

# Kwartetspel

## Varianten van het spel



Hieronder staan verschillende versies van het spel.

De eerste versie speel je in een lokaal. Ieder team heeft zijn voorwerpen in een eigen hoek van het gebouw liggen, en probeert om spullen uit hoeken van andere teams te roven om zo van ieder voorwerp vier stuks te verzamelen.

De tweede versie speel je buiten of in het bos. De voorwerpen moeten dan niet alleen geroofd worden bij andere teams, maar de spelers kunnen op het terrein van de andere teams ook door de tegenstander getikt worden.

In de derde versie, die ook buiten gespeeld wordt, liggen de te roven voorwerpen niet op één plek, maar heeft ieder team ze verspreid over het hele eigen terrein.

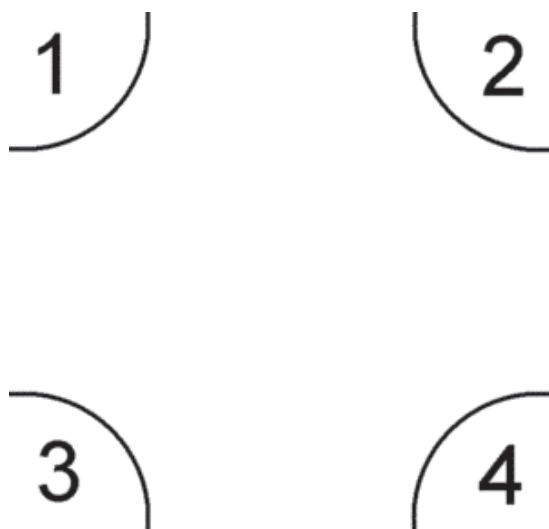
### Speelveld van levend kwartet versie 1

Levend kwartet 1 (lokaal)

Scherm vier hoeken van het lokaal af met vier stukken touw (of laat dat door de kinderen doen), één gebied voor ieder groepje. Verzamel een aantal objecten, en zorg dat je van elk object vier dingen klaar hebt liggen (vier kaarsen, vier bezems, vier pannen, vier pionnen, vier ballen, vier donald duckjes, vier petten).

Je maakt 4 groepen, en geeft van elk object dat je hebt, één object per groep. De groep legt al hun objecten in hun eigen gebied. Daarna moet iedere groep proberen zoveel mogelijk kwartetten (vier dezelfde objecten) bij elkaar te sprokkelen door spullen bij de andere groepen te roven. 1 per keer. als je getikt bent moet je terug naar je eigen groep en je geroofde ding terugleggen. Wanneer de tijd om is, worden de kwartetten geteld.

Als variatie kun je afspreken dat wanneer een groep een kwartet compleet heeft, deze vier objecten niet meer geroofd mogen worden.



# Kwartetspel

## Varianten van het spel



### Speelveld van levend kwartet versie 2

Levend kwartet 2 (bos of speelveld)

Ook bij deze versie heb je een aantal voorwerpen nodig, vier van elke soort (vier afwaskwasten, vier bezems, vier tennisballen enzovoort). Verdeel de spelers in vier groepen. In het spelgebied worden op niet al te grote afstand van elkaar 4 cirkels (doorsnede 15 - 20 m) uitgezet met stukken afzetlint (of sisaltouw) in bomen of struiken. Binnen in deze gebieden wordt een kleinere cirkel (doorsnede ongeveer 3 m) gemaakt van touw of iets dergelijks dat op de grond vastligt.

Bij de start van het spel krijgt iedere groep een cirkel toegewezen, en worden alle voorwerpen willekeurig over de kleine cirkels verdeeld (overal evenveel). De groepen moeten nu proberen om zoveel mogelijk kwartetten in hun eigen middencirkel te krijgen. Dit kunnen ze doen door één voorwerp uit een andere middencirkel te nemen en in hun eigen cirkel te leggen. De leden van de groep waarvan een voorwerp gestolen wordt, mogen de 'dief' aftikken; dit mag echter alleen in het gebied tussen de binnenste en buitenste cirkel (de dief mag niet meer dan één tel in de binnencirkel staan). Als hij is getikt moet het gestolen voorwerp terug in het midden.

Er kan ook met verdedigers en aanvallers worden gespeeld; de helft van een groep zijn dan steeds de verdedigers, en alleen zij mogen aftikken.

Winnen kan op verschillende manieren. Zo gauw een groep een kwartet compleet heeft kunnen ze van de leiding een aantekening krijgen, en wordt de winnende groep daarmee later bepaald. Voor ieder voorwerp waarvan een groep ergens tijdens het spel een keer een kwartet heeft gehad, kan er dan een punt worden gegeven. Er kan ook gespeeld worden tot een bepaald tijdstip, waarop er dan geteld wordt hoeveel kwartetten een groep heeft, of doorgespeeld worden tot één van de groepen bijvoorbeeld 3 kwartetten heeft.



# Kwartetspel

## Varianten van het spel

### Speelveld van levend kwartet versie 3

Levend kwartet 3 (bos)

Bij deze versie speel je met vier kaartjes van vier verschillende kleuren. Daarnaast heb je kaartjes ("levens") nodig van deze kleuren. Het aantal kaartjes dat je van elke kleur moet maken is twee keer het aantal kinderen dat in één groep zit.

In de afbeelding hiernaast zie je hoe het speelveld is opgebouwd. Iedere groep krijgt 4 kaarten van dezelfde kleur, en een gebied toegewezen. De 4 kaarten moeten ze, bij elkaar, ergens in hun gebied neerleggen (niet onder bladeren). Iedere persoon krijgt één leven (dezelfde kleur als zijn gebieds- dan wel kwartet-kaarten). Met dit leven mag hij 'vreemde' personen in zijn gebied aftikken. Degene die wordt afgetikt moet zijn kaartje en eventueel de kwartetkaart die hij bij zich heeft afgeven, en een nieuw leven gaan halen bij de centrale post (leiderspost).

Buiten je eigen gebied mag je niemand aftikken. Binnen een straal van 5 meter van de kwartetkaarten mag de aanvaller niet meer worden afgetikt; deze mag dan één kwartetkaart meenemen, om in z'n eigen gebied te leggen. In de cirkel van de centrale post mag je alleen komen zonder leven. De gebieden kunnen worden aangegeven afzetlint (niet op struikelhoogte spannen), de plaatsen waar de kwartetkaarten liggen echter niet, want dit verklapt hun positie.

Het spel is afgelopen wanneer één groep alle kaarten heeft, of na een vantevoren bepaalde tijd. De groep met de meeste kwartetten heeft dan gewonnen.

