

Inleiding

In dit boekje zijn zo'n 250 (klassieke) binnen en buiten spelen voor verkenners bijeengebracht.

De spelen zijn in negen hoofdstukken volgens de beginopstelling van het spel gerangschikt. Alle spelen met dezelfde beginopstelling vormen een hoofdstuk, dat vooraf gegaan wordt door een uitleg en schematische overzicht van de beginopstelling en de gebruikte termen. In hoofdstuk 10 zijn diverse andere spelen opgenomen. De spelen zijn doorlopend genummerd. Het eerste spel in een hoofdstuk is telkens uitgebreid met variaties. Op dit moment is het een nagenoeg ongewijzigde elektronische uitgave van het boekje "Verkennerspelen" van de voormalige Nederlandse Pandvinders Vereniging..

Vlaardingen december 2003.

[Mailto: r.scheurkogel@hccnet.nl](mailto:r.scheurkogel@hccnet.nl)

Formaties

In dit bestek leek het nuttig de bestaande formaties op te nemen. Elke formatie is hier schematisch voorgesteld, terwijl tevens is aangegeven op welk teken van de spelleider de troep die formatie inneemt. In het algemeen moet gelden, dat de spelers dezelfde houding aannemen als de leider, hetzij met de voeten aaneengesloten, hetzij in ruststand. Om tot twee rijen te komen, lenen zich verschillende formaties. Het straatje en de V-formatie geven direct een oplossing, terwijl de linie de mogelijkheid geeft af te nummeren. In dit verband zij opgemerkt, dat kiezen om tot twee partijen te komen, uit den boze is. Tegen 'loten' om tot keuze van speelhelft of recht van spelopening te komen, is natuurlijk geen enkel bezwaar.

Het spel

Elk spel heeft een bepaald doel. De spelers worden tijdens het spel lichamenlijk of geestelijk getraind. Elk spel is dus min of meer instructief en geeft tevens ontspanning. Het zal vaak nodig zijn, het spel te koppelen aan een bepaald verhaal, wanneer het hele programma zich rond een bepaald verhaal of een gebeurtenis afspeelt. Iedere spelleider ziet wel kans de daartoe geschikte spelen aan het verhaal aan te passen. Indien men eenzelfde spel later nog eens met succes wil spelen, dan is het zaak het spel te beëindigen op het moment dat het juist goed gaat. Dat kost wel eens moeite, maar het biedt het voordeel, dat hetzelfde spel na verloop van enige weken weer enthousiast ontvangen wordt. De meeste van de hier genoemde spelen moeten niet langer dan 10 minuten duren.

Speluitleg

Om een spel duidelijk te kunnen uitleggen zal het vaak nodig blijken, dat de spelleider zijn troep zodanig opstelt, dat de spelers niet alleen alles kunnen horen wat de spelleider zegt, maar ook een eventueel gebaar of een handeling kunnen zien. Indien het aantal spelers

niet te groot is, is de linie of de V-formatie (zie formaties) de aangewezen opstelling. Is het aantal spelers wél groot, dan is het beter de troep op te stellen in wielspaakformatie, waarbij de patrouilles zodanig zijn opgesteld, dat de grootste speler achteraan en de kleinste vooraan staat, terwijl de PL rechts naast de patrouille staat (zie formaties). De spelleider dient het spel zo kort en zo duidelijk mogelijk uit te leggen, en zó dat iedere speler het gesprokene verstaat en begrijpt.

Spelregels

Het is niet uitgesloten, dat de spelleider een bepaald spel tot nog toe volgens andere regels heeft gespeeld dan hier vermeld. Als deze regels goed bevallen, moet hij ze beslist handhaven.

Indien het aantal spelregels nogal groot is, verdient het aanbeveling eerst in een inleidend spel een gedeelte van de regels op te nemen, om eerst later, wanneer het spel in zijn definitieve vorm wordt gespeeld, de nog resterende regels in te voeren. Hoewel spelen met weinig spelregels goed voldoen, hoeft de spelleider de meer ingewikkelde spelen niet te vermijden. Na enige inleidende spelen kan een meer gecompliceerd spel zeker in een behoefte van de jongens voorzien.

Hoe groot of hoe klein het aantal spelregels overigens ook is, het is de taak van de spelleider er op toe te zien, dat alle spelregels in acht genomen worden. In de eerste plaats om eerlijk spel te bevorderen en in de tweede plaats om de partij die de regels wel navolgt, niet te benadelen, door fouten van de andere partij oogluikend toe te staan.

Spelleider

De spelleider zal zich bij elk spel zodanig opstellen, dat hij voldoende overzicht heeft over de speelruimte. Over het algemeen moet de spelleider proberen alle spelers van het begin tot het eind actief bij het spel te betrekken. Indien er een spel gedaan wordt, waarbij steeds een speler afvalt, is het noodzakelijk deze spelers op een of andere wijze weer bij het spel te betrekken. In veel van de vermelde spelen wordt gesproken van een 'foutpunt'. Met opzet is het woord strafpunt vermeden. Deze foutpunten geven een mogelijkheid na het spel een winnaar aan te wijzen. Een andere vorm van beloning dan het aanheffen van een yell voor de winnaar of de winnende ploeg, is absoluut niet nodig. Alleen het feit dat een speler gewonnen heeft, vormt al een beloning op zich.

Spelensysteem

Vele spelvaarders beschikken over een uitgebreid Spelensysteem, hetzij in boekvorm, hetzij op kaarten. Aangezien de speler steeds weer nieuwe variaties en nieuwe spelen ontdekt of maakt, heeft een dergelijk Spelensysteem zeker wel nut. Een vorm van spelnotitie is :

- Aard van het spel:
- Naam:
- Bron:
- Benodigdheden:
- Speelruimte:
- Beginopstelling:
- Regels:
- Opmerkingen:
- Variaties:
- Gespeelde data:

Deze vorm van vastleggen van spelen is erg uitgebreid en kan naar eigen inzicht worden gewijzigd.

Variaties

Als we de spelers steeds iets nieuws willen bieden, is het nodig variaties te bedenken op al gedane spelen. Het ene spel leent zich er beter voor gevarieerd te worden dan het andere. Er zijn zeker spelen te noemen, waarop zonder al te veel moeite tien of meer variaties te bedenken zijn. Een variatie is vaak het gevolg van één of meer spelregelwijzigingen.

Andere mogelijkheden om tot variaties te komen zijn:

- Invoering van andere of aanvullende spelregels;
- Combineren van variaties;
- Een bepaald voorwerp als spelobject willen invoeren;
- Een spel aanpassen aan een thema;
- Combineren van twee spelen;
- Een spel verbinden aan een bepaalde klasse- of insigne eis.

Niet alle variaties zullen even geslaagd zijn. De speler zal dus op grond van zijn ervaring steeds even nagaan of een bepaalde variatie kans van slagen heeft.

De hoofdstuk indeling

1. Kringspelen
2. Kringspelen met binnespeler
3. Estafettes
4. Twee rijen tegenover elkaar
5. In twee vakken
6. In twee vakken met een doel
7. De patrouilles in hun lokaal
8. Aan twee zijden van een speelruimte
9. Verspreid over de speelruimte
10. Diversen

De inhoud naar speltype

Stoom afblazen

Hieronder zijn die spelen genoemd, waarbij alle spelers gedurende het gehele spel actief zijn.

1 t/m 6 - 25 - 26 - 34 t/m 36 - 71 - 78 - 86 - 104 t/m 115 - 119 - 120 - 123 - 130 t/m 145 - 147 - 149 t/m 161 - 188 - 189 - 191 - 204 - 213 - 214 - 218 t/m 224 - 226 t/m 230 - 235 t/m 237 - 254.

Instructiespelen

Hieronder zijn die spelen genoemd, waarbij een of andere vaardigheid in spelvorm wordt geïnstrueerd.

Kaart en kompas: 9 - 60 - 76 - 190 - 195 - 199.

Kim: 9 - 54 - 162 t/m 168 - 206 - 225

Seinen: 14 - 22 - 49 - 67 t/m 69 - 74 - 83 - 105 - 192 t/m 194 - 196 t/m 200 - 238.

Touwverbindingen: 23 - 53 - 55 - 82 - 84 - 99 - 121 - 122 - 126 - 127 - 239.

Onderscheidingstekens: 56 t/m 59 - 199.

Natuur: 202 - 203.

Schatten: 24 - 205.

Stokspelen

Hieronder zijn die spelen genoemd, waarbij de stok het enige spelmateriaal vormt.

8 - 14 - 15 - 16 - 37 - 45 - 52 - 64 - 89 - 93 - 108 - 110 t/m 114 - 217.

Hieronder zijn die spelen genoemd, waarbij de stok mede het spelmateriaal vormt.

4 - 46 - 84 - 92 - 115 - 122 - 146 - 147 - 149 - 155.

Balspelen

Hieronder zijn die spelen genoemd, waarbij de bal het enige spelmateriaal vormt.

1 - 2 - 5 - 6 - 27 - 30 - 39 - 41 - 42 - 44 - 47 - 61 - 62 - 63 - 94 - 95 - 96 - 129 t/m 139 - 141 - 142 - 156 t/m 161 - 194 - 207 t/m 212 - 214 - 215 - 219 t/m 222 - 228 t/m 236 - 247 - 253 - 254.

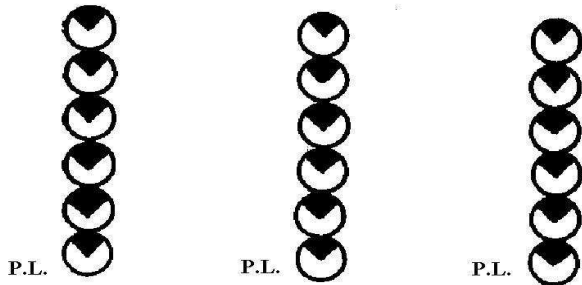
Hieronder zijn die spelen genoemd, waarbij de bal mede het spelmateriaal vormt.

3 - 4 - 28 - 29 - 32 - 33 - 46 - 73 - 150 - 151 - 153 - 154 - 213 - 223 - 226 - 240 - 242 t/m 246 - 251.

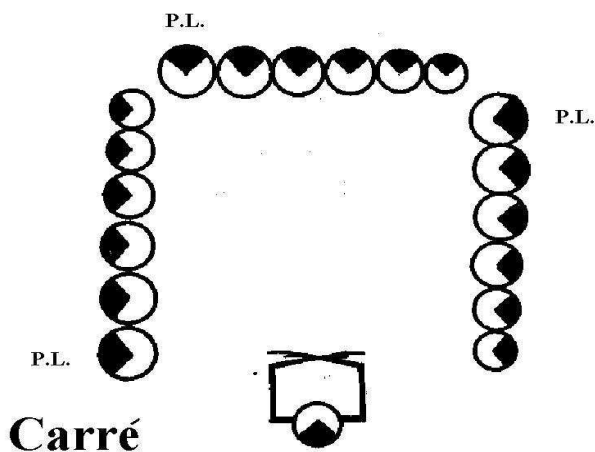
Estafettes

Hoofdstuk III de spelen 43 t/m 99.

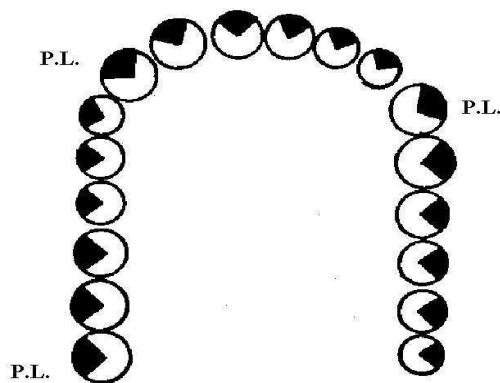
Spel formaties en tekens van de spelleider



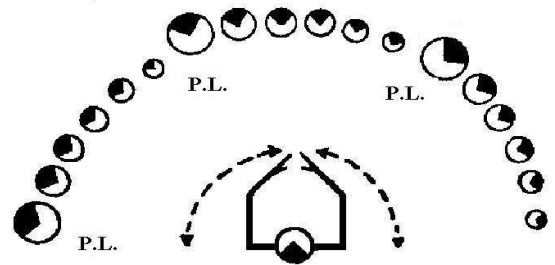
Estafette



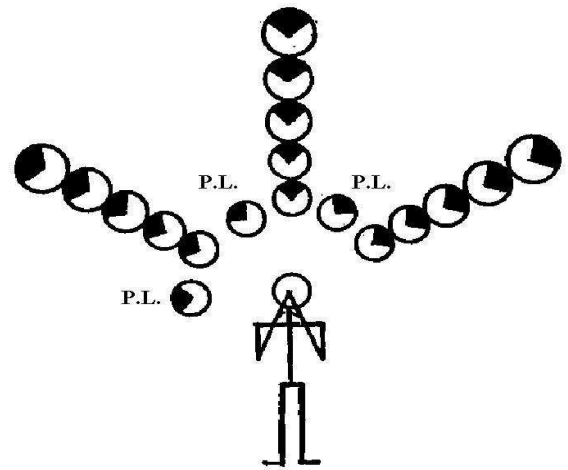
Carré



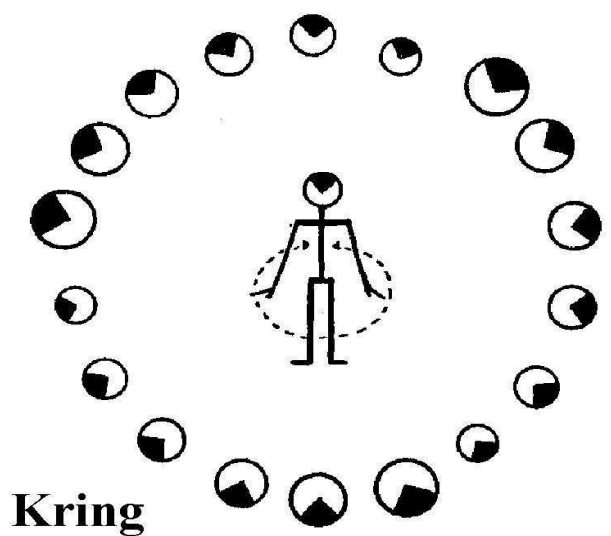
Hoefijzer



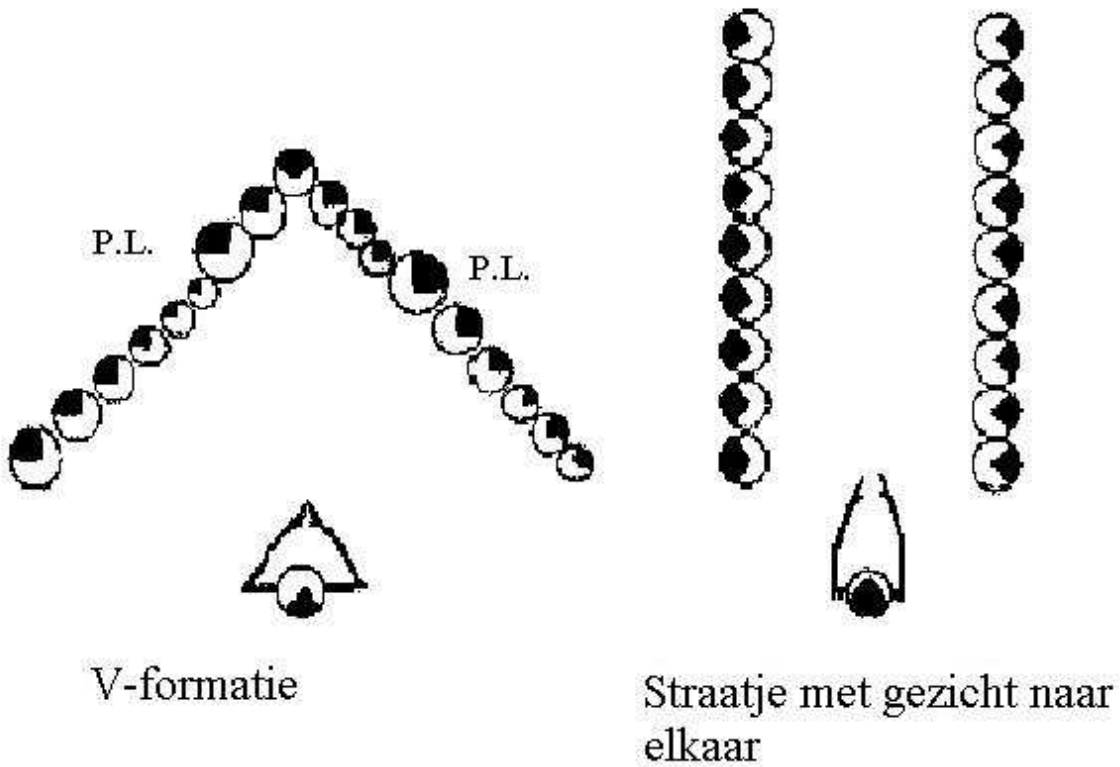
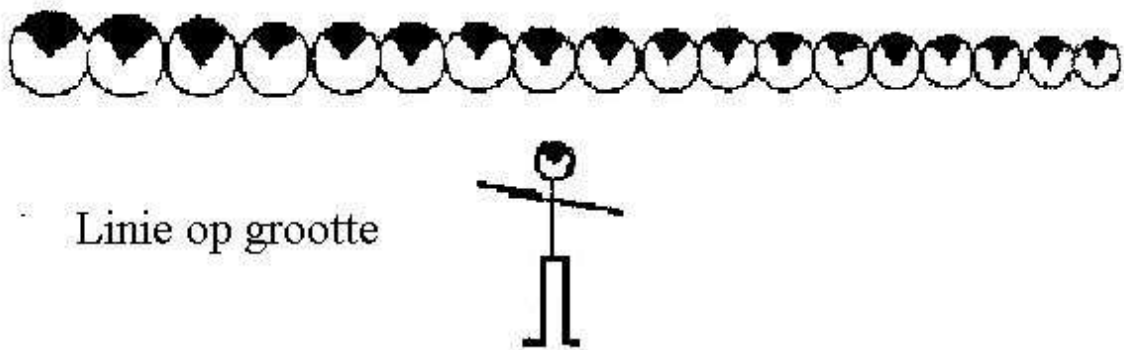
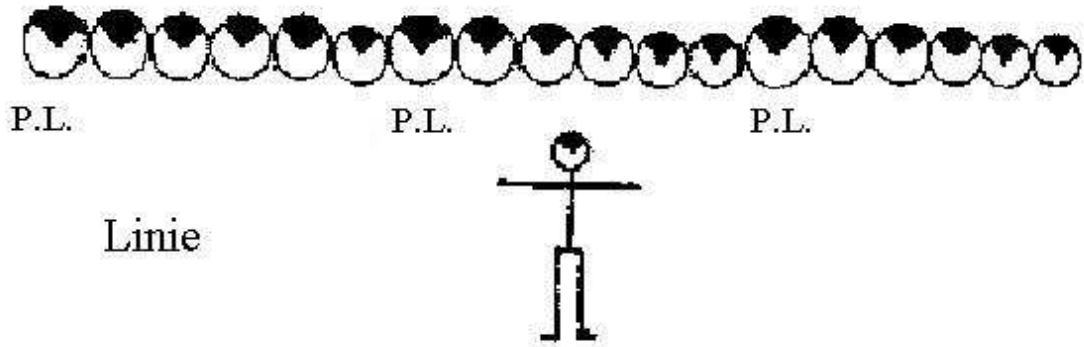
Halve kring



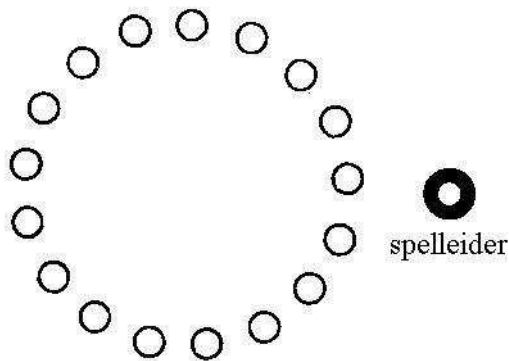
Wielspaak



Kring



Hoofdstuk 1: Kringspelen



1 - Kringstompbal

Alle spelers staan in spreidstand; de voeten van de spelers onderling aaneengesloten. De spelleider geeft aan een der spelers een grote bal. Deze slaat de bal, met één hand, over de grond naar een der andere spelers, met de bedoeling, dat de bal tussen diens benen door zal gaan. Deze laatste speler mag dat voorkomen, door de bal tijdig weg te stompen in een andere richting. Zo gaat de bal van de ene speler naar de andere. .

Wanneer de bal echter bij iemand tussen de benen doorgaat, krijgt die speler een output, wat hij onthoudt tot het eind van het spel. Tevens zorgt hij er voor, dat de bal weer in het spel komt. De spelers mogen gedurende dit spel hun knieën niet buigen. Welke speler heeft na verloop van een bepaalde tijd de minste oostpunten?

Variaties hierop:

2 — Twee ballen in het spel brengen.

3 — In het midden van de cirkel

Zet de spelleider een kegel of een fles neer. De speler die bij het overspelen de bal tegen de kegel laat komen, krijgt ook een foutpunt.

4 — De spelers zijn nu in het bezit van een verkennerstok en spelen daarmee de bal over.

5 — Eén van de spelers gaat midden in de kring staan. Tijdens het samenspel van de anderen, kan hij ingrijpen door de bal van richting te doen veranderen. Zodra de bal bij iemand tussen de benen doorgaat, neemt deze laatste de plaats van de speler in het midden van de cirkel over.

6 — De speler bij wie de bal tussen de benen doorgaat, verlaat de kring om de bal op te halen. De andere spelers verlaten eveneens hun plaats en lopen zo ver mogelijk van de bal vandaan. Zodra de speler de bal bereikt heeft, blijven alle andere spelers onmiddellijk staan. De speler met de bal probeert een der andere spelers door een directe worp af te gooien, wat deze alleen kunnen voorkomen door de bal te ontwijken,

waarbij de voeten niet verplaatst mogen worden. Is de worp raak, dan gaat de foutpunt van de werper over op de afgeworpene. Raakt de werper niemand, dan behoudt hij zijn foutpunt. Iedereen gaat daarna snel terug naar zijn plaats in de kring en het spel wordt hervat.

7 - De sterkste schakel

De spelers pakken elkaar stevig bij de polsen. Langzaam wijken alle spelers achteruit. Het koppel dat eikaars handen loslaat, verdwijnt uit de kring. Zo doorgaand blijven er een of twee spelers over, die blijken de sterkste schakel te vormen.

8 - Stokwisselen

Alle spelers zetten hun verkennerstok voor zich op de grond en houden die met twee handen vast. Als de spelleider één keer fluit, gaat ieder één plaats naar links, terwijl hij zijn eigen stok direct loslaat en die van zijn buurman vastpakt. Bij twee keer fluiten gaat ieder een plaats naar rechts en bij drie keer fluiten blijft ieder onbeweeglijk staan. Valt een stok op de grond, doordat de speler voor wie hij bestemd is, hem niet tijdig heeft vastgepakt, dan gaat die speler binnen de kring staan met medeneming van de gevallen stok. De uitgevallen spelers kunnen binnen de eerste kring een tweede kring vormen en daar opnieuw aan het spel meedoen. (In plaats van fluitsignalen kunnen ook andere tekens gebruikt worden b.v. links-rechts, enz., tekens met de hand, of morsetekens etc.)

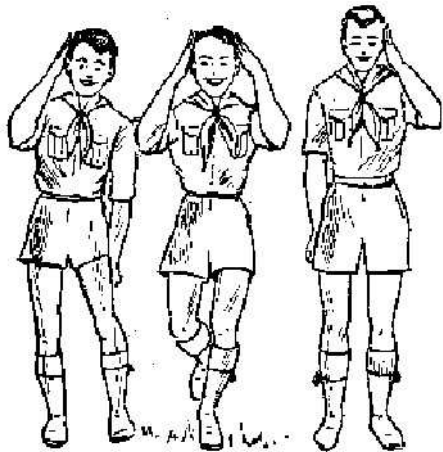
9 - Kompas-Kimspel

Binnen de kring is op de grond een kompasroos getekend met 16 streken. Bij elke streek ligt een willekeurig voorwerp. De spelers krijgen twee minuten gelegenheid om een en ander goed in zich op te nemen en noteren vervolgens (per patrouille of individueel), de namen der voorwerpen met de bijbehorende kompasstreken. (Een volgende keer geeft u het noorden niet aan tijdens het 'kijken', maar zegt daarna b.v. 'Het mes ligt op z.o., noteer nu de andere voorwerpen met vermelding van de goede kompasstreken'.)

10 - Voetbal zonder bal

De spelleider neemt plaats in de kring en vertelt, dat zijn hoofd, dat hij met beide handen vasthoudt, de bal voorstelt. Vervolgens kijkt hij een der spelers aan en maakt met beide handen een beweging van werpen. De speler die hierbij aangekeken wordt, vangt de bal, door eveneens beide handen naar zijn hoofd te brengen. Zijn rechter buurman stelt de rechter doelpaal voor en brengt daartoe alleen zijn rechter hand naar het hoofd. Zijn andere buurman stelt de linker doelpaal voor en brengt dus de linker hand naar het hoofd. De drie spelers die hierbij betrokken zijn, moeten onmiddellijk

na de schijnworp reageren. De spelleider verdwijnt, na zijn inleidende worp, uit de kring. De speler die de 'bal' van de spelleider ontvangen heeft, werpt, na iemand uit de kring duidelijk aangekeken te hebben, de fictieve bal weg, die weer op dezelfde wijze gevangen moet worden, dus: de vanger brengt beide handen, zijn rechter buurman de rechter hand en de linker buurman de linker hand naar het hoofd. Dit spel moet snel gespeeld worden en ieder die een verkeerde beweging maakt, wordt door de spelleider aangewezen. Ieder onthoudt voor zich, hoeveel fouten hij gedurende het spel heeft gemaakt. (Ook kunnen wij de jongen die een fout gemaakt heeft, 'bevrozen', d.w.z. hij blijft staan, maar mag niet meer reageren; dat moet zijn buurman doen).



11- Kringtrekken

De spelers houden elkaar stevig vast bij de polsen. Midden in de cirkel wordt een labiel obstakel geplaatst, dat zo hoog is dat de kleinste van de spelers er nog juist wijdsbeens over heen kan zonder het obstakel omver te werpen. Nu proberen de spelers, zonder de kring te verbreken, elkaar tegen het obstakel aan te laten lopen, waardoor het omvalt. Gebeurt dat, dan verlaat de ongeluksvogel de kring en zetten de anderen het spel voort.

(Een stevig touw waarvan de uiteinden aan elkaar geknoopt zijn, en waar alle spelers bij het begin van het spel in gaan staan, met het touw op heuphoogte, terwijl ze het met beide handen vasthouden, is een hulpmiddel om het verbreken van de kring tegen te gaan. Het bezwaar is alleen, dat de spelleider de touwcirkel steeds kleiner moet maken, naarmate het aantal spelers kleiner wordt. Om dit laatste te voorkomen, kan bepaald worden, dat niemand de kring behoeft te verlaten, maar dat de spelers alleen onthouden, hoeveel malen zij zelf het obstakel hebben omgestoten.)

12 -Tantaluskwelling

Alle spelers staan, nu met het gezicht naar buiten gekeerd, binnen een touwcirkel, met het touw ter hoogte van het middel. Van elke patrouille staan de leden bij elkaar en zij proberen door trekken het geheel in de richting van hun patrouillehoek te verplaatsen,

waar een derde spelers moeten elkaar links inhalen. Van welke patrouille staat de 6e man het eerst weer op zijn plaats!

13 - Mepper

Een der spelers is in het bezit van een niet al te dikke rol kranten. Daarmee verlaat hij zijn plaats en loopt achter de kring langs. Iemand stopt hij de rol zo onopvallend mogelijk in de handen (die alle spelers gedurende het spel op de rug moeten houden). Bij het afgeven van de rol, mag de bezorger uiteraard niet stilstaan. Zodra de laatste zijn plaats weer heeft bereikt, probeert de speler die nu in het bezit van de rol is, daarmee één zijner burens te meppen. Het gekozen slachtoffer loopt zo snel mogelijk om de kring heen, teneinde weer vlug op zijn plaats aan te komen; terwijl zijn achtervolger nog steeds probeert hem te raken. Zodra de achtervolgde zijn plaats heeft bereikt, is het uit met de pret van de achtervolger. Is de achtervolgde b.v. minder dan 3x geraakt, dan neemt hij de krant van zijn achtervolger over en bezorgt hem weer zo onopvallend mogelijk, bij een andere speler. Heeft de achtervolgde meer klappen moeten incasseren, dan blijft dezelfde speler 'bezorger'.

14 - Seinspel

In het midden van de kring is op de grond een vierkant of rechthoek getekend, verdeeld in een willekeurig aantal vakken. In elk vakje is een letter geschreven, iedere speler is voorzien van een stok. De patrouilleleden zijn af genummerd. De spelleider seint een letter en noemt een nummer. De speler die met het afgeroepen nummer het eerst de punt van zijn stok in het juiste vakje heeft geplaatst, verdient een punt voor zijn patrouille.

15 - Gebruik stok

Een der spelers heeft een stok en werpt deze in verticale stand met één hand naar een andere speler uit de kring. Deze werpt de stok onmiddellijk weer naar een ander. Ieder onthoudt, hoeveel maal hij de stok niet heeft kunnen vangen (vangen met één of beide handen).

16- Stokspel

Op dezelfde wijze als het vorige spel.

De spelleider staat met de rug naar de spelers toe en fluit op een zeker moment. De speler die op dat ogenblik in het bezit van de stok is, demonstreert een normaal gebruik van de verkennerstok. Dit moet zo snel mogelijk gebeuren. De speler die geen gebruik kan demonstreren, onthoudt dit. Een al getoond gebruik mag niet weer gedemonstreerd worden.

17 - Pisterijden

De spelers staan in patrouillevolgorde in de kring en de leden van elke patrouille zijn genummerd van 1 tot en met 6. Op een teken van de spelleider lopen de nummers 1 met de wijzers van de klok mee om de kring heen, tot zij hun eigen plaats weer bereiken, waar

zij de nummers 2 aantikken. Deze doen op hun beurt hetzelfde, lopend zijn plaats in te nemen, seint de achterste van het aangetikte drietal de eerste letter, de middelste de tweede en de voorste de laatste letter van het genoemde woord (achtereenvolgens, niet gelijktijdig). Zij proberen dat zó snel te doen, dat de looper zijn plaats nog niet heeft bereikt, nadat de voorste de laatste letter heeft geseind. Indien het drietal bij het seinen een fout maakt, of geen kans ziet daarmee eerder klaar te zijn dan de looper zijn plaats bereikt, krijgt het een foutpunt en dezelfde looper krijgt nogmaals een beurt. Als het drietal wel klaar is vóór de looper, krijgt het drietal waar de looper in thuishoort een foutpunt en een van het eerste drietal de loopbeurt.

18 - Pisterijden met aftikken

Gelijk aan pisterijden. Het gaat er nu echter niet om, welke patrouille het snelst is, maar welke patrouille de meeste looers van andere patrouilles aftikt. Alleen spelers die zelf lopen, mogen andere lopers aftikken. Ook is het mogelijk, dat de spel-leider de spelers afnummert tot vier. Hij roept dan een van de nummers 1 t/m 4, waarop de betrokken spelers eenmaal rond de kring lopen, tot zij hun eigen plaats weer hebben bereikt. Tijdens de ronde proberen zij een of meer van de spelers die voor hen lopen, af te tikken, voor die hun plaats hebben bereikt. Welk viertal tikt de meeste spelers af?

19 - Man en paard

Bij deze 'man en paard-spelen' staan de spelers met tweeën achter elkaar. De voorste is het paard.

— Binnen de kring liggen een aantal gelijke voorwerpen, één minder dan het aantal koppels. De mannen gaan te paard. Op een teken springen zij er af, lopen snel links of rechts - al naar van te voren is afgesproken - buiten om de kring heen, tot ze hun eigen paard hebben bereikt, kruipen vervolgens tussen de benen van hun paard door en pakken een van de voorwerpen. Een zal daar uiteraard niet inslagen. Dat koppel verlaat de kring, de spelleider haalt een van de voorwerpen weg en vervolgt het spel. Ook kan men het betreffende koppel gewoon mee laten doen en het een foutpunt geven.

20 — Gelijk aan het voorgaande spel. Zodra de man echter zijn paard heeft bereikt gaat hij niet tussen diens benen door, maar springt snel op zijn rug om daarna uit het midden van de cirkel een van de voorwerpen weg te nemen, zonder van zijn paard te komen.

21 — De spelleider staat nu in het midden van de cirkel en geeft allerlei commando's. B.v. 'Ruiter te paard', 'Ruiter en paard wis selen', 'Ruiter onder het paard door naar voren', 'Paard onder de ruiter door naar achteren', 'Ruiter snel om het paard heen', 'Ruiter te paard en zonder met de voeten aan de grond te komen, om het paard heen klimmen en weer tot zit komen', enz. Het koppel dat

duidelijk als laatste het gegeven commando heeft uitgevoerd, valt uit of krijgt een foutpunt.

22 - Seinspel

De spelers staan in drietallen achter elkaar in een cirkel. Een door de spelleider aangewezen speler loopt buiten om de cirkel, blijft achter een willekeurig drietal staan, tikt daarvan de achterste man aan en roept een woord van drie letters. Terwijl de looper zo snel mogelijk zijn plaats probeert te bereiken, en wel zodanig dat hij om de cirkel heenlopend, eerst nog eenmaal het drietal passeert, alvorens in dezelfde richting doorpatrouilleleden een op de grond liggend voorwerp moet zien op te rapen.

23 - Knopenspel

Een van de spelers heeft een touw. Daarmee loopt hij rond de kring en legt het achter iemand neer. Alle spelers moeten hierbij recht voor zich uitkijken. Denkt een speler dat het touw achter hem is neergelegd, dan kan hij omkijken en het touw pakken. Daarin maakt hij dan de knoop die de spelleider van te voren genoemd heeft en probeert die klaar te hebben voor de looper zijn plaats heeft bereikt. De looper mag zijn plaats eerst innemen, nadat hij al rond lopend zijn 'slachtoffer' nog eenmaal heeft gepasseerd. De spelers aan wie dat niet lukt en de spelers die tevergeefs achter zich kijken, krijgen een foutpunt. Lukt het een speler wel de knoop tijdig klaar te hebben, dan krijgt de looper een foutpunt.

24 - Tijd schatten

De spelers staan in patrouille-volgorde. De spelleider spreekt met de spelers af, dat zij steeds b.v. tien seconden nadat zij zelf getikt zijn, hun linker buurman aantikken. Na een teken van de spelleider die op dat moment zelf de tijd opneemt, wachten de PL's naar schatting tien seconden voor ze hun linker buurman aantikken, enz. Van welke patrouille roept de laatste man op het juiste moment 'tijd'!

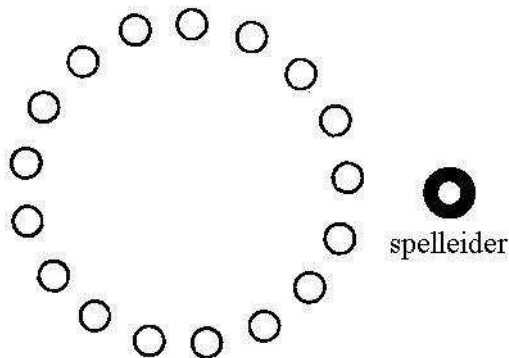
25 - Kasteel bestormen

De helft van het aantal spelers vormt een kring, geven elkaar een arm en gaan dicht tegen elkaar staan. De rest van de spelers bevindt zich buiten de kring. Op een teken van de spelleider bestormen zij het 'Kasteel' en proberen een opening te forceren om zo binnen de kring te komen. Na hoeveel tijd is de aanvallende partij er in geslaagd, binnen de kring door te dringen of hoeveel spelers hebben kans gezien binnen een minuut binnen de kring te komen? Daarna wisselen de twee partijen van taak.

26 - Roven

Als het voorgaande spel. Binnen de kring liggen een aantal voorwerpen op de grond. De aanvallende partij krijgt de opdracht de voorwerpen buiten de kring te brengen. Hoeveel tijd hebben de aanvallers nodig om alle voorwerpen buiten de kring te krijgen?

Hoofdstuk 2 :Kringspelen met binnenspeler



27 - Afwerpen

De kringspelers werpen een bal over en weer en steeds wanneer iemand zijn kans schoon ziet, probeert hij de binnenspeler tegen de benen te raken. Deze probeert een treffer te voorkomen, door met zijn armen de worpen af te weren. De binnenspeler wordt bij een raak-worp vervangen door de speler die de treffer plaatste. De afstand tussen kringspelers en binnenspeler mag niet te klein zijn.

28 — De binnenspeler heeft een slagplank, waarmee hij de worpen moet proberen af te weren.

29 — De binnenspeler staat in een getekend vierkant met zijden van 50cm. De kringspelers moeten de bal in het vakje zien te gooien. De binnenspeler probeert dat te voorkomen door met een slagplank de worpen af te weren.

30 — Meer spelers binnen de kring b.v. als verdedigers van de 'binnenspeler'.

31 — De kringspelers werpen de bal alleen onderhands. De binnenspeler kan alleen raakworpen tegen de benen voorkomen, door ontwijken of opspringen.

32 — De binnenspeler heeft een voorwerp (b.v. emmer, stoel) dat hij voortdurend met beide handen moet vasthouden. De kringspelers proberen met de bal het voorwerp te raken. De binnenspeler probeert dat te voorkomen door het voorwerp tijdig zijwaarts te bewegen of zelf te draaien.

33 — Kist-cricket. De binnenspeler staat op een emmer of een kist en heeft, naar gelang de oefendigheid, een slaghout of een slagplank in de hand, waarmee hij tracht zijn kist tegen raakworpen te beschermen. Een niet te grote bal wordt door de kringspelers over en weer gespeeld en hij die zijn kans schoon ziet een

treffer te plaatsen, werpt de bal in de richting van de kist. Raakt hij die met een directe worp, zonder dat de verdediger kans ziet de bal met zijn slaghout af te weren, dan neemt hij de taak van de verdediger over en men vervolgt het spel. Bij dit spel dient men er wel op te letten, dat de kringspelers buiten een van te voren getrokken cirkel blijven.

34 - Uitbreken

De kringspelers houden elkaar stevig bij de polsen vast en gaan dicht tegen elkaar staan. De binnenspeler tracht ergens een opening te forceren, waardoor hij buiten de kring kan komen. Slaagt hij hierin, dan neemt hij een plaats in de kring in en de spelleider wijst een andere uitbreker aan. Wie heeft daarvoor de minste tijd nodig?

Naar believen, vooral wanneer het aantal spelers nog al te groot is, kunnen meer spelers tegelijk (b.v. patrouille) een uit-breekpoging ondernemen.

35 - Opspringen

De binnenspeler draait een aan een touw bevestigde, opgevolde buitenbal o.i.d., rond. De kringspelers proberen door tijdig op te springen, te voorkomen, dat zij in aanraking komen met de bal of het touw. De binnenspeler dient er voor te zorgen, dat de bal laag boven de grond blijft. Indien een kringspeler in aanraking komt met de bal of met het touw, dan neemt hij de taak van de binnenspeler over.

36 — Opstelling als bij vorige spel. In de gevaarlijke zone liggen nu een aantal voorwerpen (steentjes, bonen o.i.d.). Welke patrouille ziet kans de meeste voorwerpen uit deze gevaarlijke zone weg te halen, zonder geraakt te worden?

37 - Laat staan die stok

De binnenspeler houdt met zijn wijsvinger een stok overeind. Hij roept de naam van een kringspeler af en laat onmiddellijk daarop de stok los. De aangeroepene rent naar de stok en probeert hem op te vangen, vóór de stok op de grond valt. Lukt hem dit, dan houdt hij de stok, weer met de wijsvinger, in bedwang en noemt de naam van een andere speler. Slaagt hij er evenwel niet in de stok tijdig te bereiken, dan krijgt hij een fout-punt, maar zorgt wel weer voor voortzetting van het spel, door de stok op de aangegeven wijze vast te houden en opnieuw een naam te roepen.

38 - Schatbewaker

De binnenspeler is geblinddoekt en bewaakt een willekeurig voorwerp, dat dicht bij hem op de grond ligt. De kringspelers zitten op de grond. De spelleider wijst uit de kring iemand aan, die de binnenspeler onhoorbaar tracht te naderen en dan het voorwerp bij hem weghaalt. Zodra de binnenspeler iets meent te

horen, wijst hij in de richting van waar hij de sluiper verwacht. Wijst hij de sluiper inderdaad duidelijk aan, dan gaat deze weer op zijn plaats in de kring zitten en de spelleider wijst een ander aan. Hij die er in slaagt het voorwerp, zonder aangewezen te worden, weg te halen, neemt de taak van de geblinddoekte speler over.

39 - 1, 2, 3 - gooi!

De binnenspeler ontvangt van de spelleider een bal. De binnenspeler speelt de bal toe aan een kringspeler; deze werpt de bal onmiddellijk naar een tweede en deze naar een derde speler. De laatste speelt de bal direct naar de binnenspeler die hem moet proberen te vangen. Lukt hem dit niet dan gaat de 'werper' in de kring. In hoog tempo spelen, 1, 2, 3 - gooi!

40 - Plank

De kringspelers zitten, met de gestrekte benen naar het middelpunt gericht. De voeten van de spelers moeten nog juist voldoende ruimte overlaten voor een staanplaats, die ingenomen wordt door de binnenspeler. Deze houdt zich zo stijf als een plank en laat zich voorover vallen. De zittende spelers vangen hem met de handen op en geven hem door naar hun burens, of duwen hem in zijn oorspronkelijke houding terug. Bezwijkt iemand onder de last van de plank, dan neemt hij de taak van 'plank' over.

41 - Lummelen

De kringspelers geven een grote bal aan elkaar door of gooien die naar elkaar over. Zodra de binnenspeler er in slaagt een kringspeler aan te tikken die op dat moment in het bezit van de bal is, of de bal in zijn baan aan te raken of te vangen, wordt hij vervangen door de speler die de bal vast heeft of die — zoals in het tweede geval — de bal het laatste heeft aangeraakt. De gewezen binnenspeler neemt de vrijkomende plaats in.

42 - Houdt de bal

De kringspelers staan in spreid-stand, de voeten onderling aaneengesloten, iedere kringspeler houdt de handen op de knieën. De binnenspeler probeert de bal tussen de benen van een speler door te gooien. De kringspelers trachten de bal tegen te houden met handen of knieën, echter zonder de voeten te verplaatsen en zonder de handen van de knieën te nemen. Maakt een speler een van de genoemde fouten of gaat de bal tussen zijn benen door, dan wisselt hij van plaats met de binnenspeler of hij verlaat de kring of blijft in de kring en onthoudt zijn foutpunt. Ook kan men de spelregel invoeren, dat de kringspelers de worpen van de binnenspeler wel mogen afweren, door de handen van de knieën te nemen, maar alleen wanneer de bal werkelijk op hen afkomt. Maakt de binnenspeler echter een schijnbeweging, waarop een speler reageert door de handen van de knieën te nemen, dan begaat hij eenzelfde fout, als wanneer de bal tussen zijn benen door gaat.

Hoofdstuk 3: Estafettes

43 - Uitdelen

Op onderling gelijke afstanden in het verlengde van iedere patrouille liggen b.v. vijf voorwerpen op de grond. Als voorbeeld: een naald, een mok water, een niet opgeschoten 20-meter lijn, een verkennerstok en een geldstuk.

Op een teken van de spel-leider haalt de eerste man de voorwerpen op, gaat terug naar zijn patrouille, deelt ze aan de rechterzijde van zijn patrouille uit, loopt achter langs naar de andere zijde, neemt daar de voorwerpen weer in, legt ze weer op hun oorspronkelijke plaats, tikt de tweede aan en gaat zelf achteraan in de patrouille staan. De tweede herhaalt het voorgaande. Welke patrouille is als eerste klaar?

44 - in plaats van vijf willekeurige voorwerpen liggen er nu vijf kleine ballen. De voorste van iedere patrouille gaat na een teken van de spelleider naar de eerste bal, gooit deze naar de nu voorste man van zijn patrouille, die de bal vangt, zich bukt en in deze houding blijft zitten. Inmiddels is de loper naar de tweede bal toegegaan en gooit deze naar de tweede man van de patrouille, dus over de eerste heen. Zo gooit hij de vijf ballen naar zijn patrouille-leden en zodra de laatste zijn bal heeft, gaan alle patrouille-leden weer staan. De loper haalt vervolgens de ballen op, legt ze terug op de plaatsen waar hij ze gevonden heeft, gaat weer terug naar de patrouille en tikt de volgende aan. Zelf gaat hij nu achteraan staan en de aangetikte speler herhaalt alle handelingen van de vorige.

45 — Inplaats van met ballen kan dit spel ook met verkennerstokken gespeeld worden. De stokken worden dan horizontaal geworpen (met beide handen). De afstand tussen patrouille en stokken mag niet te groot zijn.

46 — Ook bij dit spel liggen vijf kleine ballen op onderling gelijke afstanden in het verlengde van iedere patrouille. De eerste van elke patrouille heeft een stok, waarmee hij, nadat de spelleider gefloten heeft, de ballen een voor een tot achter de keerlijn slaat. Is één aanraking niet voldoende om de bal tot over de keerlijn te doen rollen, dan moet hij die bal eerst verder helpen, alvorens hij de tweede bal over de lijn gaat slaan. Als alle ballen die keerlijn zijn gepasseerd, neemt hij ze op en deelt ze aan de rechterzijde van de patrouille uit, loopt achter langs naar de andere zijde van de patrouille, enz. Bij het aantikken van de tweede geeft hij de stok pas over, welke hij dus tijdens het uitreiken, ophalen en terugleggen van de ballen voortdurend bij zich heeft gehouden.

47 - Dribbelbal

De voorste man van iedere patrouille is in het bezit van een grote bal. Op een sein van de spelleider dribbelen zij met de bal tot achter de keerlijn. Zodra zij die gepasseerd zijn, komen ze op dezelfde wijze met de bal terug, geven hem, bij de patrouille aangekomen, aan nummer twee en gaan zelf achteraan staan. Welke patrouille is het eerst weer in de juiste volgorde opgesteld?

48 - Loodsen

De PL's staan op enige meters voor hun patrouille achter de keerlijn, met het gezicht naar hun patrouille toe. In het gebied tussen de PL's en de rest van de troep liggen een aantal niet te kleine voorwerpen. De patrouille-leden zijn geblinddoekt. Op een sein van de spelleider beginnen de PL's de tweede man van hun patrouille tot achter de keerlijn te loodsen door mondeling allerlei aanwijzingen te geven. B.v. 'Twee passen naar voren', 'Een beetje naar links', enz. De lopers mogen daarbij geen enkel voorwerp aanraken. Gebeurt dat wel, dan krijgt die patrouille een foutpunt. Zodra de eerste is overgeloodst, mag de volgende op weg gaan, weer alleen op aanwijzingen van de PL. Welke patrouille behaalt de minste foutpunten en is het snelst over?

(Op een groter terrein kan de patrouille als geheel 'geloodst' worden.)

49 - Loodsen als seinspel

Dit spel wordt op dezelfde wijze gespeeld als het voorgaande spel, echter met dit verschil, dat de PL zijn instructies geeft met een fluit (morsetekens) volgens een systeem, dat hij voor de aanvang van het spel met zijn patrouilleleden bespreekt.

50 - Anti-lopen

Elke patrouille heeft een fiets, bij voorkeur de kleinste waarover de patrouille kan beschikken. Op een teken van de spelleider stappen de no's 1 van elke patrouille op de fiets en zodra een fluitsein wordt gegeven, gaan de voeten der berijders van de grond en fietsen ze zo langzaam mogelijk naar de andere zijde van de speelruimte, zonder daarbij onderweg met een of beide voeten de grond te raken. Wie van elke serie het laatst met zijn voorwiel over de keerlijn komt, verdient voor zijn patrouille een punt. Zij die onderweg wel de grond raken, kunnen geen winnaar van hun serie worden. Het verdient aanbeveling voor iedere patrouille een baan uit te zetten van b.v. 1 meter breed, waarvan de rijders, op straffe van uitschakeling, de grenzen niet mogen passeren. Welke patrouille behaalt de meeste punten?

51 - Bloempotwedloop

Voor iedere patrouille staan twee bloempotten, bussen of desnoods plankjes. Op een fluit-sigitaal van de spelleider stappen de voorsten op de bloempotten en

lopen gebukt, steeds met de handen de bloempotten verschuivend, tot achter de keerlijn. Daargekomen nemen ze de bloempotten in de hand, lopen snel naar hun patrouille terug, geven de potten over aan nummer twee en gaan zelf achter hun patrouille staan. Als een loper met zijn voet de grond raakt, gaat hij terug en begint opnieuw. Welke patrouille is het snelst klaar?

52 - Overheen, onderdoor

Twee leden van elke patrouille gaan met twee verkennerstokken of twee palen op b.v. vijf meter afstand voor hun patrouille staan. Daar pakken ze ieder één uiteinde van de stok, die het dichtst bij de patrouille is, in de hand. De andere stok leggen zij ieder met een uiteinde op de schouder boven de nog vrije hand en houden hem daarmee vast. Op een teken van de speelleider gaat de eerste van iedere patrouille naar het koppel toe en klimt over de lage en hoge stok heen, duikt vervolgens onder de stokken door terug, loopt naar zijn patrouille, tikt de volgende aan en gaat achteraan in de patrouille staan. Welke patrouille is het snelst?

53 - Knopenspel

De voorste man van iedere patrouille heeft een knopentouw. Op een teken van de speelleider verbindt hij de uiteinden b.v. met een platte knoop. Alle patrouilleleden kruipen snel door de zo ontstane lus. De patrouille die als eerste weer in de oorspronkelijke opstelling klaar staat, wint deze ronde. Daarna wordt het knopentouw doorgegeven aan de tweede man, die na een teken zo vlug mogelijk een paalsteek maakt met grote lus, enz. (Platte knoop, paalsteek, gareelsteek, vissersknoop, doktersknoop, dubbele paalsteek.)

54 - Kimpel-Depêche (bericht overbrengen)

De afstand tussen de patrouille-leden onderling dient hierbij groot te zijn. De speelleider legt een aantal plaatjes van verschuivende auto's, molens o.i.d. uit. De plaatjes moeten van gelijke grootte zijn. Van iedere patrouille komt de voorste man de plaatjes bekijken. De speelleider wijst er een van aan en de jongens proberen in b.v. twee minuten, de punten waarop dit plaatje van de andere verschilt op te merken. Na de gestelde tijd gaan ze naar de tweede man van hun patrouille, brengen daar verslag uit van hun waarnemingen, deze vertelt het op zijn beurt aan nummer drie, enz. Zodra de laatste man is ingelicht, komt hij naar voren en wijst het aangeduide plaatje aan. De schikking van de plaatjes is uiteraard ondertussen door de speelleider veranderd.

55 - Knopenestafette

Het aantal knopenestafettes is natuurlijk oneindig uit te breiden, vandaar dat er hier één genoemd is, om als voorbeeld te dienen. De 2e, 4e en 6e man van iedere patrouille maken een knopentouw met een eind om het middel van de resp. 1e, 3e en 5e man (paarden) met een werpankersteek vast. Met het andere eind in de hand springen zij op de rug van hun 'paarden' en lopen zo tot

achter de keerlijn, waar ze de 'paarden' met een treksteek aan een door twee speelleiders opgehouden paal vastmaken. Vervolgens wisselen de drie ruiters onderling van paard, trekken de treksteek los en gaan zo vlug mogelijk weer in hun oorspronkelijke opstelling staan.

56 - Onderscheidingstekens-spelen

Achter de keerlijn liggen een hoeveelheid onderscheidingstekens e. d. op een hoopje bij elkaar. De speelleider zegt b.v.: 'Haal het insigne dat een VL kan dragen'. De nummers 1 gaan direct van start en zoeken er snel een insigne uit b.v. een groene pluim, een installatieteken of groene schouderlinten. Degene die niets kan vinden, keert onverrichter zake terug. Ieder houdt het gehaalde bij zich. Daarna kan de speelleider zeggen: 'Haal een insigne dat een voortrekker kan dragen'. Daar dragen de nummers twee zorg voor. Zo gaat de speelleider door, tot ieder een beurt heeft gehad. Dan controleert hij of ieder een goed insigne heeft meegenomen. Voor elk goed insigne geeft hij de patrouille een punt. Welke patrouille heeft de meeste punten?

57 — Voor elke patrouille ligt een stapeltje letters, w.o. in ieder geval een aantal van de volgende:

A-C-D-G-H-K-L-O-T-V-W.

Op een teken van de speelleider gaat de eerste naar het stapeltje toe en vormt van een aantal van die letters een afgekorte leidersfunctie, b.v. AWL, VL, HKC, HC, enz. Zodra hij daarmee klaar is, tikt hij nummer 2 aan, die hetzelfde doet. Welke patrouille is daarmee het eerst klaar en heeft alle afkortingen goed?

58 — Achter de keerlijn ligt weereen hoeveelheid onderscheidingstekens klaar. Eveneens achter de keerlijn is voor iedere patrouille een vakje getekend. De eerste keer geeft de speelleider als opdracht, dat iedere speler van het stapeltje een insigne pakt, dat gedragen kan worden door een verkenner of verkennerleider. Na zijn fluit-sigitaal gaan de nummers 1 naar voren, pakken een dergelijk insigne, leggen het in het vakje voor hun patrouille, gaan terug en tikken de nummers 2 aan, die hetzelfde doen. Welke patrouille is het eerst klaar en heeft allemaal goede insignes in het vakje gelegd? De tweede keer kan de speelleider bepalen, dat alleen insignes die gedragen kunnen worden door welpen en welpenleiders (st)ers, weggenomen mogen worden. De derde keer alleen insignes die gedragen kunnen worden door voortrekkers of voortrekkerleiders.

59 — Elk patrouillelid voorziet zich van een voorwerp, niet te klein, van één van de volgende kleuren: rood - groen - wit - paars - geel - blauw. Ieder patrouillelid dus een andere kleur, zodat in elke patrouille deze zes kleuren vertegenwoordigd zijn. (Het is misschien

nuttig als de spelleider zorgt voor de paarse voorwerpen, want die liggen bepaald niet voor het opscheppen.) De spelleider zegt dan b.v.: 'Welke kleuren zijn er te zien aan de pluim van een AHKC?' Alleen de speler met het gele voorwerp steekt zijn voorwerp omhoog. Indien een van de andere patrouilleleden zijn voorwerp ook opsteekt, krijgt de patrouille een foutpunt. Daarna vraagt hij b.v.: 'Welke kleuren zijn er te zien aan de pluim van een ADC?' Dan steken de verkenners met het paarse en het witte hun voorwerp omhoog. Welke patrouille krijgt de minste foutpunten?

60 - Kompasspel

Voor iedere patrouille ligt een papier met onder elkaar zes afstanden met bijbehorende richtingen, terwijl bovenaan noordpijl en schaal zijn vermeld. Tevens liggen er een liniaal, een kompas en een krijtje. Om beurten tekenen de patrouilleleden een lijnstuk, aansluitend op het uiteinde van het vorige, aan de hand van de opgegeven richting en afstand en rekening houdend met de schaal. Samen vormen de lijn-stukken een bepaalde figuur. Welke patrouille komt het eerst vertellen wat de figuur gaat voorstellen?

61 - Tunnelbal

Alle spelers staan in spreid-stand. De voorste man van iedere patrouille is in het bezit van een grote bal. Deze rolt hij, na een teken van de spelleider, door de tunnel naar achteren. De laatste man pakt de bal op, gaat vooraan staan en rolt hem nu door de tunnel heen. De speler die nu achteraan staat, neemt de bal op en gaat op zijn beurt vooraan staan enz. Dit gaat door tot de patrouille weer in de oorspronkelijke volgorde staat. Welke patrouille is hiermee het snelst?

62 - Balloop

De eerste man van iedere patrouille is in het bezit van een bal. Na een fluitsignaal van de spelleider loopt hij om de patrouille heen. Bij de achterste speler gekomen, rolt hij de bal tussen de benen van alle spelers door naar voren, waar nummer twee direct na ontvangst van de bal om de patrouille heen naar achter gaat, om de bal door de tunnel te rollen. Onderwijl is de eerste doorgelopen naar voren om zijn plaats weer in te nemen. Welke patrouille staat het eerst in de goede volgorde?

63 - Zigzag-dribbelbal

De patrouilleleden staan op onderlinge afstanden van ongeveer 1,5 meter van elkaar. De achterste is in het bezit van de bal. Daarmee gaat hij direct na een teken van de spelleider al dribbelend zigzagsgewijs tussen de andere spelers door, tot hij vooraan is gekomen. Daar geeft hij de bal aan de voorste man, die hem nu snel doorgeeft aan de volgende en zo verder, tot degene die nu achteraan staat, weer in het bezit van de bal komt en er op dezelfde wijze als de eerste mee naar voren komt. Welke patrouille staat als eerste weer in de goede volgorde?

64 - Zweedse estafette

De eerste speler van iedere patrouille is in het bezit van een verkennerstok. Zodra de spelleider een sein geeft, loopt hij met de stok tot achter de keerlijn en vervolgens weer terug; vervolgens reikt de speler één uiteinde van de stok over aan nummer twee en samen lopen ze met de stok horizontaal tussen hen in, ieder aan een kant van de patrouille, naar achteren. De andere patrouilleleden moeten opspringen om niet in aanraking met de stok te komen. Is het tweetal achteraan gekomen, dan blijft nummer 1 daar staan en nummer twee loopt tot achter de keerlijn en weer terug naar de patrouille, vormt daar samen met de derde weer een koppel, enz. Welke patrouille staat het eerst weer in de oorspronkelijke volgorde?

65 - Autobandenrace

In het verlengde van iedere patrouille liggen op onderling gelijke afstanden van elkaar, een of twee autobanden op de grond (fietsbanden kan ook). Op een teken van de spelleider gaat de voorste naar de eerste autoband toe, werkt zich er door heen, gaat vervolgens naar de tweede band, herhaalt de manoeuvre en loopt door tot achter de keerlijn. Daarna komt hij terug naar zijn patrouille en tikt de tweede aan, enz. Welke patrouille is hiermede het snelst?

66 - Behendige fietsers

iedere patrouille heeft een fiets, bij voorkeur de kleinste waarover deze patrouille kan beschikken. Achter de keerlijn liggen voor iedere patrouille zes voorwerpen op de grond. De eerste springt op de fiets, zodra de spelleider daar een teken voor geeft en pakt, bij de keerlijn gekomen, zonder met de voeten de grond te raken, een der voorwerpen op en gaat terug naar zijn patrouille. Hij geeft de fiets aan nummer twee, die hetzelfde gaat doen. De spelleider bepaalt of het draaien bij de keerlijn linksom dan wel rechtsom zal geschieden, opdat tegengestelde manoeuvres geen botsingen veroorzaken. Welke patrouille heeft het snelst alle voorwerpen weggehaald en geen enkele keer een 'voetfout' gemaakt? (De opdracht kan iets vergemakkelijkt worden, door de voorwerpen ergens op te zetten, zodat de fietsers niet zo ver naar beneden behoeven te reiken.)

67 - Seinspel

De patrouilleleden geven elkaar de hand. De spelleider geeft aan de PL's de opdracht een kort woord door knijpsen aan de patrouilleleden door te geven. Dus hij geeft letter voor letter door aan de tweede, die ze op zijn beurt doorgeeft aan de derde, enz. Van welke patrouille komt de laatste man als eerste vertellen welk woord hij heeft ontvangen. Het is duidelijk dat hierbij niet gesproken mag worden.

68 - Seinspel

Voor iedere patrouille staat achter de keerlijn een seinlamp met sleutel opgesteld, terwijl er tenminste

tien verschillende letters bij liggen, waaronder minstens drie klinkers. Na een fluitsignaal van de spelleider komen de PL's naar voren, seinen een woord van drie letters, samengesteld uit de neergelegde letters. De patrouilles krijgen voor elk opgenomen woord, geseind door de PL's van de andere patrouilles, een punt. Daarna zijn de nummers twee aan de beurt, enz. Welke patrouille verdient de meeste punten? Dit kan ook met fluit of vlag worden gedaan.

69 - Semaphore

Een goed verkenner onderhoudt ook zijn kennis van het Sema-phore-stelsel, dat hij in de horde heeft geleerd. De volgende spelen zijn in de beschreven vorm ook bruikbaar als Semaphore-spel: 14 - 68 - 74 - 83 - 192 - 193 - 194 - 196 - 197 - 198 - 199 - 200 - 238.

70 - Balklopen

De eerste man van iedere patrouille gaat achter de keerlijn staan, met het gezicht naar de patrouille. Met de handen sa-mengevouwen voor het middel, houdt hij één uiteinde van een paal of balk vast, die met het andere einde tussen hem en de patrouille op de grond steunt. Op een sein van de spelleider rent de voorste van iedere patrouille op de balk toe, loopt er tegen op en boven gekomen maakt hij, met de handen steunend op de schouders van het daar staande patrouillelid, een boksprong. Daarna keert hij terug naar zijn patrouille, tikt daar de volgende aan en gaat zelf achteraan in de patrouille staan. Het is duidelijk dat een loper, wanneer hij van de balk moet springen, omdat hij zijn evenwicht verliest, opnieuw een aanloop moet nemen om weer een poging te wagen.

71 - Happy Landing

Zodra de spelleider een teken geeft, gaat de eerste man van iedere patrouille voorover op de grond liggen. Vier andere pa-trouilleleden pakken hem ieder bij een arm of been op en vervoeren hem tot achter de keerlijn en weer terug. Als ieder patrouillelid op deze wijze is vervoerd, stelt de patrouille zich in volgorde op.

72 - Zwijnentransport

In hoofdzaak gelijk aan het voorgaande spel. Alleen de wijze van vervoer is anders. iedere patrouille beschikt nu over een paal van 2/3 meter, waaraan ieder patrouillelid door twee dragers wordt vervoerd. Het 'zwijn' gaat er met handen en voeten aan hangen, om zo tot achter de keerlijn en weer terug gebracht te worden.

73 - Balvangen

Op enige afstand voor de patrouille is op een hoogte van b.v. twee meter een lijn gespannen, iedere patrouille heeft een bal. De eerste gooit de bal over de lijn heen, loopt er zelf onder door en probeert de bal aan de andere zijde op te vangen. Als hem dat lukt, gaat hij met de bal naar zijn patrouille terug en geeft hem aan nummer twee die nu hetzelfde gaat proberen. Welke patrouille is het eerst weer opgesteld?

74 - Seinspel

Voor de patrouilles staat duidelijk voor iedereen zichtbaar, één serie letters — op losse kaarten o.i.d. — de hoeveelheid afhankelijk van de geoefendheid van de spelers. De spelleider seint een letter en de nummers 1 gaan snel naar voren om als eerste de geseinde letter te kunnen pakken. De gelukkige verdient voor zijn patrouille een punt. Zo kunnen alle jongens in volgorde van de patrouille aan bod komen, om aan het eind te zien, hoeveel punten elke patrouille heeft behaald. Ook is het mogelijk de patrouil-leeden af te nummeren en dan eerst een getal te seinen b.v. drie. Dit houdt in, dat de nummers drie bij de direct daarop te seinen letter, in actie komen.

75 - Aardappel vangen

Een van de patrouilleleden gaat met een mok in de hand bij de keerlijn staan, die in dit geval niet verder dan vijf meter van de patrouilles verwijderd is. Na een sein van de spelleider gooit de eerste man van zijn patrouille een aardappel op, die de man in zijn mok probeert op te vangen. Met een onderhandse worp gooit hij de aardappel terug naar zijn patrouille; de eerste werper vangt hem en reikt hem over aan de volgende. Zelf gaat de eerste werper daarna achteraan in de patrouille staan. Welke patrouille staat, nadat iedereen een keer als werper heeft gefungeerd, weer als eerste in de goede volgorde?

76 - Kaarttekenspel

Bij de keerlijn ligt voor iedere patrouille een stapel kaartjes, waarop kaarttekens zijn afgebeeld. De spelleider vertelt van een korte wandeling die hij gemaakt heeft, waarbij hij langs allerlei punten gekomen is, b.v. 'Ik ging over de brug, liep langs de kerk naar het postkantoor, enz.' Op beginsignaal lopen de nummers één naar de keerlijn en zoeken uit hun stapeltje het eerstgenoemde kaartteken, in ons geval de brug, en gaat terug naar zijn patrouille. Nummer twee haalt het tweede teken, enz. De patrouille die het snelst de juiste tekens in de goede volgorde heeft, wint.

77 - Watertransport

Voor een warme middag het volgende spel: Voor iedere patrouille staat een volle wasbak. Op een fluitsein pakt de eerste de voor zijn voeten staande bak op en geeft hem over zijn hoofd door aan de volgende. Deze neemt de bak over en geeft hem tussen de benen door aan de derde. Deze geeft hem weer over zijn hoofd door aan de vierde enz. Eenmaal achteraan gekomen, wordt de bak weer op dezelfde wijze doorgegeven naar voren. Welke patrouille is hier het snelst mee klaar?

78 - Paalloop

iedere patrouille heeft een paal, die door alle patrouilleleden met twee handen boven het hoofd wordt vastgehouden. De PL staat als stuurman met het gezicht in de richting van de keerlijn, terwijl de

anderen er met hun rug naar toe staan. Op een signaal van de speelleider dirigeert de stuurman zijn achteruitlopende patrouille tot achter de keerlijn, waar de stoet draait en teruggaat naar het punt van uitgang. Daar neemt een der andere spelers de taak van de PL over. Opnieuw gaat de patrouille tot achter de keerlijn en terug. Zo krijgt ieder een beurt als stuurman. Welke patrouille is hiermee het snelst? (De spelers kunnen ook schrijlings over de paal heen staan.)

79 - Band gooien

Op ongeveer drie meter voor iedere patrouille staat een con-servenblikje o.i.d. De voorste man van iedere patrouille heeft een fietsband met een dunne lijn. Na een teken van de speelleider probeert hij de band om het blik te werpen. Zodra de worp raak is, haalt hij het blikje naar zich toe. Dan de volgende nummers. Welke patrouille staat als eerste klaar?

80 - Brandweergreep

De even spelers nemen de oneven spelers in de brandweer-greep en vervoeren ze tot achter de keerlijn. Hier wisselen de spelers van taak en gaan terug. Welke patrouille staat het eerste klaar?

81 - Ruiter en paard

Voor iedere patrouille liggen achter de keerlijn zes voorwerpen op de grond. De tweede van iedere patrouille gaat op de rug van de eerste zitten. Het tweetal loopt tot achter de keerlijn, waar de ruiter een der voorwerpen opraaft, zonder dat het paard hierbij zijn knieën buigt. Vervolgens gaan zij terug naar de patrouille. Daargekomen gaat het volgende tweetal van start met dezelfde opdracht. Nadat ook het derde tweetal zijn opdracht heeft vervuld, wisselt het eerste tweetal van taak en gaat het vierde voorwerp halen, enz. Welke patrouille heeft als eerste alles zes voorwerpen opgehaald.

82 - Knopen-estafette

De speelleider vertelt een verhaal waaruit, zonder de knoop bij name te noemen, duidelijk blijkt welke knoop in de gegeven situatie gelegd moet worden. In het verhaal kan b.v. voorkomen: 'We voeren met onze boot op de Amer. Tegen het vallen van de avond legden we hem vast aan een in het water staande staak' (Amer=ri-vier met eb en vloed = paalsteek). Steeds wanneer een dergelijke situatie in het verhaal voorkomt, gaat van iedere patrouille een speler naar de keerlijn, waar hij bedoelde knoop legt (in dit geval m.b.v. een touw en een ver-kennerstok). Als alle spelers een beurt hebben gehad, vergelijken de patrouilles hun knopen en de patrouille die in de meeste gevallen de juiste knoop op de juiste wijze heeft gelegd, wint.

83 - Tekeningen overseinen

Achter de keerlijn ligt voor iedere patrouille een stapeltje zeer eenvoudige tekeningen (b.v. een

gelijkzijdige driehoek met zijden van 6 cm; een vierkant met zijden van 20 cm, enz.) Na een teken van de speelleider gaat de eerste naar de keerlijn en seint zo vlug mogelijk de bovenste tekening over, door er een korte en zo goed mogelijke beschrijving van te geven. Zijn patrouilleleden proberen aan de hand van het geseinde de tekening goed gelijkend na te maken. Het overseinen kan met een lamp, een fluit, of met een vlag gebeuren. Welke patrouille als eerste de gemaakte tekening aan de speelleider laat zien en in vergelijking tot de andere patrouilles het beste resultaat heeft geboekt, krijgt een punt. Ieder patrouillelid seint op die manier één der tekeningen over.

84 - Vlaggenmastrace

iedere patrouille krijgt eerst de opdracht vier verkennerstokken met drie maal twee steigersjorringen aan elkaar te maken, zodat een zo lang mogelijke mast ontstaat. Ieder patrouillelid neemt dus één sjorring voor zijn rekening. Vervolgens worden de masten met vier touwen, vier tentharingen, een kleine vlag-gelijn en een of andere speel-vlag achter de keerlijn gelegd. Daarna patrouilles in estafetteformatie: Ie man maakt een der touwen met een werpankersteek midden op de tweede stok vast. Aan het andere uiteinde van het touw bevestigt hij een der haringen met een paalsteek. 2e + 3e doen hetzelfde, nadat ze resp. door de Ie en 2e zijn aangetikt, nadat deze hun aandeel in het werk hebben geleverd. 4e man maakt de laatste haring met een kleine steigersjorring aan het uiteinde van de bovenste stok vast (oog net boven de stok uit laten steken). 5e man haalt de vlaggelijn door het oog van de laatst vastgezette haring. 6e + 7e zetten samen de mast overeind. 2e + 3e bevestigen de vlag met schootsteek en platte knoop aan de lijn en hijsen de vlag in top. Welke patrouille is hier het eerst mee klaar? (Gebruik deze masten daarna in een of ander spel.)

85 - Steenwerpen

Alle spelers zijn voorzien van een steen. Op de keerlijn staat een stok in de grond, in een kleine cirkel recht tegenover het midden van de formatie. Indien er twee patrouilles zijn, kan het spel als volgt verlopen: Van patrouille A gooit de eerste man zijn steen in de richting van de stok en probeert hem zo dicht mogelijk bij de stok in de cirkel neer te laten komen. Lukt hem dit dan mag de 2e man van ploeg A gooien, enz. Gooit patrouille A fout dan komt patrouille B aan de beurt. Gooit een der spelers dus fout (d.w.z. niet in de cirkel), dan komt de andere partij aan 'worp' tot er een fout gemaakt wordt.

86 - Lopende handen

Allen op handen en voeten. Vervolgens legt ieder zijn voeten op de schouders van degene die achter hem staat. De patrouilles vormen nu elk een geheel. Op een teken van de speelleider bewegen zij zich zo in de richting van de keerlijn. Welke patrouille is daar als

eerste in zijn geheel overheen? De patrouille gaat terug naar het beginpunt om opnieuw te starten, als een van de patrouilleleden — behalve de achterste — een voet aan de grond zet.

Ook in de vorm van een opdracht te geven. 'Welke patrouille ziet kans als eerste achter de keerlijn te komen, door zich 'en bloc' op in totaal twee voeten te verplaatsen?'

87 - Levende hinderpalen

De troep staat, in twee gelijke ploegen verdeeld, in estafetteformatie opgesteld. Van iedere ploeg gaan er drie op onderling gelijke afstanden in het verlengde van de eigen ploeg staan. De eerste gaat 'bok' staan, de tweede staat daarachter met het gezicht naar de eigen ploeg en de derde staat in spreidstand achter de tweede. De lopers maken een boksprong over de eerste, draaien een rondje om de tweede en kruipen tussen de benen van de derde hinderpaal door, om daarna langs de hinderpalen lopend, naar de ploeg terug te keren, daar de tweede aan te tikken en zelf achteraan te gaan staan.

88 - Estafettes waarbij de spelers zijn geblinddoekt.

Op vijf meter afstand voor iedere ploeg is een vakje uitgezet van 50 bij 50 cm. iedere speler heeft een of ander niet al te groot voorwerp in de hand. De voorsten gaan op weg en proberen hun voorwerp in of zo dicht mogelijk bij het vakje te leggen. Daarna keren zij terug naar hun patrouille die door de patrouilleroep of een ander van te voren afgesproken teken, kenbaar mag maken waar zij staat, opdat de geblinddoekte speler vlugger terug is. Als de nummers 1 terug zijn, gaan de nummers 2 op pad, enz.

Welke patrouille heeft de meeste voorwerpen in het vakje?

89 — Op vijf meter voor iedere patrouille staan twee verkennerstokken in de grond, ongeveer 1,50 m uit elkaar. De geblinddoekte spelers proberen met de handen op de rug tussen de twee stokken door te lopen, zonder deze aan te raken. Na de nummers 1, de nummers 2, enz.

Welke patrouille behaalt de meeste punten?

90 - In het verlengde van iedere patrouille is een baan uitgezet, d.m.v. twee langs de grond gespannen touwen; een baan van b.v. 1 meter breed en 5 meter lang. De geblinddoekte spelers proberen al schuifelend de rechte weg te houden en aan het eind gekomen zo snel mogelijk naar de patrouille terug te keren, waar de volgende zorgt tijdig geblinddoekt klaar te staan, teneinde direct te kunnen vertrekken als de voorgaande hem aantikt.

Welke patrouille is het snelst met de minste grensoverschrijdingen?

91 - Springrace

De voorste van elke patrouille neemt een aanloop, zet op de vertreklijn af en maakt een zo groot mogelijke

sprong. De tweede volgt en zet af op de plaats waar de eerste neerkwam, enz.

Als iedereen gesprongen heeft, is gemakkelijk te bepalen welke patrouille de beste springers heeft, door de totaal-afstanden te vergelijken.

92 - Stokloop

Op een afstand van 10 meter voor elke patrouille staat een honk. De voorste van iedere patrouille heeft een verkennerstok, waarmee hij naar het honk loopt, daar links draaiend om heen gaat en vervolgens naar zijn patrouille terugloopt. Tijdens het lopen houdt hij de stok vast met beide handen horizontaal voor zich. Teruggekomen bij zijn patrouille draait hij om zijn as, zodat hij weer met het gezicht naar het honk staat; de tweede komt naast hem staan, houdt de stok eveneens met beide handen vast en samen lopen zij weer om het honk heen naar de patrouille terug. Daar voegt de derde zich bij hen, enz.

Wanneer er eenmaal zes of misschien nog meer aan de stok staan, wordt het wel moeilijk vasthouden, maar de regel blijft: met twee handen vasthouden. Welke patrouille is het snelst?

93 - Honkloop

In het verlengde van iedere patrouille staan vier of vijf vlaggen, stokken of honkpalen in de grond (op onderling gelijke afstanden).

De voorsten lopen zigzagsgewijs tussen deze hindernissen door, zonder ze aan te raken.

Teruggekomen bij de patrouille reikt hij de tweede de hand en samen lopen ze het parcours nogmaals. Daarna voegt de derde zich bij hen, enz. Welke patrouille heeft het parcours zonder honken aan te raken, het snelst afgelegd?

94 - Tunnelrace

De verkenners staan in spreidstand, groot genoeg om iemand door te laten. De voorste van iedere patrouille heeft een kleine bal. Daarmee kruipt hij tussen de benen van zijn patrouilleleden door naar achteren. Daar gekomen geeft hij de bal door naar voren. Bij het doorgeven van de bal mag geen enkele speler overgeslagen worden. Zodra de nu voorste speler de bal ontvangen heeft, gaat hij op dezelfde manier als de eerste naar achteren. Dit herhaalt zich tot ieder een beurt heeft gehad. De patrouille, waarvan de voorste als eerste weer in het bezit van de bal is, wint.

95 - Bal doorgeven

iedere patrouille heeft een bal, die op een van de volgende of een andere manier naar achteren wordt doorgegeven.

- over de hoofden heen;
- tussen de benen door;
- afwisselend a. en b.

Zodra de achterste op een van deze wijzen in het bezit van de bal is gekomen, gaat hij met de bal op een van

de volgende manieren naar voren en neemt daar aan de kop van de rij zijn plaats in:

- a. op handen en voeten lopend, onderwijl de bal met het hoofd langs de grond voortduwend;
 - b. lopend met de bal tussen de knieën geklemd.
- Daarna geeft hij de bal weer op de aangegeven manier door naar achteren.

Welke patrouille staat als eerste weer in de oorspronkelijke volgorde?

96 - Drie-cirkel-loop

Tussen de vertrek- en de keerlijn zijn op onderling gelijke afstanden in het verlengde van iedere patrouille drie cirkels getrokken.

De voorste van iedere patrouille heeft een bal in de hand, waarmee hij direct na het beginsig-naal naar de eerste cirkel loopt. Daarin stuit hij de bal een keer op de grond, vangt hem weer op en loopt er een keer mee rond de tweede cirkel. Daarna gaat hij in de derde cirkel staan, keert zich met het gezicht naar zijn patrouille en werpt de bal naar nummer 2, die direct daarop van start gaat. De spelers die hun beurt gehad hebben, herstellen achter de keerlijn de estafette-formatie, zodanig, dat zij weer met het gezicht naar de cirkels staan. Welke patrouille is het eerst compleet?

97 - Water sjouwen

Op de vertreklijn staat voor iedere patrouille een emmer of waterzak met water. Op de keerlijn voor iedere patrouille een fles. De voorste van iedere patrouille heeft een emaille bord. De spelleider geeft een sein. De voorsten scheppen of gieten water uit de emmer of zak op het bord, lopen daarmee naar de fles, waar ze het nog overgebleven water in laten lopen. Daarna keren ze met het bord naar de patrouille terug, reiken het over aan de nummers twee en gaan zelf achteraan staan. Welke patrouille heeft als eerste de fles vol?

98 - Op de wal!

De afstand van de vertreklijn tot de keerlijn is ongeveer 8 meter. Van iedere patrouille staat een speler achter de keerlijn (op de wal) met het gezicht naar zijn patrouille en voorzien van een reddingslijn. 'Het schip' — waar de rest van de patrouille zich bevindt — vertrekt over b.v. twee minuten. De man op de wal moet proberen in de nog resterende tijd zoveel mogelijk van zijn patrouilleleden op de wal te krijgen voor het schip vertrekt.

Dat kan hij, door ze de reddingslijn toe te werpen, die door de voorste wordt gepakt, zonder dat hij het schip daarbij verlaat. Het uiteinde van de lijn maakt hij met de paalsteek om zijn middel vast en laat zich dan snel overtrekken naar de wal. Zo moeten ook de anderen — een voor een — het schip verlaten. Welke patrouille heeft na de verstreken tijd de meeste patrouilleleden op de wal?

99 – Knopenspel

Op de vertreklijn staat voor iedere patrouille een stok in de grond. Op de keerlijn staat nog een stok, een voor alle patrouilles samen. Elke speler heeft een leven (b.v. in de vorm van een wasknijper die aan de buitenkant van de linkerbroekspijp vast zit) en twee knopentouwen met de bezetting in de kleur van de patrouille. Op een teken van de spelleider, die even daarvoor de naam van een knoop noemt, maakt iedere speler een van zijn touwen met de genoemde knoop aan de eigen stok op de vertreklijn vast. Direct daarop probeert ieder zijn tweede touw aan de gemeenschappelijke stok op de keerlijn vast te maken met dezelfde knoop. Zodra een speler die stok vastheeft, kan hij zijn leven afdoen, dit in de zak steken en zijn knoop vastmaken. Nadat de knoop is gelegd kan hij spelers van andere patrouilles die de stok nog niet hebben bereikt, het leven afnemen, hen daarmee beletten de stok te bereiken. Zelf is hij dus onkwetsbaar.

Zodra een speler die nog in het bezit van zijn leven is, de stok vast heeft is ook hij onkwetsbaar. Een speler die zijn leven verliest, gaat terug naar de patrouille, ontknoopt een van de touwen van de eigen patrouille-stok en gaat met de beide touwen naar de spelleider, van wie hij op vertoon daarvan een nieuw leven krijgt. Van een nieuw leven voorzien, maakt hij opnieuw een der touwen aan de patrouillestok vast en probeert nog eens de stok op de keerlijn te bereiken. Na een van te voren afgesproken tijd fluit de spelleider het spel af. De patrouille die de meeste touwen aan de stok op de keerlijn heeft vastgemaakt, wint. Bij gelijke aantallen beslist het aantal veroverde levens.

Hoofdstuk 4: Twee rijen tegenover elkaar

100 - Grijpen

De spelers van de twee partijen staan met de voeten tegen twee evenwijdig aan elkaar getrokken lijnen (tenminste twee meter van elkaar). Midden tussen de twee rijen ligt een klein voorwerp.

De spelers zijn afgenummerd en wel zodanig, dat de nummers 1 diagonaalsgewijs tegenover elkaar staan. De spelleider roept een nummer af en de betrokken spelers proberen als eerste het voorwerp te pakken. De speler aan wie dat lukt, verdient voor zijn partij een punt.

SPELLEIDER

man hem bij de benen vast. Op de handen lopend gaat hij naar het voorwerp toe. De op een na laatste geldt ook als 'linkerbuurman' voor de laatste in de rij.

101 — De door de spelleider genoemde spelers gaan linksom achter de eigen rijlangs, alvorens op het voorwerp af te gaan (behalve de laatste in de rij).

102 — De betrokken spelers pakken de hand van hun linkerbuurman vast enz., zodat alle spelers met hogere nummers een ketting vormen met de afgeroepen nummers. Zij gaan dan, zonder de ketting te verbreken, rechts om de rest van de partij heen, naar het voorwerp toe.

103 — Zodra een nummer wordt afgeroepen, pakt de linkerbuurman of lijn, tikken die aan, gaan direct daarop terug en proberen als eerste de cent te grijpen.

104 — Tussen elke twee tegenover elkaar staande spelers ligt nu een klein voorwerp, b.v. een cent. Op een fluitsignaal van de spelleider rennen de spelers naar de achter hen staande

105 — Als het voorgaande spel, doch nu wordt de handeling bepaald door de letter die de spelleider seint. Hier volgt een voorbeeld dat naar eigen inzicht gewijzigd of uitgebreid kan worden:
 spelleider seint een e: spelers lopen achteruit naar de muur, tikken deze aan en lopen vooruit terug om de cent te pakken.
 spelleider seint een n: de spelers blijven onbeweeglijk staan.
 spelleider seint een i: de spelers rennen naar de tegenover hen liggende muur, tikken deze aan en lopen vooruit terug naar het bekende doel.
 Wie een verkeerde handeling pleegt, verliest een van de punten, die hij, met het eerst bij de cent te zijn, heeft verdiend.

106 - Ratten en raven

In de lengterichting van 'het straatje' zijn twee evenwijdige lijnen getrokken, op ongeveer één meter

afstand van elkaar. De spelers staan met één voet tegen hun lijn. De ploeg links van de spelleider noemt hij de raven en de ploeg aan zijn rechterhand de ratten. Roept de spelleider 'Raven', dan begeven de ratten zich zo snel mogelijk naar de achter hen staande muur of een daar getrokken lijn. De raven reageren op deze roep, door de ratten achterna te gaan en te proberen hen voor ze de muur of de lijn bereikt hebben af te tikken. Bij de roep 'Ratten' reageren de ploegen tegengesteld. Degenen die getikt zijn, gaan naar de tegenpartij.

107 - Handduwen

De koppelgenoten staan op twee armlengten afstand van elkaar in spreidstand en geven elkaar de gelijknamige hand. Zonder de handen los te laten, proberen zij elkaar door duwen of trekken te dwingen een voet te verzetten.

108 - Hanengevecht

Van elk koppel dat tegenover elkaar staat, klemt ieder in gehurkte houding een verkenners-stok tussen de knieholten en houdt die met beide handen vast. De bedoeling is de tegenstander met de stok (sporen van de haan) uit het evenwicht te krijgen — alleen de stokken mogen met elkaar in aanraking komen — waardoor hij met zijn handen steun moet zoeken. Lukt dit, dan ontvangt de 'felste' haan een punt. Dit kan een aantal keren achtereenvolgens herhaald worden. Wie van het koppel de meeste punten behaalt, is over-

109 - Boksbal

De koppelgenoten hebben ieder één einde van eenzelfde touw in de gelijknamige hand. In het midden van het touw is een opgevulde buitenbal, een kurk-zak o.i.d. bevestigd. De spelers hebben het touw op ongeveer een halve meter afstand van de bal vast. Door trekken, draaien of een werpbeweging te maken, proberen ze te bewerkstelligen, dat de tegenstander in aanraking komt met de bal. Eventueel kan bepaald worden, dat de hand waarmee het touw wordt vastgehouden, vrij is. Wie na een bepaald tijdsverloop het minste aantal keren is geraakt, is winnaar.

110 - Duwen met de stok

De koppelgenoten staan op iets minder dan een stoklengte van elkaar. Ze houden ieder een einde van dezelfde verkenners-stok in de gelijknamige hand en trachten elkaar door duwen en trekken uit het evenwicht te krijgen, hetgeen het geval is, zodra een van de beide spelers een voet verzet.

111 - Hoog houden

De koppelgenoten staan op een armlengte afstand van elkaar. Ze houden eenzelfde stok met beide handen

horizontaal vast, ter hoogte van het middel. Een van beiden krijgt de opdracht de stok naar beneden te trekken of te duwen tot b.v. onder de knie, terwijl de ander dat probeert te voorkomen. Steeds wanneer dat binnen een tijd van b.v. een minuut gelukt, ontvangt de trekker een punt. Na een minuut wisselen de koppelgenoten van taak en nu tracht de ander het aantal geslaagde pogingen van zijn tegenstander te overtroeven.

112 - Krachtbalans

Het koppel staat weer op armlengte afstand van elkaar, met beide handen aan dezelfde stok, die horizontaal wordt vastgehouden. Ieder plaatst zijn rechterhand rechts van de linkerhand van de tegenstander. Beide spelers proberen 'hun rechter punt' van de stok op de grond te krijgen.

113 - Kruisduwen

Iedere speler heeft een stok. De koppelgenoten staan op ruim een armlengte afstand van elkaar en hebben ieder hun stok met beide handen — ongeveer een meter uiteen geplaatst — vast en wel zodanig, dat de linkerhand hoger boven de grond is dan de rechterhand. Op een teken van de spelleider duwen de spelers de middens van hun stokken tegen elkaar. Door duwen proberen zij elkaar over de lijn te krijgen, die op 1/a meter afstand achter elke speler is getrokken.

114 - Stokschermen

Weer een koppelspel. Elke speler houdt een verkennerstok aan het dikke einde met een hand vast. De koppelgenoten staan op 1/2 tot 2 meter afstand van elkaar en proberen nu hun tegenstander met het andere uiteinde van hun stok op de voeten te raken. Telkens wanneer een speler daarin slaagt, verdient hij een punt. Wie behaalt de meeste punten in een match die b.v. twee minuten duurt?

115 - Stokbal

Voor iedere ploeg is een lijn getrokken. De beide lijnen liggen maximaal 1/2 meter van elkaar. Iedere speler is voorzien van een stok. De spelleider werpt een in balvorm samengebonden jutezak of opgevulde buitenbal ongeveer halverwege de straat en direct daarop proberen de spelers die links van de spelleider staan, deze bal met behulp van hun stok aan de andere kant dan waar de spelleider staat, de straat uit te werken. Zodra de bal de twee buitenste spelers is gepasseerd, betekent dat een doelpunt. De spelers rechts van de spelleider doen hetzelfde, maar met dit verschil dat zij de bal aan de kant van de spelleider de straat uit moeten werken. De spelleider dient er op te letten, dat de spelers in hun enthousiasme de lijn waarachter zij staan, niet overschrijden.

116 - Touwtrekken

In de lengterichting van de straat ligt een stevig stuk touw. De spelers van iedere ploeg zijn op grootte opgesteld en genummerd, dit laatste zodanig, dat de

grootste van iedere ploeg nummer 1 heeft. De nummers 1 staan diagonaalsgewijs tegenover elkaar. Roept de spelleider een nummer af, dan snellen de betrokkenen naar het hun ploeg toegewezen uiteinde van het touw en trekken in de richting van een voorwerp, dat aan beide zijden op enige afstand in het verlengde van het touw op de grond ligt. De speler die het eerst zijn voorwerp bereikt, verdient voor zijn ploeg een punt. Welke ploeg vergaart de meeste punten?

117 - Lustrekken

Wij spelen dit op dezelfde wijze als het voorgaande spel, echter met dit verschil, dat in beide uiteinden van het touw een lus is gemaakt, waar de spelers, alvorens met trekken te beginnen, een voet doorsteken. Door trekken met die voet proberen zij weer als eerste het neergelegde voorwerp te bereiken.

118 - Hefboom

Als voorgaand spel, maar nu inplaats van de voet, een verkennerstok door de lus. Deze als hefboom gebruikend, een lijn passeren die op de grond is getrokken (zie tekening bladzijde 40).

119 - Dweilen

In de lengterichting van het straatje is weer een lijn getrokken en de spelers staan in willekeurige volgorde aan weerszijden van die lijn. Na een fluitsignaal van de spelleider proberen de spelers elkaar over de lijn te trekken. Zodra een speler met beide voeten over de lijn is, blijft hij aan die zijde en helpt zijn oorspronkelijke tegenstanders met het overtrekken van de andere speler. Welk vak is het eerst ontvolkt? Met een aantal spelers tegelijk een ander over de lijn trekken, is toegestaan.

120 - Duwkamp

Als koppelspel. De koppelgenoten staan op één been tegenover elkaar, met de handen op de rug of met de armen over elkaar. Door schouderduwen proberen zij elkaar af te dwingen de andere voet aan de grond te zetten, om het verloren evenwicht te herstellen.

121 - Knopenspel

Ieder koppel beschikt over een knopentouw en maakt, alleen gebruik makend van de rechterhand, een door de spelleider genoemde knoop. Welk koppel volbrengt dit het snelst?

122 - In de 'platte knoop'

Iedere koppelgenoot beschikt over een verkennerstok en tussen elk tweetal ligt een knopentouw op de grond. Laat het koppel, alleen met gebruikmaking van de stokken, een platte knoop proberen te maken. Welk koppel lukt dit het snelst?

123 - Elektrische draad

In de lengterichting van het straatje ligt een strak gespannen touw op de grond. De koppelgenoten pakken elkaar bij de bovenarmen vast en proberen

elkaar te dwingen, op de draad te trappen. Wie zijn tegenstander daartoe weet te bewegen, sleept een punt in de wacht.

124 - Onderzeeërs

De spelers van de ene ploeg staan geblinddoekt in spreid-stand naast elkaar. Elke speler van de andere ploeg tracht onhoorbaar tussen de benen van de tegenover hem staande speler door te kruipen. Hoort de geblinddoekte speler iets, dan mag hij de 'onderzeeër' aftikken en verdient een punt. Tikt hij een 'gat in de lucht' dan verdient de onderzeeër er een.

125 - Hondengevecht

De spelers in iedere rij zijn op grootte opgesteld en zijn afge-nummerd. Midden in het straatje ligt een binnenband van een fiets, naar believen leeg of gevuld. De spelleider roept een nummer af en de betreffende twee spelers komen naar voren, plaatsen zich in ligsteun of op handen en knieën tegenover elkaar, leggen de fietsband in hun nek, houden het hoofd op en trekken, met de bedoeling als eerste met de voeten over een achter iedere 'hond' getrokken lijn te komen.

126 - Knopenrace

Aan beide zijden van het straatje, b.v. twee meter voorbij de uiteinden er van, staat een stok stevig in de grond. De spelers van iedere ploeg zijn op grootte opgesteld en genummerd; dit laatste zodanig, dat de grootste van iedere ploeg nummer 1 heeft. De nummers 1 staan diagonaalsgewijs tegenover elkaar. Tussen de twee stokken ligt een lijn die even lang is als de afstand tussen de palen. De spelleider roept twee nummers en een knoop af en van iedere partij proberen die twee jongens het touw met de genoemde knoop aan hun stok vast te maken.

127 - Knopenspel

De spelers zijn afgenummerd, zodanig dat de nummers één diagonaalsgewijs tegenover elkaar staan. Midden tussen de spelers liggen twee even lange touwen naast elkaar. De twee uiteinden aan de ene kant behoren bij de ene en de andere twee uiteinden bij de andere partij. De spelleider roept de naam van een knoop en een nummer af.

De betrokken spelers leggen zo snel mogelijk in de hun toegewezen uiteinden de genoemde knoop en gaan snel terug naar hun eigen plaats. Wie het eerst zijn plaats weer bereikt, verdient een punt voor zijn ploeg.

128 - Tunnelrace

De twee rijen spelers staan op ongeveer een meter van elkaar. Elk koppel plaatst de handen boven de hoofden tegen elkaar, aldus een tunnel vormende. Op een teken van de spelleider laten de voorste twee de handen los, lopen snel achter hun eigen ploeg langs en gaan, aan de andere zijde van de tunnel gekomen, tussen de spelers door naar voren. Zij tikken ieder de volgende speler van hun ploeg aan, die direct daarop van start gaan, en

nemen zelf de opengevallen plaatsen in. Van welke ploeg is de laatste speler het eerst op zijn plaats terug?

129 - Kruisbal

Opstelling van de spelers volgens tekening. De twee spelers van verschillende partijen bij A krijgen beiden een bal. Na een teken van de spelleider gooien zij de bal naar hun ploeggenoot die schuin tegenover hen staat, enz. De ballen moeten dus zigzags-gewijs van de ene naar de andere kant, zonder dat ook maar een enkele speler wordt overgeslagen.

Als de laatste spelers bij B de bal hebben gevangen, gooien zij hem terug naar de voorlaatste schuin tegenover hen, enz. Welke speler bij A heeft de bal het eerst weer terug?

Hoofdstuk 5: In twee vakken

Wisselslag. Onder een wisselslag wordt verstaan, dat bij het begin van het spel van iedere partij één man vlak bij de middellijn in het vak van de tegenstander gaat staan, de spel-leider de bal opgooit en de twee spelers de bal in hun eigen vak proberen te slaan. Direct daarna gaan de twee spelers naar hun eigen vak terug.)

130 - Vangbal

In elk vak staat de helft van de ene en de helft van de andere partij. In vak A proberen de spelers van ploeg A zoveel mogelijk vangballen te maken door de bal over te gooien naar leden van de eigen partij in hetzelfde vak. De spelers van ploeg B in dit vak proberen de bal echter tijdens het samenspel van de A-spelers te onderscheppen en over te gooien naar een van hun spelers in vak B. Die proberen daar zo veel mogelijk vangballen te maken. De spelers van ploeg A trachten hier de bal weer te onderscheppen en terug te spelen naar de A-spelers in vak A. Welke partij heeft na verloop van een zeker aantal minuten de meeste vangballen gemaakt? Daarna kunnen de halve ploegen van taak wisselen.

131 — Een van de A-spelers in vak A krijgt de bal. Deze werpt hij in vak B. Vangt een van de A-spelers daar de bal, zonder dat deze eerst in aanraking met de grond is geweest, dan gaat hij over naar vak A en geeft de bal aan een andere A-speler in vak B.

Als een B-speler echter op een of andere manier in het bezit van de bal komt, dan werpt hij de bal in vak A. Als een B-speler daar er in slaagt de bal te vangen, dan gaat hij naar vak B. Welke ploeg heeft als eerste de meeste spelers in eigen vak, dus A-spelers in vak A of B-spelers in vak B? Samenspelen in dezelfde speel-helft en onderscheppen van de bal door spelers van de andere partij daarbij, is evenals in Vangbal toegestaan. Komt de bal op de grond terecht, dan komt deze toe aan de speler die het eerst beide handen aan de bal heeft.

132— Tussen de speelhelften is nu een neutrale zone van ongeveer 5 m breed. Alle spelers die op de wijze als in het voorgaande spel beschreven — het recht hebben verkregen naar hun eigen hoofdvak te gaan, begeven zich nu naar de neutrale zone. Zij nemen actief aan het spel deel door de bal, wanneer die in de neutrale zone belandt of daar onderschept kan worden, toe te spelen aan een speler in het eigen hoofdvak.

133— Alle spelers bevinden zich nu in de neutrale zone. Als een speler van ploeg A een hem door een van zijn ploeggenoten toegeworpen bal weet te vangen, zonder dat deze eerst de grond heeft geraakt, gaat hij naar de rechter speelhelft. Lukt

ditzelfde aan een B-speler, dan gaat hij naar de linker speelhelft. De spelers in beide speel helften nemen deel aan het spel op dezelfde manier als de anderen. Welke ploeg heeft als eerste al zijn spelers in de eigen speelhelft?

134 - Koningsbal

Opstelling als beginopstelling. Van beide ploegen gaat een speler, de koning, in het achtervak staan, dat achter het vak van de tegenstanders ligt. Met een wisselslag wordt de door de spelleider opgeworpen bal in het spel gebracht. Zodra de spelers in het bezit van de bal zijn, spelen ze die toe aan hun koning, zodanig dat de spelers in het tussenliggende vak geen kans zien de bal aan te raken of te stoppen. Zodra de koning de bal heeft, probeert hij daarmee door een directe worp een van de spelers van de tegenpartij af te gooien. Deze kunnen de worpen afweren met armen of hoofd. Als de afworp geldig is, levert dat een punt op voor de partij van de koning die de worp deed. Alle spelers blijven gedurende het spel binnen de grenzen van het vak dat zij bij de aanvang van het spel innamen. Als een speler de bal buiten de zij grenzen van het veld gooit of de bal met opzet met de voet raakt, ontvangt de tegenpartij een punt en gaat de bal ook over aan een speler van de tegenpartij.

135 - Bal in vlucht.

Beide partijen krijgen een bal. De spelers met de bal gooien die op, direct nadat de spelleider daartoe het sein geeft. De bedoeling is de bal na de be-ginworp zo lang mogelijk van de grond te houden. Daarbij mogen de spelers gebruik maken van handen en hoofd, maar ze mogen de bal nooit met twee handen vasthouden.

Zodra een van de ballen op de grond komt, een speler hem met de voet aanraakt, met beide handen vasthoudt of de bal meer dan drie keer achter elkaar raakt, zonder tussenkomst van een andere speler van diens partij, fluit de spelleider het spel dood, kent een punt toe aan de ploeg die de fout niet beging en geeft opnieuw een teken, waarop het spel wordt voortgezet.

136 - Tref bal

Er wordt gespeeld met een grote bal. Deze wordt door een wisselslag in het spel gebracht. Van elke partij gaat één speler, de 'vrijwilliger', achter de achterlijn van de tegenpartij staan. Hij mag deze lijn tijdens het spel niet overschrijden. Zodra de bal in het spel is, kunnen de spelers van een en dezelfde partij onderling samenspelen door de bal over te gooien, als ze maar niet met de bal in de hand lopen. Ook kan samengespeeld worden met de vrijwilliger van de eigen partij, dus over de hoofden van de tegenstanders heen. Zodra iemand zijn kans schoon ziet een speler van de andere partij met een directe worp te raken, gaat deze laatste naar het achtervak (de ruimte achter de

achterlijn van de tegenpartij), waar de vrijwilliger van zijn partij ook staat. Deze gaat echter bij aankomst van de eerstvolgende speler van zijn partij terug naar het thuisvak om daar als gewoon speler mee te doen. De spelers die naar het achtervak gaan, nadat ze zijn afgegooid, kunnen niet meer terug naar het thuisvak. Raakt de bal een speler tegen het hoofd of de armen, dan is de afworp niet geldig en blijft de speler in zijn thuisvak. Ook de spelers in het achtervak mogen leden van de tegenpartij af-gooien.

De tegenpartij kan in het bezit van de bal komen door een overgooi van de andere partij, van het thuisvak naar het achtervak of omgekeerd, te onderscheppen en door de bal op een of andere wijze te stoppen binnen de grenzen van hun speel-helft.

Als een speler wordt geraakt, fluit de spelleider en het spel ligt stil, tot de bewuste speler het achtervak heeft bereikt. De bal komt nu in het bezit van de partij, waarvan de zojuist af-gegooide speler deel uitmaakt en bij hervatting van het spel, weer op een fluitsignaal van de spelleider, heeft die partij dus het recht van eerste worp. De laatst overblijvende speler

van een partij mag met de bal in de handen lopen. De partij die na een speeltijd van b.v. 10 minuten nog de meeste spelers in het thuisvak heeft, wint de wedstrijd.

137 - Frans trefbal

In grote lijnen gelijk aan het vorige spel, echter met de volgende afwijkingen:

- a. het spel begint zonder vrijwilligers in de achtervakken;
- b. de spelers mogen met de bal in de hand lopen;
- c. een speler is af en gaat naar het achtervak, als de bal na hem de grond raakt. Raakt de bal een speler zonder dat deze er in slaagt hem te van genen stuit hij vervolgens weg in de richting van een andere speler, die wel kans ziet hem te vangen voor hij de grond raakt, dan is geen van beide spelers af. Raakt de tweede speler de bal wel, maar kan hij hem niet vangen, tengevolge waarvan de bal toch nog de grond raakt, dan gaat deze tweede speler naar het achtervak en blijft de eerste in het thuisvak. Dus vangt een speler een door een tegenstander geworpen bal, dan is hij niet af;
- d. als een speler vanuit het achtervak iemand van de tegen partij afgooit, mag hij terug naar het thuisvak; bij hervatting van het spel, na iedere spelonderbreking, verkrijgt iemand uit het vak waar de bal op dat moment is, het recht van eerste worp.

138 - Tref bal-variatie

Als gewoon trefbal, echter met dit verschil, dat de middellijn over de gehele breedte van het speelveld is doorgetrokken en dat de gehele ruimte achter en aan weerszijden van elk thuis-vak door de 'spelers van het achtervak' mag worden betreden.

139 - Lijnvoetbal

In het verticale vlak boven de middellijn is op ongeveer 1 m hoogte van de grond een lijntje gespannen. Er wordt gespeeld met een grote bal. De spelleider geeft de bal aan een der spelers. Na een fluitsignaal van de spelleider begint het spel. De speler die in het bezit van de bal is, laat hem op de grond vallen en na de eerste stuit schopt hij hem met de voet over de lijn. Deze 'uittrap' is geldig, als de bal binnen de grenzen van het vak van de tegenstanders op de grond komt of daar direct door een speler met de voet wordt geraakt. In het andere vak kan de bal nu door drie spelers worden aangeraakt, als de laatste maar zorgt, dat de bal via zijn voet weer over het lijntje in het andere vak komt. Tussen twee aanrakingen met de voet mag de bal ten hoogste driemaal stuiten. Een partij maakt een fout, wanneer:

- a. de bal tussen twee aanrakingen meer dan drie maal op de grond stuit;
- b. de bal na een aanraking met de voet buiten de grenzen van de speel-helft op de grond komt;
- c. een speler de bal met opzet met de hand raakt;
- d. de bal door meer dan drie spelers van dezelfde partij wordt aangeraakt;
- e. de bal tengevolge van de derde aanraking niet over het lijntje, of niet binnen de grenzen van het vak van de tegenstander neerkomt. Als de bal over het lijntje heen gaat, kan een speler van de andere partij de bal ook direct op de voet nemen.

Maakt een speler van de partij met recht van 'uittrap', een der genoemde fouten, of weet de speler die de 'uittrap' heeft de bal niet op de voorgeschreven wijze over het lijntje te krijgen, dan vervalt het recht van 'uittrap' aan de andere partij en wordt geen punt toegekend. Maakt de partij die op dat moment niet het recht van 'uittrap' heeft, een der genoemde fouten, dan blijft dat recht aan dezelfde partij en verdient deze laatste een punt. Dus alleen de partij met recht van 'uittrap' kan punten behalen. Na iedere fout fluit de spel-leider het spel dood en wordt een nieuwe 'uittrap' gedaan.

140 - Ballonbal

Op de hoogte van 1.60 m boven de middellijn is een lijntje gespannen. Het spel wordt gespeeld met een ballon, die met een kopbal door een der spelers in het spel wordt gebracht. De bedoeling is dat de ballon alleen met het hoofd wordt geraakt en wel ten hoogste vijf maal achter elkaar door de spelers van een en dezelfde partij. Uiterlijk na de vijfde kopbal moet de ballon over de lijn in het vak van de tegenstanders belanden, waar hij opnieuw ten hoogste vijf maal met het hoofd mag worden aangeraakt. Een partij maakt een fout, wanneer:

- a. de ballon meer dan vijf maal wordt gekopt zonder tussenkomst van een tegenstander;
- b. de ballon onder de lijn door naar het vak van de tegenpartij wordt gekopt;
- c. de ballon in het eigen vak de grond raakt;

d. een speler de ballon anders dan met het hoofd aanraakt.

Na elke fout wordt de ballon opnieuw in het spel gebracht door een speler van de partij die de laatste fout beging.

141 - Vangen

Een grote bal wordt door een wissel slag in het spel gebracht. Evenals bij trefbal gaat van iedere partij een speler, de 'vrijwilliger', achter de achterlijn van de tegenpartij staan. Hij mag deze achterlijn tijdens het spel niet overschrijden. Zodra de bal in het spel is, kunnen de spelers van een en dezelfde partij onderling samenspelen door de bal over te gooien, als ze met de bal in de hand maar niet lopen. De bedoeling is echter, dat de spelers samenspelen met de vrijwilligers in het achtervak. Telkens als een van hen er in slaagt een toegeworpen bal te vangen, verdient hij voor zijn partij een punt. Tevens probeert hij elke bal die hem bereikt, zodanig terug te gooien naar het thuisvak, dat de spelers daar ook kans zien de bal te vangen, waardoor zij het puntenaantal mede kunnen vergroten. Raakt een speler in het thuisvak echter een bal, komende vanaf het achtervak, wel aan, maar ziet hij geen kans om hem te vangen, dan gaat hij naar het achtervak en de vrijwilliger komt terug in het thuisvak. Behalve de vrijwilliger kan geen enkele andere speler vanuit het achtervak weer terug komen in het thuisvak. De tegenpartij kan in het bezit van de bal komen door een overgooi van de andere partij, van het thuisvak naar het achtervak of omgekeerd, te vangen en de bal, als die in hun vak op de grond neerkomt, binnen de grenzen van de speel-helft te houden. Raakt een dezer spelers de bal tijdens een overgooi wel aan, maar kan hij hem niet vangen, dan gaat hij ook naar het achtervak. Als een speler een fout maakt, fluit de spelleider en het spel ligt stil, tot de bewuste speler het achtervak heeft bereikt. De laatst overblijvende speler van een partij mag met de bal in de handen lopen. Het spel komt tot een einde, wanneer de laatste speler in een der thuisvakken een fout maakt. Welke partij heeft tot dat moment de meeste vangballen gemaakt?

142 - Vang-volley

Boven de middellijn is op een hoogte van ongeveer 2 m boven de grond een lijn gespannen. Een van de A-spelers gaat met de bal in het in de hoek van het vak uitgezette werpvak staan. Daar vandaan gooit hij de bal over de lijn in het andere vak. De B-spelers proberen de bal te vangen en gooien hem terug in vak A, weer over de gespannen lijn heen. Zo wordt de bal steeds van het ene naar het andere vak overgegooid, tot de bal in een der vakken de grond raakt. Valt de bal in vak A op de grond — in het vak van de partij met de werpbeurt dus — dan wordt er geen punt toegekend, maar verkrijgt partij B het recht van werpen. Valt de bal in vak B op de grond — in het vak van de partij die niet de werpbeurt heeft dan verdient ploeg A een punt en kan voor de tweede maal werpen. Andere te maken fouten zijn:

— de bal onder de gespannen lijn doorgooien.
— de bal zo over de lijn gooien dat hij buiten de vakbegrenzing van de tegenpartij de grond raakt.

In beide gevallen wordt de gemaakte fout afgestraft met het toekennen van een punt, als de fout gemaakt wordt door een speler van de ploeg die niet de beginworp deed, of met wisselen van het recht van werpen, als de fout wordt gemaakt door een speler van de ploeg die op dat moment dat recht heeft.

143 - Weg er mee!

Boven de middellijn is op 2 m hoogte een lijntje gespannen. Elke partij krijgt vijf oude buitenbanden van een fiets. Op een teken van de spelleider gooien de partijen de banden over de lijn in het vak van de tegenstander, vanwaar ze direct weer teruggegooid worden. Op een gegeven ogenblik fluit de spelleider en staken de spelers het spel. De ploeg in wiens vak de minste banden liggen, krijgt een punt. Dit kan enige malen herhaald worden. Welke partij behaalt de meeste punten?

Hoofdstuk 6: In twee vakken met een doel

> Wisselslag: zie 'In twee vakken' (zie bladzijde 42).

144 - Vette haas

De spelleider werpt een met touw opgevulde plunjezak op de middellijn. De spelers proberen deze plunjezak achter hun eigen speelhelpt tegen de muur of in een daar getekend vak te drukken. Elkaar de plunjezak afnemen is toegestaan. Na elke score wordt het spel hervat door een worp van de spelleider.

145 — De spelers gaan bij het begin van het spel en na ieder behaald punt tegen de muur of achter de achterlijn staan en komen na een fluitsignaal van de spelleider naar de 'Vette haas' toeren en proberen hem tegen de muur of voorbij de lijn achter hun vak op de grond te drukken.

146 — De spelers van beide ploegen zijn genummerd en staan in volgorde van nummering tegen de muur of achter de achterlijn. Op beide achterlijnen liggen twee verkennersstokken. De spelleider roept een nummer af en de betrokken spelers nemen snel de verkennersstokken op en rennen daarmee naar de Vette haas'. Zij proberen hem tussen de twee stokken te klemmen en naar hun patrouille te slepen. De Vette haas' met handen en voeten aanraken is niet toegestaan. Overkomt het een speler toch, dan wordt de tweekamp in het voordeel van zijn tegenstander beslecht.

147 — Alle spelers zijn voorzien van een stok. Alleen met behulp daarvan proberen de spelers de 'vette haas' tegen de muur of achter de achterlijn te krijgen.

148 — De twee ploegen staan op maximaal 5 m van de middellijn, waarop de 'vette haas'. Beide ploegen beschikken over een of meer lijnen van minstens 15 meter. Na een fluitsignaal probeert elke ploeg de 'vette haas' naar zich toe te halen, door het midden van het touw om de zak heen te gooien en aan de twee uiteinden daarvan te trekken. De lijn waarachter de leden van elke ploeg staan, mag hierbij niet overschreden worden.

149 - Ringwerpen

Van elke partij gaat een speler aan de achterzijde van zijn speelhelpt staan. Hij houdt een verkennersstok verticaal omhoog, zodanig dat het onderende op zijn broekriem rust. De spelleider heeft een rubberen werpring, die hij door een opgooi ter hoogte van de middellijn in het spel brengt. De bedoeling is dat de spelers proberen de ring om de omhoog gehouden stok van de eigen partij te gooien. De verkenner die de stok ophoudt mag, zonder zijn plaats te verlaten, zo met zijn stok manipuleren, dat de kans dat de ring om de stok valt, groter wordt. De spelers mogen elkaar de ring niet

afhandig maken, maar proberen deze in de worp te onderscheppen. De ring wordt na een gemaakt punt weer door de spelleider in het spel gebracht.

150 - Atoombal

Het doel wordt gevormd door een in de grond geplante stok, waar een baret of hoed op wordt gelegd. Met de stok als middelpunt is een cirkel getrokken met een straal van ongeveer 4 meter. Er wordt gespeeld met een bal die door een wisselslag in het spel wordt gebracht. De spelers proberen met de bal, zonder de om de stok getrokken kring te betreden, de baret of hoed van de stok af te gooien. Alleen wanneer de baret dus op de grond valt, verdient de aanvallende partij een punt. De bal mag alleen met de handen gespeeld worden en alleen door de tegenstander te 'dekken', mag men de bal proberen te onderscheppen. Dus elkaar de bal afnemen is niet toegestaan. De partij bij wie het doelpunt is gemaakt, krijgt bij de voortzetting van het spel de beginworp, waarbij iedere partij zich weer op zijn eigen speelhelpt bevindt.

151 - Waterbal

Het doel wordt gevormd door een driepoot van verkenners-stokken waaraan, in de achttvormige sjorring, een gevulde waterzak is gehangen. Om de driepoten is een cirkel getrokken met een straal van 4 meter. De bal wordt in het spel gebracht door een wisselslag en de spelers mogen de bal niet van elkaar afnemen. Alleen door dekken proberen zij de bal te onderscheppen. Zodra een der spelers kans ziet een worp te doen, die tot gevolg heeft dat er bij de tegenpartij water uit de zak spat, verdient hij voor zijn partij een punt, mits hij bij het maken van de worp niet binnen de getrokken cirkel stond. De bal wordt na iedere treffer weer door een wisselslag in het spel gebracht.

152 - Driepootbal

Gelijk aan het vorige spel. Er is echter geen waterzak opgehangen en de bedoeling is nu, de bal in de driepoot te doen belanden, zodanig dat hij daarop blijft liggen.

153 - Bankvoetbal

De beide doelen worden gevormd door een bank, die zo is neergelegd, dat de zitplank verticaal op de grond staat en evenwijdig loopt met de middellijn. Er wordt gespeeld met een grote, bij voorkeur slecht stuitende bal volgens de regels van het voetbalspel, met dien verstande, dat de bal niet hoger mag komen dan het middel van degene die de bal speelt. Gebeurt dit wel, dan fluit de spelleider af en krijgt de andere partij een 'vrije trap'. De keepers hebben tot taak te voorkomen, dat de bal de zitplank van de bank raakt. Lukt het een speler de bal

tegen de zitplank te schoppen, dan verdient hij daarmee voor zijn partij een punt. Het spel wordt hervat niet een aftrap van de middellijn door de partij bij wie het laatste doelpunt werd gemaakt, terwijl alle spelers op dat moment op hun eigen speelhelft staan.

154 - Bankhandbal

Op dezelfde wijze als het vorige spel, nu echter volgens de regels van het handbalspel. De bepaling dat de bal niet hoger mag komen dan het middel van de speler die de bal speelt, is hier natuurlijk niet van toepassing.

155 - Dweilstokhockey

De spelers improviseren aan iedere zijde van de binnenspeelruimte een doel van ongeveer 0,5 m breedte. Iedere speler is in het bezit van een stok. Er kan gespeeld worden met een dweil of lap en een steelloze bezem.

In plaats van het doel, kan een getekend vak dienen. Er wordt begonnen met een bully. Hierbij staan twee spelers, van iedere partij één, tegenover elkaar, aan weerszijden van de middellijn j (zie tekening). Nadat de spelleider heeft gefloten, tikken zij gelijktijdig met! Het uiteinde van de stok op de: grond, slaan de stokken vervolgens boven de dweil tegen elkaar, weer op de grond, boven de bal tegen elkaar, weer op de grond, boven de bal tegen elkaar en dan snel tegen de bal aan. Degene die met dit laatste het snelste is, bereikt hiermee, dat de bal in de richting van het doel van zijn tegenpartij gaat. Na de bully trekken alle spelers met hun stokken van leer. Ze proberen de dweil in het doel van de tegenstander te krijgen, daarbij dus uitsluitend gebruik makend van de stok. De spelleider dient er op toe te zien, dat de stokken niet hoger dan tot kniehoogte worden opgeheven. Gebeurt dit wel, dan fluit hij af en geeft de andere partij een vrije slag. Na ieder doelpunt wordt het spel hervat met een bully. Welke partij heeft na een speeltijd van 10 minuten de meeste doelpunten gemaakt?

155a – Een variant is alle deelnemers van elke partij te rangschikken op lichaamslengte en elk een nummer te geven. Zo speelt groot tegen groot en klein tegen klein. De spelleider roept de nummers en de tweetallen racen naar de stok en dweil en proberen een punt te scoren. Wie oplet en snel reageert, heeft zo een voorsprong. Dit houdt alle deelnemers betrokken en alert.

155b- Buiten kan dit spel gespeeld worden met een bal en doelen. Het doel moet dan wel groot genoeg zijn.

156 - 'Polo'

Aan iedere zijde van de speelruimte is een doel van ongeveer 3 m breedte. Er wordt gespeeld met een grote bal. De spelleider wijst de partij aan, die het spel opent. De spelers mogen de bal voortbewegen langs de grond door gebruikmaking van één hand. Wel mag daarbij

afwisselend de linker- en de rechterhand gebruikt worden. Een hoge bal mogen de spelers direct met hun hand of met de vuist verder slaan. Elkaar de bal afhandig maken is toegestaan, echter weer door gebruik te maken van één hand. Wanneer een speler kans ziet de keeper van de tegenpartij met een slag te passeren, verdient hij een punt voor zijn partij. Na ieder doelpunt wordt de bal middenuit genomen door een speler van de partij, bij wie het laatste doelpunt werd gemaakt.

157 - Drukbal

De beide doelen bestaan uit een cirkel van 1 m doorsnede. Er wordt gespeeld met een grote bal. De spelleider gooit de bal op. De spelers gooien de bal naar elkaar over. Ze mogen met de bal in de hand lopen en elkaar de bal ook afhandig maken. De bedoeling is dat zij hem in de cirkel van de tegenstanders drukken. Deze cirkel mag verdedigd worden, mits de verdedigers niet binnen de cirkel komen of er over heen gaan staan. Na ieder doelpunt wordt het spel hervat door een speler van de partij waar het laatste doelpunt werd gemaakt.

158 - Zitvoetbal

De spelers zitten op de grond en blijven gedurende het hele spel in deze houding. Zij kunnen zich, op handen en voeten steunend, verplaatsen. Het doel wordt gevormd door een bank, zoals bij bankvoetbal, of door een geïmproviseerd doel van ongeveer 3 m breedte. Na een fluitsignaal van de spelleider neemt een der spelers de aftrap voor zijn rekening. Alle spelers bevinden zich dan nog op hun eigen speelhelft. Zij spelen alleen met de voeten. De bedoeling is de keeper van de tegenpartij met de bal te passeren. Na elk doelpunt wordt de bal middenuit genomen door een speler van de partij bij wie het laatste doelpunt is gemaakt.

Hoofdstuk 7: De patrouilles in hun lokaal

159 - Wisselbal

Midden in het lokaal of de speelruimte is een kleine cirkel getekend. Iedere ploeg kiest een aanvoerder. De twee ploegen die schuin tegenover elkaar staan, zijn eikaars tegenstanders. De opdracht luidt: 'Zorg dat je aanvoerder met de bal boven het hoofd in de cirkel komt te staan'. Op een fluitsignaal van de spelleider komen de eerste twee ploegen in de speelruimte en proberen de opdracht uit te voeren, door de bal alleen met de handen te spelen. Zodra de spelleider fluit, gaan deze twee ploegen direct naar hun hoeken terug en laten de bal verder onaangeroerd. Voor de andere twee schuin tegenover elkaar staande ploegen is dat tevens het sein om de speelruimte te betreden en hetzelfde te proberen. Aan de ploeg wiens aanvoerder er in slaagt met de bal boven het hoofd in de cirkel te komen, wordt een punt toegekend. De spelers mogen elkaar de bal afhandig maken. De spelleider kan op elk moment laten wisselen van ploegen, ongeacht of er al dan geen punten zijn behaald. Welke van de vier ploegen heeft na een bepaald tijdsverloop de meeste punten behaald?

160 — De ploegen kiezen geen aanvoerder. De opdracht luidt nu: 'Zorg dat een willekeurige speler van je ploeg de bal in het getekende cirkeltje kan drukken'. De spelers gebruiken alleen de handen en de spelleider kan bepalen of zij elkaar de bal afhandig mogen maken of dat ze alleen mogen proberen een eenmaal geworpen bal te onderscheppen.

161 — In het getekende cirkeltje ligt een kleine bal. Wie van de spelers kan zich zodanig vrij spelen, dat hij voor zijn ploeg een punt kan verdienen door met de grote bal waarmee gespeeld wordt, de kleine uit de cirkel te rollen? De spelleider bepaalt weer, of het is toegestaan elkaar de bal afhandig te maken, of dat de spelers alleen mogen proberen een eenmaal geworpen bal te onderscheppen. Bij iedere raak-wprp wisselen, nadat de bal op zijn plaats is teruggelegd.

162 - Kimspele

De patrouilleleden zitten op een rij en zijn geblinddoekt. De eerste van iedere patrouille ontvangt uit handen van de spelleider een geldstuk. Dit betast hij gedurende b.v. vijf seconden en geeft het vervolgens aan zijn buurman. De spelleider geeft op deze manier een serie geldstukken door van verschillende aarde. Indien alle patrouille-leden de doorgegeven munten hebben betast, vraagt de spelleider naar het totaalbedrag, het aantal munten en de waarde van iedere munt afzonderlijk, dit laatste al dan niet in volgorde.

163 — Een kleine wijziging op de aloude vorm is deze:

Laat de verkenners gedurende twee minuten een aantal uitgestalde voorwerpen bekijken. Verander tijdens hun afwezigheid de ligging van ongeveer drie voorwerpen, door b.v. een voorwerp van 180 graden te draaien of door twee voorwerpen onderling van plaats te verwisselen. Laat ze opnieuw de voorwerpen bekijken en vraag welke wijzigingen ze hebben opgemerkt.

164 — De spelleider vertelt voor het front van de troep een of ander verhaal, onderwijl maakt hij een niet te groot aantal voorwerpen, zichtbaar voor de verkenners, een voor een laat verhuizen van zijn rechter naar zijn linker broekzak. Nadat alle voorwerpen op deze wijze zijn verhuisd en het verhaal uit is, vraagt de spelleider per patrouille of individue op te schrijven, welke voorwerpen zijn opgemerkt.

165 — Ook is het mogelijk een aantal voorwerpen uit een doos over te gooien naar een assistent, die onzichtbaar voor de verkenners, aan de andere zij de van de deuropening staat en daar de voorwerpen weer opvangt. Nadat een aantal voorwerpen op deze manier is overgegooid, vraagt de spelleider de namen te noteren.

166 — Op een tafel liggen een groot aantal voorwerpen, waar alle patrouilles gedurende enkele minuten naar kunnen kijken. Daarna worden de voorwerpen afgedekt. De spelleider heeft een lijst waarop de namen van alle voorwerpen voorkomen. Hij geeft een van de patrouilles een beurt. Die patrouille noemt bij monde van een willekeurig patrouillelid, de naam van een der voorwerpen. De leider streept deze aan op zijn lijst. De tweede patrouille krijgt de beurt, enz. iedere patrouille krijgt één punt bij het noemen van een voorwerp en verliest twee punten indien een voorwerp dat al genoemd is, nogmaals wordt genoemd; indien helemaal geen voorwerp opgenoemd kan worden of daarmee te lang gewacht wordt (de spelleider bepaalt de maximale bedenktijd). Indien een patrouille niets meer weet, kan zij 'pas' roepen, waarmee zij afziet van volgende beurten. Welke patrouille behaalt de meeste punten?

167 — Iedere patrouille krijgt een viertal voor verzending gebruikte enveloppen (waarop dus postzegels, geadresseerden, afzenders, stempels e.d.). De enveloppen kunnen van alle kanten bekeken worden. Na twee minuten wisselen de enveloppen van patrouille, enz., tot iedere patrouille alle enveloppen heeft gezien. Daarna schrijft elke patrouille zo veel mogelijk van de gelezen gegevens en de eventueel gemaakte gevolgtrekkingen, als leeftijd van de

afzender e.d., op. Welke patrouille weet er nog het meeste van?

168 — Een voor de verkenners onbekend persoon komt, terwijl zij in hun patrouillehoeken bezig zijn met het uitvoeren van een of andere opdracht, het lokaal binnen, vraagt zo in het algemeen waar hij de hopman kan vinden en gaat dan naar het leidersvertrek. Even later verlaat hij het leidersvertrek weer en gaat via het troeplokaal weg. Na enige ogenblikken verschijnt de hopman en vraagt van iedere patrouille een zo nauwkeurig mogelijke beschrijving van de bezoeker.

169 — Een van de patrouilles verlaat op verzoek van de speelleider het troeplokaal. De andere verkenners verdwijnen, de patrouille-indeling vergetend, onder een aantal grondzeilen, echter zodanig dat de voeten erbuiten blijven steken. Daarna roept de speelleider de andere patrouille er bij en vraagt, afgaande op de nog zichtbare voeten, aan welke verkenners die toebehoren.

170 — In een jutezak zitten een aantal niet te kleine voorwerpen. De zak is dichtgebonden en de speelleider hangt hem ergens in het lokaal op, bij voorkeur los van de muur. Iedere patrouille krijgt de gelegenheid de zak gedurende b.v. twee minuten te betasten en schrijft daarna de namen der voorwerpen op.

171 — In een grote papieren zak zitten een aantal voorwerpen. De zak is rond de onderkant van een kartonnen koker samengebonden. Bij de zak ligt een kleine zaklantaarn die in de koker past, voorzien van een eindje touw. Degenen die het kimpel gaan uitvoeren, knippen de lantaarn aan, laten hem aan het touwtje door de koker zakken en proberen gelijktijdig door de koker waar te nemen welke voorwerpen zich in de zak bevinden.

172 — De speelleider maakt achter een openstaande deur of een staand bord een aantal geluiden, welke de spelers proberen te herkennen of waarvoor de speelleider, na ieder geluid, een drietal aan elkaar verwante mogelijkheden noemt, waaruit de spelers op grond van hun waarnemingen een keuze moeten en maken.

173 — Dit laatste kimpel kan ook uitgevoerd worden door een aantal op de band vastgelegde geluiden te produceren. Dit medium geeft hier uiteraard meer mogelijkheden.

174 — De speelleider komt onverwacht, als koopman verkleedt, het lokaal binnen, met een koffer bij zich, waarin diverse koopwaren. Hij gaat, terwijl de patrouilles bezig zijn met het uitvoeren van een of andere opdracht, naar de patrouillehoek en prijst daar zijn waren aan. Na zijn bezoek laat hij de inhoud van

zijn koffer opschrijven, met eventueel de prijzen die hij bij de verschillende waren noemde.

175 — Een andere mogelijkheid met hetzelfde idee als in het voorgaande spel is deze:

De speelleider komt behangen met een aantal voorwerpen het lokaal binnen. Onder deze voorwerpen bevindt zich een aflopende wekker, waarmee hij zijn onverwacht verschijnen dus op duidelijke wijze kenbaar maakt. Hij loopt enige ogenblikken rond, verdwijnt vervolgens, met achterlating van de boodschap, dat de patrouilles maar eens moeten opschrijven, welke voorwerpen die hij bij zich droeg, niet tot zijn uniform behoorden.

176 — Identiek aan het voorgaande.

De speelleider heeft nu diverse voorwerpen met touwtjes aan zijn fiets gebonden en sleept ze over de grond achter zijn fiets aan.

177 — In het begin van de middag laat de speelleider de spelers gedurende twee minuten een twintigtal voorwerpen bekijken. Aan het eind van de middag laat hij ze nogmaals eenzelfde aantal zien, elk in een bepaald opzicht verwant aan een voorwerp uit de eerste serie. Enkele voorwerpen uit de eerste serie kunnen zijn: een rood potlood, een flesje met een blauwe vloeistof, een penhouder met een pen, enz. Tot de tweede serie behoren dan: een blauw potlood, een flesje met een groene vloeistof, een penhouder met een ander soort pen, enz. Een aantal voorwerpen uit de eerste serie komt echter ook weer voor in de tweede. Welke voorwerpen kwamen zowel in de eerste als in de tweede serie voor?

178 — Een 'cocktail' bestaande uit een mengsel van diverse vloeistoffen in een mok. Iedere speler lepelt er iets uit om te proeven welke bestanddelen het mengsel bevat.

179 — Een mengsel van poedervormige stoffen in een mok. Ieder schudt er iets uit op zijn handen probeert het mengsel te analyseren.

180 — De speelleider laat de spelers een aantal voorwerpen bekijken en noemt er daarna drie van, die de spelers zo nauwkeurig mogelijk moeten beschrijven. Kleur, formaat, ev. onderdelen.

181 — Een colbertjasje met inhoud door de spelers laten onderzoeken. Aan de hand van de inhoud moeten de spelers zoveel mogelijk van de eigenaar te weten zien te komen, w.o. zijn vermoedelijke lengte en gewicht, leeftijd, liefhebberijen, beroep, e.d.

182 — Een serie kleine opdrachten laten leiden tot het maken van een bepaalde gevolgtrekking, b.v. dat de persoon op wie deze opdrachten betrekking hebben

linkshandig is, of timmerman is, of aan te wijzen is uit een drietal foto's of tekeningen.

183 — Een vorm van associatie training is de volgende. Tweemaal vijftien voorwerpen, elk 15-tal apart in drie rijen van vijf voorwerpen, eventueel genummerd. Is het eerste voorwerp uit serie A b.v. een asbak en uit serie B een kalender, dan kan de speler deze twee voorwerpen met elkaar associëren in een zinnetje, dat hij niet hardop uitspreekt, maar wel onthoudt: 'Bij een asbak denk ik aan Aswoensdag, een feestdag voorkomende op de kalender', Na verloop van ongeveer vier minuten, haalt de spelleider een van beide series weg en aan de hand van de overblijvende serie proberen de spelers de namen van de weggehaalde voorwerpen in de juiste volgorde op te schrijven.

184 — De spelleider legt een aantal voorwerpen neer die voorkomen op vaardigheidsinsignes. Voorbeelden: steeksleutel (auto Monteur), boek (boekbinder), retort (chemicus), hoefijzer (dierenvriend), fototoestel (fotograaf), bijl(houthakker), inktpot met pen (journalist), enz. Nadat de spelers de voorwerpen enige tijd hebben kunnen bekijken, verwijderen ze zich en geeft de spelleider de opdracht de namen van de vaardigheidsinsignes op te schrijven, waar de neergelegde voorwerpen aan deden denken.

185 — Een aantal uitgeknipte foto's (uit dag- en weekbladen) van bekende personen neerleggen. Na b.v. twee minuten de namen van de personen op laten schrijven.

186 — Op een tafel liggen een aantal stadsgezichten uit de eigen woonplaats. Nadat de spelers ze gedurende twee minuten hebben bekeken, krijgen ze een plattegrond van de stad en prikken spelden op de plaatsen, waarvan zij afbeeldingen hebben gezien.

187 - Slang

De patrouilleleden houden elkaar om het middel vast. Alleen de eerste man heeft beide handen vrij. De achterste speler heeft achter op de rug tussen zijn broekriem, een eindje touw gestoken (niet vastgeknoopt). Na een teken van de spelleider probeert de voorste van iedere patrouille bij de andere patrouilles de staart weg te trekken. De patrouilleleden moeten elkaar vast blijven houden! Welke slang blijft het langst in het bezit van zijn staart?

188 - Kruistouwtrekken

De middens van twee flinke touwen zijn samengebonden en de zo ontstane vier einden worden in kruisvorm uitgelegd, zodanig dat de knoop in het midden van de speelruimte ligt. De vier ploegen stellen zich ieder aan een uiteinde op en proberen na een fluitsignaal van de spelleider, het geheel in de richting

van hun patrouillehoek te verplaatsen, teneinde een daar liggend voorwerp op te kunnen rapen of daar de muur aan te tikken.

Ook is het natuurlijk mogelijk van iedere ploeg één man tegelijk te laten trekken. Daartoe kunnen de ploegen van te voren zijn genummerd. De spelleider vertelt een verhaal waarin getallen voorkomen, variërend van 1 t/m 6. Steeds wanneer een getal genoemd wordt, rennen de betrokkenen naar hun touweinde en proberen al trekkende als eerste hun patrouillehoek te bereiken.

189 - Vakduwen

In het midden is een grote rechthoek getekend, verdeeld in zes vakken. Elk vak ongeveer twee bij twee meter. De vakken zijn genummerd van 1 t/m 6. Alle spelers gaan in vak 1 bij elkaar staan. Mocht dit te klein zijn, dan kan vak 1 wat groter gemaakt worden dan de andere vakken, zodat er voor iedere speler juist voldoende ruimte is. Na een fluitsignaal van de spelleider proberen de spelers elkaar uit vak 1 in vak 2 te duwen. Zodra iemand met beide voeten in vak 2 is, blijft hij daar. De spelers die in vak 2 belanden, proberen elkaar in vak 3 te krijgen, enz. De spelers in vak 6 duwen elkaar buiten spel. Wie blijft er als laatste over in vak 1, als laatste in vak 2, enz.?

190 - Kaarttekens

Op een tafel liggen een aantal prentbriefkaarten en een even groot aantal kaarten, op elk waarvan een aantal kaarttekens voorkomen.

Bij elke prentbriefkaart behoort een kaartteken-kaart, waarop alle kaarttekens voorkomen voor wijzen van begroeiing, gebouwen e.d. die op de prentbriefkaart voorkomen. De spelers proberen alle kaarttekenkaarten bij de juiste prentbriefkaarten te leggen.

191 - Vaktrappen

In het midden van de speelruimte is een vakje getekend van 50 bij 50 cm. Op een fluitsignaal komen de spelers uit hun patrouillehoeken en proberen tenminste één voet in het vakje te zetten en te houden. Op het volgende fluitsignaal blijft ieder staan zo hij staat, en de spelleider geeft aan ieder die een voet in het vakje heeft staan, een punt.

192 - Seinspel

In het midden van de speelruimte is een vakje getekend. De spelleider seint met de fluit of met de vlag een letter en de speler die er in slaagt als eerste een voorwerp in dat vakje te leggen, waarvan de beginletter overeenstemt met de geseinde letter, verdient voor zijn patrouille een punt.

193 - Seinspel

De spelleider seint een tiental willekeurige letters, echter wel met een aantal klinkers er bij. De patrouilles maken van deze tien letters een woord van tenminste vijf letters en roepen het gevormde woord af, of

brengen een voorwerp met die benaming in een vakje bij de spelleider. De patrouille die het eerst is, verdient een punt.

194 - Seinspel

In het midden van de speelruimte ligt een bal. De eerste van de patrouille krijgt b.v. de letters a en e, de tweede i en o, dus ieder krijgt twee of misschien zelfs drie letters te onthouden. In iedere patrouille dezelfde letters. De spelleider seint een letter en de patrouilleleden die deze letter hebben, komen snel naar de bal en proberen hem, door met één hand te spelen (niet te dragen), in een, bij iedere patrouille getekend vak te drukken. Degene aan wie dat lukt, wordt een punt voor zijn patrouille toegekend.

195 - Kompas spel

In het midden is een kompasroos getekend met bij iedere streek een voorwerp. De benamingen van de streken staat er niet bij. De patrouilleleden zijn genummerd. De spelleider zegt b.v.: 'De schoen is noord, brengt het voorwerp dat ligt op zuidzuidwest'. De eerste van iedere patrouille gaat snel naar het bedoelde voorwerp toe en probeert het als eerste op te pakken. Degene die dit lukt, verdient voor zijn patrouille een punt. Daarna zegt de spelleider b.v.: 'Het doosje is west, breng het voorwerp dat ligt op noordoost'.

196 - Seinspel

De spelers zitten per patrouille in hun hoek. De patrouilleleider of een ander lid van de patrouille heeft een fluit. Alle andere patrouilleleden hebben een lucifersdoosje met alle letters van het alfabet er in. De patrouilleleider seint een letter. Het patrouillelid dat het eerst de betreffende letter midden op tafel in een leeg doosje legt, verdient een punt.

197 - Seinspel

Het omgekeerde van het vorige spel. Ieder patrouillelid heeft nu een doosje met de morsetekens van alle letters. De patrouilleleider noemt een letter. Welk patrouillelid heeft het snelst het betreffende teken in het lege doosje gelegd?

198 - Seinspel

Iedere speler heeft een papiertje, waarop dezelfde zin staat. Een zin van ongeveer dertig woorden. Elke tien seconden b.v. seint de spelleider, of, indien als patrouillespel gespeeld, de patrouilleleider, een letter. De spelers proberen in de toegemeten tijd alle in de zin voorkomende letters die geseind worden, aan te strepen. Wordt dus b.v. een e geseind, dan strepen de spelers zoveel mogelijk van de in de zin voorkomende e's aan.

Welke speler heeft de meeste aangestreepte letters?

199 - Memorie

Met tweedelige kaartjes, in vorm en inrichting overeenkomend met memorie, kunnen instructiespelen

gemaakt worden, waarmee men scheidings-, kaart- en morsetekens kan aanleren. Deze spelen kunnen dan gebruikt worden volgens de regels van het memoriespel waarbij op het ene kaartje het plaatje staat en op het andere het bijbehorende plaatje.

200 - Morsekwartet

Dit spel is alleen geschikt voor een patrouille. Elk kwartet heeft een nummer en wordt gevormd door een woord van vier verschillende letters, waarvan op de kaarten alleen de morsetekens zijn vermeld. Een der kwartetten kan zijn 'boek'. Op elke kaart van dit kwartet staat het kwartetnummer, b.v. 3, naast onder elkaar de vier morsetekens van de letters b, o, e en k, waarvan er weer een is onderstreept, dus:

Elk patrouillelid krijgt een aantal kaarten en probeert weer volgens de regels van het kwartet spel, zo veel mogelijk kwartetten bij elkaar te krijgen, door zijn vragen aldus te stellen: 'Ik vraag aan Jan van kwartet 3 de e'.

201 - Personenkwartet

Iedere speler krijgt een voorwerp of een kledingstuk, dat specifiek is voor een bepaald beroep, een bepaalde nationaliteit of historisch figuur en een kaartje waarop het betreffende beroep, de nationaliteit of de historische figuur bij name wordt genoemd.

Onmiddellijk na lezing verdwijnen de kaartjes, zonder dat anderen van de gegevens op de kaartjes kennis hebben kunnen nemen. De spelleider noemt éénmaal alle beroepen, nationaliteiten of historische figuren op, zonder het bijbehorende voorwerp of kledingstuk aan te geven. Daarna wijst hij een der patrouilles aan. Deze patrouille, met één van hen als 'spreekbuis', probeert zoveel mogelijk leden van de andere patrouilles te 'identificeren'. Indien dat bij de eerste al lukt, gaat de betreffende speler over naar de volgende patrouille. Deze patrouille kan met vragen doorgaan tot ze een speler aanwijzen en daarbij een verkeerde naam noemen. De patrouille waarvan die speler deel uitmaakt, neemt dan het recht van vragen over. Welke patrouille ziet kans alle spelers in haar hoek te krijgen?

203 - Natuurspel

Afbeeldingen van bomen en bladeren bij elkaar leggen, of afzonderlijk van namen voorzien. Ook kan de spelleider de afbeeldingen van bomen en bladeren omgekeerd op een tafel leggen. Een der spelers draait een afbeelding van een boom om en vervolgens een van een blad. Indien ze inderdaad bij elkaar horen, kan hij ze wegnemen en bij zich houden. Horen ze niet bij elkaar dan legt hij ze op dezelfde plaats omgekeerd terug. Iedereen probeert de plaats te onthouden waar de teruggelegde afbeeldingen liggen. Zo krijgt ieder zijn beurt. Wie vergaart de meeste bij elkaar passende afbeeldingen?

202 - Natuurspel

Beschikt de spelleider over een paar landschapfoto's, als duin, naaldbos, polder, ven, enz., en afbeeldingen

van bomen, planten en dieren, dan kan hij de jongens de opdracht geven de afbeeldingen onder dié landschapsfoto's te leggen, waar zij denken dat het betreffende dier, de boom of plant het meest voorkomt.

204 - Klimmen

Iedere patrouille krijgt een paal van ongeveer 3 tot 4 m lengte, die door alle patrouilleleden met beide handen overeind wordt gehouden, terwijl een paar van hen één voet tegen het onderende van de paal zetten om eventueel schuiven tegen te gaan.

Na een teken van de spelleider gaat de eerste van iedere patrouille de paal in, tikt het kopse vlak aan en gaat weer naar beneden, waar direct de volgende het voorbeeld van de eerste gaat volgen. Zo krijgen allen hun beurt. Een van de vijf spelers die de paal overeind houden, mag de klimmer behulpzaam zijn. Welke patrouille is het eerste klaar?

205 - Schatten

Schatten is een van de bezigheden waarvoor intensief getraind moet worden, wil men daar een zekere vaardigheid in verkrijgen. Tevens is het nodig gedane schattingen zo veel mogelijk direct te controleren op juistheid. Mogelijke opdrachten zijn:

1. Een grote fles met water en een klein bekertje. Schat hoeveel bekertjes uit de fles geschonken kunnen worden.
2. Een aantal, dat als brief verzonden moeten worden en een lijstje met de posttarieven.
3. Een gesloten glazen weckfles gevuld met bonen en eenzelfde ongesloten glazen fles met een klein laagje bonen. De bonen uit de laatste fles mogen geteld worden. Hoeveel bonen zitten er in de gesloten fles?
4. Kijk een minuut naar een emmer die onder een met kleine straal lopende kraan staat. Hoeveel tijd vergt het voor de emmer geheel gevuld is, als de kraan met eenzelfde straal blijft lopen?
5. Een gewicht van een pond en een lege plastic zak. Vul de zak met zand tot het geheel eveneens een pond weegt.
6. Lengte, breedte en hoogte van het troeplokaal schatten.
7. Opgeschoten touw of een van draad gebogen figuur op lengte schatten.

206 - Skilldrive

In elke hoek van de speelruimte wordt een opdracht neergelegd. De patrouilleleden proberen met elkaar de opdracht uit te voeren of op te lossen binnen een door de spelleider van te voren gestelde tijd, b.v. vijf minuten. Nadat deze tijd verstreken is, geeft de

spelleider een sein en de patrouilles wisselen van hoek (b.v. met de wijzers van de klok mee). Zodra de patrouilles voor de laatste maal hebben gewisseld van hoek, vergelijken ze hun oplossingen en stelt de spelleider vast wie de meeste punten heeft behaald. De mogelijkheden zijn vele. Hier echter een voorbeeld, waarvan de opdrachten in verband staan met de werkzaamheden op een dagbladbureau:

1. Er ligt een advertentiepagina uit een krant met een aantal die op bepaalde advertenties bij het bureau van het blad zijn binnengekomen. De schrijvers er van zijn vergeten te vermelden op welke advertentie hun brief betrekking heeft. Aan de hand van de tekst van de brieven moet het nu mogelijk zijn te bepalen, op welke advertentie iedere brief betrekking heeft.
2. Uit de krant zijn een aantal tekeningetjes van bekende, regelmatig adverterende firma's geknipt, met weglating van de firmanaam. Dit zijn afdrucken van clichés. Door een fout in het cliché-archief zijn de firmanamen er echter niet bij vermeld. Schrijf de firmanamen op.
3. Gelijk aan de vorige opdracht. Nu echter met fotoclichés van bekende personen.
4. Er liggen enkele proefdrukken van artikelen klaar om definitief ter perse te gaan. Ze zijn echter nog niet van een kop voorzien. Voorzie de artikelen van een passende kop. Deze opdracht door de spelers zelf laten beoordelen.

Hoofdstuk 8: Aan twee zijden van de speelruimte

207 - Bal halen

In het midden van de speelruimte ligt een bal. De spelers van beide partijen zijn genummerd. De spelleider noemt een nummer en de betreffende spelers gaan snel naar de bal toe. Beide spelers proberen als eerste de bal, zonder daarmee in de hand te lopen, in hun eigen vak te gooien. Elkaar de bal afhandig maken is toegestaan.

208 - Beide spelers proberen nu als eerste de bal naar hun eigen vak te brengen, zonder door de tegenstander getikt te worden, terwijl ze niet met de bal in de hand lopen. Zodra een van beide spelers de bal aanraakt of vast heeft, is hij dus kwetsbaar en kan afgetikt worden. Als een speler afgetikt wordt, legt hij de bal weer in het midden en de strijd is onbeslist. Welke patrouille ziet kans het grootste aantal keren de bal in eigen vak te leggen, zonder afgetikt te zijn?

209 — Beide spelers proberen nu als eerste de bal te bereiken om daarmee de tegenstander af te gooien, voor hij terug is in zijn eigen vak. Lukt het een speler de ander af te gooien, dan verdient hij voor zijn partij een punt.

210 — Beide spelers proberen nu, met een van beide handen op de rug, de bal in het eigen vak te krijgen. Slaan en dragen van de bal is toegestaan, als de vrije hand daarbij maar op de rug blijft.

211 — In het midden van de speelruimte liggen nu drie ballen. De spelers mogen één bal tegelijk vervoeren. Wie van de twee spelers slaagt er in een tweede bal naar zijn eigen vak te brengen?

212 — Als het oorspronkelijke spel. De bal mag nu echter niet met de handen worden aangeraakt, maar alleen met de voeten.

213 - Balwerpen

Beide partijen zijn in het bezit van een zo groot mogelijk aantal kleine ballen. In het midden van de speelruimte staan twee emmers op b.v. 2 meter uit elkaar. De eerste wordt toegewezen aan de ene partij, de tweede aan de andere. Na een teken proberen de spelers de ballen in de eigen emmer te werpen. Ballen die tussen de lijnen blijven liggen mogen niet meer gebruikt worden. Ballen die in het vak terugrollen, of door de tegenstanders zo ver gegooid worden dat ze in het andere vak belanden, wel. Welke partij heeft de meeste ballen in zijn emmer, als er geen enkele bal meer te werpen is?

214 - Ballenbombardement

In het midden van de speelruimte ligt op een daar getrokken lijn, een grote bal. Iedere speler heeft een kleine bal. Op een teken van de spelleider, gooit ieder zijn bal naar de grote. Raakworpen zullen de grote bal doen verplaatsen. De partij waar de bal na het werpen het verst vandaan ligt, verdient een punt.

215 - Poortbal

De afstand tussen de hierbij tegenover elkaar staande ploegen moet minstens 4 m bedragen. Voor iedere ploeg is een lijn getrokken, waar de spelers gedurende het spel achter moeten blijven. Zij staan in spreidstand; de voeten van de spelers onderling aaneengesloten. De spelleider rolt een grote bal tussen beide ploegen het speelveld in en de eerste van iedere ploeg — op grootte genummerd en de nummers 1 diagonaalsgewijs tegenover elkaar — komt naar voren en probeert de bal, die met gesloten hand langs de grond voortbewogen moet worden, tussen de benen van een willekeurig lid van de tegenpartij door te spelen. Elke speler gebruikt hierbij slechts één hand, doch mag bij iedere spelmanoeuvre van hand wisselen. Het dragen van de bal is niet toegestaan; het klemmen van de bal tussen de vuist en de grond wel. Als een van beide spelers er in is geslaagd een punt te scoren, gaan zij beiden terug naar hun eigen plaats; de spelleider neemt de bal weer bij zich, roept een ander nummer af en de volgende twee komen naar voren om het spel te vervolgen. De open plaats die ontstaat door het uitkomen van een speler, mag niet gebruikt worden als doel. De staande spelers mogen hun knieën niet buigen en de bal niet met de handen tegenhouden. Ook is het mogelijk de opgestelde verkenners bok te laten staan (de lopers moeten dan bokspringen) of de lopers om iedere verkenner een rondje te laten draaien zonder hen aan te raken.

216 - 8-race

Van iedere ploeg komen vier spelers in de speelruimte, waar zij zich opstellen zoals op de tekening is aangegeven. Zij staan in spreidstand, met hun gezicht in de richting van de eigen of de andere partij. Na een teken van de spelleider gaat zowel van partij A als van partij B de eerste aan de race beginnen.

De spelers kruipen tussen de benen van de opgestelde verkenners door.

De spelers van partij A nemen de route: 8, 7, 5, 2, 1, 1, 3, 4, 6, 8.

De spelers van partij B nemen de route: 1, 2, 4, 7, 8. 8. 6, 5, 3, 1.

Zodra een speler terug is bij zijn eigen partij, tikt hij de volgende aan en gaat zelf achteraan staan (links in de rij dus). Bij de verst verwijderde verkenners (8 en 1)

gaat iedere speler dus tweemaal achter elkaar tussen de benen door. Heen en weer terug. Welke partij is het snelste klaar?

217 - Stokrace

De spelers staan in vier gelijke ploegen opgesteld, zoals aangegeven in de tekening. De partijen A en B spelen samen, de partijen C en D ook. De rechter speler in rij A en in C hebben ieder een stok. Op een teken van de spelleider lopen ze met de stok over en geven die aan de linker speler respectievelijk in de rij van B en van D. Deze nemen de stok over en lopen met de stok naar de andere kant van de speelruimte en reiken de stok over aan de tweede van rechts respectievelijk in A en C. De spelers die de stok hebben overgebracht, nemen zo snel mogelijk hun plaats weer in. Welke twee ploegen zijn het snelst? Ook mogelijk met bal aan de voet of per fiets.

218 - Vlaggenroof

Beide partijen zetten in het vak waar zij staan een vlag in de grond. Elke speler heeft een wasknijper aan de buitenkant van de linkerbroekspijp. De knijper doet dienst als leven. De bedoeling is de vlag van de tegenpartij in het eigen vak te brengen. Dat kan alleen gedaan worden door een speler die nog in het bezit van zijn leven is. De spelers van de twee partijen kunnen hun tegenstanders uitschakelen, voor de duur van het spel, door hen de wasknijper te ontnemen. De speler die zijn leven verliest, verlaat het krijgsgewoel. Als een speler die een der vlaggen vervoert, wordt gedood, moet hij de vlag aan zijn overwinnaar afgeven.

Hoofdstuk 9: Verspreid in de speelruimte

219 - Doodbal

De spelleider geeft aan een der spelers een grote bal. Deze speler mag met de bal in de handen niet lopen. We noemen hem de jager. De andere spelers mogen zich net zo veel en vaak verplaatsen als zij willen. Op een fluitsein van de spelleider doet de jager de eerste worp, waarmee hij probeert een der andere spelers te raken. Alleen een directe worp is geldig. Als een speler met een geldige worp wordt geraakt, blijft hij staan op de plaats waar de bal hem trof. Een eenmaal geraakte speler noemen we pion. Zij helpen de jager bij zijn werk het aantal pionnen te vergroten. Zij mogen zelf afgooien, samenspelen met andere pionnen en met de jager, dit alles echter onder voorwaarde, dat zij hun voeten niet meer verzetten. Alleen de jager kan dus een buiten het bereik van de pionnen neergekomen bal ophalen en vanaf die plaats de bal naar een nog vrije speler of naar een der pionnen werpen.

220 — Wanneer er enkele spelers zijn afgegooid, kan een tweede bal in het spel gebracht worden. De regel, dat de jager alléén de buiten het bereik van de pionnen neergekomen ballen kan ophalen, blijft bestaan.

221 — De speelruimte wordt verdeeld in een willekeurig aantal vakken, tenminste zes. Als een speler wordt afgegooid, blijft hij gedurende het verdere verloop van het spel in het vak waar de bal hem trof en kan zich binnen de grenzen van dat vak verplaatsen, behoudens wanneer hij de bal vastheeft.

222 — Alle spelers hebben nu het recht de worpen af te weren. Hun handen en hoofd zijn vrij. Raakt de bal dus enig ander lichaamsdeel dan armen of hoofd, dan wordt de speler pion en houdt hij zich aan de regels in doodbal genoemd.

223 — Praktisch gelijk aan de regels van doodbal. Alleen zijn op een of meerdere plaatsen in de speelruimte honken neergezet, waarvan de nog vrije spelers gebruik kunnen maken. Hebben zij een honk met tenminste één hand vast, dan zijn ze onkwetsbaar. Een speler die echter zijn toevlucht zoekt bij een honk, moet dit loslaten zodra een andere nog vrije speler de aan het honk staande speler aantikt of zelf van het honk gebruik gaat maken.

224 - Scheepsdek

De speelruimte stelt een scheepsdek voor. De spelleider wijst voor de aanvang van het spel, waar het voorschip, het achterschip, stuurboord en bakboord zich bevinden. De spelers staan bij het begin van het spel midden in de speelruimte bij elkaar. De spelleider

kan de volgende bevelen geven: 'Voorschip', 'Achterschip', 'Stuurboord', 'Bakboord', 'In de boten' en 'Plat op dek'.

'De spelleider is de kapitein, die in een zware storm deze bevelen aan 'Alle Hens' geeft, om het schip in evenwicht te houden. Zodra een der eerste vier commando's gegeven wordt, gaan de spelers zich zo snel mogelijk naar het genoemde deel van het schip en tikken daar de muur aan. De speler die als laatste daar aankomt, krijgt een foutpunt en onthoudt dit. Bij het commando 'In de boten' zorgen alle spelers zo snel mogelijk van de vloer te zijn, door ergens op te gaan staan of aan te gaan hangen. Bij het commando 'Plat op dek' gaan de spelers zo snel mogelijk plat op de grond liggen. Bij deze laatste twee commando's krijgt de speler die als laatste het commando heeft opgevolgd, een foutpunt. Wie heeft na verloop van enige minuten de minste foutpunten?

225 - Kimspeel

Iedere speler heeft een flesje met een bepaalde vloeistof er in. De spelers hebben twee aan twee dezelfde vloeistof in het flesje. Na een teken van de spelleider gaat iedere speler bij zijn medespelers aan de flesjes ruiken, tot hij de speler gevonden heeft, die dezelfde vloeistof in zijn flesje heeft als hij. Welk koppel heeft elkaar het snelst gevonden? (Er mag niet gesproken worden.)

226 - Batsman

Een van de spelers heeft een slaghout. De andere spelers gooien een tennisbal naar elkaar over. Een speler die een hem toegeworpen bal direct weet te vangen, dus zonder dat deze de grond heeft geraakt, mag vanaf de plaats waar hij op dat moment staat, proberen de speler met het slaghout, de batsman, af te werpen. De batsman probeert de worpen met zijn slaghout af te weren. Gooit iemand de batsman af, dan wordt deze vervangen door de speler die hem afgooide. Het afgooien moet geschieden met een directe worp. Indien de geoefendheid van de spelers dat toelaat of wanneer het aantal spelers nog al groot is, kunnen twee of meer ballen in het spel gebracht worden. Ook kan gespeeld worden met twee of meer batsman.

227 - Grote jacht

De spelers blijven gedurende het spel binnen de grenzen van de speelruimte. Ongeveer het vijfde deel van de spelers wordt aangewezen als jagers. Deze jagers dragen hoed of baret, terwijl de andere spelers die niet dragen. Zij proberen zo veel mogelijk van de andere spelers uit te schakelen, door ze af te tikken. Een speler die afgetikt is, blijft staan op de plaats waar

hij geraakt werd, net zo lang tot een der vrije spelers hem aantikt, waarna hij zijn plaats kan verlaten en weer als vrij speler aan het spel kan deelnemen. Na enkele minuten onderbreekt de spelleider het spel door een teken en telt het aantal vrije spelers. Daarna wijst hij een zelfde aantal nieuwe jagers aan en het spel wordt vervolgd. Welk jagerteam heeft in de toegemeten tijd kans gezien de meeste spelers af te tikken?

228 - Cirkeltrefbal

De spelers zijn in twee gelijke partijen verdeeld. Een van de partijen gaat binnen een getrokken cirkel staan, doorsnede minstens vijf meter. De andere partij blijft gedurende het spel buiten de cirkel en krijgt de bal. De aanvallende partij krijgt b.v. twee minuten de gelegenheid zoveel mogelijk spelers binnen de cirkel met een directe worp af te gooien. De spelers die afgegooid worden, verlaten de cirkel. De spelleider kan bepalen of de spelers in de kring de worpen mogen afweren of niet.

Hoeveel spelers zijn er na verloop van die twee minuten nog binnen de cirkel over? Daarna wisselen de ploegen van taak en krijgt de andere ploeg twee minuten de gelegenheid om de spelers die nu in de kring staan af te gooien. Als de bal binnen de cirkel blijft liggen, kan iemand van de aanvallende ploeg die er uit halen.

229 — Gelijk aan het voorgaande spel, maar: Indien de spelers in de cirkel kans zien de bal binnen de cirkel te stoppen, kunnen zij op hun beurt proberen — zonder daarbij buiten de kring te komen — een van de spelers buiten de kring af te gooien. Lukt dit, dan neemt die speler verder niet aan dit gedeelte van de wedstrijd deel.

230 - Een, twee ... zeven

De spelers zijn in twee partijen verdeeld, die door elkaar in de speelruimte gaan staan. Een der spelers krijgt de bal en gooit deze over naar een zijner ploeggenoten. Vangt deze de bal zonder dat hij de grond heeft geraakt, dan roept hij 1 en gooit hem over naar een volgende ploeggenoot, die 2 roept, mits de bal de grond niet heeft geraakt. Indien een partij kans ziet zeven vangballen te maken, zonder tussenkomst van een tegenstander en zonder dat de bal ondertussen de grond raakt, krijgt die partij een punt toegewezen. De tegenpartij kan alleen in het bezit van de bal komen door de bal tijdens een overgooi te onderscheppen. Welke partij vergaart de meeste punten?

Hoofdsuk 10: Diversen

231 - Tijgerbal

De helft van het aantal spelers verspreidt zich over de speelhelft, terwijl de andere helft in een rij evenwijdig aan de lange zijde van het speelveld gaat staan. De spelleider geeft een van de veldspelers een grote bal. Na een fluitsignaal van de spelleider probeert deze speler een der andere veldspelers met de bal te raken. Alleen een directe worp is geldig. Zodra de bal de grond of een speler heeft geraakt, is hij dood en kan iedere andere veldspeler de bal opnemen om daarmee een ander af te gooien. Dus 'iedereen gooit iedereen af'. De spelers mogen de bal niet afweren, noch vangen, terwijl lopen met de bal in de hand ook niet is toegestaan. Als een speler is geraakt, fluit de spelleider. De geraakte speler gaat achteraan in de rij staan, terwijl de voorste het veld in komt om aan het spel deel te gaan nemen. Op deze manier groeit de rij aan de achterkant aan, terwijl er aan de voorzijde steeds een de rij verlaat.

232 — De veldspelers mogen de worpen wel afweren. Raakt de bal een ander lichaamsdeel dan armen of hoofd, dan is de speler af en gaat achteraan in de rij staan, enz.

233 — Gelijk aan de regels van Tijgerbal. Ziet een speler echter kans een directe worp op te vangen, dan is de werper af en blijft de vanger in het spel.

234 — In plaats van één, worden twee of meer ballen in het spel gebracht.

235 — De spelers die aan de kant staan, verplaatsen hun voeten niet. Zij nemen deel aan het spel door, wanneer zij de bal in hun bezit krijgen, eveneens te proberen een der veldspelers af te gooien.

236 — De spelers aan de kant staan voortdurend in spreidstand. Ziet een veldspeler tijdens het spel plotseling kans de bal tussen de benen van een der spelers door te gooien, dan gaat de pech vogel opnieuw achteraan in de rij staan. De spelers in de rij mogen die worpen met beide handen afweren.

237 - Hollandse leeuw

Alle spelers bevinden zich aan één zijde van de speelruimte, achter een daar getrokken lijn. Aan de andere zijde van de speelruimte is eveneens een lijn getrokken. Een of twee van de spelers worden door de spelleider aangewezen om als 'leeuw' te fungeren. Zij gaan midden in de speelruimte staan met het gezicht naar de andere spelers toe. Op een teken van de spelleider lopen alle spelers zo snel als zij kunnen naar de andere kant van de speelruimte, om daar achter de lijn te komen, voordat de 'leeuw' kans heeft gezien hen te grijpen en hen met beide voeten van de vloer af te

tillen. Als de 'leeuw' kans ziet een speler zodanig aan te pakken, dat zijn beide voeten los van de grond komen, wordt deze speler ook 'leeuw' en helpt hij mee de anderen te vangen. De 'leeuwen' mogen elkaar helpen om een onwillige speler met zijn voeten van de vloer te tillen. Telkens als de spelleider fluit, lopen alle nog vrije spelers over, van de ene naar de andere zijde van de speelruimte.

238 - Seinspel

De spelers staan in drietallen bij elkaar. Van elk drietal is een speler van een seinvlag voorzien. Daarmee seint hij een letter, die de beide andere spelers moeten opnemen en onthouden. Vervolgens geeft hij de vlag aan zijn buurman aan de linkerzijde, die eveneens een letter seint, die aansluit op de vorige. Seint de eerste speler b.v. een a, dan kan de tweede speler vervolgen met een l, als hij denkt aan het woord 'altijd'. De derde speler die vervolgens de vlag krijgt overgereikt, heeft nu twee letters gezien, de a en de l en denkt daarbij wellicht aan het woord 'alleen' en seint dus een e. De eerste speler meent de vlag weer over en moet dus een letter seinen die aansluit op all... Hij denkt misschien aan het woord 'alles' en seint dus een s. Zo gaat het drietal door, zonder daarbij te spreken, net zo lang tot een der spelers geen kans meer ziet een letter te seinen die samen met alle vorige letters de laatste letter van een niet meer aan te vullen woord vormt, of een mogelijkheid opent om de reeks voort te zetten. Deze speler krijgt een foutpunt en er wordt opnieuw begonnen.

239 - Knopenspel

De spelers staan in drietallen bij elkaar. Een van de drie heeft een knopentouw in de hand. Op een teken van de spelleider wordt dit touw overgegeven aan de linkerbuurman, die het op zijn beurt ook aan zijn linkerbuurman geeft. Zo circuleert het touw. Op een gegeven ogenblik fluit de spelleider en roept de naam van een knoop. De speler die op dat moment het touw in de handen heeft, maakt de bedoelde knoop. De spelleider — met assistentie — controleert snel of de gelegde knopen goed zijn en kent een punt toe aan het drietal waarvan de speler die de knoop moest maken, deze op de juiste manier heeft gelegd. Vervolgens wordt het touw weer snel van man tot man doorgegeven, tot opnieuw gefloten wordt en een knoop wordt genoemd. Welk drietal behaalt de meeste punten?

240 - Non-stop-cricket

De spelers staan verdeeld in twee gelijke groepen. De ene groep is de veldpartij en de andere de slagpartij. De slagpartij is afgenummerd en staat in volgorde van nummering, evenwijdig aan de breedte van het veld achter een lijn opgesteld. Zij beschikt over een

slagplank. De veldpartij staat in zijn geheel in het veld. (Niet in een bepaalde opstelling.) Een van de veldspelers wordt aangewezen als de bowler. Bij de aanvang van het spel staat de bowler op b.v. 5 m afstand van en met zijn gezicht naar de lijn, waarachter de slagpartij is opgesteld. De plaats waar hij staat is duidelijk gemarkeerd. Recht tegenover de bowler staat tegen die lijn een kist, met de bodem naar de bowler gekeerd. Op een teken van de spelleider komt de eerste speler van de slagpartij links naast de kist staan met de slagplank in beide handen geklemd, waarmee hij de kist tegen de raakworpen, door de bowler te maken, moet beschermen. Als de bowler de kist raakt, geeft de eerste man van de slagpartij zijn slagplank over aan de tweede, die nu probeert om de volgende worp van de bowler af te weren. Steeds wanneer de bowler de kist raakt, geeft de slagman het slaghout over aan de volgende en wel onmiddellijk, want de bowler behoeft tijdens de slagwisseling niet te wachten tot de volgende klaar staat. Hij kan dus achter elkaar doorgooien, waardoor het kan voorkomen, dat de volgende slagman nog niet eens in het bezit van de slagplank is, als de volgende worp van de bowler de kist al weer raakt. Indien dit gebeurt, is zijn slagbeurt dus al weer voorbij en geeft hij onmiddellijk de slagplank over aan de volgende.

Gooit de bowler de bal langs de kist heen, dan wacht de slagman de volgende worp af, terwijl de spelers van de veldpartij zo snel mogelijk de bal gaan ophalen, om hem weer aan de bowler toe te kunnen spelen. Het is de veldpartij toegestaan, daartoe constant een of twee spelers buiten het veld, achter de kist te hebben, die in geval van een 'misser' direct ter plaatse zijn om de bal naar de bowler te spelen. Als de slagman er in slaagt, een bal op zijn slagplank op te vangen, dan slaat hij hem zo ver mogelijk het veld in. De veldspelers gaan er dan direct op af om de bal weer naar de bowler te kunnen spelen.

Terwijl de bal in het veld is, loopt de slagman zo veel mogelijk keren heen en weer tussen de kist en een honk, dat op een afstand van vijf meter links van de kist in het veld staat. Hij houdt de slagplank daarbij vast en tikt er de kist en het honk mee aan. Elke keer dat hij het honk aantikt, verdient hij voor zijn partij een punt. Wel moet hij proberen weer tijdig bij de kist te zijn om de volgende worp van de bowler op zijn slagplank op te vangen. Lukt dit, dan kan hij weer een aantal punten verzamelen. Gooit de bowler bij deze worp mis, dan mag de slagman het aantal punten nog proberen te vergroten door weer een aantal runs te maken. Raakt de bowler de kist echter wel, dan geeft de slagman zijn slagplank snel over aan de volgende en behoudt hij het behaalde aantal punten. Als alle leden van de slagpartij een slagbeurt hebben gehad, dan wisselen slag- en de veldpartij van taak. De bowler mag alleen onderhands gooien. Welke partij heeft na een gelijk aantal beurten als slagpartij, de meeste punten behaald?

241 - Indiaans duel

Aan een in de grond geplaatste stok (of aan een boom) zijn twee touwen van gelijke lengte, b.v. drie meter, bevestigd, elk aan het eind van een lus voorzien. Twee geblinddoekte spelers pakken ieder een lus in de linker hand en verwijderen zich zo ver van de stok, dat het touw strak komt te staan. Beide hebben in hun rechterhand een opgerolde krant en gaan bij de aanvang zo staan, dat de touwen in eikaars verlengde gespannen staan. Na een teken van de spelleider trachten zij elkaar onhoorbaar te naderen. De speler die er in slaagt de ander met de krant de eerste klap te geven, wint het duel.

242 - Bokbal-varia

De spelers zijn in twee partijen verdeeld. De ene partij heet slag- of werppartij en de andere veldpartij. De verdeling van de speelruimte volgens de tekening. De slagpartij staat in vak A en de veldpartij in vak B. De spelers van de slagpartij zijn afgenummerd. In vak B staat een stoel, een vlag of een honk-paal.

Nummer één van de slagpartij werpt een grote bal in het vak van partij B. Komt de bal voor de middellijn op de grond, dan gooit hij nogmaals of verspeelt zijn werpbeurt, afhankelijk van wat de spelleider hieromtrent bepaalt. Direct na zijn worp loopt hij naar de stoel of het honk, dat ongeveer een meter achter de middellijn in vak B staat, tikt dat aan en gaat weer terug naar vak A. Vanaf het moment dat hij de bal werpt tot aan het moment dat hij weer terug is in vak A, is hij kwetsbaar, d.w.z. dat hij door de B-spelers met een directe worp kan worden afgegooid, als zij daarbij tenminste niet met de bal in de hand lopen en op het moment van werpen in vak B staan. Het is nl. mogelijk dat de bal door een verkeerde handeling van een B-speler in het tussenvak terecht komt, waar de B-spelers hem mogen ophalen, doch vanwaar zij geen A-speler mogen afgooien. In dat geval zal degene die de bal ophaalt, deze eerst naar een speler in vak B moeten terug spelen. Iedere B-speler die een worp van een A-speler kan vangen, alvorens deze de grond heeft geraakt, of een A-speler heeft afgegooid, verdient een punt voor zijn partij. Na een bepaald aantal punten, b.v. vijf, wisselen de partijen van veld en taak.

243 — Als het voorgaande spel maar in plaats van de bal te werpen, kan bepaald worden, dat de A-spelers de bal met een slaghout in het veld van de B-partij moeten slaan. Uiteraard wordt hier een kleinere bal gebruikt.

244 — Het spel krijgt een meer tactisch tintje als bepaald wordt dat de A-spelers alleen kwetsbaar zijn op de terugweg van het honk naar vak A.

245 — De moeilijkheid van het spel wordt vergroot door het honk achterin vak B te zetten.

246 — In combinatie met het vorige is het mogelijk honken te gebruiken en wel één tussen vak A en het honk achterin vak B, waar op de heenweg gebruik

van kan worden gemaakt en één tussen het honk in vak B en vak A, dat alleen gebruikt mag worden op de terugweg, iedere A-speler kan gedurende zijn loop van deze drie honken gebruik maken. Zolang hij een der honken vast heeft kan hij niet afgegooid worden. Moet hij zijn loop dus onderbreken omdat verder gaan de grote kans oplevert afgegooid te worden, dan blijft hij dat honk bezetten, tot de volgende A-speler zijn worp of slag heeft gedaan en kan dan zijn loop vervolgen, zo hij dat wil. Iedere A-speler die op zijn eigen slag terugkomt in vak A, verdient voor zijn partij twee punten. Iedere A-speler die op de slag van een medespeler binnenkomt, ontvangt 1 punt. Er wordt gewisseld van taak, wanneer de B-ploeg drie vangballen heeft gemaakt of drie A-spelers heeft afgegooid. Na een gelijk aantal beurten, bepaalt het aantal door elke partij behaalde punten, welke ploeg winnaar is.

247 - Balslaan

Een van de meespelende patrouilles staat in het midden l van de speelruimte in een rijtje opgesteld, evenwijdig aan de lange zijde van de speelruimte.! De andere patrouilles hebben zich over de speelruimte verdeeld. De voorste man van de: estafettepatrouille heeft een grote of een kleine bal, in eerste geval zonder en in tweede geval met slagplank, naar keuze van de spelleider. Na een fluitsignaal van de spelleider werpt of slaat de voorste man de bal in een willekeurige richting de speelruimte in. Direct daarna loopt hij niet zo lang om zijn patrouille heen, tot één der veldspelers kans ziet hem met een directe worp af te gooien. De veldspelers mogen niet met de bal in de hand lopen. De looper mag niet van zijn route afwijken, maar wel bukken, stoppen en zijn loop versnellen, dat met de bedoeling een raakworp te voorkomen. Zodra hij afgegooid is, gaat hij achteraan in de patrouille staan en de tweede man van de patrouille krijgt de bal om het spel op dezelfde wijze voort te zetten. Het aantal keren dat iedere speler van de estafettepatrouille om zijn patrouille is heengelopen, alvorens hij wordt afgegooid, wordt opgeteld. Als alle leden van de patrouille een beurt hebben gehad worden zij veldspelers en een der andere patrouilles wordt estafettepatrouille. De patrouille met de meeste voltooide runs wint.

248 - Wielspaakestafette

De patrouilles staan wielspaaksgewijs rond een denkbeeldig middelpunt opgesteld. Op een teken van de spelleider lopen de patrouilleleiders — die het dichtst bij het middelpunt staan — zo snel mogelijk rond, achter de andere patrouilles langs en nemen na de nummers twee van hun patrouille aangetikt te hebben, hun oorspronkelijke plaats weer in. De nummers twee doen hetzelfde, enz.

Welke patrouille is het eerst klaar?

249 - Wielspaakestafette met aftikken

Gelijk aan de Wielspaakestafette. Het gaat er nu echter niet om welke patrouille het snelst is, maar welke patrouille de meeste lopers van andere patrouilles heeft afgelikt. Alleen spelers die lopen, kunnen andere lopers aftikken.

250 - Klimestafette

De spelers zijn in V-formatie opgesteld, de twee ploegen tegenover elkaar. Bij A is een hindernis, waar de spelers tijdens de estafette overheen moeten.

251 - De spelers 1, van verschillende ploegen dus, hebben een stokje, een steen of een kleine bal in de hand. Op een teken van de spelleider lopen zij daarmee naar de hindernis, klimmen er overheen, lopen buitenom naar de nummers twee van de eigen partij, geven die het voorwerp dat zij in de hand hebben en gaan zelf zo staan, dat de V-formatie tegenover de oorspronkelijke wordt hersteld. Welke vleugel van de V-formatie is het eerst compleet?

> TEKENING HIER

Flessenbal

Voor opstelling van de spelers en indeling van de speelruimte:

Zie tekening hierboven. De afstand van de vertreklijn voor ploeg A tot de veldbegrenzing bedraagt ongeveer drie meter.

Ploeg A is genummerd en staat in volgorde van nummering achter de vertreklijn. Van ploeg B staan vier spelers in de hoeken van het veld, als bewakers van de flessen, waarvan er op iedere hoek een staat. Een van de B-spelers is in het bezit van de bal die hij na het beginsignaal aan nummer 1 van ploeg A toewerpt. Deze schopt de bal in het veld. De bal moet binnen de veldbegrenzing op de grond neerkomen of door een B-speler gevangen worden. Lukt dit bij de eerste aftrap niet, dan kan een tweede poging gewaagd worden. Mocht de tweede eveneens mislukken, dan verliest ploeg A een punt, de bewuste speler gaat achteraan in de rij staan en de volgende krijgt een beurt. Zodra de bal door een A-speler in het veld is geschopt, loopt hij rechtsom rond het veld, daarbij elke nog overeind staande fles met de hand omgooiend. Zodra hij bij een fles komt die al omver ligt, is hij dood en keert terug naar zijn ploeg, waar hij achteraan in de rij gaat staan. Voor elke fles die hij heeft omgegooid, ontvangt ploeg A een punt. Hoe kan een fles al tegen de grond liggen voor de lopende A-speler die bereikt? Zodra de bal in het veld komt, spelen de B-spelers de bal zo snel mogelijk naar flesbewaker 1. Zodra die de bal vast heeft, mag hij de fles omgooien, dus misschien voor de lopende A-speler daar kans voor ziet. Is de bewuste looper al gepasseerd, dan kan de bal door de B-spelers toespeeld worden aan de bewakers 2, 3 of 4, die handelen als bewaker 1. Als alle A-spelers een

beurt hebben gehad, wisselen de ploegen van taak. Welke ploeg vergaart de meeste punten?

252 - Jacht in doolhof

Op twee na stellen de spelers zich op, zoals in de tekening aangegeven is. Allen met het gezicht naar dezelfde kant, onderling op twee armlengten afstand. Alle spelers strekken hun armen zijwaarts, zodat a.h.w. vijf hagen van het doolhof gevormd worden. Als de spelleider gedurende het spel een fluitsein geeft, draaien alle spelers een kwartslag naar rechts, zodat opnieuw vijf hagen ontstaan, nu alleen haaks op de vorige. Op ieder teken wordt op de beschreven wijze gewisseld. Een van de twee spelers die geen deel uitmaken van het doolhof, wordt aangewezen als de jager, terwijl de ander de achtervolgde is. Noch de jager noch de achtervolgde mogen de hagen doorbreken.

De spelleider geeft de jager b.v. een halve minuut de tijd om de ander te tikken. Als dat lukt, ruilt de achtervolgde met iemand uit het doolhof, die op zijn beurt nu de achtervolgde is. Slaagt de jager er niet in binnen de gestelde tijd de ander te tikken, dan blijft de achtervolgde „in functie”, terwijl de jager nu ruilt met een speler uit het doolhof.

253 - Het mikpunt

Opstelling van de spelers en indeling van de speelruimte volgens de tekening op bladzijde 82. De uitgezette rechthoek waarin ploeg B verspreid staat opgesteld, zal ongeveer 8 x 6 m zijn, terwijl de afstand tussen de vertreklijn en de rechthoek ongeveer 2 m moet bedragen. Een van de spelers van ploeg B is in het bezit van de bal. Op een sein van de spelleider, gooit hij de bal toe naar speler 1 van ploeg A, die samen met speler 2 van zijn ploeg in de tussenstrook staat. Deze slaat de bal met de vuist in het veld. De bal moet binnen de grenzen van het veld op de grond terecht komen en of door een van de spelers van B gevangen worden. Is dit niet het geval, dan slaat speler 1 over. Lukt hem dat ook de tweede keer niet, dan verspeelt hij zijn beurt en gaat achteraan in zijn ploeg staan. Wordt de bal op de juiste manier opgeslagen, dan kan speler 1 zo snel mogelijk om de rechthoek heen lopen om weer terug te keren in de tussenstrook (rechts). Zodra de bal na de slag van 1 in het veld neerkomt of door een B-speler gevangen wordt, moet speler 2 in het veld gaan. De B-spelers, die niet met de bal in de hand mogen lopen, proberen door samenspel en goedgerichte worpen speler 2 af te gooien voordat speler 1 weer terug is in de tussenstrook. Gelukt dat de B-spelers niet, dan heeft ploeg A een punt verdiend. Lukt het ze wel, dan wordt uiteraard geen punt toegekend. Zodra 1 in de tussenstrook terug is, verlaat 2 het veld. Deze neemt de oorspronkelijke plaats van 1 in en de volgende speler van ploeg A die van 2, enz. Als alle spelers van ploeg A een beurt hebben gehad, wisselen de partijen en probeert ploeg B het puntenaantal van A te overtreffen. De ploeg met de meeste punten wint.

254 - Handhockey

Opstelling van de spelers en indeling van de speelruimte volgens tekening. De grootte van het veld is afhankelijk van het aantal spelers. De bal wordt middenuit genomen met een bully (zie bij dweilstok-hockey, 155), alleen nu met de hand. De veldspelers zijn de aanvallers, de spelers aan de uiteinden van het veld te verdedigers. De veldspelers spelen de bal alleen met de rechterhand. Zij proberen de bal over de lijn waar de verdedigers van de tegenpartij staan heen te slaan. De verdedigers kunnen dit voorkomen door de bal met de voeten weg te schoppen. Deze verdedigers bevinden zich op of achter de lijn, maar nooit er voor. Zij mogen zich op of achter de lijn verplaatsen. Zodra er een doelpunt is gemaakt, wisselen de halve partijen van taak. Als de bal buiten de zijlijnen komt, wordt de bal door de tegenpartij net als bij voetbal, ingegooid.