. Valt de buis op de grond mag hij opnieuw proberen in de kader op 3 meter te gooien totdat het hem lukt. Zolang dat de buizenvanger het stuk nog moet in de container gooien mogen de 2 draagberriespelers geen ander stuk buis overgooien. Dus 1 per 1. Als stuk buis in container ligt mag gftspeler met container na achter kegel door te lopen naar Luigi. Luigi of Mario moeten dit stuk buis uit container pakken en dan ophangen op een daar toe bestemde MDF plaat. Zij moeten met de stukken buis nu de naam **tuilt** proberen te vormen.

Rechterzijde :

Als Mario een stuk buis in de Rechtse box legt mogen de 2 spelers die aan elkaar vasthangen met ductape rond de onderbenen het stuk oprapen en hun parcours afleggen.

Ze zijn beide met hun rechterbeen aan elkaar verbonden. Dit wil zeggen dat 1 van de 2 achterwaarts moet lopen. Zij moeten langs 3 palen slommen tot bij de lange buis van 2 meter. Hier moeten ze dit stuk buis door de lange buis met opening van 160 mm gooien.

Aan de andere kant staat er iemand ( buizenvanger 2) in een kader die deze buis opvangt .

De buizenvanger mag de grote dikke buis niet aanraken met lichaam of handen tijdens het vangen. Blijf het stuk buis vaststeken in de lange buis mag het er met een stok uitgeduwd worden door de buizenraper of kan de buizenvanger 2 het stuk niet grijpen , in beide gevallen moet dat stuk buis door de buizenraper teruggebracht worden naar de rechtse box aan de start. Als hij het stuk buis vangt kan het doorgegeven worden aan de persoon die op de kart zit. De Kart rijder moet kijken of het stuk dat hij juist gekregen heeft goed of fout is. Is het stuk goed mag hij met de kart naar de plaats rijden waar een box staat om het stuk buis in te leggen. Luigi mag dan dit stuk nemen en ophangen op de juiste plaats.

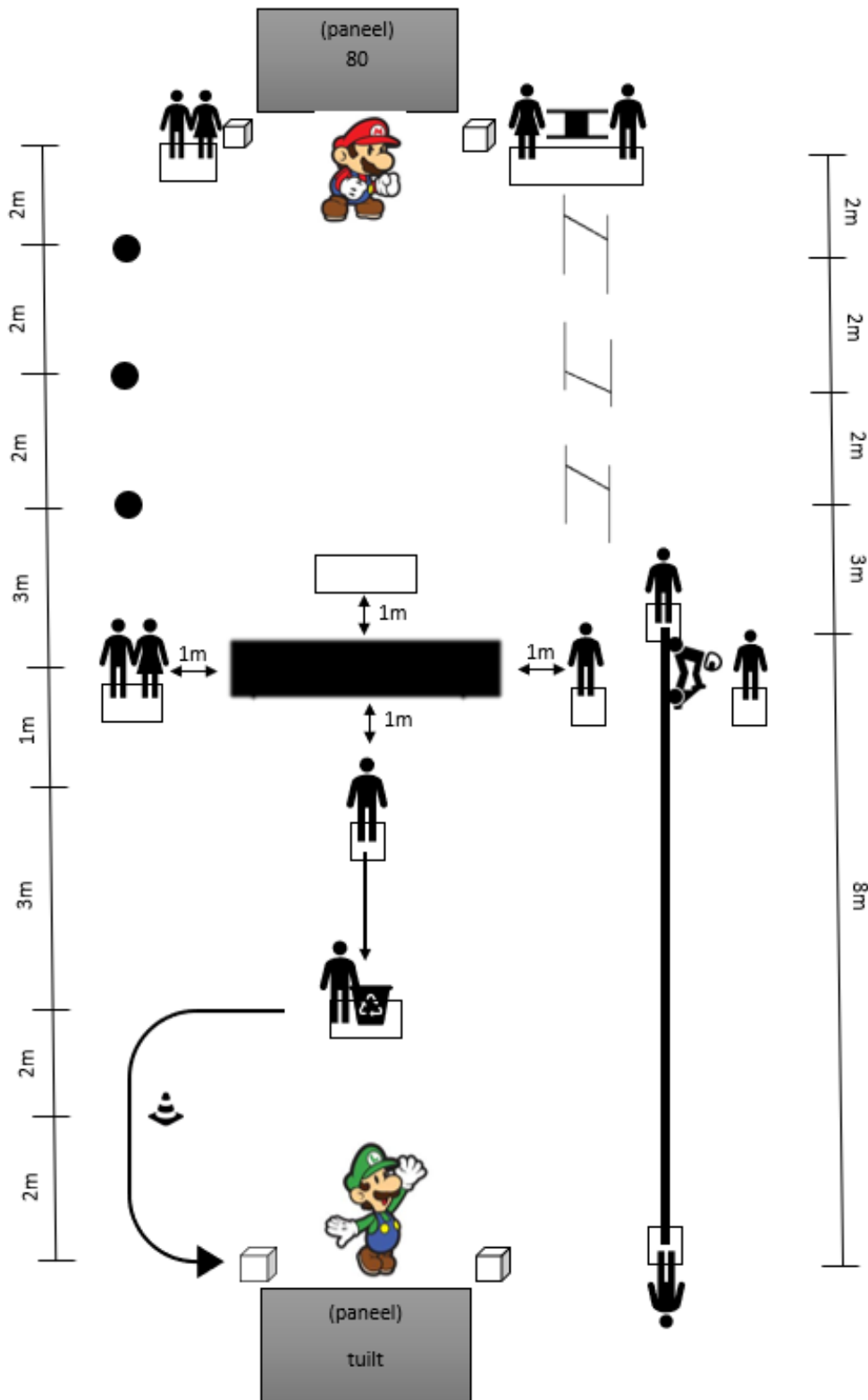
Is het stuk buis fout, moet hij dat stuk aan de wisselaar geven , die een ander goed stuk in de plaats aan de karrijder geeft. Er zijn **6 foute stukken** in omloop die gewisseld moeten worden.

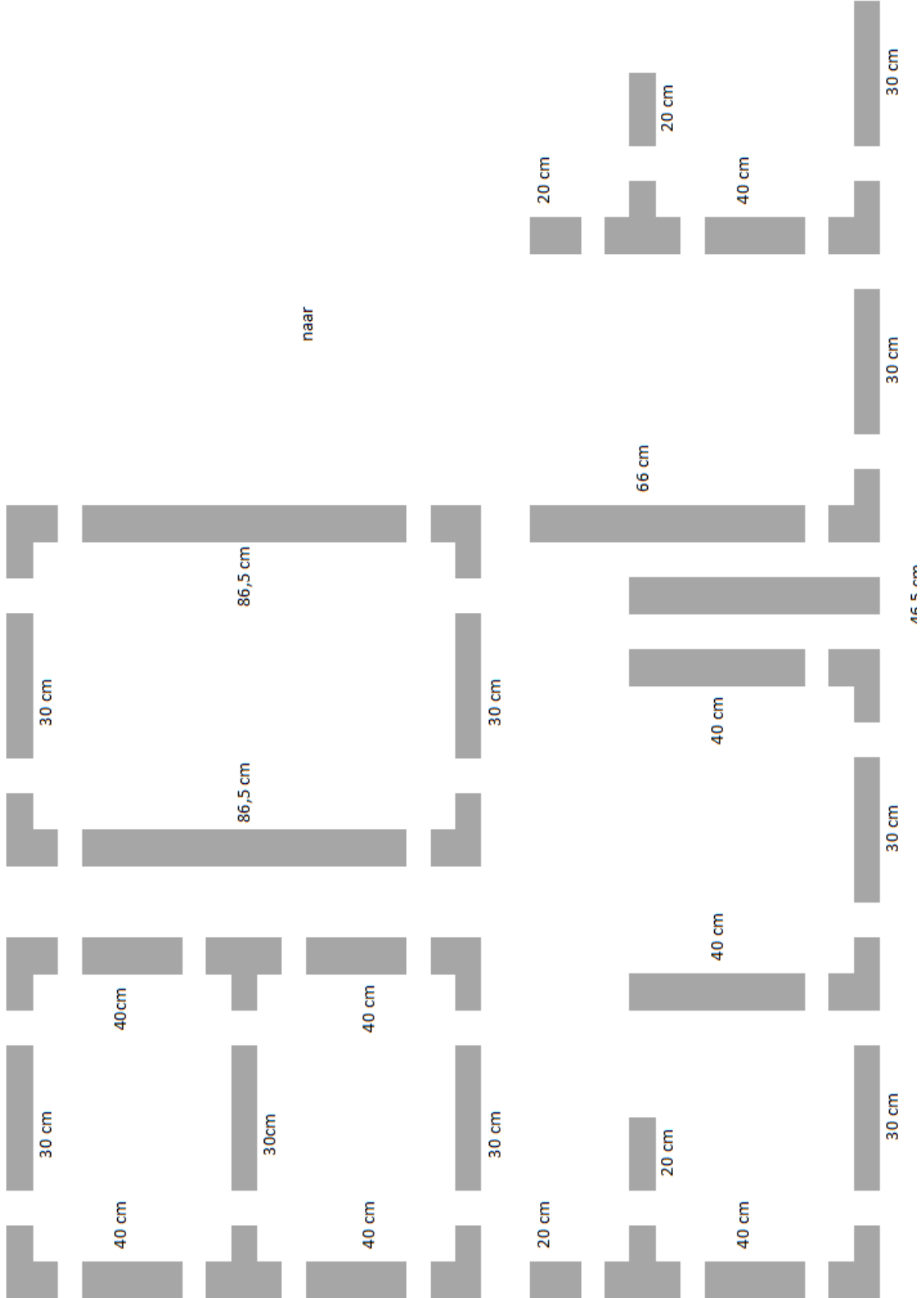
De kart wordt voorbewogen door 2 karttrekker (links en rechts) die via een touw de kart in beweging zetten. Enkel zij alleen moeten de kart in beweging brengen . Kart rijder zelf mag niet helpen met rijden , stoppen en vertrekken van de kart.

Wanneer al de juiste stukken buis (21) zijn overgebracht , mag LUIGI met behulp van MARIO de naam **tuilt** in elkaar steken dan is het spel afgelopen en wordt de tijd opgenomen. Is er een fout stuk buis overgebracht moet dat stuk helemaal terug naar de box in het begin

van het spel. Snelste tijd meeste punten. Speeltijd 5 min. Als de naam **tuilt** bij eindsignaal niet volledig is tellen de juiste letters

### Tekening:





# Team Geel: Back to the Sixties - Maanlanding

## Doel van het spel:

De vlag van Team Geel/Rood/Blauw/Groen voor het snelst in de Maan planten.

## Spelers (aantal, eventueel aantal vrouwen):

9 spelers (allen verkleed – kleren voor te leggen aan de opperhoofden)

- 3 astronauten: helm (dichte motorhelm met vizier) + witte verfoverall + rubberen laarzen + klinker onder de laarzen (wordt aangeleverd)
- 4 personen met lang haar (The Beatles): pruik
- 2 personen met een minirok

Vrouwen/Mannen maakt niet uit. Bv. Mannen mogen minirok aandoen, vrouwen mogen zich verkleden als Beatle.

## Materiaal:

### Per kleur:

- 3 kettingen met 'peace sign'
- 3 verfoveralls
- 3 jute zakken
- Slalompaaletjes
- Wip
- poortje boven + onder
- Grote mand
- Raket
- Vlagje Team Geel/Rood/Blauw/Groen
- Bigbag, opgehangen tussen schragen
- 20 Frisbees
- Hoge constructie met schragen
  - => 1 hoge horizontale paal voor beide ploegen => 1 ploeg links en 1 ploeg rechts.
- Scheermesje
- 6 betonklinkers 20x20 (Ward kende iemand die hiervoor kon zorgen? Klinkers te leveren bij Jim zodat ze kunnen 'geprepareerd' worden)

## Verloop van het spel:

Bij de start van het spel staan alle spelers achter de startlijn. De 3 astronauten hebben elk een ketting met 'peace sign' aan. De mand zit vol met 20 platen van Jimi Hendrickx, The Rolling Stones en The Beatles (= frisbees). Aan de mand is een koord vast gemaakt die over de hoge constructie gaat. Bovenaan hangt aan de koord een raket met daarin een vlag van Team Geel/Rood/Blauw/Groen.

Het parcours tussen startlijn en de mand bestaat uit 3 delen, na elkaar te doorlopen:

1. Slalom die moet genomen worden door te 'zaklopen'/'zakspringen' met de jute zak.  
Definitie zaklopen/zakspringen: Met beide voeten in de zak gaan staan en met beide voeten gelijk springen om vooruit te komen. Zak met 2 handen vasthouden.
2. Wip om overuit te lopen
3. Poortje boven + onder

De volgorde waarop de spelers het parcours afleggen ligt vast:

1. 3 astronauten
2. 4 Beatles
3. 2 mini-rokkers

=> Na de mini-rokkers begint de lijst weer vanaf het begin met eerst de 3 astronauten enz...

De spelers die het parcours afleggen moeten op dat moment een ketting met 'peace sign' aan hebben (rond de nek zoals een ketting *normaal* gedragen wordt). Bij aankomst moeten ze deze ketting doorgeven aan de volgende speler die aan het parcours zal beginnen zodra hij/zij de ketting heeft aan gedaan.

De manier waarop het parcours wordt afgelegd verschilt tussen de astronauten en de andere spelers (Beatles + mini-rokkers). De astronauten moeten niet zaklopen en niet over de wip omdat wandelen met de betonklinker aan de voeten moeilijk genoeg is.

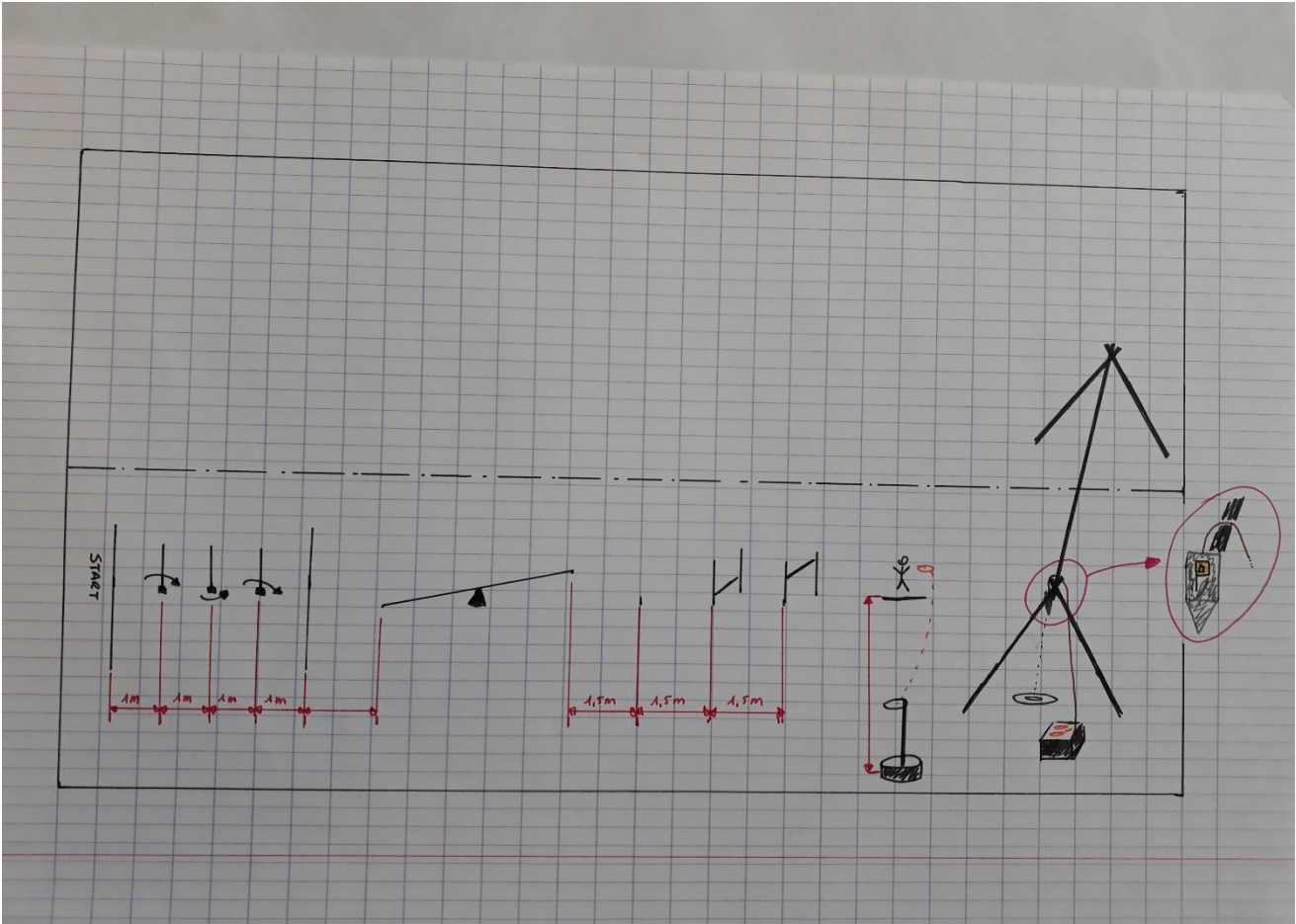
De 3 astronauten starten gelijktijdig met het parcours door de slalom al wandelend te nemen met de betonklinkers aan hun laarzen. Vervolgens lopen ze langs de wip door naar de poortjes en ze nemen deze hindernissen wel over en onder. Ze nemen 1 plaat naar keuze uit de mand en gooien deze van achter de lijn in de zak. Elke plaat mag maar 1x gegooid worden. Na het gooien van deze ene plaat leggen ze het parcours in omgekeerde richting terug af. De betonklinkers blijven de hele tijd aan de voeten. Indien deze onderweg los zouden komen, stopt de speler om deze terug aan te doen en vervolgens het parcours verder af te leggen. Zodra ze over de startstreep komen, geven ze de ketting aan de volgende speler en dan mag deze vertrekken.

De andere spelers starten met het parcours zodra ze de ketting ontvangen van hun voorganger. Ze leggen deel 1 (de slalom) van het parcours af al zaklopend/zak springend met de jute zak. Eens over de streep van deel 1 laten ze de zak achter en gaan via deel 2 (over de wip) en deel 3 (over en onder de poortjes) tot aan de mand. Ze nemen 1 plaat naar keuze uit de mand en gooien deze van achter de lijn in de zak. Elke plaat mag maar 1x gegooid worden. Na het gooien van deze ene plaat leggen ze het parcours in omgekeerde richting terug af. Zodra de zak terug over de startstreep is, kruipt de speler eruit en wordt de ketting doorgegeven. Na ontvangen van de ketting mag de volgende speler vertrekken. Het parcours moet dus steeds in beide richtingen volledig afgelegd worden.

Zodra de laatste plaat uit de bak gehaald is, mag de koord doorgesneden worden met het scheermesje om zo de raket te laten landen op het landingsplatform onder de hoge constructie. Als de raket geland is, moet een astronaut de vlag eruit nemen, het parcours in omgekeerde richting afleggen (poortjes onder + over – langs de wip door – slalom al wandelend) en de vlag planten achter de startstreep. Zodra de vlag in de grond geplant is, is het spel afgelopen.

De snelste tijd telt voor de helft van de punten en het aantal juist gegooide platen in de zak telt voor de andere helft van de punten.

Tekening:





# Oppehoofden: kinderspel – ouderwets koken

## Doel van het spel:

Tennisballen zo snel mogelijk overbrengen van het startpunt naar de buizen waar punten gescoord worden.

## Spelers (aantal, eventueel aantal vrouwen):

Alle kinderen geboren in 2007 t.e.m. 2013

## Materiaal:

Geef een opsomming van het materiaal dat je nodig hebt voor je spel.

## Verloop van het spel:

### Start

BEGIN van het spel: Iedereen staat in het startvak, behalve spelers 1, 2 en 3 (en 4):

- Speler 1: staat op stip op 2de meter (halve meter achter de startlijn) en heeft een GAMEL (A) vast
- Speler 2: staat op stip op meter 3 in tweede vak en heeft een GOOT (1m) vast
- Speler 3: staat op de stip op meter 4 en heeft nog **NIETS**

### Spelverloop

- **Speler 1** geeft de bal via de gamel door aan **speler 2**, die deze opvangt in zijn goot. Speler 1 loopt na doorgeven bal meteen door naar zijn nieuwe positie (na speler 3) en geeft onderweg zijn gamel door aan **speler 3**.
- **Speler 2** deponert de bal zo snel mogelijk in de gamel van **speler 3**, loopt DAARNA op zijn beurt door naar zijn nieuwe positie (na speler 1) maar geeft onderweg zijn goot door aan **speler 1**.
- **Speler 3** geeft de bal via de gamel door aan **speler 1**, die deze opvangt in de goot die hij nu vast heeft. **Speler 3** loopt na doorgave bal door naar zijn nieuwe positie en geeft onderweg opnieuw zijn gamel door aan **speler 2**.
- Eenmaal aangekomen aan het eindpunt mag speler 1; 2 & 3 een tennisbal gooien naar genummerde bakken. Elke bak staat heeft punten naarmate de moeilijkheidsgraad zijn er 1/2/3 punten te verdienen. De overgebrachte bal + 2 ballen te nemen uit de bak die aan het gooi punt staat

Zodra speler 1 de eerste keer op zijn nieuwe positie staat mogen speler 4/5/6 hetzelfde parcours afleggen als speler 1; 2 & 3.

## Regels

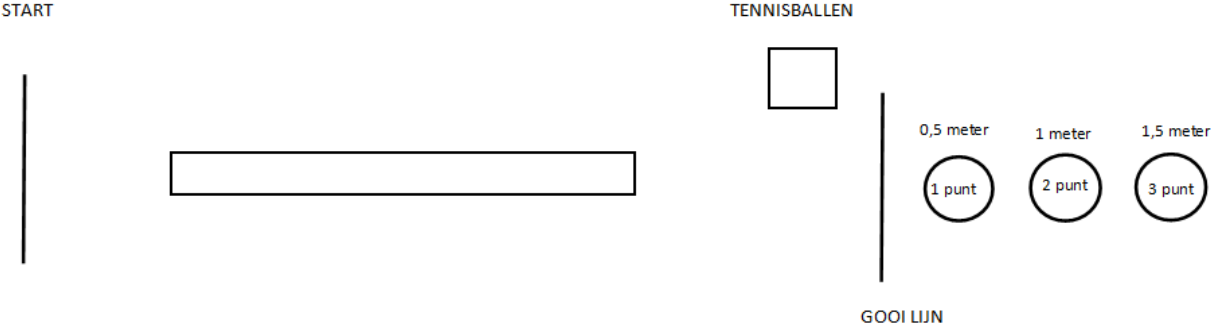
Gedurende het parcours mag het lichaam niet gebruikt worden om de bal op te vangen en door te geven.

Tennisbal die onderweg de grond raakt: ter plaatse herstellen (door een volwassen begeleider)

De "hindernissen" moeten genomen worden.

Bij start ligt er een tennisbal in de gamel van speler 1.  
Alle kinderen spelen het spel op volgorde, dit wil zeggen dat er steeds achteraan aangesloten wordt.

Tekening:



# Groen: Back to the 90's

## Doel van het spel:

Het doel van het spel is om flippo's te verzamelen. De spice girls moeten deze flippo's overbrengen en aan Bart Kaëll geven. Bart Kaëll mag vervolgens aan het rad van fortuin draaien.

## Spelers:

- 1 visser (geblinddoekt)
- begeleider 1 bij de visser
- begeleider 2 bij het aangeven van de flippo's aan de spice girls
- 5 spice girls
- 1 Bart Kaëll (aan rad van fortuin)

## Materiaal:

- Blinddoek
- 16 flippo's + 1 jokerflippo
- 1 vishengel
- 1 zwembadje waar flippo's inliggen
- 2 vakken (1 bij begeleider 2 en 1 bij Bart Kaëll)
- 5 jute zakken
- 3 slalompalen
- 2 kegels
- Rad van fortuin

## Verloop van het spel:

De visser moet de flippo's geblinddoekt uit de bak vissen met de vishengel. Bij de visser staat begeleider 1 die instructies mag geven om de visser te helpen (mag de visser niet aanraken!). De visser mag vrij bewegen. Als de visser een flippo heeft opgevist, legt deze de flippo met behulp van de vishengel in het vak bij begeleider 2. Begeleider 2 mag de flippo van de vishengel afpakken wanneer deze boven de loszone hangt. Er mag per vangst maar één flippo per keer gevangen worden. Begeleider 2 geeft de flippo door aan een spice girl.

De spice girl legt een parcours af in een jute zak (slalom, achter kegel door, rechtdoor, achter kegel door) met de flippo in de hand. De flippo mag onderweg niet vallen. Indien de flippo toch valt, dan moet de spice girl terug lopen naar de start van het parcours en het parcours opnieuw afleggen. Na het parcours legt de spice girl de flippo in het vak bij Bart Kaëll.

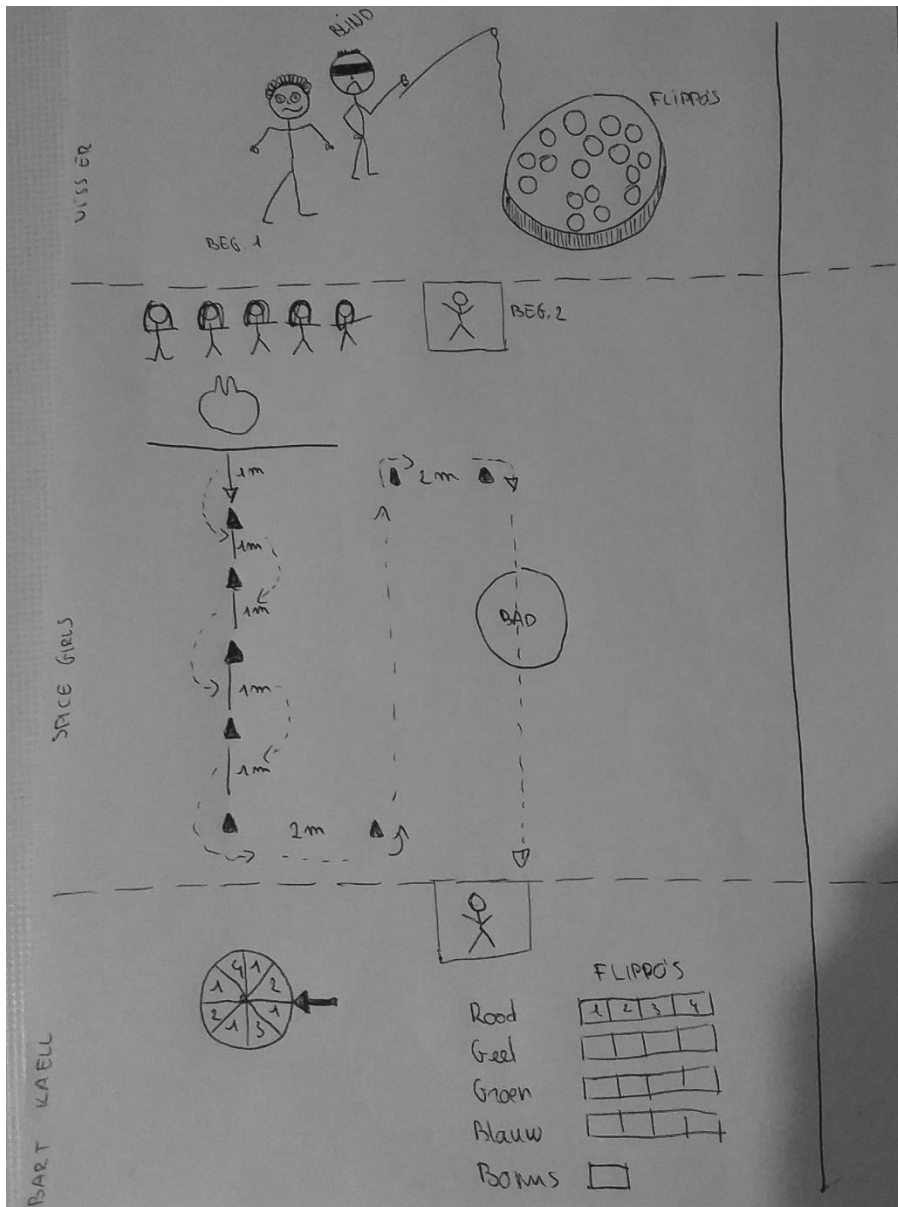
Wanneer er van de flippo's 4 zijn verzameld van dezelfde kleur, moet Bart Kaëll 1 keer aan het rad draaien. Er is maar 1 jokerflippo, Bart Kaëll mag meteen aan het rad draaien als deze overgebracht is door de spice girls. Op het rad staat duidelijk aangeduid wat de beginpositie is van het rad. Bart Kaëll moet zorgen dat het rad op de beginpositie staat vooraleer hij eraan draait. Het rad moet minimum 1 omwenteling maken. Op ieder vak van het rad staan punten van 1 tot 4.

De tijd wordt stopgezet als alle flippo's verzameld zijn. Het spel duurt maximaal 5 minuten.

**Opgelet:** er wordt niet aan het rad gedraaid maar dit gebeurt nadat alle kleuren gespeeld hebben. Op die manier wordt er slechts 1 rad gebruikt en is het gelijk voor alle kleuren. Het rad moet minstens 1 ronde afleggen.

**Puntentelling:** de punten van het rad tellen. Deze punten worden opgeteld (er kan maximum 5 keer aan het rad gedraaid worden dus deze som is minimum 5 en maximum 20). De ploeg met de meeste punten wint het spel. Indien er een gelijkstand is dan wordt er gekeken naar de tijd.

## Tekening:



# Rood: That 70's game show

## Doel van het spel:

Zo snel mogelijk de juiste volgorde van de kleuren raden in het Mastermind spel.  
Max. 5 min

## Spelers (aantal, eventueel aantal vrouwen):

8 spelers

- 2 spelers van het geboortjaar 2006 tot en met 19j (m+v)
- 2 spelers 20 j – 29 j (m+v)
- 2 spelers 30 j – 39 j (m+v)
- 2 spelers 40j - .... (m+v)

2 overbrengers voor de hockey sticks

## Materiaal:

- Hungry Hippo-spel. (onderdeel wordt aangebracht door ons)
- 2 hoepels
- 2 hockey sticks
- 31 tennisballen (golf of tennis)

## Verloop van het spel:

Alle 4 kleuren spelen het spel tegelijk.

Het spel start in het midden van het veld. Hier staat het Hungry-Hippo spel opgesteld. De vier kleuren proberen zo snel mogelijk een bal te vangen met de hulp van hun Hippo (stok met vangnet).

In het vak liggen 31 verschillende balletjes met daarop 1 nummer.

Eens ze een bal gevangen hebben kijken ze welk nummer op het balletje staat en tonen ze dit aan het jurylid wat bij de hinkelbaan staat en beginnen ze aan het parcours.

De eerste hindernis is het hinkelspel. Het nummertje wat op de bal staat is het nummer wat ze moeten overslaan tijdens het hinkelspel. Ze hinkelen over het aangegeven pad naar de volgende hindernis.

De tweede hindernis is hoela-hoepen. Ze moeten minstens 10 seconden hoela-hoepen om door te mogen gaan naar de volgende hindernis. Als het binnen de 25 seconden niet gelukt is mogen ze ook door naar de volgende hindernis.

De derde hindernis is het slalomparcours. Aan de streep liggen hockeysticks.

Ze nemen de bal die ze gevangen hebben bij de hungry hippos, leggen deze op de grond, pakken een hockeystick en slalommen met de hockeystick en de bal op de grond door de slalom

Nadat de spelers de slalom hebben afgelegd mag de hockeystickterugbrenger die daar staat te wachten de hockeystick terugbrengen naar de startlijn van de slalom.

Nadat het parcours is afgelegd komen ze aan bij het Mastermind-spel.

Iedere speler die hier aan komt mag 1 kleur zetten van de combinatie.

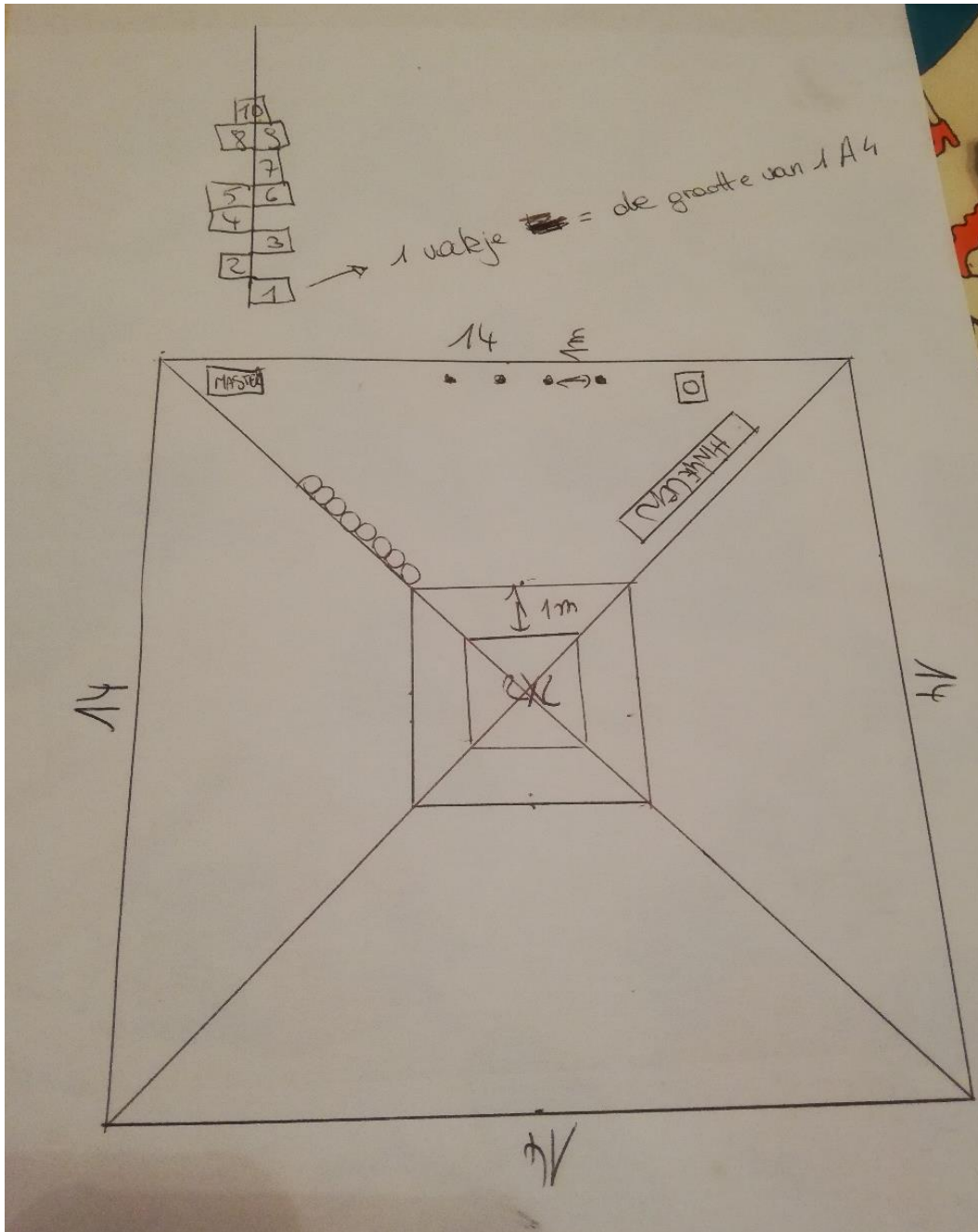
1 kleurencombinatie bestaat uit 4 verschillende kleuren. De jury schrijft langs de lijn het aantal juiste kleuren – opgelet, de jury zegt niet welke juist staat.

Heeft de speler zijn kleur geplaatst dan loopt de speler terug naar het hippo-spel en laat het balletje via het buisje terug in de hippo-pit rollen.

### **Opmerkingen:**

- Bij het Hippospel. Er zijn drie sets van 10 gewone ballen. 1 is in een speciale kleur. Deze geeft recht op 2 kleuren te plaatsen bij het Mastermindspel.
- Tijdens het hinkelspel. Als tijdens het hinkelen niet het juiste vak wordt overgeslagen dienen ze terug van de startlijn bij het Hinkelspel te beginnen. Er wordt ook niet gewisseld van been tijdens het hinkelen
- Tijdens het hoela-hoepen. De hoela-hoep dient boven de heupen gehoelahoep te blijven en dient gedurende 10 seconden in beweging te blijven. Armen moeten ten alle tijden boven de hoela-hoep blijven en de hoela hoep dient in beweging te blijven tussen oksels en heupen.
- Bij het Mastermind-spel:
  - Ieder jurylid die bij de Mastermindpositie staat bedenkt 1 code. Ze moeten alle 4 verschillend zijn van elkaar. Deze code wordt ook aan niemand anders bezorgt.
  - Onder geen beding mag de spelleider, kapitein of andere speler op het veld de speler die aan zet is helpen bij het mastermind spel!

## Tekening:



Het vierkant in het midden is het Hungry Hippo spel.

Dan heb je het hinkelen. Het hinkelspel is niet het klassieke maar zoals getekend boven het grote vierkant.

En het vierkantje met het cirkeltje is zo een houten vierkant voor te hoela-hoepen. En daarna (de 4 puntjes) zijn kegels voor te slalommen.

En daarna heb je een opstelling voor het Mastermind-spel

## geheim spel

Dit spel wordt pas voorgesteld aan de kleuren 5 minuten voor het gespeeld wordt.

