

Spelletjes Zomerfeest OVG 2026

Spel 1: SplashKracht!

Klaar voor actie, water en een flinke dosis lol?

- 2 buurten tegelijk
 - 3 deelnemers per buurt (man/vrouw)
 - 8 minuten speeltijd
- 2 deelnemers uit jullie buurt gaan het parcours op volle krachtafleggen.
 - 1 teamlid zet een helm met ontstopper op. Springend gaan jullie door de autobanden, (in elke autoband moet je stappen) vervolgens hobbelen jullie via de skippyballen richting het zwembad.
 - Bij het zwembad wacht een natte uitdaging. 1 teamlid voert de opdracht uit.
 - 1 minuut hangen aan een kraan boven het zwembad aan een spijkerbroek.
En doorr.....
 - Tijd voor de autobanden! Jullie moeten 4 autobanden, (2 per persoon) rollend naar de overkant brengen.

Regels:

- *Per keer maar 1 autoband rollen.*
 - *Je blijft binnen de lijnen.*
 - *Buiten de lijnen? Dan moet je opnieuw beginnen bij het startpunt.*
- Laatste ronde: Ringen ploppen.
1 teamlid draagt nog steeds de helm met ontstopper. Een ander teamlid gooit de ringen vanaf de aangewezen plek. Alle 5 de ringen geraakt? Dan sprint je als een speer naar het startpunt. De tijd stopt pas wanneer jullie met z'n drieën over de finishlijn gaan!

Welke buurt trotseert dit uitdagende, natte en hilarische parcours het snelst?





Spel 2: Kopje onder.

- 2 buurten nemen het tegelijk tegen elkaar op
- 5 deelnemers per buurt
- 3 minuten speeltijd

Twee buurten gaan de strijd aan in een spetterende estafette.

Bij het startsein sprint de eerste deelnemer vanaf het startpunt met het estafettestokje naar het zwembad en duikt erin. Volledig kopje onder geweest? Dan zo snel mogelijk weer uit het water.

De deelnemer rent terug naar het startpunt en geeft het stokje achter de lijn door aan de volgende teamgenoot.

En zo gaat het door... maar pas op: snelheid én een nat pak zijn gegarandeerd!

Welke buurt is als eerste weer compleet bij het startpunt?

Dan zijn jullie de ultieme 'Kopje onder- kampioen! 😊



Spel 3: Sop en sloop

- 2 buurten tegelijk
- 4 deelnemers per buurt (2x man/2x vrouw)
- Maximaal 5 minuten

Klassiek touwtrekken, op glad terrein.

Welk team houdt stand en sloop de ander van de lijn?

Succes..... én.... blijven staan.



Spel 4: Gekronkel in Gelselaar

- 1 buurt
- 6 deelnemers per buurt
- Maximaal 3 minuten

Breng samen een waterballon van start naar de finish. De route loopt over een bouwhek, afgezet met linten. Je blijft binnen de lijnen en gebruikt alleen je handen.

Belangrijke spelregel: De waterballon mag niet vallen, je geeft de ballon door aan de persoon naast je. Valt de ballon? Dan.... terug naar start.

Welke buurt krijgt de waterballon het snelst en zonder te knoeien bij het eindpunt?



Spel 5: Stapel slim; 60+ spel.

Het 60+ spel waar denken net zo belangrijk is als doen!

Speel, stapel, slim!

- 6 buurten tegelijk
- 1 deelnemer per buurt (60+)
- Maximaal 10 minuten

Verplaats de gekleurde schuimringen en bouw torens van één kleur. Je mag alleen stapelen op dezelfde kleur of een lege plek. Klinkt simpel? Denk goed na en los 'm op 😊

Dit spel draait om logica, overzicht en een slimme aanpak.

Elke toren bestaat uit slechts één kleur.

Wie het slimst stapelt en het snelst de puzzel oplost is de winnaar.



Spel 6: Vang de spons!

- 2 buurten tegelijk
- 3 deelnemers per buurt, waarvan 1 vrouw
- Maximaal 3 minuten

Zo werkt het: Aan beide kanten staat 1 deelnemer uit jullie buurt klaar bij het hek. Iemand maakt de spons nat en geeft deze aan de werper van je team. Gooi de natte spons over het hek naar je teamgenoot. Je teamgenoot vang de spons op en verzamelt de gevangen sponzen in de emmer.

Elke buurt heeft een eigen sponskleur.

Gooi snel, vang snel, maar zorg ervoor dat de spons niet valt.

De buurt met de meeste, natte sponzen wint de punten.

