

Melkparcours

2018	Held van 't veld
-------------	-------------------------

Doel van het spel

Zoveel mogelijk melk in de kit/emmer/maatbeker krijgen aan het einde van het schuifparcours* door melk te vervoeren in de mond.

* Bij te koud of regen wordt het schuifparcours vervangen door een loopparcours met hindernissen met bijvoorbeeld enkele stobalen om over heen te springen.

Spelverloop

- De jury geeft het startsein, het spel duurt 7 minuten. – Jury timed.
- De deelnemers nemen melk met de mond uit een speenemmer (eventueel met een rietje i.p.v. speen).
- Ze nemen een aanloop en schuiven over een plasticbaan met water en zeep.
- Op het einde van de baan doen ze de melk uit de mond in de kit/emmer/maatbeker.
- Er mogen meerdere spelers tegelijkertijd het parcours afleggen
- Belangrijk is wel dat alle spelers 'schuiven': dit wil zeggen minstens met hun twee knieën de plastic raken, kruipen kan dus ook. Lopen of stappen niet.

Puntenverdeling

Het team dat op 7 minuten de meeste hoeveelheid melk in de kit/emmer/maatbeker heeft gekregen wint de meeste punten.

Het team dat de minste hoeveelheid melk in de kit heeft krijgt 50 punten.

Zet een team een joker in voor dit spel dan worden de punten verdubbeld.

Puntenfiche

Hoeveelheid ml melk	Joker
	Ja / Nee

Materiaal

Materiaal spel omschrijving	Wie	In orde
------------------------------------	------------	----------------

Plastic voldoende lang en breed om te kunnen schuiven	Gewest	
Melk kit (of emmer)	Gewest	
Voldoende liters melk	Gewest	
Water (om baan nat te maken)	Gewest	
Bruine zeep	Nationaal	
emmer	Nationaal	
Rietjes	Nationaal	
Strobalen, ... om schuifbaan af te bakenen	Gewest	
Materiaal jury omschrijving	Wie	In orde
Proevenfiche	Nationaal	
Per team 1 puntenfiche	Nationaal	
Chronometer of GSM met timer	Gewest	
Schrijfgerief	Nationaal	
Fluitje voor startsein	Nationaal	
Maatbekers om melk te meten	Nationaal	

Proefopstelling



aanloop

