



## *5. Trekken, gooien en springen op en neer, zet jij met je team de snelste tijd neer?*

**W**il je zeskamp spelen huren? In het ruime assortiment vind je de spelen die geschikt zijn voor jong en oud. Van recreatief tot actief. Je kan het zo actief mogelijk maken als je zelf wil. Met z'n allen op een enorme skippybal naar de eindstreep? Welk team klokt de snelste tijd? Wie legt de grootste afstand af met het vliegend tapijt? Een zeskamp is een leuke activiteit voor schoolkinderen, een familiedag of als teambuilding voor een bedrijf.

1. Looprups

2. Hoepelbroek

3. Hupzak

4. Skippybal

5. Vliegend tapijt

6. Trektouw



## Looprups

*Loop allemaal tegelijk, anders kom je geen meter vooruit.*

### Materiaal:

2x looprups 4 – 7 personen



### Spelbeschrijving:

Dit spel speel je met twee teams. Elk team heeft de beschikking over één looprups. De rups komt in beweging als de spelers gelijktijdig gaan lopen en de rups boven hun hoofd begeleiden. Welk team legt het snelst het parcours af?

### Puntentelling:

De winnaar is het team dat het parcours het snelste aflegt. Mocht je een klein parcours hebben uitgezet, dan kan je er voor kiezen om beide teams het spel drie keer te laten spelen. Het team dat het vaakst het snelst is, is de winnaar!



## Hoepelbroek

**G**ooi de ballen bij elkaar in de broek en win het spel.

### Materiaal:

2x hoepelbroek  
50x ballen

### Spelbeschrijving:

Dit spel wordt gespeeld met twee teams. Zet een streep op de grond, zodat de deelnemers weten vanaf waar ze moeten gooien. Laat van ieder team één speler een broek aan trekken. De beide spelers met broek gaan beiden even ver van de streep af staan. De deelnemers moeten proberen in een bepaalde tijd zoveel mogelijk ballen in de broek zien te gooien van hun teamgenoot. Vervolgens wisselen de teamgenoten elkaar af, zodat iedereen een keer de broek heeft aan gehad.

### Puntentelling:

Nadat de tijd is verstreken worden het aantal ballen in de broek geteld. Dit doe je bij elke speler. Nadat iedereen is geweest worden de punten bij elkaar opgeteld. De winnaar is het team met de meeste ballen in de broek.



## Hupzak

**S**tap in en hup zo snel mogelijk over het parcours.

### Materiaal:

2x hupzak senior

### Spelbeschrijving:

Dit spel speel je met twee teams tegelijk. De zakken zijn stevig genoeg om in te kunnen springen. Het spel is heel makkelijk. Stap in de zak en spring zo snel mogelijk van A naar B. Alle teamgenoten komen een keer aan de beurt en strijden tegen het andere team.

### Puntentelling:

Elke speler van het team komt een keer aan de beurt. Het is de bedoeling dat je de strijd aan gaat tegen de speler van het andere team. Het team dat als vaakst het eerst de eindstreep heeft gehaald is de winnaar.



## Skippybal

*Skippy je team naar de eindstreep.*

### Materiaal:

2x skippybal 4-persoonen  
1x blower



### Spelbeschrijving:

Dit spel speel je met twee teams tegen elkaar. Wie kent de skippyballen niet uit zijn eigen jeugd? Om nog meer speelplezier te beleven is deze skippybal voor vier personen. Leg tijdens de zeskamp een parcours af met je teamgenoten. Met een goede samenwerking (gelijktijdig springen) bereik je als eerste de finish.

### Puntentelling:

Beide teams strijden met vier spelers tegelijk tegen elkaar. Het team dat als eerste de finish behaalt is de winnaar. Indien iedereen graag een keer wil skippy-en kan je er ook voor kiezen het spel vaker te spelen tijdens de zeskamp.



## Vliegend tapijt

**1,2,3** spring en overwin.

### Materiaal:

2x Vliegend tapijt

### Spelbeschrijving:

Je speelt dit spel met twee teams tegen elkaar. Elk team heeft beschikking over één vliegend tapijt. Eén speler van elk team trekt het tapijt vooruit. De overige spelers bevinden zich op het tapijt. Door gelijktijdig te springen, kan de voorste speler het tapijt vooruit trekken. Zo kom je van A naar B.

### Puntentelling:

Beide teams strijden tegelijk tegen elkaar. Het team dat als eerste de finish behaalt is de winnaar. Indien iedereen een keer op het vliegend tapijt wil staan, maar dat past niet in een keer, kan je er ook voor kiezen om het spel vaker terug te laten komen in de zeskamp.



## Trektouw

*Trek je samen met je team naar de overwinning.*

### Materiaal:

1x trektouw

### Spelbeschrijving:

Touwtrekken is een uitdaging. Test welk team het sterkste is. Touwtrekken kan één tegen één, maar ook in teamverband. In het midden van beide teams trek je een lijn. Aan het touw zit een lintje. Hang het lintje recht boven de lijn die je hebt getrokken. De spelleider telt af en op dat moment mogen beide teams beginnen met trekken.

### Puntentelling:

Beide teams strijden tegen elkaar. Je kan er voor kiezen de deelnemers om de beurten tegen elkaar te laten strijden, maar het kan ook in teamverband. In teamverband kan je er ook voor kiezen om de winnaar te bepalen na het spelen van drie wedstrijden. Het team dat de (meeste) wedstrijd(en) wint is de winnaar van het spel. Het team is pas winnaar als alle tegenspelers over het middelste punt heen zijn getrokken.

