



Flip Cup Minute to win it

1 minuut spelletjes met bekertjes

Flip de beker en speel er een snel spel mee. Je hebt 1 minuut de tijd! Wie wint er?

Duratie	: 15 minuten
Vorbereidingstijd	: 5 minuten
Ontwikkelingsgebied	: Motorische ontwikkeling
Doelgroep	: 6-8 jaar, 8-12 jaar
Soort activiteit	: Spel
Groeps grootte	: Groep tot 3 kinderen, Groep tot 10 kinderen, Groep meer dan 10 kinderen



Wat gaan we doen?

We spelen Minute-to-win-it-spelletjes. Ieder spelletje duurt maximaal 1 minuut en aan het eind van deze minuut is er altijd een winnend team.

Het bijzondere aan deze variant is dat het allemaal met bekertjes gespeeld wordt. In Amerika is het spelen van Flip Cup een enorm populair spelletje. In het originele spel hiervan staan twee teams tegenover elkaar. Iedere speler heeft een bekertje voor zich staan waar drinken in zit. Bij iedereen zit als het goed is evenveel drinken in het bekertje. Als de tijd gestart is moet iedere speler zo snel mogelijk zijn bekertje leeg drinken en daarna flippen. Het team dat als eerst klaar is wint het spel.

Wij spelen allerlei leuke variaties op dit Flip Cup spel.

Wat hebben we nodig?

- 20 kartonnen bekertjes in 2 kleuren
- schilderstape
- meetlint
- 1 fles (mag leeg zijn)
- ballonnen (liefst 1 per speler)
- kapla of iets dergelijks
- minimaal 4 tafels
- stopwatch of timer (of het bom youtube-filmpje- zie uitleg)
- optioneel lintjes of schmink om de teams aan te geven





Vorbereidingen per spel

Lees de activiteit goed door en bereid je uitleg voor. Het is handig om de spellen van tevoren even zelf uit te proberen. Zet alle materialen die je nodig hebt klaar.

Flip cup Boter, kaas en eieren:

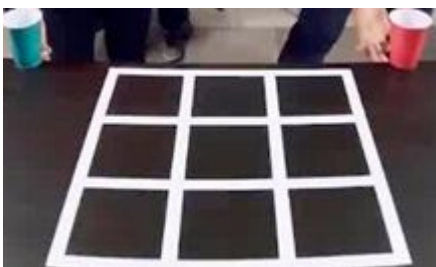
- Zet een tafel klaar en plak hier met schilderstape een groot vierkant op.
- Dit grote vierkant verdeel je in 9 kleine vierkanten. Let op dat er in ieder vierkant een bekertje moet passen.
- Zet aan beide kanten van het speelvak een stapel bekertjes. Zorg ervoor dat ieder team een eigen kleur heeft voor dit spel.

Wandelende fles:

- Plak een lijn van 70 centimeter tape op de tafel.
- Plak tegenover deze lijn nog een lijn van 70 centimeter. Zorg ervoor dat er 10 centimeter tussen de lijnen zit.
- Plak nu beide uiteinden tussen de lijnen dicht, zodat je een rechthoek hebt.
- Verdeel dit rechthoek nu in 7 vakken door om de 10 centimeter een stuk tape tussen de lange lijnen te plakken.
- Zet in het middelste vak een fles neer, met een klein beetje water.
- Zet aan beide uiteinden van de deze vakken een bekertje neer.

Ballon Cupblazen:

- Zet twee tafels klaar
- Zet op beide tafels hetzelfde parcours uit waar het bekertje straks omheen moet zigzaggen. Hier kun je bijvoorbeeld kapla blokjes voor gebruiken.
- Zet op iedere tafel 3 bekertjes klaar.
- Plak op beide tafels een beginstreep en een eindstreep. Het bekertje moet achter de startlijn beginnen en over de eindlijn geblazen worden.



Voordat we beginnen

- Laat alle kinderen eerst even oefenen met het flippen van de bekertjes.
- Verdeel daarna de kinderen in teams van maximaal 3.
- Bij ieder spel spelen 2 teams tegen elkaar. Je kunt er voor kiezen om ieder spel om de beurt te laten spelen. Hierbij wachten er telkens twee teams tot zij aan de beurt zijn. Gezien de speelrondes maar 1 minuut duren is dit niet zo erg. Er kan ook voor gekozen worden om meerdere spellen tegelijkertijd te laten spelen en daarna te wisselen van spel. Je hebt dan wel meer dan 20 bekertjes nodig.





Hoe draai (flip) je de bekertjes?

- Zet de bekertjes met de onderkant op de rand van de tafel.
- Tik nu met je vinger of hand het bekertje naar boven. Als je het bekertje iets schuin omhoog tikt gaat het bekertje een beetje draaien.
- Wanneer het bekertje andersom op de tafel blijft staan kun je het spel verder spelen.
- Oefen eerst een paar keer voordat jullie beginnen met de spelletjes.



Flip Cup Boter, kaas en eieren

- Ieder team kiest een eigen kleur bekertjes.
- Herhaal nog een keer dat de speelronde 1 minuut duurt, tel af en start de timer.
- Wanneer de tijd start probeert van ieder team de voorste in de rij het bekertje te flippen. De speler gaat net zo lang door totdat dit is gelukt. Dan mogen ze het bekertje in het speelveld zetten. Ze mogen natuurlijk zelf kiezen waar. Nu is de tweede speler uit dit team aan de beurt. Hij of zij flipt de beker en zet deze in het speelveld.
- Het andere team doet ondertussen hetzelfde.
- Het team dat als eerst drie op een rij heeft wint het spel. *Lukt het niet binnen de tijd drie op een rij te krijgen wint het team met de meeste bekertjes in het speelveld.*

Flip Cup Wandelende fles

- Aan beide kanten van het speelveld staat een team.
- Van beide teams gaat de eerste speler bij het bekertje staan terwijl er wordt afgeteld.
- Wanneer het startsignaal wordt gegeven en de timer is ingedrukt beginnen beide spelers.
- Zij proberen zo snel mogelijk hun bekertje te flippen. Als dit gelukt is schuiven ze de fles in het speelveld een vak op richting de tegenstander. Nu is de volgende speler van dit team aan de beurt. Op deze manier wordt de fles steeds heen en weer geschoven.
- Dit gaat zo door tot de tijd voorbij is of de fles in het laatste vak van een team komt te staan.
- Het team waar de fles het verst vandaan staat heeft het spel gewonnen.





Flip Cup bom

- De spelers gaan om en om rond de tafel staan. Dus een speler staat altijd tussen 2 spelers van het andere team in.
- Zet een bekertje op het midden van de tafel en bepaal welke speler begint met het flippen van het bekertje.
- Zet de timer klaar en geef het bekertje aan de startende speler. Tel af en start de timer of het bomfilmpje.
- Als de speler het bekertje goed heeft geflipt geeft hij of zij het bekertje door naar de speler aan de linkerkant van hem of haar. Dit is altijd een speler van het andere team.
- Dit gaat zo door tot de tijd voorbij is. De speler die aan de beurt is als de bom ontploft of als de timer gaat verliest hierdoor, voor zijn of haar team, het spel.

Ballon Cupblazen

- Geef iedere speler een eigen ballon.
- Laat van ieder team een speler klaar gaan staan. Het eerste bekertje mag vast klaargezet worden achter de startlijn. Ze hebben weer maximaal 1 minuut om de opdracht te volbrengen.
- Ze hoeven in dit spel het bekertje niet perse te flippen. Zorg dat je dit van tevoren met elkaar afspreekt.
- Als het startsignaal is gegeven en de timer loopt mogen de spelers de ballon een klein beetje opblazen.
- Door een beetje lucht uit de ballon te laten proberen ze het bekertje naar voren te blazen. Op deze manier zigzaggen ze tussen de obstakels door en over de eindlijn.
- Nu is de volgende speler van dit team aan de beurt. Hij of zij mag van tevoren het bekertje al wel vast klaarzetten. Maar de ballon mag pas worden opgeblazen als het bekertje van zijn of haar teamgenoot over de eindlijn geblazen is.
- Het team dat als eerst drie bekertjes voorbij de eindlijn heeft geblazen wint het spel.
- **Belangrijke regel:** op het moment dat het bekertje van tafel af valt moet deze weer bij de startlijn neergezet worden en moet deze speler opnieuw beginnen.

Film voorbeelden

In het bijgevoegde filmpje zitten nog veel meer leuke ideeën om met bekertjes te doen. De uitgewerkte activiteiten zitten op de volgende momenten in het filmpje:

- Flip Cup Boter, kaas en eieren: 00.00 tot 00.23 min.
- Flip Cup Wandelende fles: 00.23 tot 00.50 min.
- Flip Cup Bom: 01.39 tot 02.06 min.
- Ballon Cupblazen: 03.12 tot 03.31 min.

Flip cup: Wandelende fles (Start op 23 seconden)

- <https://www.youtube.com/watch?v=c4pBudMIWuw>

Bom timer 60 seconden

- <https://www.youtube.com/watch?v=uG4YCY0Y8GM>





Tip

- Bedenk samen met de kinderen nog meer leuke extra spelletjes of probeer een aantal van de andere spelletjes uit het filmpje uit.
- Hebben jullie niet zoveel tafels ter beschikking, speel dan eventueel meerdere spelletjes op 1 tafel.

