

Het programma-idee:

Elke patrouille moet voor elk spel een persoon uit zijn patrouille aanwijzen. Behalve voor de wilde mannen rondte, die moet met de gehele patrouille uitgevoerd worden. Dat spel moet ook als laatste gedaan worden en moet een soort finale worden.

Voor elk gewonnen onderdeel kunnen tien punten gehaald worden voor een tweede plaats 5 en een derde 3 punten. Van tevoren kan er op een onderdeel ook een joker ingezet worden in de vorm van de patrouillestok, dit levert de dubbele score op. De estafettekoers aan het eind levert voor de eerste plaats 30 punten, 15 voor de tweede plaats en 10 voor de laatste plaats.

De tijden achter de spelen zijn de gelden voor de effectieve speeltijd.

Als er tijd overblijft dan kunnen we nog een spel doen zoals baren.

Om 11:00 is er groepsraad.

Om 12:00 moeten we de parkoertjes gaan opzetten.

Om 14:00 vlaggen.

Om 14:30 moet de verdeling van de verschillende spelen plaats vinden door de patrouilles.

Spelen voor vanmiddag:

1. 15:00

Trappers-baan = Bikkelman (Tijd 25 min.)

-Benodigdheden:

1 apebrug

1 buiksschuif

1 zeiltje

-Spelregels:

Zo snel mogelijk het parkoers afleggen. De snelste wint.

2. 15:25

Yakar draaien = Behendigste man (Tijd 10 min.)

-Benodigdheden:

3 yakars

-Spelregels:

Zo lang mogelijk de yakar draaiende zien te houden

3. 15:35

Kemphanengevecht = De kemphaan (Tijd 10 min.)

-Benodigdheden:

1 gevechtsring

-Spelregels:

Degene die het langst overeind blijft heeft gewonnen. Met zijn drieën tegelijk de ring in.

4. 15:45

Kwis over de patrouille dieren = Betweterkwis (Tijd 10 min.)

-Benodigdheden:

tien vragen over eksters, kemphanen en herten

papier om de antwoorden op te schrijven

-Spelregels:

Nadat de vraag gesteld is moet het antwoord worden opgeschreven binnen tien seconden. Na die tien seconden wordt bekeken wie het goed heeft. Als het antwoord goed is ontvangt de speler een punt. Hier geldt dus niet de winnaar ontvangt tien punten voor de totaal score, maar gewoon het aantal goed beantwoorde vragen wordt bij het totaal opgeteld.

5. 15:55

Kussengevecht = Eksterspel (Tijd 10 min.)

-Benodigdheden:

zwevende balk

twee juttezakken

-Spelregels

Ieder gaat aan een kant van de balk zitten en probeert zijn tegenstander van de balk te slaan met de juttezak. Ieder moet twee keer tegen dezelfde de onderlingen resultaten moeten uiteindelijk tot een finale of tot een overwinnaar leiden.

6. 16:05

Parkoers met hoge obstakels = Hertenuitdaging (Tijd 15 min.)

- Benodigdheden

vier balken

-Spelregels:

Er hangen vier balken op verschillende hoogten waar overheen geklommen respectievelijk gesprongen (waar mogelijk) dient te worden. Degene die het snelst over alle vier de balken is heeft gewonnen.

7. 16:20

Pionieren = Werktuigbouwkundige (Tijd 10 min.)

-Benodigdheden:

drie vier meter balken

drie twee meter balken

-Spelregels

De bedoeling is om zo snel mogelijk een drie poot in elkaar te zetten. De snelste wint uiteraard.

8. 16:30

Opdrukken/touwtje springen/optrekken = Sterke mannenspel (Tijd 10 min.)

-Benodigdheden:

drie touwtjes

-Spelregels:

Het aantal keren dat opgedrukt/touwtje gesprongen/opgetrokken wordt binnen 1 minuut wordt opgeteld. Degene met de hoogste score heeft gewonnen.

9. 16:40

EHBO = Spillebeen (Tijd 10 min.)

-Benodigdheden:

Twee balken

Twee jassen

Een snelverband

-Spelregels

Eerst dient er om de vinger van de spillebeen een snelverbandje gelegd te worden vervolgens moet hij met een brancard over een vastgesteld parkoers gedragen worden.

10. 16:50

estafette-parkoers = Wilde mannen rondte (Tijd 15 min.)

-Benodigheden:

drie glazen water

drie paaltjes

-Spelregels:

Eerst dient er een glas water gedronken te worden vervolgens tien keer om het paaltje draaien die ongeveer vijftien meter verderop staat en dan over de bank heen. Op dit moment mag de volgende aan zijn glas met water beginnen. De patrouille die het eerste klaar is heeft gewonnen en krijgt zoals al gezegd is dertig punten i.p.v. tien.

Eventuele andere mogelijkheden:

geheimcodes ontcijferen(007)

knopen(handige Harrie)

boompje klimmen(knabbel & babbel).

Om 17:05 worden alle punten opgeteld of de winnaar bekend gemaakt de winnaars krijgen eeuwige roem. Na de prijsuitreiking is er nog tijd over voor een spel baren en/of een ander spel.

Wat er nog gedaan moet worden voor de opkomst:

-Drie invulformulieren voor de namen bij de spelen

-Grote lijst om de score bij te houden

-Opzetten verschillende spelen

-Maken kwisvragen