

SPELVARIANTEN VERHUUR ACTIVITEITEN

Onderwerp:

Pagina:

1. Archery tag spelvarianten
2. Lasergame spelvarianten
3. Paintball spelvarianten

1 & 2
2, 3 & 4
5 & 6

Archery tag varianten

1. Archery trefbal

Er worden twee teams en een speelveld gemaakt. Bijvoorbeeld een veld van 30 bij 16 meter. Dit veld wordt opgedeeld in 2 vakken door een middenlijn. Elk team blijft in zijn eigen vak, alleen daarin mogen de spelers zich bewegen.

Zodra jij wordt geraakt door één van de pijlen van de andere partij ben je af en verlaat je het veld. Het spel stopt wanneer één team volledig uitgeschakeld is. Het andere team is de winnaar! Ook is het mogelijk om op tijd te spelen. Wanneer de tijd stopt is het team met het meeste aantal spelers in het veld de winnaar.

2. Speedtag (aanrader!)

Twee teams gaan er op uit om binnen een bepaalde tijd zoveel mogelijk tegenstanders uit te schakelen door hen met een pijl te raken. Het team dat de meeste tegenstanders uitschakelt is de winnaar.

3. Verover de vlag

Twee teams bepalen zelf een basisplek. Op deze plek komt de teamvlag te hangen. De bedoeling is dat team 1 de vlag bij team 2 veroverd en terugbrengt naar de eigen basisplek van het team en andersom. Als de twee vlaggen tegelijkertijd op de basisplek in bezit zijn, wint dat team het spel.

Elke speler die geraakt wordt dient onmiddellijk het speelveld te verlaten. Als je af bent wacht je bij de spelleider (aan de zijkant van het veld). De spelleider kiest voor het spel of/wanneer spelers weer het veld in mogen. Bijvoorbeeld wanneer er meer dan 3 in de wachtrij staan, als nummer 4 erbij komt mag nummer 1 er weer in.

Verover de vlag is een variant waarbij het leuk en handig kan zijn wanneer een team van te voren bepaald wie de verkenning, aanval en verdediging coördineert.

4. Hunger games

Iedere speler krijgt een boog en 2 pijlen. Iedereen moet in een kring staan met hun ruggen naar elkaar gericht. De spelleider telt af van 5 tot 1. Vanaf dat de spelleider begint te tellen mogen alle spelers weglopen. Vanaf tel 1 mag er ook op elkaar geschoten worden.

Als je geraakt bent, ben je uitgeschakeld. Je moet naar het midden van het speelveld om daar je boog en pijlen neer te leggen. De laatste persoon die overblijft is de winnaar. Het is belangrijk om elkaars pijlen op te rapen zodat je kan blijven schieten.

5. Buddy tag

Twee spelers gaan er samen op uit om zoveel mogelijk andere groepjes van twee uit te schakelen. Dit gebeurt natuurlijk door hen met een pijl te raken. Wordt jouw 'buddy' uitgeschakeld dan zijn jullie beide uitgeschakeld.

6. Last man standing

'Last man standing' heeft als doel dat JIJ de laatste bent die uiteindelijk overblijft. Pure chaos dus! Schakel zo veel mogelijk tegenstanders uit tot dat jij degene bent die als laatste over is, zodat jij de winnaar bent.

Lasergamen varianten

1. Quattro

Deel alle spelers op in vier teamkleuren: Wit, Blauw, Rood, Groen. Zorg dat alle spelers hun lasergun in de juiste teamkleur hebben staan. Laat vervolgens iedereen zijn munitie instellen op bijvoorbeeld 'laser gun'. Ieder team kiest een plek waar zij willen beginnen. Vanaf het startsignaal proberen alle teams de andere teams uit te schakelen. Het team met de laatste deelnemer(s) is winnaar.

2. Target practice

Maak een gewenst aantal teams (2 tot 4). Geef hen een moeilijke munitie setting, bijvoorbeeld; 'plasma gun'. Verspreid alle targets ongezien over het speelveld. Bij het startsignaal proberen alle teams zo veel mogelijk targets te veroveren. Wanneer een target 5 keer door hetzelfde team geraakt is blijft deze continue in deze teamkleur branden, en is hij veroverd. Alle spelers die door hun levens heen zijn verlaten direct het veld. Wanneer alle targets veroverd zijn kan de winnaar bekend gemaakt worden.

3. Verover de target (aanrader!)

Kies voor 'verover de target' bij voorkeur een munitie stand met weinig levens. Elk team (2 of 3) krijgt een target. Voordat het spel begint, plaatsen beide teams hun target zichtbaar op een gewenste vaste plek. Deze plek wordt het startpunt van het team. Ben je uitgeschakeld, dan is dit ook het punt vanaf waar je weer aan het spel gaat deelnemen. Wanneer de levens van een speler op zijn dient deze bij de spelleider weer nieuwe levens te krijgen. Hier mag ook een tijdsstraf van bijvoorbeeld 30 seconden voor gerekend worden.

Het doel is om de target van de tegenstander te pakken, en terug te brengen naar jullie eigen target zonder geraakt te worden! Het team dat de target succesvol weet te pakken en terug te brengen naar zijn eigen startpunt (eigen target) wint.

Regels:

1. Je moet het target van de tegenstander eerst veroveren. Dit doe je door het target 5 keer te raken. Het target zal vervolgens constant in jouw teamkleur blijven branden.
2. Pas als het target in jouw teamkleur blijft branden, mag je deze pakken. Wanneer je wordt geraakt als je het target in je bezit hebt, moet je deze direct neerleggen. Iemand anders moet hem nu eerst proberen mee te nemen voor dat jij hem weer mag meenemen.
3. Wanneer de target op de grond ligt, mogen beide teams deze oppakken. Als het team van wie de target is, terugkomt op het startpunt, mag het team de target resetten door deze aan en uit te zetten. Het andere team moet nu opnieuw het target veroveren.

4. Zoek en schakel uit

De targets dienen in dit spel als bommen. Er zijn 2 of 4 bommen/targets (dit is de keuze van de groep) aanwezig op het spelveld. Beide teams weten de locaties van de targets. Je hebt 4 levens (modus; plasma gun), dus wees voorzichtig dat je die niet verspilt. De aanvallers moeten proberen de bommen onschadelijk te maken door de targets te veroveren. Dit kan gedaan worden door de target 5 keer te raken. De verdedigers verdedigen de bommen door de aanvallers uit te schakelen. Als beide (of alle vier) targets veroverd zijn, winnen de aanvallers. Als alle aanvallers hun levens kwijt zijn winnen de verdedigers. Kies voor het spel of aanvallers wel of niet op verdedigers mogen schieten.

Dit spel is ook te spelen op tijd. De aanvallers dienen dan binnen bepaalde tijd de targets veroveren. De spelleider kiest of aanvallers na het verliezen van 4 levens uit het spel blijven of na bepaalde tijd weer 4 nieuwe levens ontvangen.

5. President

Twee teams bepalen zelf een duidelijke basisplek. Team 1 bepaalt wie van hen de president is, deze persoon mag niet geraakt worden. Deze speler krijgt een opvallende kleur of bijvoorbeeld een (aantal) target(s) aan zijn kleding. De president moet door de eigen groep van de ene naar de andere basisplek gebracht worden zonder geraakt te worden. Wordt de president geraakt dan is de tegenpartij winnaar, haalt de president echter ongeschonden de basisplek aan de andere kant dan wint de groep van de president. Hierna wordt er gewisseld en mag de tegenstander het proberen. Er kan ook gespeeld worden met het doel dat de president meerdere keren geraakt moet worden. Bepaal zelf hoe vaak andere spelers geraakt moeten worden voor zij het veld moeten verlaten.

6. Geïnfecteerd

Geïnfecteerd is een spel dat begint met 1 of meerdere geïnfecteerde spelers (team rood). De andere spelers zijn team blauw. De geïnfecteerde speler probeert alle spelers van het andere team (blauw) in zijn eigen teamkleur te veranderen (rood). Het wordt steeds moeilijker om de geïnfecteerde spelers te stoppen. 1 voor 1 worden alle spelers getransformeerd naar het andere team. Hier is het de bedoeling dat alleen team rood (geïnfecteerde) mogen schieten.

Wanneer een speler van team blauw is uitgeschakeld door iemand van team rood, dan moet diegene zich melden bij de spelleider, en de spelleider zorgt ervoor dat de gun van deze speler wordt ingesteld op de teamkleur van de geïnfecteerde. De geïnfecteerde schiet nu mee als team rood.

Als na de aangegeven tijd alle spelers in team rood zijn, dan wint het geïnfecteerde team. Zijn er nog spelers in team blauw, wint team blauw. Om het spel moeilijker te maken kan dit ook over en weer gespeeld worden. Als je door iemand van team rood bent geraakt word je rood, en als je door iemand van team blauw bent geraakt verandert je teamkleur in blauw.

Paintball varianten

1. Verover de vlag

Twee teams bepalen zelf een basisplek. Op deze plek komt de teamvlag te hangen. De bedoeling is dat team 1 de vlag bij team 2 veroverd en terugbrengt naar de eigen basisplek van het team en andersom. Als de twee vlaggen tegelijkertijd op de basisplek in bezit zijn, wint dat team het spel.

Elke speler die geraakt wordt dient onmiddellijk het speelveld te verlaten. Als je af bent wacht je bij de spelleider (aan de zijkant van het veld). De spelleider kiest voor het spel of/wanneer spelers weer het veld in mogen. Bijvoorbeeld wanneer er meer dan 3 in de wachtrij staan, als nummer 4 erbij komt mag nummer 1 er weer in.

Verover de vlag is een variant waarbij het leuk en handig kan zijn wanneer een team van te voren bepaald wie de verkenning, aanval en verdediging coördineert.

2. President

Twee teams bepalen zelf een duidelijke basisplek. Team 1 bepaalt wie van hen de president is, deze persoon mag niet geraakt worden. Deze speler krijgt een opvallende kleur of bijvoorbeeld de vlag om herkenbaar te zijn. De president moet door de eigen groep van de ene naar de andere basisplek gebracht worden zonder geraakt te worden. Iedere speler die geraakt wordt verlaat het veld. Wordt de president geraakt dan is de tegenpartij winnaar, haalt de president echter ongeschonden de basisplek aan de andere kant dan wint de groep van de president. Hierna wordt er gewisseld en mag de tegenstander het proberen.

3. Speedball

Twee teams gaan er op uit om binnen een bepaalde tijd zoveel mogelijk tegenstanders uit te schakelen. Ben je geraakt door een paintball dan ben je uitgeschakeld. Het team dat de meeste tegenstanders uitschakelt is de winnaar.

4. Buddy paintball

Twee spelers gaan er samen op uit om zoveel mogelijk andere groepjes van twee uit te schakelen. Ben je geraakt door een paintball dan ben je uitgeschakeld. Wordt jouw 'buddy' uitgeschakeld dan zijn jullie beide uitgeschakeld.

5. Paintball attack *(aanrader!)*

Verdeel de spelers in een groter en een kleiner team. Beide teams mogen elkaar afschieten, waarna de speler het veld moet verlaten. Het kleinere team krijgt een vlag of duidelijk afgezet gebied om te verdedigen. Het grotere team dient de vlag of het gebied te veroveren. Dit is mogelijk door de vlag te pakken of het gemarkeerde gebied binnen te dringen. Wanneer dit laatste lukt heeft het grotere team gewonnen. Wanneer het kleinere team alle tegenspelers uitgeschakeld, heeft het kleinere team gewonnen. Voor extra spelvariatie kan er op tijd gespeeld worden of kan het kleinere team meer of minder paintballs ontvangen.

6. Capture the fortune

Twee teams markeren beide een duidelijke basisplek aan de rand van het veld. Op een eerlijke plek in het midden wordt een prijs neergelegd. Vanaf het startsignaal mogen beide teams de prijs veroveren en elkaar uitschakelen. Wanneer je geraakt bent verlaat je het veld. Had je de prijs in handen dan drop je deze exact op de plek waar je geraakt werd. Het team dat de prijs op hun basisplek weet te brengen mag deze houden. Voorbeelden van prijzen: Extra paintballs voor het volgende spel, een lekkere (niet breekbare) versnapering, een pop, een handgeschreven tegoedbon, etc..

7. Last man standing

'Last man standing' heeft als doel dat JIJ de laatste bent die uiteindelijk overblijft. Pure chaos dus! Schakel zo veel mogelijk tegenstanders uit tot dat jij degene bent die als laatste over is, zodat jij de winnaar bent.