



Titospel: Eigenwijs dammen

Duur: 90 - 120 min

Locatie: Buiten, terrein

Met liefde gemaakt door Gewest Bremstappers

Inleiding + doel

Dammen saai? Niet bij de tito's! In dit potje dammen strijden twee groepen tito's tegen elkaar om de heerser van het dambord te worden!

Uitleg

Baken een vierkant af op het veld met touw en verdeel deze in gelijke vakken. Je kan zelf kiezen hoe groot je het veld maakt, afhankelijk van het aantal leden. Verdeel de leden in twee groepen, laat ze starten aan tegenovergestelde kanten van het veld en geef ze elk een eigen kleur.

De bedoeling is dat ze zoveel mogelijk vakken van het dambord veroveren met hun eigen kleur. Elk groepje krijgt dezelfde lijst met opdrachten die ze moeten volbrengen. Om een vakje te veroveren moeten ze de opdrachten van die lijst tot een goed einde brengen. Wanneer één opdracht voltooid is, mogen ze dus één vakje veroveren en kenmerken met hun kleur. Ze kunnen echter niet zomaar eender welk vakje veroveren. Het eerste veroverde vakje moet zich op de startlijn bevinden en andere vakjes moeten steeds aansluiten aan een al veroverd vakje van henzelf.

Eerste verovering: Niet toegelaten ❌

Eerste verovering: Wel toegelaten ✔

Verdere verovering: niet toegelaten ✘

Verdere verovering: Wel toegelaten ✔

De twee groepen kunnen tussen de opdrachten door best ook hun veroverde vakjes bewaken, want de andere groep kan deze her-veroveren! Om je vakje te bewaken moet simpelweg een teamlid in het vakje staan. Alleen dan kan dat vakje niet veroverd worden. Lijkt gemakkelijk, maar een aantal opdrachten moeten met de hele groep uitgevoerd worden! Dus wat wordt het? Verdedigen of aanvallen?

(Let op! Een vakje veroveren van een andere groep kan ook enkel wanneer deze aanliggend is aan hun eigen vakje!)

Elke 20 minuten (of je kies zelf na hoeveel tijd) fluit de leiding voor een gezamenlijke groepsopdracht waar de twee groepen tegen mekaar strijden. De winnaar van deze groep kan een bom verdienen (als het zonnig weer is kunnen dit waterballonnen zijn, anders bijvoorbeeld tennisballen). Vanop een bepaalde afstand kan de winnaar de bom werpen naar de tegenstanders in het veld, die hun vakjes bewaken. Wanneer een bewaker geraakt wordt, is dat vakje onmiddellijk van de andere ploeg en kan dit niet meer veroverd worden.

Opdrachten om vakjes te veroveren

- Bouw een kaartenhuis van 5 verdiepingen
- Heel de groep moet 5 seconden een positie aanhouden waar maar 4 voeten en 2 handen de grond raken
- Nummer elk blaadje van een wc-rol
- Maak een knikkerbaan die meer dan 30 seconden duurt
- Schrijf een nieuwe tekst voor een bekend Chiroliedje
- Vertel een mop die minstens de helft van de leiding doet lachen
- Bouw een levende piramide met de hele groep
- Geef iedereen een nummer. Nummer 1 staat +- 4m van nummer 2, die 4 van nummer drie staat enz.. (nummer 1 mag dichterbij nummer 3 staan). Gooi dan met een frisbee van de eerste tot de laatste nummer zonder hem te laten vallen
- Maak een 'grappig' anagram van de naam van de leiding (letters in een andere volgorde)

- Maak een piramide met de hele groep (of google “oefeningen acrogym” voor inspiratie om gekkere piramides te bouwen)
- Elk lid moet op een ongekookte spaghetti sliert zabbere tot die helemaal plat is, zonder dat de spaghetti breekt.
- Het spel met kopje onder: iedereen krijgt een badje met water, bij het begin gaat iedereen onder behalve één iemand. Als je bijna geen lucht meer hebt begin je te kloppen met je hand. De persoon die boven water is zegt je naam, gaat onder en je mag zelf boven water komen. En dan zeg je de naam van de volgende. De bedoeling is dat er maar één iemand boven is per keer, dus als iemand te vroeg boven water komt is het mislukt. Hou dit 5 (?) minuten vol om de opdracht te laten slagen (zie wel dat er niemand verdrinkt :D)
-

Groepsopdrachten

1. De stoel: Er staat één stoel ergens op het veld. De ploeg die op de stoel zit wanneer de volgende groepsopdracht begint, wint een bom. Om intens contact te vermijden, kan je een blad-steen-schaar-battle houden. De persoon die wint van diegene die op dat moment op de stoel zit, neemt dan zijn plaats in.
2. Chaostrefbal: Leg een heel aantal ballen, kegels, andere voorwerpen ... in het afgebakend veld. Wanneer iemand geraakt wordt, ligt die uit het spel. Het team dat het laatst overeind staat wint het spel.
3. Prinsessenloop/stoelenloop: Bak het terrein af in een vierkant en zet een stoel in de 2 hoeken aan de overkant. Zet de 2 groepen elks op een lijn. 1 iemand van beide groepen begint diagonaal te lopen naar de stoel van de andere ploeg, gooit deze om, loopt naar de eigen stoel en zet deze terug op zijn plek. De volgende van de groep mag vertrekken wanneer deze wordt aangetikt. Bedoeling is om sneller te zijn dan de andere ploeg en zo op je eigen stoel te kunnen zitten.

Afhankelijk van de tijd kan je je nog eigen groepsopdrachten bij verzinnen.

Materiaal

- 2 soorten voorwerpen die aanduiden welk vak van wie is
- Touw (of iets dergelijk) om het veld af te bakenen
- Stoel (2)
- Ballen
- Kegels
- Alles wat nodig is voor opdrachten om vakjes te veroveren