

Létraverseny * meerkamp



A hexathlon dinamikus változata, ahol a csapatok kihívást jelentenek egymásnak, hogy a létra legmagasabb helyére jussanak.

Játék információk

Kor: 10+

Létszám: 16+ (4 fős csapatok, maximum 8 játékos)

Csapatok száma: 4+

Játéktér: szabadtéren

Vezető: 1 játékvezető, szükség esetén egy felügyelő eseményenként

Játék időtartama: 10-15 perc részenként, összesen 180 perc

Anyag

- Létra (amely felállítható fordított V alakban, kétoldali lépcsőkkel)
- Krétatábla + kréta
- Bírói síp a kezdés és a befejezés jelzésére
- Anyagok a különböző részekhez

Előkészítés

A létrát az összes játékrész között egy központi helyen állítjuk fel. Minden rész előkészítve.

A résztvevők összegyűlnek a létra közelében. Ezután a csapatokat felosztják. Minden csapat kap egy táblát + krétát, amire felírják a csapatuk nevét. Miután

megvan a csapat neve, felakaszthatják a táblájukat a létra bármelyik oldalára. Ha minden tábla felkerült, kezdődhet a kihívás.....

Kihívás

Egy csapat csak olyan csapatokat hívhat ki, amelyek 1 hellyel alattuk vagy felettük vannak, vagy a létra másik oldalán lévő csapatot ugyanazon a szinten. A kihívó csapat dönti el, hogy melyik rész kerül végrehajtásra. Minden kihívás győztes csapata kicserélheti a saját tábláját az ellenfél táblájával. A cél az, hogy a játékidő végére (amelyet a játékvezető határoz meg) a csapat nevével ellátott tábla a létra tetején lógjon.

A játékvezető utolsó jelére következik a döntő, az egyes létrák 1. és 2. helyezettjei játsszák a döntőt az 1. és 2. helyért, illetve a 3. és 4. helyért. A lejátszandó játékot a csoport többi tagja határozza meg.

Ötletek alkatrészekhez

- Íjászverseny
- Kötélhíd
- Fűrj labdák
- húzóverseny (élőben)
- Zsákos verseny
- Írjatok le annyi fiú/lány nevet, amennyit csak tudtok három perc alatt
- Nehéz kérdés(ek)
- Palackivás (Melyik csapat üríti ki először egy palack 1/3-át szívószállal)
- A lehető leggyorsabb árbocdobás (variáció különböző vagy akár több csomóval)
- Fűrészelés egy fatörzsön
- Szögek beverése (Ki veri be a szöveget egészen a fatörzsbe, a csapatok felváltva. Aki 3 kör után a legjobb, az nyer)
- stb...

További ötletek alkatrészekhez

www.spelensite.be

www.jeugdwerker.be

www.spellenmap.nl

www.jeugdwerkidee.nl

Kép

Cím fotó: freedigitalphotos.net