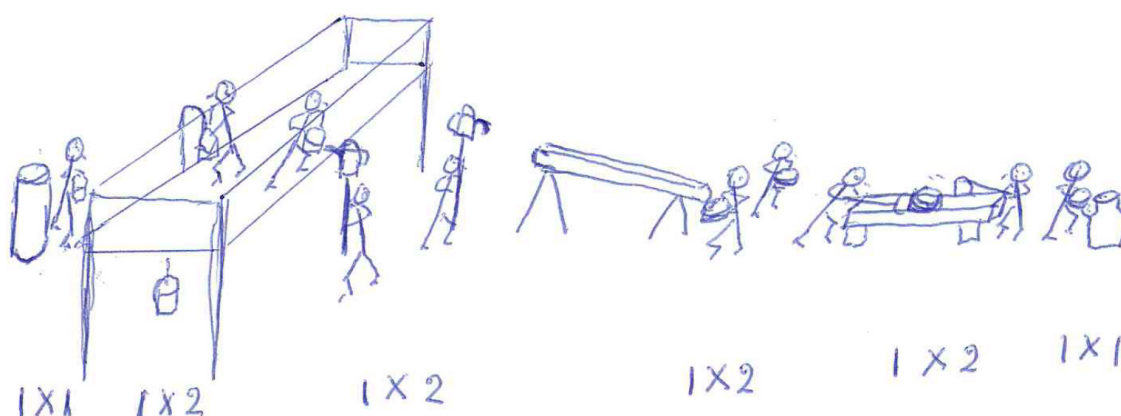


PROEF 1 WATERKNOEISPEL

Deze proef wordt door twee teams tegelijk gespeeld. Aan het begin staat één persoon die water schept uit de waterton en overgiet in een emmer. Deze wordt door één van de twee personen op een plateau naar boven getrokken. Vervolgens overgooien in een andere emmer, om daarna deze te legen in een gieter van de twee gieter-dragers. Deze lopen het parkoers af en lozen het water in een goot. Twee personen vangen het water op met een wasbak en zetten deze op de balk. Eén persoon duwt de wasbak over en de ander trekt hem naar de overkant van de balk. De laatste persoon pakt de wasbak van de balk en leegt deze in een melkbus.

Regels / puntentelling:

- De wasbakken die van de balk vallen worden uit de strijd genomen.
- Het aantal centimeters water in de melkbus is bepalend voor de puntentelling.

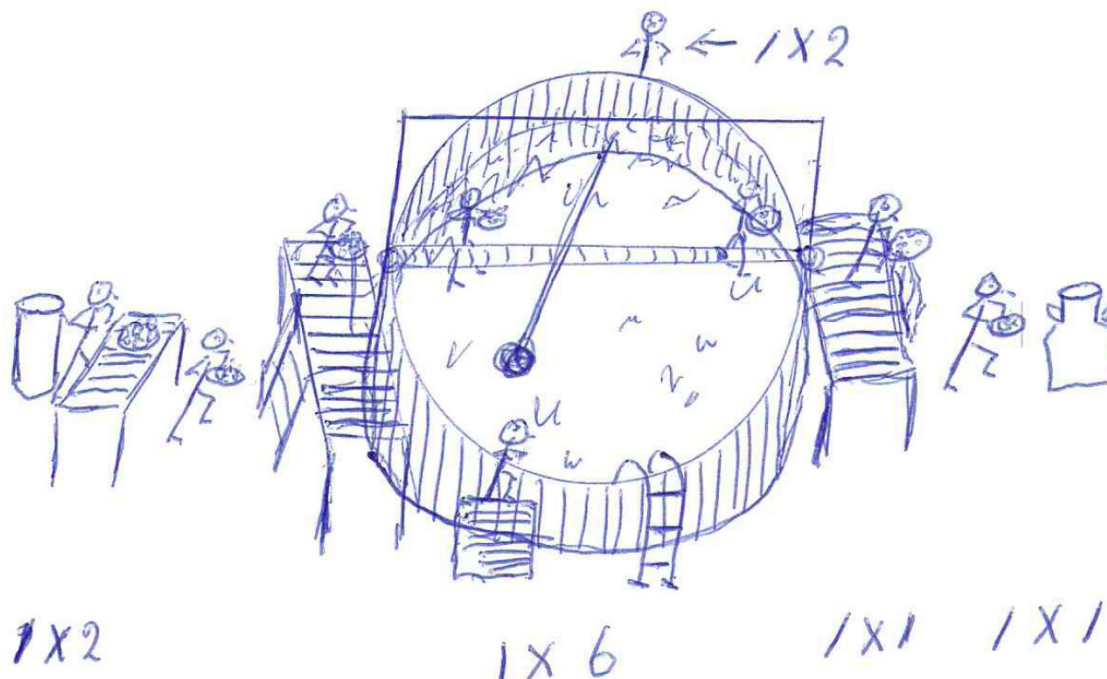


PROEF 2 BASSIN SPEL

Deze proef wordt door twee teams tegelijk gespeeld. Waarvan één team met twee personen die storen met een zak aan een touw, om de dienbladen met bekers uit de strijd proberen te gooien. Bij het andere team staan de twee personen het dienblad te vullen met bekers inclusief water. De volgende 6 personen welke bestaat uit 3 meiden en 3 jongens die zittend proberen de balk over te komen. Daar staat één persoon die het dienblad aanpakt en doorgeeft aan laatste persoon welke de bekers leegt in de melkbus.

Regels / puntentelling:

- Er mag pas iemand over de balk als de voorganger over de streep is.
- Je verlaat het bassin alleen via de trap.
- Het aantal centimeters water in de melkbus is bepalend voor de puntentelling.

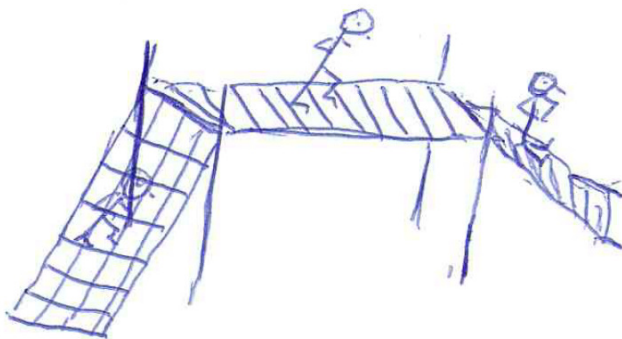


PROEF 3 KLIMPLANEET

Deze proef wordt door één team gespeeld. Aan het begin staan 4 personen die over een hoogte hindernis gaan. Overgekomen pakken ze een klittenband en geven deze aan een van de zes personen welke het klittenband via het touw op de klimplaneet plakken.

Regels / puntentelling:

- De zes klimmers bestaan uit 3 meiden en 3 jongens.
- De klimmers mogen maar één bandje per keer bij zich hebben.
- Het aantal klittenbandjes op de klimplaneet is bepalend voor de puntentelling.



1x4



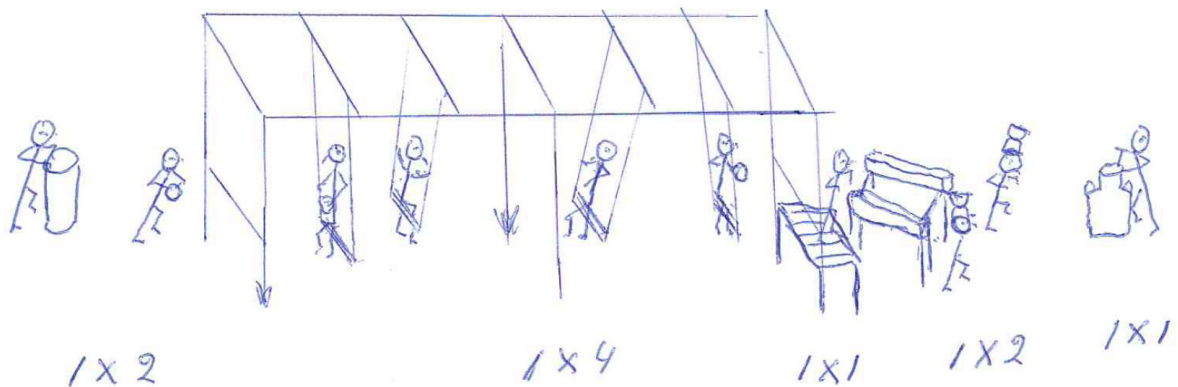
1x6

PROEF 4 SCHOMMELEN MAAR

Deze proef wordt door één team gespeeld. Aan het begin staan twee personen die zakjes met water vullen en deze doorgeven aan één van de 4 schommelaars. De schommelaars geven de zakjes met water aan elkaar door. De persoon op het plateau pakt de zakjes aan en laat ze via een goot glijden. Twee personen met helm vangen de zakjes met water op en de laatste persoon pakt zakjes uit de helm en gooit de zakjes leeg in de melkbus.

Regels / puntentelling:

- De zakjes met water die tijdens het parkoers vallen, worden uit de strijd genomen.
- Het aantal centimeters water in de melkbus is bepalend voor de puntentelling.

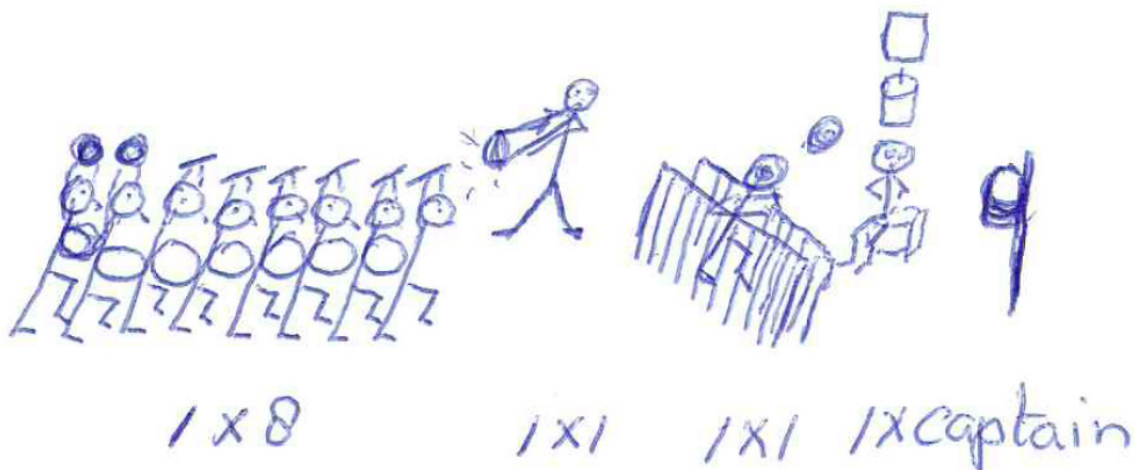


PROEF 5 CAPAIN SPEL

Deze proef wordt door twee teams tegelijk gespeeld. Aan het begin staan 8 personen welke allemaal een skippy bal tussen buik en rug duwen. Allen houden een stokje vast boven hun hoofd met twee handen. De laatste twee houden ieder een bal vast ipv het stokje. Als ieder over de streep is geven ze de bal aan één persoon die eerst probeert een plankje te raken waardoor de captain van tegenstander de emmer met water over zich heen krijgt. Hierna moeten de ballen in de korf gegooid worden.

Regels / puntentelling:

- Als de strandbal valt tijdens het parkoers, begint men weer voor de streep. Dat geldt ook voor de ballen bij twee laatste personen.
- Het aantal ballen in de korf is bepalend voor de puntentelling.

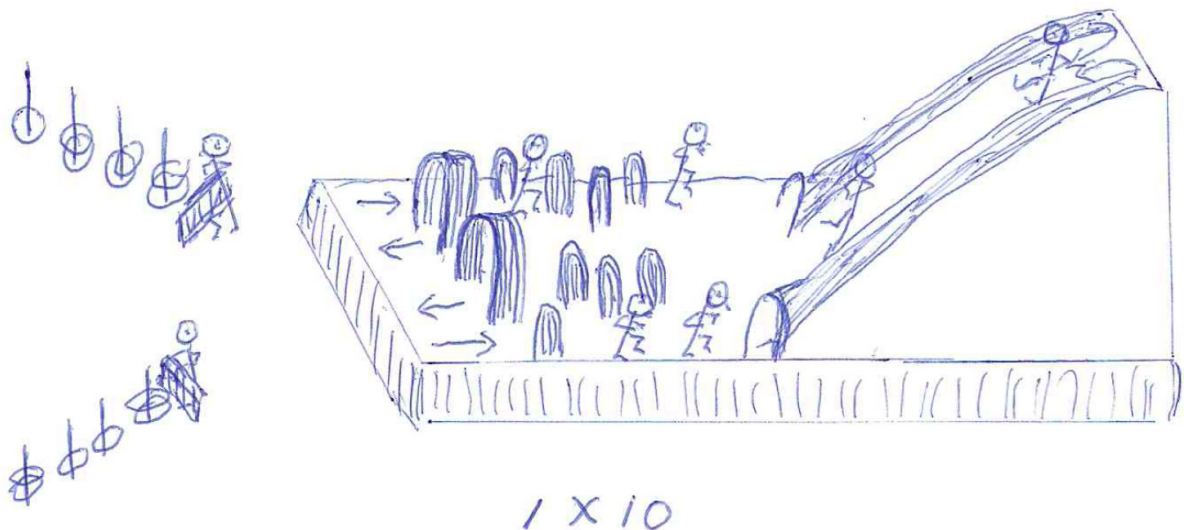


PROEF 6 STORMBAAN

Deze proef wordt door één team gespeeld. Aan beide kanten staan 5 personen welke een parkoers afleggen over de stormbaan. Overgekomen probeert men de fietsband over een van de palen te gooien.

Regels / puntentelling:

- Elk persoon die is overgekomen gooit z'n eigen fietsband.
- 1^e paal 2 punten
- 2^e paal 3 punten
- 3^e paal 5 punten
- 4^e paal 8 punten





PROEF 7 Voetbalvereniging RKKSv 75 jaar

Deze proef wordt door één team gespeeld.

?

?

?

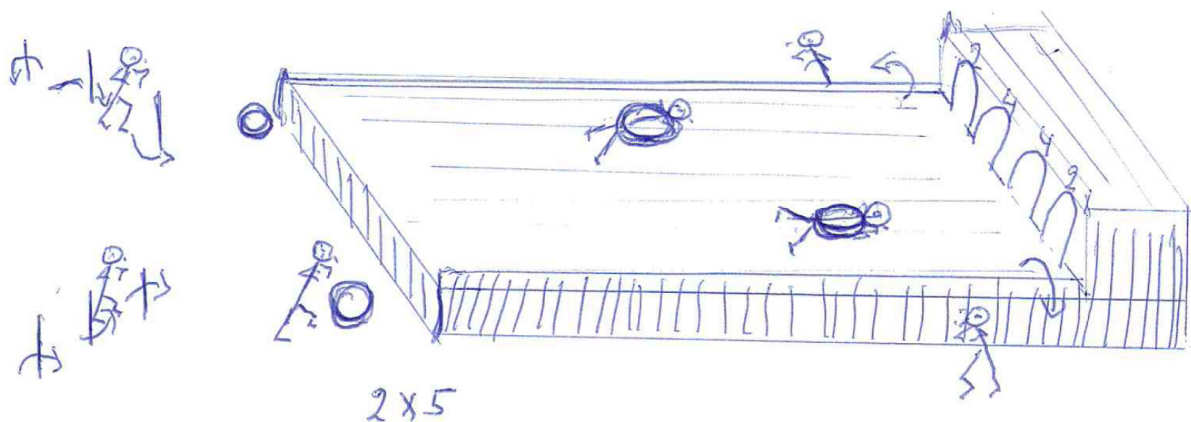
?

PROEF 8 LEVEND SJOELEN

Deze proef wordt door één team gespeeld. Het team wordt verdeeld in twee groepen van 5 personen. Men loopt een parkoers af en probeert al glijdend op een zwemband over sjoelbaan te gaan om zo in de gaten te glijden. Glijdt men in een van de gaten dan levert dat punten op.

Regels / puntentelling:

- Men moet glijdend op de zwemband in de gaten komen, anders worden ze uit de strijd genomen. **De jury zal hier goed op letten!**
- Het aantal verzamelde punten is bepalend voor de puntentelling.

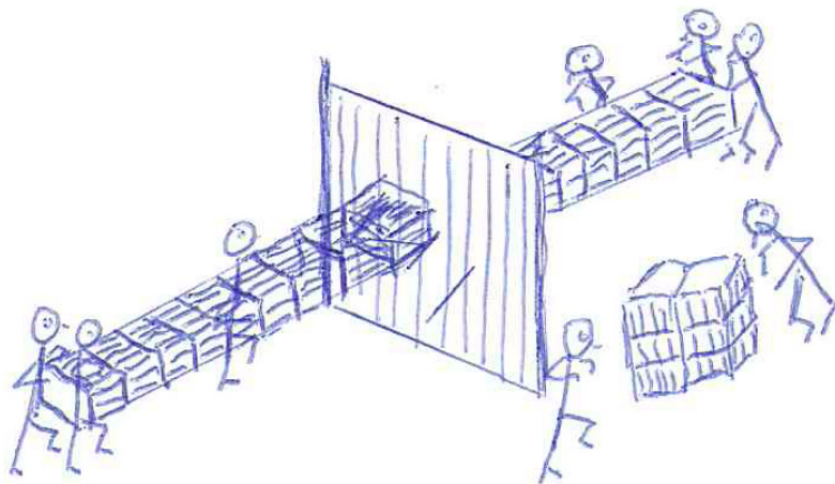


PROEF 9 BIERKRAT DRUKKEN

Deze proef wordt door één team tegelijk gespeeld. Aan beide zijde van de schutting staan 5 personen. (2 meiden, 2 jongens en één naar keuze) Eén groep heeft hesjes aan. Na het start signaal gaan de twee groepen proberen zoveel mogelijk kratten te drukken tegen de schutting. 4 personen van de groep mogen dit doen en de vijfde persoon mag de kratten aangeven.

Regels / puntentelling:

- De langste rij kratten die gedrukt wordt door beide groepen is bepalend voor de puntentelling.





PROEF 10 VRAGENLIJST

De vragenlijst wordt 's-morgens voor aanvang van de Zeskamp aan verstrekt als de complete deelnemerslijsten worden ingeleverd.

Naast het aantal goede antwoorden is ook de tijd van inleveren van belang. Als je namelijk de antwoorden sneller hebt ingeleverd dan een ander team met hetzelfde aantal goede antwoorden krijg je meer punten.