

Stefan Tibbings



Wegpiraat!

Vandaag gaan we de wegpiraat* uithangen met deze fietsspelletjes! Laat je leden met de fiets naar de Chiro komen en ontdek samen waarom de fiets het beste vervoersmiddel is.

** op een verstandige manier*

Waarom je leden aanmoedigen om meer te fietsen?

Avontuur en vrijheid: Met de fiets kun je overal komen. Je kunt verborgen paadjes en mooie natuurgebieden ontdekken die je anders misschien niet zou zien. Elke fietstocht is een avontuur vol verrassingen. Je kan met je leden makkelijk op een nieuwe locatie gaan spelen!

Milieuvriendelijk: Door te fietsen in plaats van met de auto of bus te gaan, help je onze planeet. Fietsen stoot geen schadelijke gassen uit en zo maak jij het verschil voor een groenere en schonere wereld!

Gezond en fit blijven: Fietsen is een geweldige manier om in vorm te blijven. Het is goed voor je hart, spieren en longen. Elke trap op de pedalen maakt je sterker en gezonder, en dat terwijl je van de frisse lucht geniet!

Kostenbesparend: Fietsen kost niets! Je hebt geen geld nodig voor benzine, buskaartjes of dure parkings. Met een fiets ben je vrij en onafhankelijk van dure vervoersmiddelen.



DOEL VAN HET SPEL

Een oude fiets is volledig uit elkaar gehaald en moet weer in elkaar gezet worden. Door spelletjes te doen, kan je met je team tijd verdienen om aan de fiets te werken en reparaties uit te voeren. Maar let op: er zijn geen instructies beschikbaar. Een echte uitdaging dus!

In de tabel in bijlage vind je per reparatie de punten die verdiend kunnen worden. De handelingen waar er 'Merckx' bij staat, zijn de moeilijkste reparaties. De handelingen met 'Aerts' als kenmerk zijn de normale reparaties.

MATERIAAL

- Ieder lid neemt een fiets* mee
- Oude fiets die volledig gedemonteerd mag worden
- Inbussleutels en moersleutels (maten zijn fietsafhankelijk)
- Reparatieset om banden te vervangen
- Schroevendraaiers (groot en klein, kruiskop en plat)
- Wimpel
- Bal (en eventueel hockeysticks)
- Binnenbanden
- Optioneel: kettingmontage-apparaat, spanschroef spaken, spanbandjes, fietsvlaggetje, fietsbel, fietsversiering of stickers, ...

* Zijn er leden zonder fiets? Misschien heeft iemand van een andere afdeling wel een fiets te leen.

VOORBEREIDING

Zoek een oude fiets die volledig gedemonteerd mag worden. Het is belangrijk dat de fiets nog alle onderdelen bevat. Platte banden of afgesleten remmen zijn natuurlijk geen probleem. Er zal niet echt mee gefietst worden. Demonteer die fiets volledig voor de start van de activiteit.

Tip: Weet je niet meteen zo'n fiets te vinden? Doe eens een oproep in je lokale Facebookgroep of weggeefgroep. Of hoor eens bij je stad of gemeente of zij (of een organisatie) oude fietsen ontruimen en je een volledig versleten fiets mag gebruiken.

SPELEN

Piekeren: Baken een veld af dat groot genoeg is voor alle leden, inclusief hun fiets. Zodra het spel start, stapt iedereen op hun fiets en bewegen ze zich binnen het veld. Wie een voet op de grond zet, valt af. De spelers mogen elkaar blokkeren en hinderen. De laatste die overblijft, wint.

Ju, ju! Fietsen met teugels: Knoop twee korte touwen vast aan de handvaten van een fietsstuur. Laat de leden om beurten een parcours fietsen, waarbij ze enkel die teugels mogen vasthouden. Daardoor kan je niet meer remmen (let dus op dat ze niet te snel gaan!) en je kan het stuur ook enkel draaien door aan de teugels te trekken.

Met één hand: Amke is de eerste die dit spel wil proberen. Zij gaat op haar fiets zitten. Tuur en Germain ondersteunen haar zodat ze kan zitten zonder dat de fiets kantelt. Amke neemt met beide handen het centrale horizontale deel van haar stuur vast. Ann-Louise, de leidster, haalt de wimpel boven en knoopt de hand van Amke stevig vast. Het doel van het spel is dat Amke op die manier een uitgestippeld parcours kan afleggen. Als Amke dat wil, mogen Tuur en Germain als 'zijwieltjes' of valbeveiliging meegaan zodat ze niet valt.

Zo traag mogelijk: Baken een korte rechte strook af. Om beurten moeten de leden dat zo traag mogelijk afleggen. Ze mogen hun voeten niet op de grond zetten of ergens anders steun zoeken. Wie er het langste over doet, is de winnaar.



Polo vélo: Stel twee doelen op aan weerszijden van een groot veld en splits de groep in tweeën. (Bijvoorbeeld alle zwarte fietsen in een team en alle gekleurde fietsen in een team.) Gebruik hockeysticks (of je benen) om een bal in het doel van de tegenpartij te mikken. Wie een voet op de grond zet, fietst een rondje achter het eigen doel om nadien weer mee te spelen.

Stretchbackclack! Bind een lekke fietsband rond een boom. Bevestig daar een tweede fietsband aan. Dan mag het eerste lid, Benny, in die fietsband kruipen. Het is nu de bedoeling dat Benny de fietsbanden laat uitrekken om zijn schoen zo ver mogelijk van de boom te kunnen zetten. Werpen met de schoen is verboden. Wie het verste van de boom geraakt, is de winnaar.

* Geen boom? Geen probleem! Je kan ook met z'n tweeën in een fietsband kruipen en proberen om elkaar naar je eigen kant te trekken. Duid dan goed aan waar de startlijn is en meet wie het verste geraakte.

Nog niet uitgespeeld? Bedenk samen met je leden een (risicovol) spel dat je met of op een fiets kan doen. Of met fietsonderdelen natuurlijk!

AvontuurLeuk!

Chiro: da's ravotten, in de plassen springen en soms eens hard op je gezicht gaan. Voor de leiding is het dan weer roddelen in de zetel, uitkijken naar jullie avondeten en (te lang) vergaderen. Daarom dagen we jou en je leidingsploeg uit om aan de slag te gaan met het jaarthema AvontuurLeuk! Dit spel werd speciaal voor jullie gemaakt om kennis te maken met enkele vormen van risicovol spelen. Meer weten daarover? Check het op chiro.be/jaarthema.

EINDE VAN HET SPEL

Het team dat met hun uitgevoerde reparaties het meeste punten heeft verdiend, wint het spel. In de tabel wordt opgelijst wat het aantal punten per handeling is.

Wees je er echter wel van bewust wat je hen vraagt. Het is niet realistisch om te verwachten dat iedere jongvolwassene in staat is het versnellingsstelsel van een fiets te regelen. Zie het vooral als een leuke, leerrijke uitdaging. Een die hen misschien kan motiveren om eens zelf te proberen hun eigen fiets te herstellen.

| Volgorde | Handeling | Punten | Beschrijving | Kenmerk |
|----------|------------------------------------|--------|--|---------|
| 1 | Voorvork monteren | 7 | Plaats de voorvork in het balhoofd van het frame en bevestig ze met de bijbehorende lagers en borgmoeren. | Aerts |
| 2 | Balhoofd afstellen | 6 | Stel het balhoofd af door de lagers correct te plaatsen en de borgmoeren aan te draaien totdat er geen speling meer is, maar het stuur soepel kan draaien. | Aerts |
| 3 | Stuur vastschroeven | 3 | Bevestig de stuurpen aan de vorkbuis en monteer vervolgens het stuur aan de stuurpen. Draai de schroeven stevig vast. | Aerts |
| 4 | Hoek en hoogte stuur regelen | 3 | Stel de hoek en hoogte van het stuur af zodat het comfortabel is voor de rijder, en draai de schroeven stevig vast. | Merckx |
| 5 | Trap-as samenstellen | 8 | Plaats de trap-as in de <i>bottom bracket</i> van het frame en bevestig die met de bijbehorende lagers en moeren. | Aerts |
| 6 | Crankstellen (tandwielen) monteren | 6 | Bevestig de crankarmen aan de trap-as en zorg ervoor dat ze stevig vastzitten. | Aerts |
| 7 | Pedaal vastdraaien | 4 | Schroef de pedalen in de crankarmen. Let op de draadrichting: linksom voor links en rechtsom voor rechts. | Aerts |
| 8 | Tandwielen monteren | 7 | Bevestig de kettingbladen aan de crankarm en zorg ervoor dat ze goed vastzitten en uitgelijnd zijn. | Aerts |
| 9 | Binnen- en buitenband opleggen | 4 | Plaats de binnenband in de buitenband en monteer die op de velg, gebruik eventueel bandlichters. | Aerts |
| 10 | Wiel bevestigen | 3 | Plaats de wielen in de uitvaleinden van het frame en draai de snelspanners of moeren stevig vast. | Aerts |
| 11 | Spaken aanspannen | 8 | Draai de spaaknippels aan om de spaken op de juiste spanning te brengen en het wiel recht te maken. | Merckx |
| 12 | Ketting vastklikken | 5 | Leg de ketting om de kettingbladen en de cassette, en sluit de ketting met een verbindingsschakel. | Aerts |

| | | | | |
|----|---|---|---|--------|
| 13 | Voor- of achterderailleur bevestigen | 8 | Monteer de voor- en achterderailleurs op het frame volgens de instructies van de fabrikant. | Aerts |
| 14 | Derailleur afstellen | 9 | Verbind de derailleurs met de shifters en stel ze af zodat ze soepel schakelen. | Merckx |
| 15 | Versnellingskabels installeren en afstellen | 8 | Bevestig de versnellingskabels aan de shifters en derailleurs, en stel de kabelspanning af om soepel schakelen te garanderen. | Merckx |
| 16 | Remblok monteren | 5 | Bevestig de remklauwen aan het frame en de voorvork. | Aerts |
| 17 | Remblokken afstellen | 5 | Zorg ervoor dat de remblokken de velg gelijkmatig raken en stel indien nodig hun positie bij. | Merckx |
| 18 | Remkabels installeren en afstellen | 6 | Bevestig de remkabels aan de remklauwen en stel de kabelspanning af zodat de remmen goed reageren. | Merckx |
| 19 | Zadelpen en zadel monteren | 3 | Plaats de zadelpen in het frame en klem ze vast op de gewenste hoogte. Bevestig vervolgens het zadel op de zadelpen en stel het af op de juiste hoek. | Aerts |
| 20 | Zadelhoogte instellen | 3 | Pas de hoogte van het zadel aan voor comfort en efficiëntie. | Merckx |
| 21 | Zadelhoek instellen | 4 | Stel de hoek van het zadel af zodat het comfortabel is voor de rijder. | Merckx |
| 22 | Verlichting monteren | 2 | Bevestig de verlichting aan de fiets en controleer of ze goed werkt. | Aerts |
| 23 | Drankhouder toevoegen | 1 | Monteer de drankhouder met de bijgeleverde schroeven aan het frame. | Aerts |
| 24 | Banden oppompen | 2 | Pomp de banden op tot de aanbevolen druk voor optimale prestaties. | Merckx |
| 25 | Eindcontrole en fijnafstelling | 5 | Controleer alle onderdelen en maak eventuele noodzakelijke fijnafstellingen voor een soepele en veilige rit. | Aerts |