Instructies voor de centrale post

De deelnemers komen naar jullie toe met een eendje waarop een nummer genoteerd staat.

Ze moeten de bijbehorende opdracht te horen, of ze krijgen te horen dat ze een naai-eendje/bonuseendje/enz. te pakken hebben. Als ze de opdracht succesvol hebben afgerond kan je de behaalde punten invullen op de puntenlijst. Als er geen punten zijn behaald vul je een 0 in. Vervolgens moeten ze het water op voor het volgende eendje; ze mogen niet meerdere opdrachten vlak achter elkaar uitvoeren.

Elke bak kan elk nummer maar 1 keer inleveren. Als ze een nummer voor de tweede keer hebben mogen zie die in ieder geval ruilen met andere bakken. Als ze een nummer voor de tweede keer inleveren krijgen ze de volgende opdracht op de lijst die ze nog niet hebben gedaan. Jokernummers mogen ook maar één keer worden gebruikt, streep ze af op de puntenlijst.

Opdracht 1:

De bak krijgt een aantal ballonnen (d.w.z., 1 per bakslid en 3 extra) en moet ze een minuut lang allemaal in de lucht houden.

Benodigdheden: ballonnen

Puntentelling: 10 punten als het ze lukt

Opdracht 2:

Maak een menselijke piramide die minstens 10 seconden blijft staan. Hoe hoger hoe beter.

Puntentelling: 1 punt per halve meter, schat zelf in hoe hoog ze staan.

Opdracht 3:

De bak heeft een van de zogeheten “naai-eendjes” gevonden. Ze krijgen geen opdracht en geen punten maar mogen wel weer leuk het water op voor het volgende eendje.

Opdracht 4:

De bak moet het woord ‘waterproof’ vormen met kledingstukken, voor zo ver dat ze lukt.

Puntentelling: 1 punt per letter

Opdracht 5:

De bak moet op een rij gaan staan. Ze krijgen een touw en moeten die door zo veel mogelijk kledingstukken halen.

Benodigdheden: touw

Puntentelling: 1 punt per kledingstuk, maximaal 10 punten

Opdracht 6:

De bak krijgt de boogpijp-aan-touwtjes en een bal. Ze moeten de pijp in de goot plaatsen en die m.b.v. de touwtjes van het begin naar het einde van het parcours brengen. Ze mogen niet praten.

Benodigdheden: boogpijp-aan-touwtjes, bal

Puntentelling: 10 punten als het ze lukt, min een punt voor elke keer dat de bal valt.

Opdracht 7:

De bak krijgt een een kaart van Georgïe en mag 1 minuut lang die bestuderen. Vervolgens krijgen ze pen/potlood en een blanco blaadje waarop ze de grenzen van het land, de buurlanden en de steden moeten uittekenen. Hoe beter ze het doen hoe meer punten ze krijgen.

Benodigdheden: de kaart van Georgïe, pen/potlood en papier

Puntentelling: 5 punten voor de grenzen netjes tekenen (schat zelf in hoe goed het is), 1 punt voor elk juist benoemde buurland en stad. Maximaal 10 punten.

Opdracht 8:

De bak krijgt twee stropdassen en uitleg over de windsorknoop. Ze moeten die goed leggen in beide.

Benodigdheden: uitlegblaadje windsor, stropdas, iets met een klok

Puntentelling: 10 punten als het ze lukt.

Opdracht 9:

De bak heeft een van de zogeheten “naai-eendjes” gevonden. Ze krijgen geen opdracht en geen punten maar mogen wel weer leuk het water op voor het volgende eendje.

Opdracht 10:

De bak krijgt een tennisbal. Deze moeten ze in een minuut zo vaak mogelijk overgeven, maar ze mogen hun handen niet gebruiken en als de bal de grond raakt moeten ze opnieuw beginnen.

Puntentelling: 1 punt per twee keer, maximaal 10 punten.

Benodigdheden: tennisbal

Opdracht 11:

De bak heeft een van de zogeheten “joker-eendjes” gevonden. Ze krijgen geen opdracht voor deze eend, maar ze mogen hem houden en inleveren bij het uitvoeren van een latere opdracht voor een verdubbeling van de punten die ze voor die opdracht ontvangen.

Opdracht 12:

De bak heeft een van de zogeheten “joker-eendjes” gevonden. Ze krijgen geen opdracht voor deze eend, maar ze mogen hem houden en inleveren bij het uitvoeren van een latere opdracht voor een verdubbeling van de punten die ze voor die opdracht ontvangen.

Opdracht 13:

De bak heeft het zeldzame bonuseendje gevonden! Ze krijgen zonder ook maar enige moeite te hoeven doen voor een opdracht hun punten.

Puntentelling: 5 punten

Opdracht 14:

De bak moet een revolutionaire slogan bedenken en die luid en duidelijk over het water brullen. Punten voor originaliteit.

Puntentelling: maximaal 10 punten

Opdracht 15:

De bak krijgt een serie gootjes en een bal. Ze moeten met behulp van de gootjes de bal van het begin naar het einde van een parcours brengen. Ze mogen niet lopen met de bal, de bal alleen aanraken als die op de grond ligt, om hem terug te leggen, en mogen niet praten.

Benodigdheden: de gootjes, een bal

Puntentelling: 10 punten als het ze lukt, min een punt voor elke keer dat de bal valt

Opdracht 16:

De bak moet een Cubaanse sigaar maken door een van hun leden in het tapijt te rollen. De sigaar moet vervolgens van het begin naar het einde van het parcours gebracht worden zonder uit elkaar te vallen.

Benodigdheden: tapijt

Puntentelling: 10 punten als het ze lukt

Opdracht 17:

De bak krijgt een dienblad (in de vorm van een emmerdeksel) en een lading bekers. De bekers moeten daarop gezet worden en door het parcours geloodst worden.

Benodigdheden: “dienblad”, bekers

Puntentelling: 10 punten als het ze lukt, min een punt voor elke keer dat er een beker valt.

Opdracht 18:

De bak krijgt schrijfmateriaal en een blanco blaadje. Vervolgens moeten ze een kaart van Cuba tekenen, met de er omheen liggende grenzen.

Benodigdheden: schrijfmateriaal, blanco papier, kaart van Cuba voor het nakijken & punten uitdelen.

Puntentelling: 8 punten voor de grenzen (schat zelf in hoe goed het is), 1 punt per goed benoemde stad. Maximaal 10 punten