

## Zeskamp Budgetpakket 2.

### Stormbaan.

Twee teams strijden tegen elkaar. Het hele team moet om beurten de hele baan afstormen, één deelnemer tegelijk. De volgende deelnemer mag pas gaan als de foambal aan de volgende deelnemer gegeven is, achter de lijn. De foambal dient dus als "estafettestokje".

Het gaat om de snelste totaal tijd.

De helling in de baan kan nat gemaakt worden om het spel véél leuker te maken. De deelnemers zullen dan met geen mogelijkheid op die helling komen. Daarom mag een teamdeelnemer voor de helling plaatsnemen om zijn teamgenoten de helling op te helpen. Dan wordt het lachen.

Voor het nat maken is een tuinslang nodig.

### Stormbaan.

Een team moet in 3 minuten zoveel mogelijk teamleden de stormbaan laten afstormen.

Er kunnen twee teamgenoten gelijktijd starten.

De volgenden kunnen starten als ze aangetikt worden door de vorigen.

Er moet gestart worden vanachter de lijn.

Elke keer dat een teamlid de stormbaan volledig afgestormd is, geldt voor 1 punt.

### Stormbaan

Twee teams strijden tegen elkaar. Het hele team moet om beurten de hele baan afstormen, één deelnemer tegelijk. De volgende deelnemer mag pas gaan als de foambal aan de volgende deelnemer gegeven is, achter de lijn. De foambal dient dus als "estafettestokje".

Het gaat om de snelste totaal tijd.

Er moet gestart worden vanachter de lijn.

Elke keer dat een teamlid uit het bad stapt, geldt voor 1 punt.

### Blokstapelspel.

Vier deelnemers van het team houden de touwen gespannen, zodat de kist vrij van de grond is. De andere teamleden stapelen de blokken zo hoog mogelijk op de kist. Als de blokken omvallen of de kist de grond raakt, stopt het spel. Het aantal blokken wat opgestapeld is op de kist bepaald de score. Neem ook de tijd op, voor het geval dat meerdere teams alle blokken hebben kunnen opstapelen.

### Brandweerspel.

Twee teams strijden tegen elkaar. 6 Personen nemen plaats onder de helmen. Een zevende persoon staat bij de waterbak om iedere punten het witte teiltje te vullen en op het dienblad te zetten.

De achtste persoon staat aan de overzijde bij de waterbak om het teiltje daarin te legen. De hoeveelheid overgebracht water wordt gemeten door een liniaal rechtop in het water te zetten.

### Kruiptunnels en kruipnetten.

Twee teams strijden tegen elkaar. Ze krijgen 3 minuten om zo vaak mogelijk een ballenbadbal via de kruipnetten en door de tunnel naar de overzijde te brengen. Er wordt nog overwogen om de terugweg ook door de tunnels en onder de netten door te gaan.

De tunnels worden ingezeept en ingespoten met water.

Na drie minuten wordt het aantal ballen geteld.

### **Vliegende tapijten**

Vier (vijf) personen gaan op het tapijt staan, twee (of één) personen trekken het tapijt voorwaarts naar de overzijde terwijl de personen gelijk op het tapijt omhoog springen. Het gaat om de snelste tijd.

### **Wandelende A.**

Twee teams strijden tegen elkaar. Vier personen houden de A in evenwicht met de vier touwen, één persoon gaat in de A staan en één persoon is coach. Door stevig en minder stevig aan de touwen te trekken, moet de A al "wandelen" naar de overzijde. Neem als afstand tussen de start en finish ongeveer 15 meter. Laat deelnemers NIET oefenen, dat kan namelijk al een grote voorsprong geven. Let bij het uitzetten van de baan erop dat de 2 teams elkaar niet in de weg zitten met de touwen. Geef bij het aanraken van de grond door degene in de A, enkele strafseconden (5 of 10).

Het gaat om de snelste tijd.

### **Wandelende A's.**

Vier personen houden de A in evenwicht met de vier touwen, een persoon gaat in de A staan en een persoon is coach. Door stevig en minder stevig aan de touwen te trekken, moet de A al "wandelen" naar de overzijde.

Het gaat om de snelste tijd.

### **Wandelende A, vliegend tapijt terug.**

Twee teams strijden tegen elkaar.

Vier personen houden de A in evenwicht met de vier touwen, één persoon gaat in de A staan en een persoon is coach. Door stevig en minder stevig aan de touwen te trekken, moet de A al "wandelen" naar de overzijde. Aan de overzijde wordt de A snel neergelegd. Wordt de grond geraakt dan kost dat 5 strafseconden.

Vervolgens gaan vijf personen op het tapijt staan, één persoon trekt het tapijt voorwaarts terwijl de personen op het tapijt opspringen.

Komt een persoon op de grond, dan kost het 5 strafseconden.

Het gaat om de snelste tijd.

### **Waterhelmen.**

Twee teams strijden tegen elkaar. 6 Personen nemen plaats onder de helmen. Een zevende persoon staat bij de waterbak om iedere punten het witte teiltje te vullen en op het dienblad te zetten.

De achtste persoon staat aan de overzijde bij de waterbak om het teiltje daarin te legen. De hoeveelheid overgebracht water wordt gemeten door een liniaal rechtop in het water te zetten.

### **Water race.**

Twee teams strijden tegen elkaar. Er moet 4 liter water naar de watermeter gebracht worden. Deel 1 bestaat uit water overbrengen naar teil 1 met de waterkakkbroeken. Deel 2 bestaat uit het overbrengen van water uit teil 1 naar teil 2 met de race obers. Deel 3 bestaat uit het water overbrengen van teil 2 met de dienbladen op stok naar de watermeter. De tijd stopt als er 4 liter water is overgebracht.

Het maakt niet uit wie wat of waar doet, maar het water moet via de teilen geloosd en gehoosd worden. Taken van de deelnemers: heen lopen, terug lopen, vullen en legen van de bekertjes.

Eén meter vanaf iedere teil of watermeter staat een pion. Tussen de pionnen mag niet aan de bekertjes gekomen worden. Elk team heeft de beschikking over 25 plastic bekertjes (niet bijgeleverd).