



Bumperball

Praktische informatie

Het spelmateriaal wordt verzorgd door Flowtrack en kan opgehaald worden aan de Flowtrack meeting point. Na afloop van het spel dient het materiaal weer op dezelfde plek te worden teruggebracht. Zorg ervoor dat het materiaal met zorg wordt behandeld om beschadigingen te voorkomen.

Voor een vlot verloop van het spel is een geschikte locatie essentieel. Wij raden het **Flowtrack meetingpoint** aan, waar een vlakke zone beschikbaar is die ideaal is voor het spel.

De bumperballs kunnen worden opblazen in Hou er rekening mee dat het opblazen van een bumperball een 5-tal minuten duurt.

Inhoud van de Set

- **Koffer**
- **Verlengkabel**
- **Pomp**
- **Bumperballs: 8 stuks**
- **Voetbal**
- **Kegels: 4 stuks**

Vorbereiding

1. **Speelveld Klaarzetten:** Plaats de doelen aan weerszijden van het veld en markeer de speelzone.
2. Bumperballs opblazen: 2 pompen
3. **Controleer de Bumperballen:** Zorg ervoor dat elke bumperball goed past, goed vastzit en dat spelers de handgrepen stevig vasthouden.



Bumper Soccer

Doel van het spel:

Scoor zoveel mogelijk doelpunten door de bal in het doel van de tegenstander te krijgen, terwijl je elkaar met de bumperballs mag omduwen.

Spelverloop:

- Verdeel de spelers in **twee teams van gelijke grootte**.
- Plaats aan elke kant van het veld een doel.
- De bal wordt in het midden gelegd. Op het startsignaal rennen beide teams naar de bal om **balbezit te veroveren**.
- Spelers proberen te scoren door de bal in het doel van de tegenstander te rollen of duwen.
- Duwen, botsen en rollen mag — maar **alleen met de bumperball**, nooit met handen of voeten tegen de tegenstander.
- Wie omvalt, moet eerst **rechtstaan voor hij opnieuw mag deelnemen** aan het spel.
- Het spel eindigt na een afgesproken tijd (bijv. 10 minuten) of bij een vooraf bepaald aantal doelpunten.

Vlaggenroof

Doel van het spel:

Grijp als eerste de bal of vlag uit het midden en breng ze veilig naar jouw kant van het veld.

Spelverloop:

- Verdeel de spelers in **twee teams** en geef **elk teamlid een nummer** (1 t.e.m. het aantal spelers).
- De bal (of vlag) wordt **in het midden van het veld** gelegd.
- De spelleider roept een nummer.
- De spelers met dat nummer uit elk team **rennen naar het midden** en proberen **de bal te veroveren**.
- De speler die de bal eerst pakt, probeert hem **terug te brengen naar zijn eigen zijde**, terwijl de andere speler hem probeert te **botsen en stoppen**.
- De ronde stopt zodra de bal een kant heeft bereikt of wanneer een speler omver is geduwd.
- Winnaar van de ronde = speler die de bal veilig tot zijn kant brengt.



Last Man Standing

Doel van het spel:

Blijf als laatste overeind op het veld zonder omver geduwd te worden.

Spelverloop:

- Alle spelers staan verspreid in het speelveld.
- Op het startsignaal proberen ze elkaar omver te duwen door met de bumperball te botsen.
- Wie op de grond valt of uit het afgebakende veld rolt, ligt **uit**.
- Die speler verlaat het speelveld tot de volgende ronde.
- Het spel gaat door tot er nog maar **één speler** rechtstaat — dat is de “Last Man Standing”.

Schipper mag ik over varen

Doel van het spel:

Probeer de overkant van het veld te bereiken zonder getikt te worden.

- Standaard spelverloop voor “schipper mag ik over varen”
- Wees origineel met de opdrachten voor bumperballs

Veiligheidsregels Bumperball

1. Draag de bumper correct – riemen vast, handen aan de grepen.
2. Geen scherpe voorwerpen of brillen tijdens het spel.
3. Duw alleen met de bumper, nooit met handen of voeten.
4. Geen harde aanlopen of sprongen – hou het veilig en fair.
5. Niet botsen op spelers die op de grond liggen.
6. Stop bij het signaal “STOP”.