

# KAMPHUIS "DE BLOKKEN" BAARLE - NASSAU

## Mini -SURVIVAL

Activiteiten met kleine groepjes, waarbij men door middel van een goede samenwerking tot resultaten komt.

Per activiteit dient minimaal 20 minuten te worden uitgetrokken, maar dat is afhankelijk van de grootte van de groepjes.

Men kan een keuze maken uit onder andere:

- A. een indianenbrug
- B. schieten met luchtbuks
- C. bouw hut / shelter, vaak samen met H
- D. hindernisloop
- E. schieten met luchtdruk pistool
- F. catcrawl
- G. houtzagen
- H. EHBO, vaak samen met C
- I. vlottenbouw
- J. touwklimmen



### Programma voorbeeld (de meest voorkomende v.a. groep 6)

Als een middag-activiteit, waarbij vooraf een selectie wordt gemaakt welke spelen er worden gedaan. Indien men kiest voor alle spelen dan duurt het ongeveer 3, 3 1/2 uur.

Echter doorgaans wordt er een keuze gemaakt voor de 6 meest populaire spelen, dat zijn:

A, B, C samen met H, D, E, F en I als het heel mooi en warm weer is, en dan is men toch nog 2 1/2 uur bezig.

Men kan echter niet meer activiteiten kiezen als aantal aanwezige leiding, minus één. Dus heeft men 6 personen als leiding bij zich, dan kunnen er maar 5 spellen worden gedaan, of men houdt F als grand finale, waarbij dan iedereen aanwezig is.

De opbouw geschiedt 's morgens zo rond de klok van 11.00 uur. Na de lunch om b.v. 14.00 uur wordt er gestart met het programma.

# A.

## TOUWBRUG

- Materiaal:** - 2 touwen  
- 4 jute zakken
- Locatie:** - boven de vijver
- Score:** - het aantal personen tellen in **10** minuten tijd

**Opbouw:** Span twee touwen over de vijver, maar daargaans hangt het al klaar.

**Opdracht:** Na het signaal van de tijdwaarnemer start de eerste deelnemer, stapt op het onderste touw en pakt het bovenste beet. Schuifelt zo naar de andere kant. Zodra de deelnemer aan de overkant van het touw af is, gaat de volgende deelnemer het touw op etc. etc.

Alle deelnemers moeten er overheen in een bepaalde volgorde. Weigert een deelnemer, dan moet van dit team een andere deelnemer verplicht twee maal achter elkaar de oversteek maken, om de groep verder te laten spelen en deze twee maal telt als één maal!!

**Puntentelling:** Hoeveel personen maken de oversteek in **15** minuten tijd.

# B.

## SCHIETEN met geweer

**Materiaal:**

- luchtbuks
- kogelvanger
- kogeltjes
- scorekaartjes

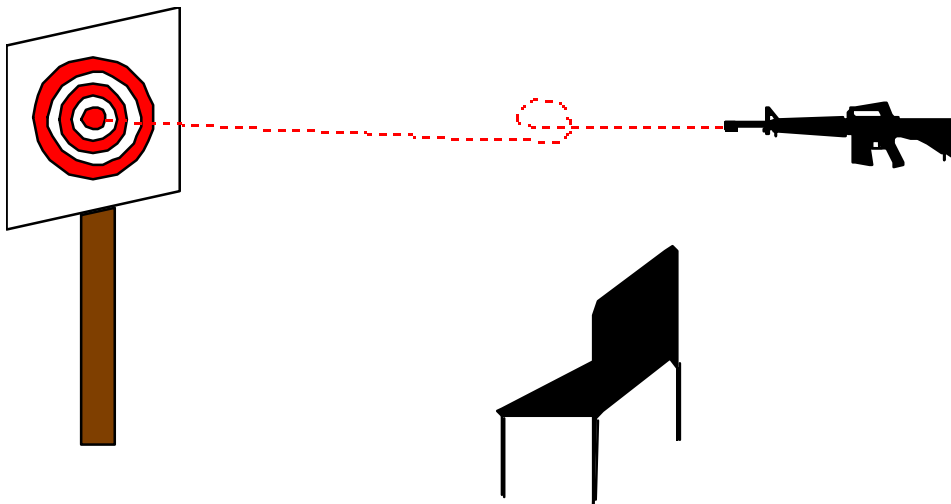
**Score:** - totaal aantal punten van de groep

Voor de lokatie zie letter op de kaart.

**Opbouw:** zet de kogelvanger in een doos of kist ca 3 meter vanaf de achterlijn bij het 'doel' **met de schietrichting tegenovergesteld aan het veld!!!!**

**Opdracht:** vuur drie schoten af met het geweer op de kaart. De totale score van de groep wordt genoteerd.

**Bijzonder goed OPGELET!!! Laat het geweer nooit onbeheerd liggen!!!!**



# C.

## HUT / SHELTER BOUW

**Materiaal:** - 2 zeilen  
- 1 touw

**Score:** - waardering in punten betreffende:  
- samenwerking  
- opbouw  
- bescherming  
- opruimen  
- maar vooral fantasie.

**Opbouw:** is alleen maar het gereed leggen van de diverse materialen.

**Opdracht:** bouw zo snel mogelijk, doch in maximaal **20** minuten, een onderkomen, die aan de gestelde eisen voldoet. Werk goed samen en na inspectie moet je alles weer afbreken en keurig opruimen.

**Waardering:** punten toegekend door de tijdwaarnemer, die alles laat meetellen, van samenwerking, via opbouw naar afbreken en opruimen.

**Opgelet:** - zeilen moeten heel blijven  
- ook het touw aan één stuk laten.



Deze tent werd destijds in 6 minuten bedacht en gemaakt.  
(maar het kan sneller!!!!!!!!!!!!!!)

# D.

## HINDERNISBAAN

**Materiaal:**

- stukjes afzetlint ( rood / wit ) o f de oranje vlaggetjes
- een estafette stokje o.i.d.
- camouflagenet
- een hoeveelheid takken en ander los liggend materiaal

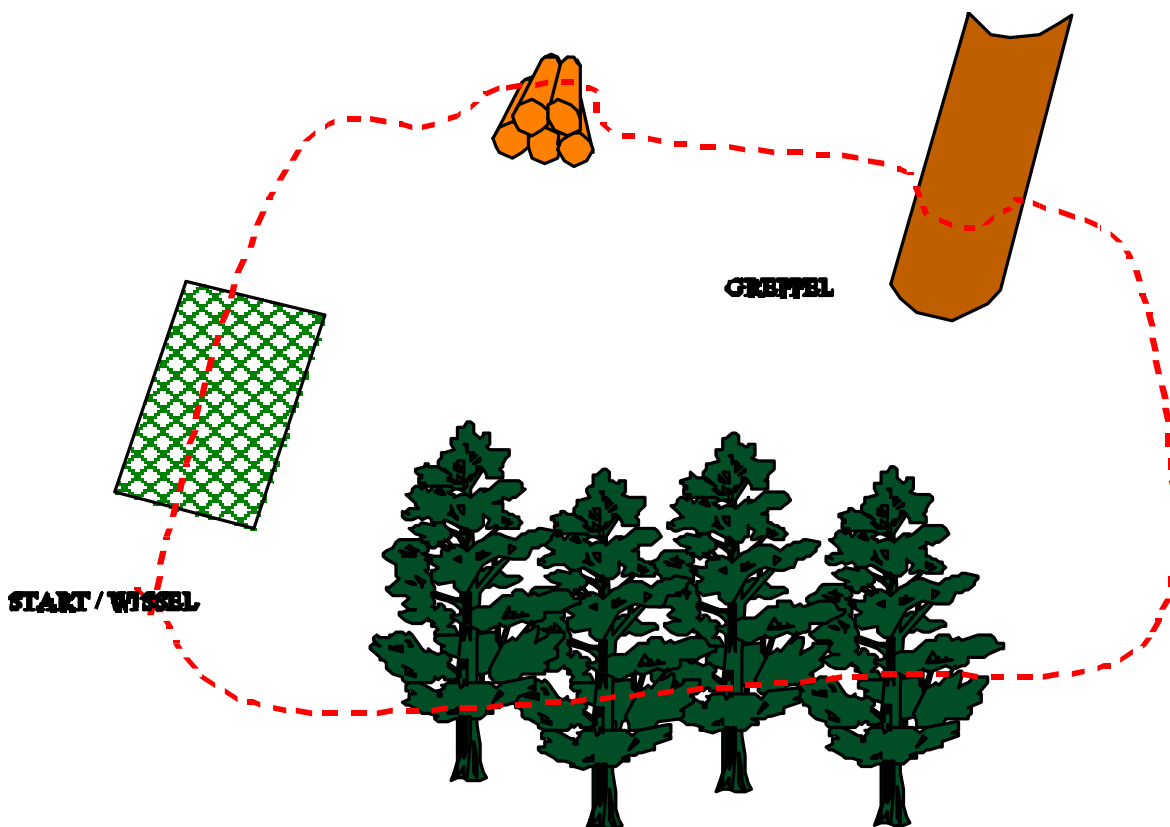
**Score:** - tijd van de hele groep

**Opbouw:** er dient een parcours te worden uitgezet, waarbij men de volgende hindernissen moet nemen.

- 1 - kruipen onder een camouflagenet
- 2 - springen over een greppel of sloot
- 3 - springen over een stapel balken of takken
- 4 - moeilijke doorgang bv. via de dennen

**Opdracht:** iedereen neemt om de beurt het parcours, gestart wordt vanaf een vaste plaats. Men neemt alle hindernissen en weer bij de startplaats aangekomen wordt snel gewisseld van estafette stokje o.i.d., totdat iedereen van de groep één maal is geweest, dan doorgaan voor de tweede en laatste ronde.

**Waardering:** de totale tijd die de groep neerzet om er twee maal doorheen te gaan is de eindscore.



# E.

## SCHIETEN (met een pistool)

**Materiaal:**

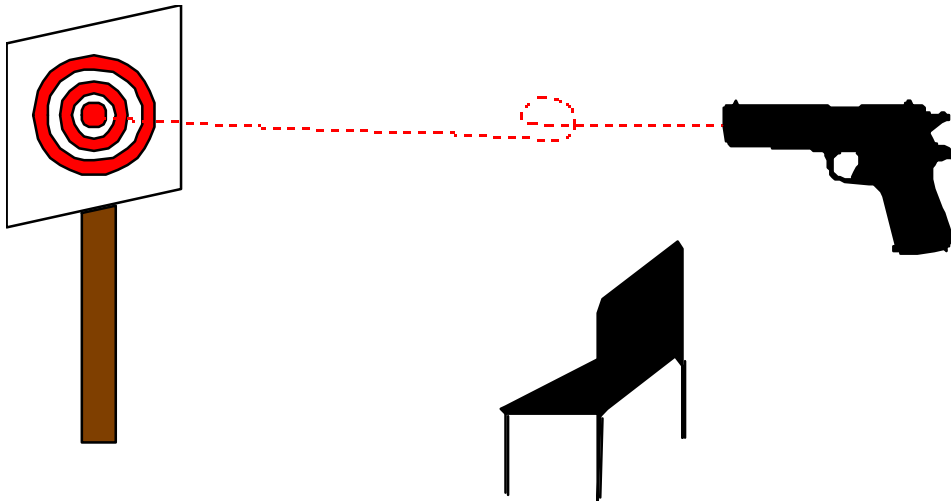
- luchtdruk pistool
- kogelvanger
- kogeltjes
- scorekaartjes

**Score:** - totaal aantal punten van de groep

**Opbouw:** zet de kogelvanger in een doos of kist ca 3 meter vanaf de achterlijn bij het 'doel' **met de schietrichting tegenovergesteld aan het veld!!!!**

**Opdracht:** vuur drie schoten af met het pistool op de kaart. De totale score van de groep wordt genoteerd.

**Bijzonder goed OPGELET!!! Laat het pistool nooit onbeheerd liggen!!!!**



# F.

## CATCRAWL

**Materiaal:** - 1 touw  
- 2 jute zakken

**Locatie:** - **boven de vijver**

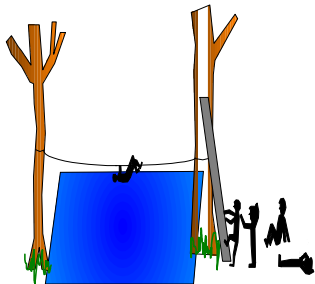
**Score:** - tijd (totale tijd van alle personen bij elkaar, welke individueel zijn opgenomen)

**Opbouw:** Span het touw, tussen de twee grote bomen die diagonaal over de vijver staan, het touw op ca 1.80 meter (midden). Zorg dat de bast van de bomen wordt beschermd door de jute zakken, maar doorgaans hangt het touw er al.

**Opdracht:** Na het signaal van de tijdwaarnemer start de eerste deelnemer, deze gaat op het touw liggen, met rechterknie over het touw en rechter voet gehaakt achter het touw, terwijl het linkerbeen blijft hangen. Als men eenmaal ligt wordt de tijd gestart en trekt de deelnemer zich liggend op het touw naar de andere kant. Op het moment dat de grond op een bepaalde plaats wordt geraakt, wordt tevens de tijd van die deelnemer stop gezet.

Iedereen moet er 2 x overheen. Weigert een deelnemer, dan moet van dit team een andere deelnemer de taak overnemen.

**Puntentelling:** Tijd van alle personen bij elkaar opgeteld, gedeeld door het aantal personen in de groep. Als een groep uit 6 personen bestaat, moeten er dus 12 tijden worden opgeteld.



# G.

## HOUTZAGEN

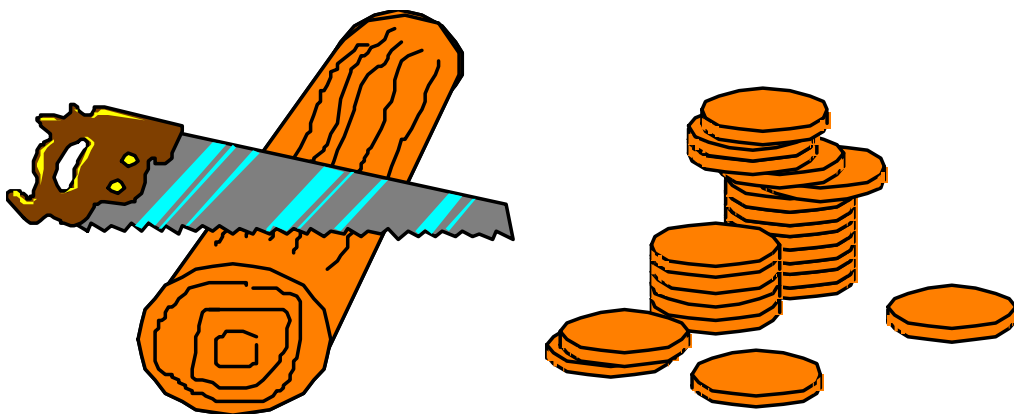
**Materiaal:** - boogzaag  
- zaagblok o.i.d.

**Score:** - aantal gezaagde schijven binnen 15 minuten

**Opbouw:** klaarleggen / zetten materiaal

**Opdracht:** Je krijgt 15 minuten de tijd, om uit het bos een stam te halen van minimaal polsdikte; deze naar de plaats te brengen waar je moet zagen (de dikte van de stam wordt eerst gecontroleerd door de leiding) en vervolgens er zoveel mogelijk schijven van te zagen. Uiteraard zo dun mogelijk, dat scheelt weer in de tijd om een nieuwe stam te halen.

**Waardering:** aantal schijven



# H.

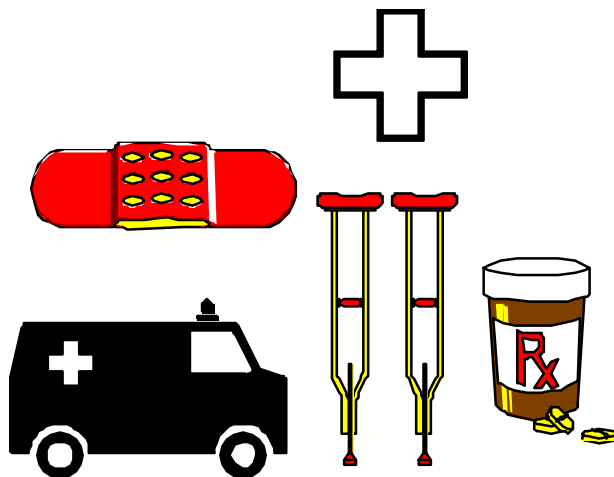
## EHBO (maar niet serieus)

- Materiaal:**
- een brancard
  - rollen toiletpapier, aantal gelijk aan aantal groepen.
- Score:**
- waardering van 0 - 10 punten

**Opbouw:** klaar zetten van de materialen.

**Opdracht:** Pak het slachtoffer goed in met een rol toiletpapier, dus maak er een mummie van. Leg deze persoon op een brancard en draagt deze rond over een aangegeven parcours.

**Waardering:** Punten (0-10) toegekend door tijdwaarnemer die het e.e.a. beoordeelt.



# I.

## VLOTTENBOUW

**Materiaal:** - jerrycans, een stuk of 12  
- een pallet  
- een stuk touw

**Locatie:** - over de vijver

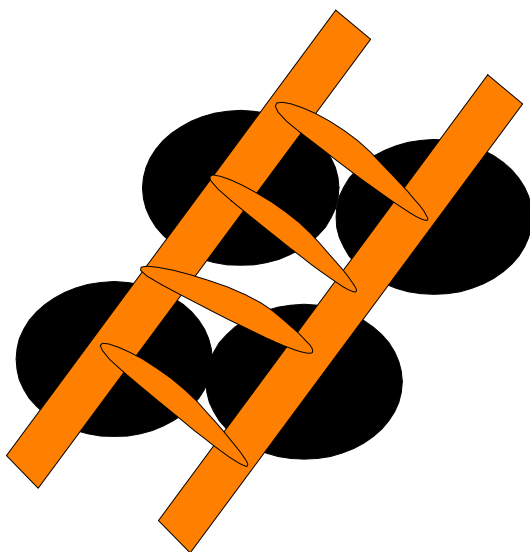
**Score:** - tijd

**Opbouw:** klaarleggen van de diverse materialen.

**Opdracht:** Van al het beschikbare materiaal een vlot bouwen en dan moet de groep worden overgevoerd, maar het vlot is slechts geschikt voor 2 personen, dus er moet aardig wat keren heen en weer gevaren worden en de vijver ligt vol met krokodillen, dus men moet niet met de benen het water in.

Vlot afbreken, zodat de volgende groep hem zelf weer moet opbouwen.

**Waardering:** Tijd welke de groep erover doet om iedereen aan de overkant te krijgen, met een maximum van 20 minuten.



# J.

## TOUWKLIMMEN

**Materiaal:** - 1 klimtouw

**Score:** - tijd

**Locatie:** - Berk helemaal achter in het bos

**Opbouw:** ophangen van het touw, moet de leiding van de groep zelf doen en hem ook weer eraf halen.

**Opdracht:** Je moet twee keren de tak raken door gebruik te maken van alleen het touw en eventueel de hulp van je groepsleden (niet de boomstam). Niet twee maal achter elkaar, maar allemaal om de beurt. Genoteerd wordt de tijd, die de groep er over doet.