
“Keuze programma teambuilding / fun”

Programma

Dit programma kan door u zelf samengesteld worden. Gelang de grote van de groep kunnen ze het aangegeven aantal onderdelen uitkiezen. De nadruk ligt op het gezellig samenwerken tijdens de verschillende opdrachten. Er kan gekozen worden uit de volgende **20** onderdelen.

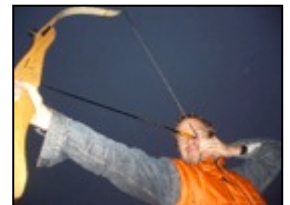
1 Blind parcours:

Met elkaar een parcours lopen terwijl iedereen geblinddoekt is behalve de coach. Hij of zij moet het team goed sturen en door de natuurlijke obstakels leiden. Wil de groep een beetje luisteren en is de coach duidelijk in de aanwijzingen? Welk team scoort de beste tijd.



2 Boogschieten:

Na een duidelijke uitleg over de techniek van het boogschieten en veiligheid kunnen de deelnemers zelf de boog ter hand nemen. Er zijn verschillende boogschietbanen opgesteld dus meerdere deelnemers kunnen gelijktijdig aan de slag. De instructeur loopt rond en geeft aanwijzingen en probeert de schiethouding van de schutters te verbeteren. Na de oefensessie wordt het serieus want dan wordt er voor de teampunten geschoten. Na een aantal pijlen zal blijken dat men zich steeds meer vertrouwd voelt met de houding en het schieten. Het is zeker niet eenvoudig maar men kan zich snel verbeteren.



3 Beachvolleybal:

Zes deelnemers in het veld en proberen te scoren bij de tegenstander. We slaan onderhands op zodat het spel lekker kan beginnen. Duiken, smashen en 3x overspelen, lukt dat? Een scheidsrechter fluit rechtvaardig en houdt het spel goed in de gaten.



4 Bamboe toren:

Met bamboe latten van verschillende lengte en elastiek moeten de deelnemers een zo hoog mogelijke toren bouwen of een zo fraai mogelijke constructie. Deze toren/constructie moet natuurlijk zonder hulpmiddelen overeind blijven staan. Een goed ontwerp bedenken en dan samen aan de slag.



5 Blaaspijp schieten:

De deelnemers mogen met de blaaspijp proberen het doel te raken. Zeer leuke activiteit waarbij concentratie en een vaste hand zeer belangrijk zijn. Na drie pijltjes wordt het mondstuk gereinigd met alcoholdoekjes en is de volgende schutter aan de beurt. Welk team scoort de meeste punten?



6 Brugbouwen:

Het team staat voor een rivier of denkbeeldige rivier die overgestoken moet worden. Met slechts enkele balken en touwen als hulpmateriaal moet er een brug gebouwd worden. Het team splitst zich in twee groepjes en gaat na onderling overleg en verdeling van het materiaal aan beide kanten van de 'rivier' aan het werk. Na goedkeuring van de instructeur mogen de deelnemers de "rivier" oversteken.



7 Frisbee challenge:

Het doel van dit actieve spel is goed samenwerken en proberen de frisbee te vangen in het scorevak. Er mag niet gelopen worden met de frisbee. Het is dus belangrijk om goed positie te kiezen zodat je de frisbee kunt ontvangen. Snelheid en inzicht zijn twee factoren die zeer belangrijk zijn tijdens deze enerverende en vriendschappelijke challenge. Lichamelijk contact is niet toegestaan.



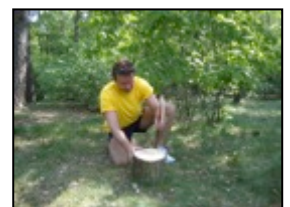
8 Highland games:

De highlandgames zijn gebaseerd op de traditionele krachtmetingen van de Schotse Hooglanden. Onderdelen zijn o.a. paalwerpen, spijkerslaan, boomstam zagen en de tug-Ó-war, oftewel het touwtrekken.

Paalwerpen: Wie gooit de paal het verst weg?



Spijkerslaan: Niet alleen brute kracht zal je helpen, precisie en concentratie zal een rake klap opleveren. Spijkerslaan geschied in estafette vorm, 1x slaan terugrennen en de volgende is aan de beurt.



Boomstam zagen: Er moeten een aantal schijven van een boomstam gezaagd worden. Steeds een tweetal dat de zaag ter hand neemt. Plak eraf, dan het volgende tweetal aan de beurt.



Touwtrekken: Laat de oerkrachten maar los, vergeet alleen niet de team tactiek goed in de gaten te houden. Dit is het ultieme teamonderdeel.



9 Katapult bouwen:

Met een aantal palen en touw moet het team een constructie bouwen waar uiteindelijk een bal mee weg geschoten moet worden. Als de bal dan gevangen wordt door 1 van de teamleden dan scoort men punten, hoe verder weg en gevangen, hoe meer punten. Hoe beter de constructie des te meer kans op succes.



10 Muziektriviant:

Tijdens de muziektriviant stelt de quizmaster uiteenlopende muzikale vragen aan de deelnemende teams. Na het afspelen van een muziekfragment geeft de quiz-master de bijbehorende opdracht: "Wie is de uitvoerende artiest?", "Maak het volgende muziekstuk af", of, "Zing en dans bij het volgende nummer!" Het meest muzikale en swingende team zal de beste beoordeling krijgen.



11 Meerkamp A: de volgende vier ludieke onderdelen komen hier aan bod:

Broeklopen:

Twee deelnemers stappen in een kunststof broek. 1 been in de ene broekspijp en de andere in een gezamenlijke broekspijp. Ze worden *geblindeerd* en moeten proberen zo snel mogelijk een parcours af te leggen. Ze moeten ook twee kleine balletjes



meenemen en die aan het eind in een emmer deponeren. De overige teamleden coachen het tweetal richting emmer.



Zwevend tapijt:

Een aantal deelnemers staan op de mat die wordt voortgetrokken door een teamlid. Ook hier is het zeer belangrijk om op het juiste moment te springen zodat de mat vooruit getrokken kan worden. Goede afspraken maken dus.



Skilooptrace:

Een aantal deelnemers nemen plaats op de skilatten en moeten goed samenwerken om de streep te halen. Gelijktijdig het linkerbeen optillen en vervolgens het rechterbeen en zo proberen in een mooi ritme te raken. Aan de overkant staan nieuwe deelnemers klaar die de terugtocht gaan maken.



Funslang:

Een aantal deelnemers staan in een soort rolmat die ze boven hun hoofd vast hebben. De bedoeling is dat je in de band loopt en de band door de handen laat gaan. De voorste persoon bepaalt de snelheid.



12 Djenga:

Bij dit reuze spel moeten de teams zo slim mogelijk stenen uit de toren halen en weer plaatsen bovenop de toren. Aanraken is pakken. Laat een team de toren omvallen dan wint het andere team de punten. Als er nog tijd over is volgt een revanche.



13 Theoriequiz:

De teams gaan onderling bepalen welk team over de meeste kennis beschikt en het beste overweg kan met hamer en spijker. De quizmaster stelt een vraag, waarop de deelnemers naar de bel rennen om het goede antwoord te geven. Na een juist beantwoorde vraag volgt de beloning. De betreffende deelnemer mag één keer met de hamer slaan om de spijker zover mogelijk in het houtblok te drijven. Het team dat de spijker het eerst volledig in het hout heeft geslagen, komt als winnaar uit de strijd. Ook ludieke en/of serieuze vragen betreffende uw organisatie zijn van harte welkom!



14 Tjoekbal:

Snelheid, intelligentie en samenwerking zijn de ingrediënten voor dit spannende teamspel. Wordt de bal op de schuin staande trampoline gegooid en gevangen door een medespeler, dan scoort het team twee punten. Wordt hij niet gevangen, dan is de actie nog altijd goed voor één punt. De scheidsrechter zorgt voor een eerlijk verloop van het spel.



15 Treasure Hunt:

In een niet te betreden vlak van 3 x 3 meter staat precies in het midden een schatkist. In deze kist zit informatie over een collegae, de afdeling, bedrijf of algemene vragen. De gegevens moeten één voor één door de deelnemers uit de kist gehaald worden. Om bij de kist te komen maken zij gebruik van 1 autoband, 3 palen, diverse knopentouwjes en heftouwen. Men moet dus goed nadenken hoe men de informatie uit de schatkist krijgt om zodoende de vragen goed te kunnen beantwoorden.



16 Moeras opdracht:

Een teamopdracht bij uitstek. Het gehele team bevindt zich voor een denkbeeldig moeras. Zij moeten zien dat ze veilig de overzijde van dit moeras halen. In het moeras bevinden zich enkele boomstronken die men kan gebruiken. Ook krijgt het team twee planken mee die zeker van pas kunnen komen. Allereerst een goed plan van aanpak maken en dan aan de slag. Weet het gehele team binnen de afgesproken tijd de overzijde te halen?



17 Buks schieten:

Tijdens dit onderdeel kunnen de deelnemers hun kunde tonen met de buks. Eerst mogen ze oefenen en daarna krijgt iedere deelnemer zijn eigen schietkaartje. De beste 5 scores van het team worden bij elkaar opgeteld. Tijdens het oefenen proberen de deelnemers metalen haasjes om te schieten in een schietbak.



18 Meerkamp B: de volgende vier ludieke onderdelen komen hier aan bod:

Puzzel estafette

De stukken van de puzzel worden stuk voor stuk naar de overkant gebracht. Wanneer alle stukken daar liggen mag het hele team gaan puzzelen. Welk team lost de puzzel het snelste op?



Bokkenrace:

Vier deelnemers hebben een houten balk tussen hun benen en houden de balk aan de handvaten vast. Zij gaan een stukje van het parcours lopen. Als ze bij een fietsband aankomen die op de grond ligt moet het team zich door deze band manoeuvreren. Dit zal geen als te eenvoudige klus blijken. Is het team geslaagd in deze opdracht dan vervolgen ze hun weg en komen ze bij vier andere teamleden die hun positie innemen en op weg gaan naar de finish. Waarschijnlijk komt ook dit viertal de fietsband tegen.



Broeklopen:

Twee deelnemers stappen in een kunststof broek. 1 been in de ene broekspijp en de andere in een gezamenlijke broekspijp. Ze worden *geblindeerd* en moeten proberen zo snel mogelijk een parcours af te leggen. Ze moeten ook twee kleine balletjes meenemen en die aan het eind in een emmer deponeren. De overige teamleden coachen het tweetal richting emmer.



Zwevend tapijt:

Een aantal deelnemers staan op de mat die wordt voortgetrokken door een teamlid. Ook hier is het zeer belangrijk om op het juiste moment te springen zodat de mat vooruit getrokken kan worden. Goede afspraken maken dus.



19 Mikado:

Het reuze mikadospel is een spel waarbij het aankomt op intelligentie en een vaste hand. Het beginnende team laat de stapel met mikadostokken vallen waarna het andere team nog twee stokken mag verplaatsen zodat het voor het startende team moeilijker wordt. Hier geldt ook de regel: aanraken is pakken. Beweegt de stok dan is de andere partij aan de beurt. Welk team scoort de meeste punten?



20 Puzzelopdrachten:

Bij deze opdrachten mogen de deelnemers hun hersenen flink laten werken, diverse opdrachten liggen klaar. Overleggen, luisteren en de tijd bewaken, welk team lost het probleem op en scoort extra punten.



Volgens onderstaand schema kan men snel zien wat de mogelijkheden en de prijzen zijn.

Aantal teams	Aantal personen	Aantal onderdelen	Programmaduur	Prijs	Aantal instructeurs
2	Tot 20 personen	4 onderdelen	2 uur	€ 440,00	1 instructeur
4	Tot 40 personen	4 onderdelen	2 uur	€ 680,00	2 instructeurs
6	Tot 60 personen	3 onderdelen	1 ½ uur	€ 880,00	3 instructeurs
6	Tot 60 personen	6 onderdelen	3 uur	€ 1.040,00	3 instructeurs
8	Tot 80 personen	4 onderdelen	2 uur	€ 1.180,00	4 instructeurs
8	Tot 80 personen	8 onderdelen	4 uur	€ 1.360,00	4 instructeurs
12	Tot 100 personen	4 onderdelen	2 – 3 uur	€ 1.420,00	4 instructeurs

Grotere groepen zijn ook geen probleem, prijzen op aanvraag.

Kledingadvies

Sportieve vrijetijdskleding en schoenen worden aanbevolen. Een handdoek kan bij sommige onderdelen goed van pas komen.

Algemeen

Wij willen u er op attenderen dat het gebruik van of het onder invloed zijn van alcohol of drugs, voor of tijdens de activiteiten, niet toegestaan is.

Voor dit programma geldt:

Inclusief
Materialen
Begeleiding
Organisatie & verzorging

Exclusief
21% BTW
Locatiekosten
Annuleringsverzekering
Catering
Reiskosten
Prijsje winnende team

Alle in dit voorstel genoemde tarieven zijn op basis van de huidige gegevens vastgesteld. De definitieve vaststelling van het programma kan de samenstelling van de bedragen wijzigen.

Betalingsregeling

- 100% één week na afloop van het programma

Bedrijvenpark Loven
Lovense Kanaaldijk 47-14 • 5013 BJ Tilburg

Telefoon: 013 5449814 • Fax 087 7846325

Mob: 0643032094 • Email: info@ghevents.nl

ghevents.nl • workshopschermen.eu
workshopboogschieten.nl

NL89 INGB 0004476326 • KvK no: 18073337