INSPIRATIEBUNDEL PROEVEN HELD VAN 'T VELD

2019

Groene Kring
voor jonge land- en tuinbouwers

INHOUD

1. Inleiding 6
2. Proeven 7
Broekhangen 7
Doel van het spel 7
Spelverloop 7
Trekker-trek 7
Doel van het spel 7
Spelverloop 7
Eier-baseball 7
Doel van het spel 7
Spelverloop 8
Boomstammenrace 8
Doel van het spel 8
Spelverloop 8
Kruiwagen race 8
Doel van het spel 8
Spelverloop 8
Aardappelrooirace 9
Doel van het spel 9
Spelverloop 9
Bal Rollen 9
Doel van het spel 9
Spelverloop 9
Banana race 9
Doel van het spel 9
Spelverloop 9
Gymkana proeven 10
Doel 10
Spelverloop 10
Melkproef 10
Doel 10
Speluitleg 10
Vierwielwagen 10
Doel 10
Speluitleg 10
De vloer is lava 11
Doel 11
Speluitleg 11
Reuzeslalom op ski's 11

Doel 11
Speluitleg 11
Ronde strobaal – duwen 11
Doel 11
Speluitleg 11
Groentesoep 12
Doel 12
Speluitleg 12
Baklopen 12
Doel 12
Speluitleg 12
Radijs, wortel of pompoen? 12
Doel 12
Speluitleg 12
Wandelende A 13
Doel 13
Speluitleg 13
Staande apenbrug 13
Doel 13
Speluitleg 13
Hangende apenbrug 13
Doel 13
Speluitleg 13
De swipe-out 14
Doel 14
Speluitleg 14
Waterbuizen 14
Doel 14
Speluitleg 14
Bungee-run 14
Doel 14
Speluitleg 14
Wall of bales 15
Doel 15
Speluitleg 15
De slinger 15
Doel 15
Speluitleg 15
Ladderparcours 15
Doel 15

Speluitleg 15
The big slide 15
Doel 15
Speluitleg 16
Emmertjes water halen 16
Doel 16
Speluitleg 16
Touwtrekken 16
Doel 16
Speluitleg 16
Pluimveetransport 16
Doel 16
Speluitleg 17
Biggenvervoer 17
Doel 17
Speluitleg 17
Zak eens lekker door 17
Doel 17
Speluitleg 17
Bottenwerpen 18
Doel 18
Speluitleg 18
Big bag springen 18
Doel 18
Speluitleg 18
De katapult 18
Doel 18
Speluitleg 18
Hindernissenparcours 18
Doel 18
Speluitleg 19
Bierbakken 19
Doel 19
Speluitleg 19
Aap in de kar 19
Doel 19
Speluitleg 19
Wandelende ‘A’ 19
Doel 19
Speluitleg 19

Ploeg met je ploeg 20
Doel 20
Speluitleg 20
Hindernissenparcours 20
Doel 20
Speluitleg 20
Waterdrager 20
Doel 20
Speluitleg 21
Vrouwen sjouwen 21
Doel 21
Speluitleg 21
Patatten zakken 21
Doel 21
Speluitleg 21
Gaffel gooien 22
Doel 22
Speluitleg 22
Tractor Bowling 22
Doel 22
Speluitleg 22

1. INLEIDING

Beste organisator,

Jullie hebben je dit jaar geëngageerd om een Held van 't Veldwedstrijd te organiseren.

Om jullie hierbij te ondersteunen en wat inspiratie te geven vinden jullie in deze bundel enkele suggesties van proeven die je kan gebruiken bij het uitdenken van de wedstrijd.

Twee proeven zullen ervanuit Groene Kring nationaal voorzien en uitgewerkt worden.

Aan elk organiserend gewest wordt er gevraagd om 3 proeven toe te voegen zodat elke wedstrijd een eigen touch krijgt.

Gelieve deze drie proeven uitgeschreven, uiterlijk 1,5 maand voor de wedstrijd te bezorgen aan dorien.dickens@groenekring.be.

Op deze manier is er voldoende tijd om deze proeven te verwerken in de jurystaat voor jullie wedstrijd, de proevenboekjes en de puntenfiches.

Elke proef wordt bepaald door het behalen van een hoeveelheid: liter, tijd, afstand, aantal, …

De ploeg die het minste haalt krijgt 50 punten. Afhankelijk van het aantal teams dat er deelneemt worden de verdere punten verdeeld. Telkens met 10 punten erbij.

Voorbeeld:

Team	**Hoeveelheid**	**Behaalde punten**
Ploeg A	2 goede antwoorden	60 punten
Ploeg B	6 goede antwoorden	70 punten
Ploeg C	1 goed antwoord	50 punten

Elk team kan één joker inzetten op één proef bij het begin van de wedstrijd. De punten van deze proef worden verdubbeld voor deze ploeg en kunnen dus invloed hebben op de einduitslag van de proef.

Is er een gelijkstand dan krijgen deze ploegen hetzelfde aantal punten.

Vb ploeg A en ploeg C beide 1 antwoord juist, dus beide 50 punten, ploeg B krijgt hierdoor dan 60 punten.

Wordt er "valsgespeeld" bijvoorbeeld voeten aan de grond tijdens het afleggen van een parcours, dan kan de jury ter plaatse in overleg met provinciaal consulent beslissen om 1 ronde minder te tellen of 10 seconden extra tijd te tellen.

Alvast veel succes en veel creativiteit toegewenst.

2. PROEVEN

BROEKHANGEN

Doel van het spel

Zo lang mogelijk aan de pijpen van een jeansbroek blijven hangen.

Spelverloop

- Er worden 6 spijkerbroeken opgehangen aan een balk (eventueel boven een bad met water)
- Elk teamlid neemt plaats aan één spijkerbroek
- De jury geeft het startsein
- De teamleden nemen vast aan de broekspijpen en trekken zich op
- De jury timed
- Het is de bedoeling om zo lang mogelijk te blijven hangen.
- Alle tijden van de spelers worden opgeteld en dit telt als score

TREKKER-TREK

Doel van het spel

De tractor **zo ver mogelijk** verplaatsen door hem handmatig verder te trekken.

Spelverloop

- De teamleden nemen plaats aan het touw vooraan de tractor
- Zodra het startsein gegeven wordt, mogen de teamleden beginnen trekken.
- De tractor moet over een zo ver mogelijke afstand verplaats worden, zonder stoppen.
- Van zodra de tractor stopt met rijden, stopt de proef. De afstand die op dit moment gereden werd telt mee in het klassement.

EIER-BASEBALL

Doel van het spel

1 ei zo **ver mogelijk** gooien zodat het gevangen wordt en zonder dat het breekt.

Spelverloop

- 1 teamlid is werper, de andere vangers.
- De werper zet zich vooraan aan het speelveld
- De vangers stellen zich op in het speelveld.
- Elk team krijgt 10 eieren
- De werper geeft het sein dat hij gaat gooien en de vangers zetten zich klaar om het ei te kunnen vangen.
- Zodra de een speler een ei gevangen heeft zonder het te breken wordt het spel even stopgezet en wordt er een vlaggetje geplaatst.
- Op het einde van het spel wordt de verste afstand gemeten en deze telt in de punten lijst.

BOOMSTAMMENRACE

Doel van het spel

De deelnemers leggen **zo snel mogelijk** een hindernissenparcours af met een boomstam/balk/ …

Spelverloop

- De spelers nemen plaats aan de het begin van het parcours
- Elke speler moet de balk mee dragen en de balk mag tijdens het afleggen van het parcours de grond niet raken.
- Van zodra de jury het startsein geeft leggen de spelers het parcours af.
- Raakt de balk de grond tijdens het parcours worden er 10 punten bij geteld.

KRUIWAGEN RACE

Doel van het spel

Met het hele team **zo snel mogelijk** zonder fouten een parcours afleggen met een kruiwagen.

Spelverloop

- Afhankelijk van de grootte van het parcours zal het team een bepaald aantal keer het parcours moeten afleggen.
- Het organiserende gewest bepaald de grootte en de moeilijkheidsgraad van het parcours.
- Iedereen van het team zal het parcours minstens 1 keer moeten afleggen.
- Er zullen telkens drie spelers tegelijkertijd het parcours afleggen
    - 1 trekker
    - 1 duwer
    - 1 passagier
- Zodra de jury het startsein geeft mogen de spelers vertrekken.
- Elke ronde worden de spelers doorgeschoven om ervoor te zorgen dat iedereen het parcours minstens 1 maal aflegt.

AARDAPPELROOIRACE

Doel van het spel

Zoveel mogelijk frieten maken tegen het einde van de proef.

Spelverloop

- De spelers zoeken in een aardappelveld naar zoveel mogelijk aardappelen
- De aardappelen moeten geschild, gewassen en gesneden worden tot frieten.
- De spelers mogen starten met zoeken van zodra de jury het startsein geeft.
- De spelers krijgen 10 minuten* om de aardappelen te verwerken van in het veld tot frieten
- De spelers stoppen met de proef zodra de jury het eindsignaal geeft.

*tijd kan aangepast worden naargelang het organiserend gewest dit beslist

BAL ROLLEN

Doel van het spel

De bal **zo vaak mogelijk** over een hindernissenparcours rollen

Spelverloop

Het team zal een zware bal van +/- 1m20 zo vaak mogelijk over een hindernissenparcours moeten rollen binnen de 15min. Het team bepaalt zelf met hoeveel personen ze de bal duwen en wanneer ze wisselen.

BANANA RACE

Doel van het spel

Door **zoveel mogelijk** bananen op te eten, zoveel mogelijk punten verzamelen. Je kan de bananen pas opeten nadat je team een parcours aflegt en ze tot bij de eter(s) brengt.

Spelverloop

- Het team kiest 1 persoon die geblinddoekt wordt en bana(a)n(en) moet opeten aan de startplaats.
- Opgelet, de eter is geblinddoekt maar mag ook geen handen gebruiken.
- De andere teamleden zullen zo snel als mogelijk een parcours afleggen om aan het einde van het parcours bananen te grijpen en deze naar de startplaats te brengen.
- Er mag slechts 1 banaan per afgelegd parcours overgebracht worden.

- Het parcours bestaat uit kegels en een wipplank die met een kruiwagen overgestoken dienen te worden, een camouflagenet, een bad en een kipkar met 2 repen waarin bananen hangen.

GYMKANA PROEVEN

Doel

Met een tractor of verreiker moet elk teamlid **zo snel mogelijk** een proef tot een goed einde brengen.

Spelverloop

- Elke teamlid neemt om beurt plaats in een verrreiker of tractor en legt de proef correct af.
- De tijden van alle spelers worden opgeteld en tellen als score voor de berekening in het klassement.

MELKPROEF

Doel

Krijg **zoveel mogelijk** melk in de melkkit door melk te vervoeren via je mond.

Speluitleg

- Via een estafettesysteem (één speler per keer) moet er een glijparcours afgelegd worden en moet er zoveel mogelijk melk in de melkkit terecht komen.
- Eerst wordt er melk uit een emmer gezogen, vervolgens glijdt de deelnemer over een zeepparcours af waarna hij de melk in de melkkit spuwt. Ten slotte spurt hij terug naar de startmeet waarna zijn teamgenoot aan de beurt is.

VIERWIELWAGEN

Doel

Verplaats de vierwielwagen **zo vlug mogelijk** van de ene parkeerplaats naar de andere nadat de wagen eerst geladen werd met strobalen.

Speluitleg

- Bij het startschot moet er een bepaald aantal strobalen op de wagen geladen worden.
- Daarna moet de wagen handmatig uit de parkeerplaats gereden worden en opnieuw geparkeerd worden in de tweede parkeerplaats.
- Zodra aangekomen op de standplaats moeten weer alle balen stro gelost worden en terug geplaatst zoals ze bij het startsein gestapeld lagen.

DE VLOER IS LAVA

Doel

Het team moet proberen **zo snel mogelijk** aan de overkant van het afgebakende terrein te geraken, zonder de grond te raken! Het krijgt hiervoor enkele attributen ter beschikking (kisten, kleine strobalen, balken …) maar op zo een manier dat ze goed moeten samenwerken (bv. 4 strobalen voor 5 deelnemers). Indien het weer het toelaat, staat op het einde van het parcours een betonpomp opgesteld waarvan ze van de ene strobaal naar de andere moeten slingeren om de finish te behalen.

Speluitleg

- Startschot wordt gegeven
- Het team probeert zo snel mogelijk de overkant te bereiken met de gegeven attributen
- Het team met de snelste tijd krijgt de meeste punten

REUZESLALOM OP SKI'S

Doel

Het is de bedoeling om met het hele team op ski's **zo snel mogelijk** een reuzeslalom-parcours af te leggen. Addertje onder het gras: er is maar één paar ski's waar het hele team moet opstaan. Het vraagt dus een goede coördinatie en samenwerking om dit tot een goed einde te brengen.

Speluitleg

- Het team zet zich klaar op de ski's
- Na het startschot moeten ze proberen zo snel mogelijk de slalom of het parcours af te leggen
- Hoe beter de tijd, hoe meer punten

RONDE STROBAAL – DUWEN

Doel

Ieder team moet **zo snel mogelijk** een ronde strobaal voortduwen. OF, indien ter plaatse mogelijk, kan ervoor gekozen worden om het team een zo ver mogelijke afstand te afleggen met de strobaal binnen een bepaalde tijd.

Speluitleg

- Startsein wordt gegeven
- Het team moet proberen om ofwel zo snel mogelijk de ronde strobaal voort te duwen over een bepaalde afstand, ofwel van het zo ver mogelijk te duwen binnen een bepaalde tijd. (moeten we ter plaatse bekijken hoe goed het gaat).

GROENTESOEP

Doel

Het team moet **zo snel mogelijk** de ingrediënten voor een heerlijke groentesoep zien te oogsten.

Speluitleg

- Per team wordt er een speelveld voorzien (grootte wordt bepaald door het organiserende gewest)
- Elk team krijgt een recept voor de bereiding van Groentesoep.
- Alle ingrediënten zitten verstop in het veld
- Twee spelers gaan geblinddoekt op zoek naar de groenten
- De andere twee spelers zijn co-piloot en moeten hun geblinddoekte teamgenoten zo goed mogelijk coördineren.
- De groeten moeten vooraan in de 'soepketel' verzameld worden.
- De groeten mogen paar één voor één naar de 'ketel' gebracht worden.

BAKLOPEN

Doel

Zoveel mogelijk veiling bakken aan het einde van het parcours verzamelen.

Speluitleg

- Het spel wordt gespeel op een U-vormig hindernissenparcours
- Bij de start staan er ongeveer 60 veilingbakken klaar
- Elk teamlid neemt een aantal bakken naar keuze en legt elk apart het parcours af.
- Als er onderweg bakken gevallen zijn, mag er niet teruggegaan worden. De bakken blijven op het parcours liggen.
- Het aantal bakken dat de teamleden over de eindmeet dragen wordt opgeteld.

RADIJS, WORTEL OF POMPOEN?

Doel

Binnen en bepaalde tijd **zoveel mogelijk** vergeten groenten herkennen.

Speluitleg

- 20 soorten groenten worden er verdoken tentoongesteld onder veilingbakken
- Voor de tijd loopt krijgt het team een genummerd blad en balpen.
- De groep krijgt 7 minuten om bij zoveel mogelijk nummer de juiste groetennaam te noteren.

- De groente moet genoemd worden met de correcte Nederlandstalige naam

WANDELENDE A

Doel

Wandel met 1 persoon op de 'A' **zo snel mogelijk** van punt A naar punt B, zonder dat die de grond raakt.

Speluitleg

- Een teamlid neemt plaats op de 'A'.
- De andere 4 teamleden houden elk een touw vast.
- Wandel met behulp van de touwen zo snel mogelijk van punt A naar punt B.
- Het teamlid op de 'A' mag de grond niet raken.

STAANDE APENBRUG

Doel

Elk teamlid moet zich **zo snel mogelijk**, al lopend over het touw, verplaatsen van de ene kant van het zwembad naar de andere kant en dit zonder het wateroppervlak te raken.

Speluitleg

- Alle spelers verplaatsen zich een voor een over het touw naar de overzijde.
- Je mag gebruik maken van het tweede touw om je vast te houden.
- Een speler mag pas vertrekken wanneer de vorig terug met zijn twee voeten op de grond staat.
- Wanneer een teamlid het wateroppervlak raakt, moet deze herbeginnen aan de start van de proef.
- Wacht aan de overzijde op je teamleden.

HANGENDE APENBRUG

Doel

Elk teamlid moet zich **zo snel mogelijk**, al hangend aan het touw, verplaatsen naar de andere kant van het zwembad en dit zonder in het water te vallen.

Speluitleg

- Alle spelers verplaatsen zich, al hangend aan het touw, een voor een naar de overzijde. Handen en voeten moeten aan het touw blijven.
- Een speler mag pas vertrekken wanneer de vorig terug met zijn twee voeten op de grond staat.
- Wanneer een teamlid in het zwembad valt, moet deze herbeginnen aan de start van de proef. Je mag het water wel raken, zolang handen en voeten in contact zijn met het touw.

DE SWIPE-OUT

Doel

Elk teamlid moet via de banden **zo snel mogelijk** de overzijde trachten te bereiken.

Speluitleg

De spelers verplaatsen zich over de banden naar de overzijde.

Extra moeilijkheidsfactor is de draaiende molen, let op want deze bezorgt je graag een frisse duik. Hou je niet vast aan de molen wanneer deze je raakt.

Als iemand valt, mag je gewoon verder gaan met de proef. Je moet niet terug naar de start.

WATERBUIZEN

Doel

Probeer via de buizen **zoveel mogelijk** water in de maatbeker te krijgen.

Speluitleg

- Het water moet in één keer in de eerste buis gegoten worden.
- Probeer met een ketting aan buizen zoveel mogelijk water in de maatbeker te krijgen.
- Het water mag niet met het lichaam gestopt of aangeraakt worden!
- Wanneer de eerste buis leeg is, kan deze achteraan de ketting gaan verlengen.

BUNGEE-RUN

Doel

Elk teamlid loopt **zo ver hij/zij kan** en legt dan het ei neer zonder het te breken.

Speluitleg

Je hangt vast aan een elastiek en krijgt één ei.

Loop zo ver je kunt en leg dan het ei neer zonder het te breken.

Je krijgt slechts één poging per teamlid.

WALL OF BALES

Doel

Het volledige team moet **zo snel mogelijk** over de muur van stro geraken.

Speluitleg

- Alle teamleden moeten over de muur van stro geraken.
- Samenwerken als een team is belangrijk.
- Je mag geen gebruik maken van de balen stro en het plastic.

DE SLINGER

Doel

Slinger naar de overzijde en neem **zoveel mogelijk** flessen mee.

Speluitleg

- Elk teamlid slingert naar de overzijde.
- Probeer zoveel mogelijk flessen mee te nemen.
- Opgelet! Afval hoort niet thuis in het water, laat dus geen flessen vallen!

LADDERPARCOURS

Doel

Het volledige team verplaatst zich **zo snel mogelijk** al hangend aan de ladder naar de overzijde, en dit zonder de grond te raken.

Speluitleg

- Elk teamlid verplaatst zich al hangend aan de ladder naar de overzijde.
- Je mag de grond niet raken.
- Bij het aantikken van de baal stro aan de overzijde mag je de ladder loslaten.

THE BIG SLIDE

Doel

Het volledige team verplaatst zich **zo snel mogelijk** al hangend aan de ladder naar de overzijde, en dit zonder de grond te raken.

Speluitleg

- Elk teamlid verplaatst zich al hangend aan de ladder naar de overzijde.
- Je mag de grond niet raken.
- Bij het aantikken van de baal stro aan de overzijde mag je de ladder loslaten.

EMMERTJES WATER HALEN

Doel

Het team moet op 5 minuten tijd **zoveel mogelijk** water transporteren van de ene kant van het parcours naar de andere. De persoon die het water bij zich heeft wordt vervoerd met een steekkarretje en mag de grond niet raken.

Speluitleg

- Per twee nemen de personen plaats aan een steekkarretje
- De persoon die op het karretje zal plaatsnemen vult de emmer met water en zet zich op het karretje.
- De tweede persoon neemt achter het karretje plaats en vervoert de andere over het parcours.
- In de ton aan de andere kant moet het water worden uitgegoten.
- Dan mag het tweede groepje vertrekken.
- Het eerste groepje loopt terug langs het parcours.
- De persoon blijft ten allen tijde op het steekkarretje staan.

TOUWTREKKEN

Doel

Ieder team moet **zo ver mogelijk** een tractor verder trekken.

Speluitleg

- Het team zet zich in positie
- Startsein wordt gegeven en het team mag trekken
- De proef loopt zolang de wielen van de tractor blijven draaien.
- Stopt de tractor met rijden, wordt de proef stop gezet en wordt deze afstand gemeten als resultaat.

PLUIMVEETRANSPORT

Doel

Breng met je team **zoveel mogelijk** eendjes over naar de andere kant van het parcours.

Speluitleg

- Aan de ene kant van het terrein bevindt zich een poel met eendjes. Een teamlid moet geblinddoekt de eendjes vangen met een riek. Het vangen is enkel geldig als deze gevist worden via het voorziene oog (scheppen is niet toegelaten).
- Naast de poel staat een kruiwagen klaar. Een teamlid neemt plaats in de kruiwagen en mag 1 eend per keer overbrengen naar de poel aan de overkant van het parcours.

BIGGENVERVOER

Doel

Via een bigbag **zoveel mogelijk** water in een emmer aan de overkant van het parcours krijgen.

Speluitleg

- Een teamlid vult een emmer water en neemt plaats in een bigbag met deze emmer.
- De overige teamleden verplaatsen deze bigbag naar de overkant van het terrein, hiervoor mogen ze een volle buis of weidepaal gebruiken.
- De inhoud van de emmer wordt overgebracht in een bassin aan de overkant van het terrein
- Ze mogen dit meerdere malen doen

ZAK EENS LEKKER DOOR

Doel

Zo snel mogelijk met behulp van 3 bakken bier en zonder de grond te raken, de overkant van het parcours bereiken

Speluitleg

- Het team krijgt 3 lege bierbakken ter beschikking aan het begin van het parcours. Verder krijgen ze ook een stoffen zak mee.
- Het is de bedoeling dat het team zo snel als mogelijk aan de overkant van het parcours geraakt. Hiervoor mogen ze de 3 bierbakken gebruiken. Geen enkel teamlid mag de grond aanraken. Indien dit wel het geval is, moeten ze terug van aan de startlijn herbeginnen.
- Ieder teamlid moet de overkant bereiken vooraleer de tijd gestopt wordt.
- Tijdens het parcours kunnen ze extra punten verdienen door aardappel of wortelen te rooien die over het parcours verspreid liggen. Ook hierbij mag de grond niet aangeraakt worden.
- Wanneer het team de grond aanraakt moeten ook alle gerooide producten terug ingeleverd worden.

BOTTENWERPEN

Doel

Werp de bot **zo ver mogelijk**

Speluitleg

Ieder teamlid mag 3 maal de bot werpen, zo ver als mogelijk

De verste afstand, over het volledige team telt

BIG BAG SPRINGEN

Doel

Verplaats je zo snel mogelijk van punt a naar punt b.

Speluitleg

- Alle teamleden nemen plaats in de grote zak.
- Eén teamlid plaatst zich in het midden. Dit teamlid mag de rand van de zak niet aanraken.
- De vier andere teamleden nemen elk de rand van de zak vast.
- Door gezamenlijk te springen met de zak moet het team zo snel mogelijk het parcours afleggen.

DE KATAPULT

Doel

Een iemand schiet de bal weg met de katapult en de 4 andere teamleden vangen deze op met de doek.

Speluitleg

- Elk teamlid zal 1 keer schieten, probeer dus ook zo snel mogelijk af te wisselen.
- 1 persoon plaatst de bal in de katapult en schiet deze weg
- De andere teamleden nemen elk een punt van de doek vast en trachten de bal op te vangen. Hierbij mag je de bal zelf niet aanraken of sturen met je lichaam.

HINDERNISSENPARCOURS

Doel

Elke speler legt zo snel mogelijk het parcours af. Dit gebeurt een voor een.

Speluitleg

- Het eerste teamlid mag onmiddellijk vertrekken.
- Je draait eerst een rondje rond je eigen as op het aangegeven punt, vervolgens leg je het parcours van banden af.
- Daarna glij je op je buik over de plastiek.
- Op het einde drink je een pintje ad fundum.

De volgende mag vertrekken als het pintje leeg en omgekeerd op je hoofd staat

BIERBAKKEN

Doel

Alle teamleden verplaatsen zich zo snel mogelijk van punt a naar punt b over bierbakken, dit zonder de grond te raken.

Speluitleg

- Je verplaatst je met het hele team van punt a naar punt b en maakt hiervoor gebruik van de bierbakken.
- Niemand mag de grond raken. Als er iemand afvalt, begin je terug aan punt a.

AAP IN DE KAR

Doel

Alle teamleden verplaatsen zich een voor een en zo snel mogelijk via de apenbrug over het zwembad en klimmen tot boven in de kar.

Speluitleg

- Het eerste teamlid mag onmiddellijk beginnen aan de proef.
- Je klimt al hangend aan de apenbrug over het zwembad. Handen en voeten moeten aan het touw blijven. Als je van de apenbrug valt, dan moet je opnieuw beginnen.
- Daarna klim je tot boven in de kar en tik je de bovenzijde van de kar aan.
- Vervolgens glij je terug naar beneden in het zwembad. Je mag niet naar beneden lopen!
- Het volgende teamlid mag pas vertrekken als de vorige terug beneden is.

WANDELENDE ‘A’

Doel

Wandel met 1 persoon op de ‘A’ zo snel mogelijk van punt A naar punt B, zonder dat die de grond raakt.

Speluitleg

- Een teamlid neemt plaats op de ‘A’.

- De andere 4 teamleden houden elk een touw vast.
- Wandel met behulp van de touwen zo snel mogelijk van punt A naar punt B.
- Het teamlid op de ‘A’ mag de grond niet raken.

PLOEG MET JE PLOEG

Doel

Trek met jouw team een oude paardenploeg vooruit en leg binnen de minuut **zoveel mogelijk meters** af.

Speluitleg

- Het team deelnemers staat achter de startlijn in startpositie
- De oude ploeg staat klaar voor de startlijn met de achterkant nog tegen de startlijn.
- De begeleider geeft het startsein en laat één minuten aftellen.
- Als de begeleider STOP roept, laat iedereen tegelijk de ploeg los.
- De begeleider stapt het aantal geploegde meters af en noteert de score op het puntenblad

HINDERNISSENPARCOURS

Doel

Probeer twee teamleden **zo snel mogelijk** geblinddoekt door een hindernissenparcours te loodsen.

Speluitleg

- Het team bespreekt wie de twee deelnemers worden die geblinddoekt worden.
- De blinddoeken gaan aan en de overige teamleden gaan in de afgebakende zone staan om te navigeren.
- De begeleider geeft het startsein en de overige teamleden mogen starten met hun aanwijzingen.
- Als de twee geblinddoekte teamleden over de finishlijn komen, stopt de begeleider de tijd.
- De begeleider vult het aantal seconden in op het puntenblad.

WATERDRAGER

Doel

Breng een met water gevulde kuip binnen de vier minuten over de finishlijn en verlies **zo weinig mogelijk** water.

Speluitleg

- De begeleider vult de kuip tot aan de rand met water.
- Het team neemt zijn startpositie in en wacht op het startsein van de begeleider.
- Het parcours moet binnen de vier minuten afgelegd worden, anders wordt er per 10 seconden extra een centimeter extra verlies van water aangerekend.
- Eens over de finishlijn zet het team de kuip neer op de grond en als het water tot stilstand komt, meet de begeleider het aantal centimeter water dat van aan de bovenrand tot het wateroppervlak verdwenen is.
- Het aantal centimeters wordt afgerond tot op 0,1 en door de begeleider op het puntenblad genoteerd.

VROUWEN SJOUWEN

Doel

Zo veel mogelijk rondes afleggen binnen een tijdspanne van 10 minuten met een vrouw gedragen op de rug.

Speluitleg

- Speler 1 vertrekt met een vrouw over een vastgelegd parcours
- Vanaf het moment dat speler 1 binnen is mag speler 2 vertrekken met de vrouw
- De groep die het meeste rondes heeft afgelegd met de vrouw is de winnaar

PATATTEN ZAKKEN

Doel

Op een bepaalde tijdspanne zoveel mogelijk aardappelen in de zakken schieten.

Speluitleg

- De proef duurt 7 min. (Tijd kan aangepast worden op de wedstrijd dag zelf,
- afhankelijk van het aantal deelnemende teams)
- Aan het begin van het parcours liggen aardappelruggen die gerooid moeten worden.
- Elke speler moet zijn eigen aardappelen rooien en met een katapult in de zak schieten.
- Er mag per keer maar 1 aardappel mee genomen worden.
- De eerste speler start en de tweede speler mag pas vertrekken wanneer de eerste aan de katapult is.
- Na een test wordt er gekeken of men met punten per hele aardappelen kan werken, of dat men het gewicht neemt en men weegt hoeveel gram er in de aardappelzak zit.

GAFFEL GOOIEN

Doel

Zo'n hoog mogelijke score halen door in de roos te werpen.

Speluitleg

- Elke speler krijgt 1 kans om te gooien
- De spelers zetten zich achter een lijn en nemen de gaffel klaar.
- Ze gooien richting een doel en proberen om zo hoog mogelijk punten te scoren.
- Alle punten worden samengeteld en dit telt als eindresultaat van de proef.

TRACTOR BOWLING

Doel

Zoveel mogelijk kegels omrollen met de tractor band.

Speluitleg

- Beneden aan een berg zand staan 10 kegels opgesteld.
- Het team moet de tractorband achter op de berg rollen. Tot op het plateau
- Daarna moeten ze van bovenuit mikken naar de kegels.
- Ze laten de band op het juiste moment los en hopen zoveel mogelijk kegels te raken.
- Ze mogen indien niet alle kegels werden om gegooid opnieuw proberen.
- De tractorband wordt rond de bergt naar achter gebracht, waarna hij weer in positie wordt gezet voor de tweede poging.

Held van 't Veld