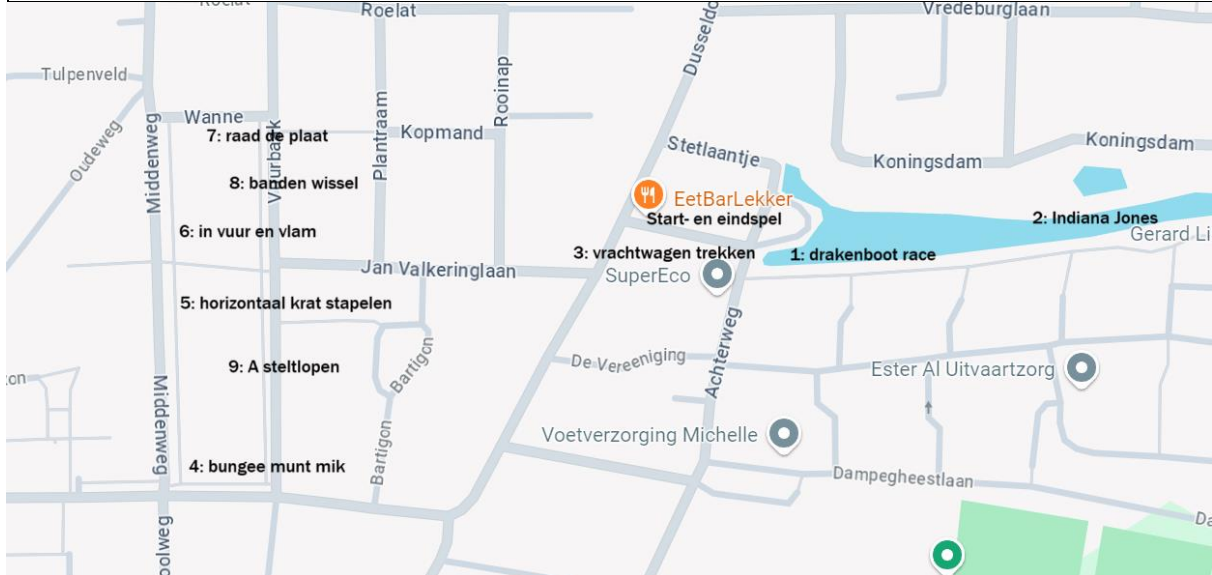




Teamcaptains melden zich aan vanaf 12.45 uur bij de hoofdingang van Eetbar Lekker

Telefoonnummer calamiteiten EHBO: 0622703363

Telefoonnummer organisatie: Anita: 0623797281 Doris 0610509596



Alle teams:

- Krijgen via de teamcaptain per deelnemer een tasje met daarin een pen, flesje water, reep en kunnen versnaperingen pakken van een tafel na het startspel.
- Nummers 1,2 en 3 mogen na het eindspel een cadeau van de cadeautafel halen.

Alle **deelnemers** aan de Kermiscup gaan na het eindspel genieten van een heerlijke Barbecue en krijgen voor de zaterdagavond vrij entree in de kermistent.

KKKKKKKKKermis Startspel in de Kermistent, locatie Kermistent EBL

TIJD: 13.30 uur

Alle teams starten in de kermistent. Krijgen pen en papier om alle gehoorde K's in het verhaal dat Cees Winter heeft opgesteld en René Mooi voorleest te turven. Aan het eind van het verhaal zetten zij het totaal aantal gehoorde K's op het papier en leveren de teams de papieren in bij Doris of Anita.

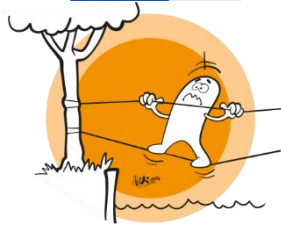


DRAKENBOOT RACE

1= Drakenboot race , locatie Stet haventje rechterkant

De drakenbootrace is een spectaculaire en competitieve race op het water, waar samenwerking en communicatie bovenaan staat. Een drakenboot bestaat uit peddelaars en 1 vaste trommelaar van de organisatie, deze zal het ritme aangeven met behulp van de trommel en ervoor zorgen dat de bemanning goed samenwerkt om als eerste de finish te halen.

De race bestaat uit het varen van een parcours.



INDIANA JONES

2 = Indiana Jones, locatie het Stet

Steek het Stet over via een touwenbrug en maak je puzzel-tangrammen compleet.

Puzzel aan de Vaartkant moet per stukje worden overgebracht naar de overkant, Koningsdam. Alle deelnemers nemen een puzzelstuk en moeten die aan de overkant in elkaar gezet worden. Ieder teamlid mag 1 stukje naar de overkant brengen. Volgende mag pas het touw op zodra de andere speler op de helft is. De helft wordt gemarkeerd met lint. Verboden puzzelstukken door te geven.



VRACHTWAGEN TREKKEN

3 = Vrachtwagen trekken , locatie Dusseldorperweg EBL

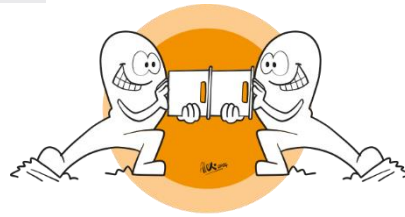
Het principe is eenvoudig; Een vrachtwagen van ongeveer 7000 kilo moet over een afstand van 25 meter met een touw over het parcours getrokken worden. De voorwielen moeten over de finishlijn zijn. Herenteams mogen met 3 mannen, damesteams met 5 en gemengde teams met 4 (2 man-2 vrouw) personen trekken.



BUNGEE-DRINKEN

4 = Bungee Munt Mik, locatie Park Enterij

Probeer, terwijl je met een gordel aan het elastiek zit, zo vaak mogelijk een muntje in een doorzichtige bak met water in een borrelglas te mikken. Munt meenemen in bak met water laten vallen munt moet in borrelglasje vallen. Telkens wisselen van teamlid en doorgaan tot de tijd om is. Munten in de borrelglasjes tellen.



HORIZONTAAL STAPELEN

5 = Horizontaal Krat stapelen, locatie Park Enterij

Bij horizon kratstapelen zijn vaardigheden als durf, evenwicht bewaren en samen kunnen werken hard nodig.

Met je team moet je proberen om zoveel mogelijk bierkratten horizontaal te stapelen. De kratten mogen de grond niet raken. Twee teams strijden tegen elkaar. Maximaal 3 personen - 1 aan weerszijde en 1 ter ondersteuning. Bij nieuwe kratten aanvullen mag een extra persoon helpen. Kratten moeten minimaal 5 seconden met de 3 personen vastgehouden worden om te laten tellen. Wanneer er met meerdere kratten tegelijk de stapel aangevuld wordt telt het vorige aantal dat minimaal 5 seconden vastgehouden was. De meeste kratten horizontaal gestapeld binnen de tijd en 5 seconden stil staan telt.



IN VUUR EN VLAM

6 = In Vuur en Vlam, locatie Park Enterij (skatebaan)

Twee teams strijden tegen elkaar. Met een scherpe vuursteen schraap je langs de staaf naar beneden (naar het tondel). Er verschijnen vonken. De vonken moet worden opgevangen in tondel (bijvoorbeeld verkoold linnen). De tondel gaat gloeien en soms roken. Pak het tondel in met riet, hooi of ander gemakkelijk brandbaar materiaal en blaas langzaam en rustig. Doe dit staand op neushoogte en op goede afstand tot je gezicht. Binnen de kortste keren vat het geheel vlam.



RAAD DE PLAAT

7 = Raad de plaat, locatie Het Park Enterij tegen De Wanne aan.

Excelsior speelt zoveel mogelijk liedjes. Per liedje 10 seconden in totaal 2 minuten.

Teams moeten zoveel mogelijk goede liedjes raden en noteren. Formulieren worden uitgedeeld en ingenomen door de spelleider.



8 = Bandenwissel, locatie Park Enterij **BANDENWISSEL**

2 auto's, voorzijde gaat omhoog met steunen.

1 persoon in de auto trapt op de rem anders gaan de wielen draaien...

2 personen aan weerszijden kant, 1 draait los ander haalt wiel eraf, legt het wiel op de grond, wisselen van kant, en dan er weer op draaien door 2 anderen. Nadat de wielen weer goed vast zitten rennen zij terug naar de finishlijn. Iedereen over de finishlijn stopt de tijd.



A-STELT LOPEN

9 = A steltlopen , locatie Park Enterij

Twee houten A's ligt klaar met touwen eraan.

Er is een start en finish plaats waarvandaan de teams vertrekken en eindigen.

Een persoon gaat op de A staan de rest van het Team is nodig om de A 10 meter te laten wandelen. De persoon op de A mag de grond niet raken. Anders opnieuw beginnen. Teamleden rennen terug naar de finish en als iedereen achter de finishlijn staat is het spel gespeeld.

Laatste Loodjes, locatie Kermistent EBL (eindspel in de kermistent)

Tijd: 60 minuten

Alle deelnemende teams gaan met elkaar de strijd aan en spelen gekke, onmogelijke en verrassende spellen voor die felbegeerde prijs: De Kermiscup.

Bonuspunten, in te vullen vanaf beginspel tot eindspel

Tussen alle activiteiten door zullen er 12 wetenswaardigheden, crypto's opgelost worden.

Voor alle goede antwoorden zijn extra punten te verdienen.

Het Team met de meeste punten mag op de kermis gaan pronken met de felbegeerde Wissel KermisCUP.

Het allerbelangrijkste is: GENIET!