

Kinderpaintbal



inhoudsopgave

Instructie-plan kinderpaintball	3
Ontvangst	3
Begin instructie	4
Wapens	5
Spelvarianten:	7
Spel 1: Capture The Flag Polder Edition	7
Spel 2: Sabotage	8
Spel 3: Team Death Match met een Medic	8
Spel 4: VIP mode:	8
Eindspel 1: Free for all (ieder voor zich)	9
Eindspel 2: Duckhunt	9
OPSLAG:	9
Schoonmaken:	10

Instructie-plan kinderpaintball

Wat is paintball?

Paintball is een super spannende teamsport. Het doel van het spel is het vijandige team uitschakelen of een van de doelen van het spel te bereiken voordat de tegenstander dat doet. Paintballs worden met een vering of hoge druk uit paintballwapens geschoten, ook wel markers genoemd. Als je bent geraakt verlaat je vaak het spel waardoor de tegenstander in een betere positie is. Over het algemeen spelen twee teams tegen elkaar er wordt er om een vlag gestreden maar er zijn meerdere spelvormen mogelijk. Bij paintball speelt strategie, durf en teamwork een belangrijke rol en is een van de meest spannende teamsporten ter wereld. Paintball is zowel fysiek als een mentale inspanning maar zorgt bovenal voor ontzettend veel speelplezier.

Ontvangst

Je verwelkomt de gasten daarna ga je centraal naar de kleedkamers toe en vermeld je dat nummer 1 voor de jongens is en 2 voor de meiden. **Let op :De uniformen liggen opgeslagen** Voor dat ze de kleedkamer ingaan om hun uniform aan te trekken vermeld je het volgende:

- Sieraden afdoen.
- Zakken leegmaken (bij noodzaak vermelden.)
- Schoenen verplicht.

Je deelt de groep in 2 op eigen wijze

Heb je dit vermeld loop je met de deelnemers naar de ingang van het paintballveld. Is het op een drukke dag dan is de route”

1. Aan de linkerkant van het voetbalveld.
2. langs de container.
3. Loop je zoveel mogelijk links van het veld achter elkaar (zo heeft de rest geen last van je)

Begin instructie

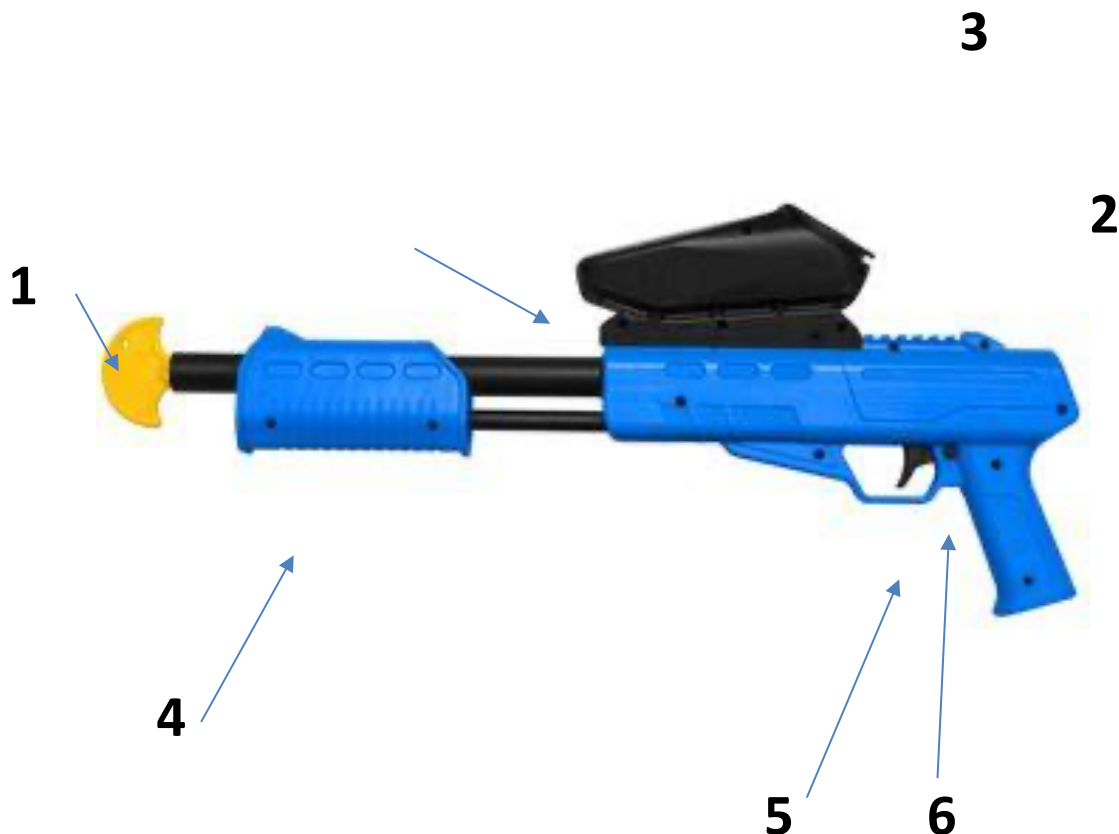
VELD

1. Je verwelkomt de groep nogmaals en stel je jezelf even kort voor aan de groep zodat, de groep weet wie jij bent.
De instructie geef je naast de ingang van het paintballveld.
2. Je laat het veld zien aan de deelnemers en verteld bij welke basiskamp ze starten.
CHARLIE BASE team Rood / ALFA BASE team Blauw.
3. Je vermeld aan de deelnemers de regels in het veld:
 - Er mag niet geschoten worden op deelnemers die hun wapen boven hun hoofd hebben doen ze dat wel krijgen ze 1 waarschuwing.
 - Er mag niet op elkaar geschoten worden binnen 5 meter.
 - Je masker mag pas afgezet worden wanneer je bij de veiligheidszone bent of het spel ten einde is.
 - Je klimt nergens op
 - Balletjes die op de grond liggen laat je liggen deze stop je niet in je wapen hierdoor kan je wapen vast komen te zitten.
4. Als iedereen zijn **masker op** heeft kunnen ze achter de instructeur aan de safe zone betreden.
 - Daar gaan ze in een rij naast elkaar tegen het net aan staan met de neuzen richting de tafel.
 - De wapens liggen op de tafel gevuld en klaar voor gebruik (ligt eraan of er een paintball feestje ervoor was of niet), als dat niet zo het geval is dan is dit het moment dat de wapens gevuld worden (als er een stagiaire meeloopt kan die dat doen).
 - De plug en de safety zitten nog op het wapen. Je legt dan uit dat dit de safe zone is en dat hier dus niet wordt geschoten.
 - De kinderen mogen één voor één langs komen voor een wapen, de instructeur deelt de wapens uit en haalt de plug en safety eraf.
 - Als het kind het wapen overhandigd krijgt mag hij de safe zone uitlopen en **1 keer schieten**, vervolgens moet hij verzamelen bij zijn bunker wat van tevoren aangewezen is. Dat doet dus elk kind.
5. Bij het **einde** van de ronde mogen de kinderen niet meer schieten en moeten ze weer verzamelen in de safe zone.
 - In de safe zone geven ze hun wapens aan de instructeur (of stagiaire) en die legt ze op de tafel neer, en verzamelen ze vervolgens weer buiten de safe zone.
 - Hier mogen ze pas weer hun maskers af doen, en zullen ze de uitleg van het volgende spel krijgen.
 - Als de kinderen weer beginnen geldt weer hetzelfde als puntje 4.
6. **Als afsluiting** kun je een eindspelletje doen waarbij alle balletjes bij iedereen op gaan, zie eindspelletjes.

Wapens

1. Je houdt het wapen altijd vast(gaat er niet mee gooien)
2. Mocht er een probleem zijn met het schieten loop je met je wapen omhoog naar de veiligheidszone (vaak zit er dan een balletje vast en moet je door blijven schieten).
3. Bij een ongelukje wapens op lock zetten en maskers ophouden.

Wapen uitleg

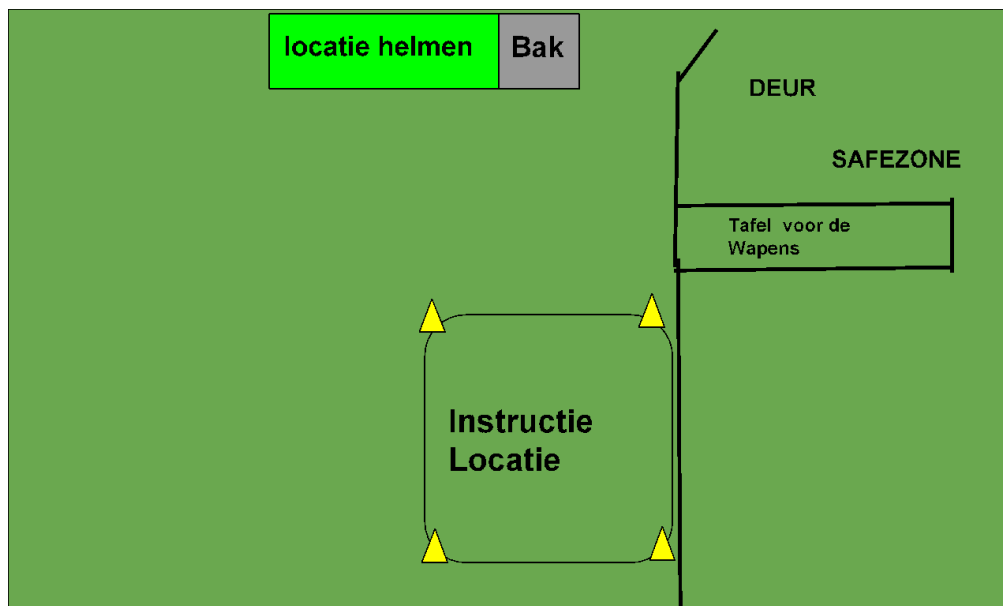


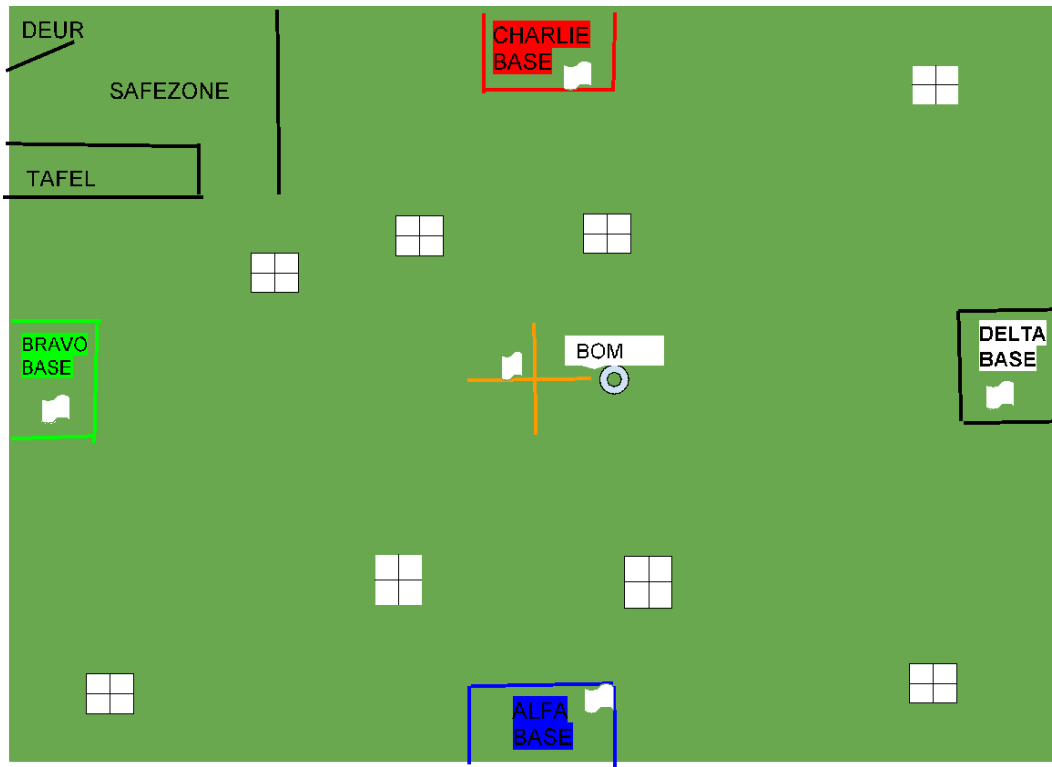
- 1: de veiligheidsdop (dit is voor de veiligheid dat deelnemers niet al op elkaar kunnen schieten).
- 2: het magazijn (hier komen de balletjes in er kunnen maximaal 120 balletjes ongeveer in).
- 3: de opening van het magazijn (vanuit deze opening kunnen de balletjes bijgevuld worden en gesloten worden zodat de balletjes er ook niet uitvallen.
- 4: het laadpunt (door middel van het onderdeel naar achter en voor te trekken kan je balletjes laden).
- 5: de trigger(je drukt hem in en je kan schieten)
- 6: safe knop de linkerkant (dit is de knop dat je de trigger niet meer kan indrukken rechts zit de push knop om juist weer te schieten)

Spel

we hebben bijvoorbeeld 12 wapens en dus ook 12 deelnemers stel als er nou mensen te veel zijn hoe los je dit op?

- Als er iemand geraakt wordt kan hij/zij in de ruil voor het team dat als eerst geraakt is.
- Of later bij het team aansluiten als er bij jouw team iemand af is.





Spelvarianten:

Normaal paintball is leuk om te spelen maar om ook nog een extra doel te hebben maakt het nog leuker. je hebt dus de standaard team deathmatch dan moet je proberen zoveel mogelijk tegenstanders af te schieten en zelf zo min mogelijk geraakt te worden. Bij kinderen ga je elk potje mee het veld in. ga dan bij de bunker onder de steiger staan hier heb je mooi overzicht en kun je als iemand een probleem heeft met zijn of haar wapen dit makkelijk en snel verhelpen in de sluis.

je gaat in het veld staan met een zwart masker en een hesje zodat je makkelijk te herkennen bent voor de kinderen.

Spel 1: Capture The Flag Polder Edition

Er zijn 2 teams die tegen elkaar strijden om zoveel mogelijk vlaggen te hijsen naar jouw teamkleur.

In een bepaalde tijd probeer jij er uiteraard meer te hijsen dan de tegenstander.

Ben je geraakt ga je naar de safezone heb je een straf tijd en mag je daarna weer meedoen met het spel.

Hoe hijs je de vlag omhoog?

je trekt aan de ene kant van het touwtje zodat de vlag omhoog gaat.
Is dit niet het geval trek je aan het andere touwtje.

Locatie van de vlaggen?

- **Charlie Base**
- **Alfa Base**
- **Delta Base**
- **Bravo Base**
- **Het kruis in het midden**

Spel 2: Sabotage

het doel van het spel is om een tijdbom in de bunker van de tegenpartij te leggen om de basis te saboteren binnen een bepaalde tijd.
Lukt het niet in die tijd ontploft de bom en is je basis verwoest .

Spel 3: Team Death Match met een Medic

het doel van het spel is om de tegenstander 1 voor 1 uit te schakelen als iedereen van het ene team geraakt is heb je gewonnen.

Maar er doet een medic van jouw team mee ook wel een dokter/zuster genoemd.

Die medic kan mensen van jouw team weer levend maken tot de medic geraakt wordt dan kan je geen levens meer krijgen.

Hoe kan de tegenstander zien dat hij/zij geholpen is door middel van een lintje om te hangen.

Spel 4: VIP mode:

Het doel van het spel is om de VIP van de tegenstander af te schieten en ervoor zorgen dat je eigen VIP niet wordt geschoten.

Om te zorgen dat er niet wordt gelopen over de VIP laat je de teams overleggen wie de VIP wordt en je wijst van tevoren 1 iemand aan die het komt vertellen of je loopt naar het groepje toe en dan vertellen ze jou wie de VIP is en het andere team staat dan ergens anders. Als je het andere team de VIP ook weet kan het potje beginnen.

De regel vanaf het wapen in de lucht geldt nog steeds. Houdt de VIPS goed in de gaten want je kunt verwachten dat stel ze worden geraakt dat ze dan doen alsof ze niet geraakt zijn. houdt ze dus extra in de gaten.

Eindspel 1: Free for all (ieder voor zich)

Iedereen die nog kogels over heeft mogen nog een potje free for all spelen. Je moet dus in je eentje proberen te overleven en iedereen af schieten, als je als laatst over ben heb je gewonnen. Als je geraakt wordt ben je af, heb je dan nog kogels dan staat de instructeur (of stagiaire) bij de ingang en moet het kind alle kogels opschieten voor die de safe zone in gaat. Als de kogels op zijn ben je ook af, ook dan moet het kind naar de safe zone. Als iedereen af is en er is een winnaar mag die zijn laatste kogels opschieten. Voor als er nog veel zijn die kogels overhebben.

Eindspel 2: Duckhunt

Als je kogels over hebt krijg je een beloning, als je kogels op zijn dan ben je de sjaak. Degene zonder kogels moet heen en weer lopen bij een bepaalde plek. Iedereen met kogels mogen van 20 meter op hen schieten tot de kogels op zijn. Voor als er nog maar een paar zijn die kogels overhebben.

OPSLAG:

De wapens worden in een kist bij de het paintballveld opgeslagen waaronder de maskers ,munitie. de overalls liggen in de schuur.

Schoonmaken:

Als het paintball feestje is geweest en de klanten weer weg zijn moet je het paintball wapen nog schoon maken.

Dit doe je met warm water dus pak als eerste een emmer met warm water en een bekertje of iets anders waarmee je kan schenken.

Je pakt het wapen en draait aan de loop, dan komt hij vanzelf los en gaat het draaien makkelijker als hij helemaal los is schuif je hem maximaal naar beneden.

Dan houd je het wapen met **de loop naar beneden** boven de emmer en schenk je er wat warm water in. na een keer schenken pak je een loop borsteltje en ga je een paar keer heen en weer. en gooi er nog een keer wat water in. is dit gedaan en komt het water er weer uit zonder een verf kleur te krijgen is het wapen schoon.

je draait het wapen weer dicht en zet het wapen zo neer dat de loop naar beneden zit en het water niet het wapen zelf in loopt hier gaat het wapen namelijk kapot van.

Dit is een loop borsteltje:

