



Wijdewormer 400 Spelen

Informatie

Wat leuk dat je meedoet aan de Wijdewormer 400 Spelen in het jubileumjaar van onze polder! Hierbij meer informatie over de spelletjes, zodat je met jouw team goed voorbereid van start kan gaan.

Sportclubs Butje 13, DZS, TV Wijdewormer en WWSV organiseren op maandag 10 augustus, tijdens de feestweek van 2026, De Wijdewormer 400 Spelen op Sportpark De Boogbal. De aftrap is om 18.00 uur, de afloop van de spelletjes om 21.00 uur. Daarna nog een klein feestje in de kantine. Je kan ook later dan 18.00 uur starten of een deel van de spelletjes spelen.

Drie uur lang kan je de leukste, uitdagendste, sportspelletjes doen samen met jouw team. Korfbal, tennis, jeu de boules of voetbal. Er zijn 12 spelletjes, 3 per vereniging. De spellen duren zo'n 5 tot 10 minuten. Iedereen kan meedoen, van jong tot oud.

Elk spel kent zijn eigen winnaar. Al is "Meedoen belangrijker dan winnen". En vind je het leuk om voor de beker te spelen, kan dat ook. Lever dan als je klaar bent, je scorekaart in bij de wedstrijdleiding. Het team met overall de meeste punten gaat er met de beker vandoor.

De teams – Vrienden, familie, buurtbewoners, gezin, clubleden

Om alle spellen te kunnen spelen heb je minimaal 4 spelers nodig, ideaal is een team van 5 spelers. Heb je een team van 15 spelers, ook prima, zet je voor elk spelletje steeds een andere speler in. Je team kan bestaan uit vrienden, familie, buurtbewoners, gezin, clubleden etc.

Veel plezier en een mooie feestweek!

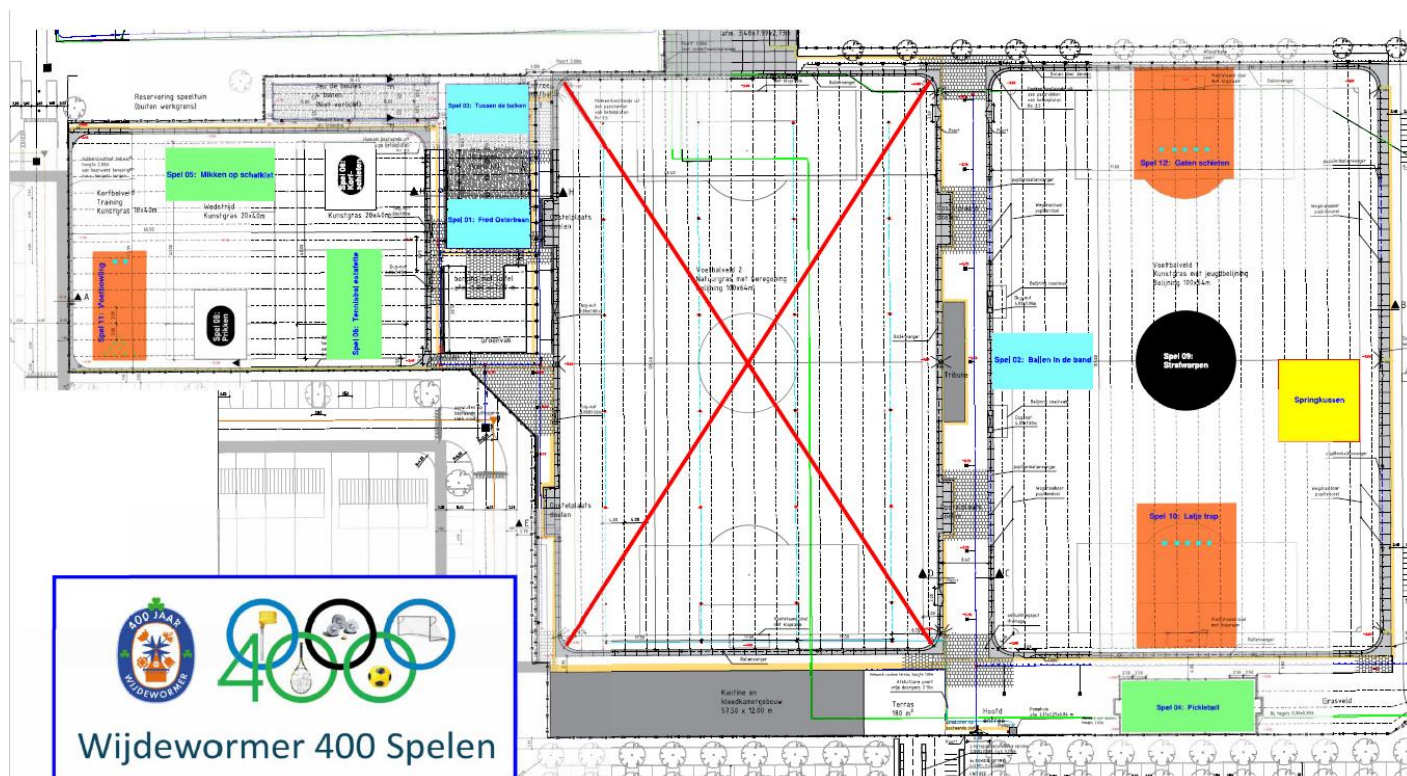
Organisatie Wijdewormer 400 Spelen

Butje 13, DZS, TV Wijdewormer en WWSV

De spelonderdelen

Hieronder een overzicht van de spellen die je kan spelen. Je vindt ze overal op het terrein.

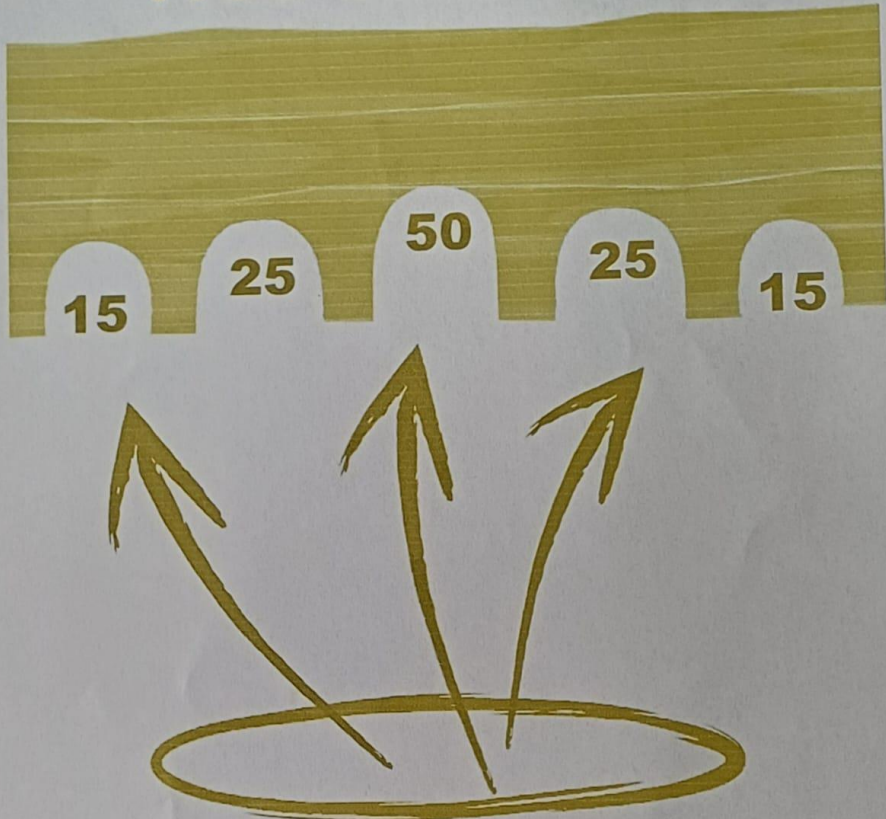
	Onderdeel	Club	Veld
1	Fred Osterbaan	B13	B13
2	Ballen in de band	B13	DZS
3	2 balken	B13	B13
4	Pickleball	TV	Arena
5	Schatkist	TV	WWSV
6	Tennisballen Estafette	TV	WWSV
7	Korfschieten	WWSV	WWSV
8	Prikken	WWSV	WWSV
9	Strafwerpen	WWSV	DZS
10	Latje trap	DZS	DZS
11	Voetbowling	DZS	WWSV
12	Gaten schieten	DZS	DZS



Wijdewormer 400 Spelen

1. Fred Osterbaan

Fred Osterbaan



1. Ga in de cirkel staan die op 5 meter van de Fred Osterbak is geplaatst
2. Als team mag je 30 ballen plaatsen.
3. Probeer zo veel mogelijk punten te scoren.

Houd de cirkel altijd op zijn plaats.
En vergeet niet na afloop de eindstand door te geven.

2. BALLEN IN DE BAND

BALLEN IN DE BAND



1. Ga op 6 meter van de autoband, in de geplaatste cirkel staan.
2. Probeer als team 30 ballen in de band te gooien.
3. Als team kan je maximaal 30 punten halen,



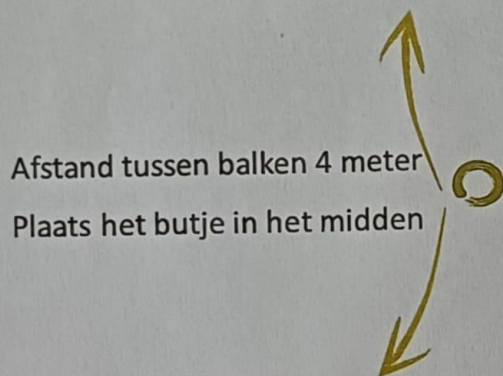
Houd de cirkel altijd op 6 meter van de band.

Haal na elke beurt de ballen uit de band.

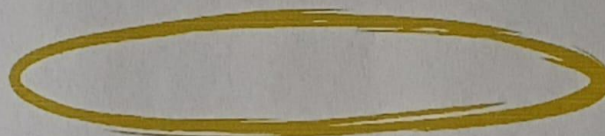
En vergeet niet na afloop de eindstand door te geven.

3. TUSSEN 2 BALKEN

TUSSEN DE 2 BALKEN



1. Ga in de cirkel 4 meter van de geplaatste voorste balk staan.
2. Probeer zo dicht mogelijk bij het butje te plaatsen, zonder de voorste of de achterste balk te raken.
3. Ballen die de voorste of de achterste balk hebben geraakt, tellen niet mee.
4. Een team mag in totaal 30 ballen gooien.



Houd de cirkel altijd op zijn plaats.

En vergeet niet na afloop de eindstand door te geven.

4. Pickleball

Doel

Speel samen en probeer zoveel mogelijk punten te scoren binnen **8 minuten**.

Teams

2 tegen 2.

Spelregels

1. Eén team begint met serveren.
2. De opslag is **onderhands** en moet over het net.
3. De bal mag **één keer stuiten**, maar hoeft niet.
4. Sla de bal terug voordat deze **twee keer stuit**.
5. De bal moet over het net en binnen de lijnen landen.
6. Komt de bal in het net, buiten de lijnen of stuit hij twee keer?
Dan krijgt het andere team **1 punt**.

Puntentelling

- **Elke rally is 1 punt waard.**
- Het team dat het punt wint, serveert de volgende bal.
- Na **8 minuten** wint het team met de meeste punten.

Bij een gelijke stand

Speel nog **één beslissend punt**. De winnaar daarvan wint het spel.

5. Mikken op Schatkist

Doel

Scoor zoveel mogelijk punten door tennisballen in of door verschillende doelen te slaan.

Teams 2 teams met een gelijk aantal spelers.

Spelregels

- Elk team speelt om de beurt.
- Iedere speler krijgt 5 tennisballen.
- Sla de ballen met een tennisracket richting de verschillende doelen.
- De doelen liggen op verschillende afstanden en hebben elk een eigen puntenwaarde.
- Nadat alle spelers zijn geweest, begint de volgende ronde zolang de speeltijd nog niet voorbij is.

Puntentelling

- Dichtbij doel = **1 punt**
- Middelste doel = **3 punten**
- Verste of moeilijkste doel = **5 punten**
- Alle punten van het team worden bij elkaar opgeteld.
- Het team met de meeste punten na 8 minuten wint.

Bij een gelijke stand

- Elk team kiest één speler.
- Deze speler krijgt nog 3 tennisballen.
- Het team dat de meeste punten scoort in deze beslissende ronde wint het spel.

6. Tennisbal Estafette

Doel

Werk samen als team en probeer binnen 8 minuten zoveel mogelijk estafetterondes te voltooien.

Teams

2 teams met een gelijk aantal spelers.

Spelregels

- De eerste speler start met een tennisbal op het racket.
- Loop naar het keerpunt (pion) en weer terug naar de start.
- De tennisbal mag niet met de hand worden vastgehouden.
- Valt de bal van het racket? Leg de bal terug op het racket en ga verder vanaf de plek waar de bal viel.
- Bij terugkomst geeft de speler het racket en de bal door aan de volgende teamgenoot.
- De estafette gaat door totdat de 8 minuten voorbij zijn.

Puntentelling

- Elke volledig voltooide heen-en-terug ronde levert 1 punt op.
- Het team met de meeste punten na 8 minuten wint.

Bij een gelijke stand

- Elk team kiest één speler voor een beslissende ronde.
- Het team waarvan de speler als eerste foutloos heen en terug loopt, wint het spel.

7. KORFSCHIETEN

VAN BUITEN HET OVAAL, MET AFVANGEN

Maximaal vijf deelnemers. Eén seniorenkorf in de ovaal, één bal naar keuze (K3, K4 of K5).

Er wordt om beurten op de korf geschoten van buiten het ovaal.

Iedereen start buiten het ovaal.

Degene met de bal schiet op de korf, de anderen proberen de bal te vangen voordat die op de grond komt.

Een doelpunt is **drie** punten,
een gevangen bal **één** punt.
Een gevangen doelpunt levert
dus 4 punten op.

Wie de bal heeft afgevangen
blijft staan, de anderen gaan
weer terug naar buiten het
ovaal. De bal wordt dan gegooid naar de volgende en de gooier gaat
ook weer het ovaal uit. Pas dan wordt er weer geschoten.



8. PRIKKEN

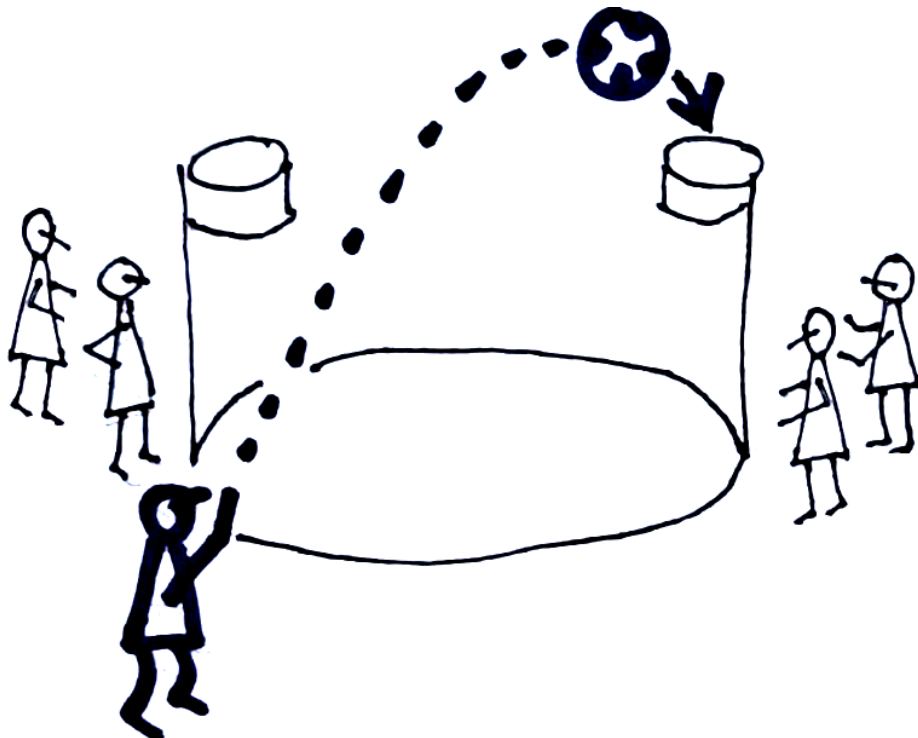
Minimaal twee deelnemers per team. Twee teams spelen tegen elkaar. Er wordt met één bal geschoten.

Twee jeugdkorven (3m hoog) zijn tegenover elkaar gezet (op 5m afstand), bij elke korf staat een team.

Gooi vanaf jouw korf de bal in de korf van de tegenpartij.

Na elke vijf doelpunten bij elkaar (b.v. bij een stand van 2-3 of 11-4) ruil je van korf.

Het aantal doelpunten aan het eind van de tijd wordt genoteerd.



9. STRAFWORPEN

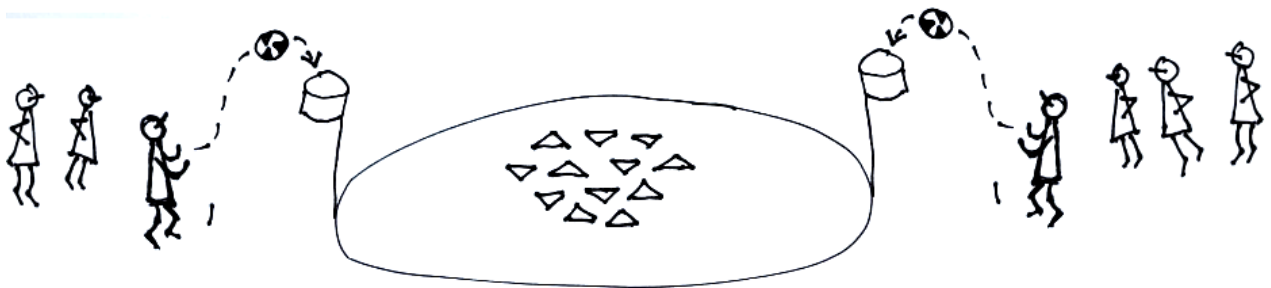
MET HOEDJES

Twee teams spelen tegen elkaar. Elk team heeft een eigen jeugdbal (maat K4). Twee korven staan 9m uit elkaar, halverwege liggen 20 trainingshoedjes waarvan 10 ondersteboven.

Er worden om beurten strafworpen genomen, dat betekent verplicht onderhands schieten.

Schiet je raak dan keer je een hoedje om. Team 1 wint als alle hoedjes rechtop staan; team 2 wint als alle hoedjes ondersteboven liggen. De winnende tijd wordt genoteerd. De verliezer krijgt 16 minuten min die tijd als score.

Als de speeltijd (8 minuten) verstreken is voordat er een winnaar is, wordt voor elk nog om te draaien hoedje 1 strafseconde opgeteld bij de 8 minuten.



10. LATJE TRAP

LATJE TRAP

 **DOEL:**
Met een voetbal vanaf rand strafschopgebied op de lat schieten.

 **ELK TEAMLID 1x SCHIETEN***
* bij meerdere teamleden kiezen wie er gaat schieten
* bij minder teamleden kiezen wie er extra gaat schieten

  **DE LAT RAKEN VAN HET GROTE DOEL = 10 PUNTEN***
 **DE LAT RAKEN VAN HET KLEINE DOEL = 5 PUNTEN***
* de eerst geraakte lat telt

 **DE PAAL RAKEN: GEEN PUNTEN**
 **DE KRUIZING RAKEN: GEEN PUNTEN**



AFSTAND
VANAF RAND STRAFSCHOPGEBIED



LAT GROOT DOEL
= 10 PUNTEN



LAT KLEIN DOEL
= 5 PUNTEN



PAAL RAKEN
= GEEN PUNTEN



KRUIZING RAKEN
= GEEN PUNTEN

AANTAL SCHIETPOGINGEN:

5x 

11. VOETBALBOWLING

VOETBOWLING

 **DOEL:**
Met een voetbal vanaf
ca. 15 meter de 10 flessen
omschieten.

 **5 TEAMLEDEN**
gaan elk 2x schieten.
* bij meerdere teamleden kiezen
wie er gaat schieten
* bij minder teamleden kiezen
wie er extra gaat schieten

 **PUNTENTELLING:**
Alle 10 flessen om = **20 punten**
Overig: per omgeschoten fles = **1 punt**



10 FLESSEN ALLEMAAL OM



= 20 PUNTEN

OVERIG



PER OMGESCHOTEN FLES = 1 PUNT

BELANGRIJK!



**DE BAL BUITEN HET SPORTTERREIN
SCHieten = DISKWALIFICATIE
VAN HET TEAM**

12. GATEN SCHIETEN

GATEN SCHIETEN

DOEL:
Met een voetbal vanaf 11 meter door een gat in het doek schieten.

ELK TEAMLID 1x SCHIETEN*
* bij meerdere teamleden kiezen wie er gaat schieten
* bij minder teamleden kiezen wie er extra gaat schieten

PUNTENTELLING
 **50** PUNTEN
 **250** PUNTEN
(punten conform de aangegeven punten bij het gat)



AFSTAND 11 METER

AANTAL SCHIETPOGINGEN:
5x

PUNTENTELLING CONFORM DE AANGEGEVEN PUNTEN BIJ HET GAT

 **50** PUNTEN

 **250** PUNTEN