



Zes kamp

ISZLA

Namen:	Ceriel Hoevenberg, Celine Heijne, Demi Dijkstra, Lucia Everts, Sophie Hilberink, Tamar Kok en Kirsten Nijland.
Opleiding, klas:	Sportkunde, HS2SA
Naam docent:	Jaap Haanschoten
Naam vak:	Practicum ontwerpen van sport- en beweegaanbod.
Moduulcode:	SB2.POSB.VT.15.
Datum:	24 mei 2019

Inhoudsopgave

1. Uitwerking en presentatie van marktonderzoek.....	2
2. Het (event)plan	5
2.1 De uitwerking van het concept	5
2.2 Draaiboek	5
2.3 Promotieplan	6
2.3.1 Deelnemers warm maken.....	6
2.3.2 Inschrijvingen.....	7
2.3.3. Deelnemers warm houden	7
2.3.4. tijdspad promotieplan	8
2.4 Communicatieplan.....	9
Wie zijn de klanten	9
Wat willen wij bereiken	9
Boodschap	9
Middelen	9
Planning.....	9
Wie doet wat?	9
Financiën.....	9
3. De presentatie en een videoverslag van het event.....	10
4. Bijlage.....	11

1. Uitwerking en presentatie van marktonderzoek

Er is geen marktonderzoek gedaan voor de zeskamp dat georganiseerd wordt voor de medewerkers van het Isala ziekenhuis in Zwolle. Er wordt al meerdere jaren achter elkaar een zeskamp georganiseerd voor de medewerkers. Hierdoor was er geen marktonderzoek nodig. Het Isala ziekenhuis heeft zelf verschillende voorwaarden aangegeven waar dit evenement aan moet voldoen. Deze voorwaarden luiden als volgt:

- Het evenement wat voor de medewerkers van het Isala ziekenhuis in Zwolle wordt gehouden zal een zeskamp zijn.
- Hierbij moet rekening gehouden worden met het budget van €500,-. Van dit budget zullen de materialen, de prijzen en het eten en drinken betaald moeten worden. Hierbij moet rekening gehouden worden met het thema superhelden.
- De zeskamp zal plaatsvinden op sportcampus de Pelikaan in Zwolle. Voor dit evenement zijn wij geen vergunning nodig. Wel is het belangrijk dat er EHBO en een verbandtrommel aanwezig is.
- Daarnaast moet het evenement plaatsvinden op 23 mei tussen 17:30 uur en 20:30 uur. Aansluitend zal er voor de medewerkers van het Isala ziekenhuis een BBQ worden georganiseerd door Isala zelf.
- Voor de medewerkers van het Isala ziekenhuis zal er een programmaboekje aanwezig zijn. De nummers 1, 2 en 3 van het zeskamp krijgen een prijs.
- Er moeten broodjes geregeld worden voor de medewerkers van het Isala ziekenhuis.

Het marktonderzoek is gepresenteerd aan de hand van de volgende PowerPoint slides.



6-kamp Isala medewerkers

Céline, Cerial, Demi, Kirsten, Lucia, Sophie en Tamar



Isala

Samenhangigheid van de medewerkers vergroten.

Externe opdrachtgever: Isala

Homogene doelgroep: ziekenhuismedewerkers dus business to personnel.

Beleving: thema superhelden

Idee: 6-kamp

Locatie: de Pelikaan

Datum: 23 mei, vanaf 17:00 uur. Opbouwen vanaf 14:30

Begroting: €500,- te besteden

Vrijwilligers: de klas en 1^e jaars

Stap 2. Onderzoek haalbaarheid / vooronderzoek

Activiteiten aanpassen naar het budget toe.
Kritische succesfactoren zijn voor zo ver bekend nog niet van toepassing.
Geschikte locatie en vrijwilligers zijn present.
Cateringvoorziening is geregeld.
Geen vergunningen nodig.
Het evenement is praktisch uitvoerbaar.
Belangstelling van 73 medewerkers.
Het evenement is financieel haalbaar met het gegeven budget.
Er komt een draaiboek voor ons en programmaboekje voor de medewerkers.
Risicoanalyse

Stap 3. Taken en verantwoordelijk heden

- Per tweetal, twee activiteiten bedenken:
 - Céline en Sophie → Superhelden spel en chagerijnspeel
 - Cerial en Tamar → brancard race en een springkussen
 - Lucia en Kirsten → Wandelende A en de mat op (3 handen, 4 voeten)
- Functies
 - Eventuitvoering: Demi, Cerial en Sophie
 - PR | communicatie | financiën | marketing: Demi, Céline en Tamar
 - Secretariaat en coördinatie: Demi, Lucia en Kirsten

Het volgende marktonderzoek is om aan te geven welk marktonderzoek wij hadden kunnen uitvoeren. Dit is aangetoond aan de hand van punten. Deze punten kunnen volgend jaar meegenomen worden door een nieuw projectgroep indien de opdracht wordt aangepast.

- Het ondervragen van de werknemers.
 - Er zal een enquête uitgezet worden naar de medewerkers van het Isala ziekenhuis. Hierin zal allereerst gevraagd worden naar de persoonlijke gegevens. Ten eerste moet dus gevraagd worden naar leeftijd en geslacht, als de ondervraagde dit wil vermelden. Dit wordt gebruikt bij het selecteren van hun favoriete zeskampspellen. Er zal namelijk daaropvolgend een vraag gesteld worden over hun favoriete zeskampspellen. Hieruit kan een verdeling worden gemaakt naar de verschillende activiteiten. Er zal dan onderscheid gemaakt kunnen worden op leeftijd. Zo is er voor elke leeftijd wat te doen. Daarnaast zal er gevraagd worden of de medewerkers hun verwachting met ons kunnen delen. Op deze manier kan er goed ingespeeld worden op de verwachtingen en zullen er minder (grote) telleurstellingen zijn. Dit kan aan de hand van tips en tops. Ook zal er gevraagd worden wat de redenen zijn dat hij of zij wel of niet meedoet. Tot slot zal er gevraagd worden naar de bereidheid voor het betalen voor de zeskamp. Er zullen hierbij vervolgvragen komen over de aanwezigheid van eten en drinken en het ontvangen van prijzen voor nummer 1,2 en 3.
 - Indien er te weinig respons is op de enquête, kan er in overleg met het aanspreekpunt vanuit Isala een directe enquête afgelegd worden. Dit houdt in dat er leerlingen in de personeelskamer gaan staan met enquêtes op papier.
- Het ondervragen van het aanspreekpunt van Isala voor de zeskamp.
 - Er zal ook een enquête naar hem of haar gestuurd worden. De uitkomst van verschillende vragen tellen belangrijker mee dan de mening van

de medewerkers. Er zullen hierbij vragen zijn over het budget, de verwachting vanuit Isala en de specifieke eisen.

- In plaats van een enquête kan dit ook aan de hand van een gesprek. Er kunnen meerdere vervolgesprekken komen aan de hand van de uitkomst van de enquête voor de medewerkers.

2. Het (event)plan

2.1 De uitwerking van het concept

Wij organiseren in samenwerking met Q-point en het Isala ziekenhuis een zeskamp voor de personeelsvereniging van Isala. Het is een terugkerend evenement die georganiseerd wordt door Windesheim. Elk jaar zit er een thema aan vast, dit jaar was het thema superhelden.

De zeskamp bestaat uit 6 activiteiten. De activiteiten die wij gekozen hebben zijn:

- Brancard race, dit vonden wij goed bij het Isala passen
- Chaos doelen spel, een leuk bal spel
- Wandelende A, een leuke activiteit waar samenwerking centraal staat
- De mat op, een activiteit waarbij je moet nadenken en beweging krijgt
- Omkleden tot superheld, een leuke activiteit waar het thema naar voren komt
- De Timerun, een leuke stormbaan

Verdere uitleg van de activiteiten staan in het draaiboek.

Elk team bestaat uit minimaal 6 personen waarmee je de activiteiten gaat uitvoeren. Je gaat tegen elkaar strijden, het winnende team krijgt 3 punten het verliezende team 0 punten en bij gelijkspel krijgt elk team 1 punt.

Elke activiteit wordt 10 minuten gespeeld en daarnaast hebben ze 5 minuten om door te draaien. Voor het doordraaien zijn vrijwilligers ingezet die de tijd bijhouden en de toeter af laten gaan bij het starten van een nieuwe ronde en het eindigen van een ronde.

Voor de winnaars zijn prijzen geregeld. Nummer 1,2 en 3 krijgen een beker. Daarnaast is er ook nog een prijs te winnen voor het team die het leukst en origineelst verkleed is m.b.t. het thema. Dit team wint een slagroomtaart.

Het doel van het event is het verzorgen van een plezierige en sportieve middag/avond voor het personeel van het Isala ziekenhuis.

2.2 Draaiboek

Het draaiboek staat in de bijlage.

2.3 Promotieplan

Omdat wij een opdracht hebben gekregen van een opdrachtgever die de helft al geregeld had voordat wij hier de kans voor kregen, hebben wij geen promotieplan voor het evenement kunnen maken en uitvoeren. Wel willen wij nadenken over het vervolg van dit evenement. Als Isala besluit om de organisatie van dit evenement volgend jaar weer over te laten aan Q-point zal Q-point een aantal stappen moeten ondernemen zodat de promotie van het event een optimale uitwerking zal hebben.

2.3.1 Deelnemers warm maken

Alle deelnemers moeten ruim van te voren op de hoogte gesteld worden van het evenement. Dit gebeurt door een flyer te maken en deze te verspreiden onder al het personeel van Isala.

Het effect van flyers is moeilijk te meten. Maar door te zorgen dat je doelgroep flyers heeft ontvangen, creëer je in ieder geval herkenbaarheid.

Op de voorkant van de flyer moeten de volgende gegevens duidelijk te zien zijn:

- Het thema van de zeskamp
- De datum en tijd
- De plaats

Aan de achterkant van de flyer komt nog iets meer informatie. Denk bijvoorbeeld aan het maximale aantal deelnemers per team en de manier van opgeven. Ook wordt hierop aangegeven tot welke datum inschrijven mogelijk is.

Vervolgens zal er vanuit de leidinggevende van alle afdelingen een mail gestuurd moeten worden naar het personeel. Deze mail hebben wij van tevoren al opgesteld zodat deze alleen nog doorgestuurd hoeft te worden door de leidinggevende van Isala. Het onderwerp van de mail mag zelf bedacht worden. Het template van de mail zal er als volgt uitzien:

Beste medewerker,

(datum) hebben jullie een flyer ontvangen over het jaarlijkse Isala 6-kamp. Wij zouden het hartstikke leuk vinden als jullie dit jaar allemaal meedoen en misschien wel met de hoofdprijs naar huis gaat. Voor degene die de flyer hebben gemist volgt hier nog eens de belangrijkste informatie:

De datum van de 6-kamp is (...) en het festijn begint om (...).

Het thema van dit jaar is (...) dus zorg voor een originele outfit zodat jouw team herkenbaar is.

Ook dit jaar zullen wij de 6-kamp afsluiten met een gemeenschappelijke bbq waarvoor jullie allemaal van harte zijn uitgenodigd.

De kosten voor het evenement+bbq+drinken zijn (€)

Wij zien er naar uit om deze gezellige avond met zijn allen te mogen beleven en hopen daarom dat jij er ook bij bent!

De teamcaptain kan zijn hele team aanmelden via onderstaande link:

(link)

Groetjes, (...)

In de bijlage van de mail wordt nogmaals de digitale flyer mee gestuurd zodat alle potentiële deelnemers een visualisatie hebben als ze denken aan de 6-kamp.

2.3.2 Inschrijvingen

Twee weken nadat de flyers zijn uitgedeeld in het Isala ziekenhuis gaat er een inschrijfpagina open die via Q-point gemaakt is.

Om deze inschrijfpagina in elkaar te zetten dient er vroegtijdig een mail gestuurd te worden naar Jorin Koster (jorin.koster@windesheim.nl). Hij is heel goed met websites en heeft wel vaker een inschrijfpagina gemaakt voor een evenement van Q-point. Jorin heeft ongeveer 3 werkdagen nodig om de inschrijfpagina in elkaar te zetten en hiervoor heeft hij een aantal gegevens nodig zoals: Hoeveel teams kunnen er maximaal deelnemen, wat voor melding krijgt een deelnemer te zien wanneer deze aangemeld is, etc.

De link naar deze inschrijfpagina komt in de eerste mail richting alle potentiële deelnemers en maakt deze mail hiermee dus enorm belangrijk. Q-point krijgt dan van elke inschrijving een melding op het door de teamcaptain opgegeven email-adres zodat wij de nodige gegevens hebben van deze teamcaptain. Deze informatie is in een later stadium erg belangrijk.

2.3.3. Deelnemers warm houden

Nu hebben we een aantal teams binnen en is het de bedoeling dat deze teams ook enthousiast blijven tot en met het evenement. Wij willen af en toe contact blijven houden met de deelnemende teams en dit wordt gespeeld via de gegevens van de teamcaptain.

Een maand voordat het evenement plaats vindt moet er een mail richting alle teamcaptains gaan met alle informatie over de 6-kamp. Ook moeten hier enthousiaste woorden bij geschreven worden zodat de teamcaptains op hun beurt hun eigen team weer enthousiast kunnen maken.

Twee weken voor het evenement wordt er nog een laatste mail gestuurd richting de teamcaptains. In deze mail zou voor dit jaar nog een leuke aankondiging komen, namelijk een toffe openingsdans. Er moet een link worden meegestuurd waarop het team de dans alvast kan zien zodat deze geoefend kan worden. Ook in deze mail moet sprake zijn van enthousiasmering.

2.3.4. tijdspad promotieplan

In onderstaand schema is een globaal tijdspad uitgestippeld waar aan gehouden kan worden bij de uitvoering van het promotieplan. Wanneer er op onderstaande momenten uitgevoerd wordt wat in bovenstaand hoofdstuk besproken is, zal er volgens ons sprake zijn van een optimale uitwerking van dit promotieplan.

wanneer	wat	wie
3 maanden voor de 6-kamp	Flyers uitdelen personeel	Isala
2,5 maanden voor de 6-kamp	Mail richting personeel	Isala leidinggevend personeel
2,5 maanden voor de 6-kamp	Inschrijving open	Jorin Koster
1 maand voor de 6-kamp	Mail richting teamcaptains	Q-point
2 weken voor de 6-kamp	Mail richting teamcaptains	Q-point

2.4 Communicatieplan

Wie zijn de klanten

Wanneer wij kijken naar onze doelgroep voor het Isala zes kamp, bestaat deze uit werknemers van het Isala ziekenhuis zelf. De kenmerken zijn dan ook dat deze groep in de zorg zit, allemaal affiniteit heeft met de zorg. Deze groep is opzoek naar een sportieve zeskamp. Wij weten dus dat de doelgroep allemaal in de zorg werkt en opzoek is naar iets sportiefs. Dit kunnen wij ook leveren als ze deelnemen aan onze zeskamp.

Wat willen wij bereiken

Wij willen dat er volgend jaar 2 teams meer mee gaan doen dan dit jaar. Dit jaar doen er 10 teams mee en wij willen dat er in 2020 2 extra teams mee doen. Het deelnemersaantal moet dus vergroten met twee teams. Hoe meer zielen hoe meer vreugde.

Boodschap

Onze boodschap is de werknemers van Isala deel te laten aan het zeskamp. En daarnaast om de werknemers van Isala te stimuleren om sportief bezig te zijn. Wij willen dus de doelgroep een leuke en sportieve dag mee brengen.

Middelen

De middelen die wij gaan gebruiken om de boodschap over te brengen is via een poster. Maar ook via een email. Deze email gaan wij gebruiken om de deelnemers warm te maken voor het event.

Planning

Onze planning gaat als volgt: 1 week van tevoren ontvangen de deelnemers de email. Deze email maakt de deelnemers warm voor het zeskamp. In deze mail ontvangen ze een dansje die zij tijdens de warming up gaan doen.

Wie doet wat?

Wanneer wij kijken naar de taken is het voor ons alleen van belang om een mail te sturen naar alle deelnemers. Dit zou door iedereen van het team uitgevoerd kunnen worden.

Financiën

Wanneer wij kijken naar de kosten dan gaat alleen de poster misschien wat geld kosten. Hierbij kan je denken aan het uitprinten op A4 of A3 papier. Het printen kost ongeveer 15 tot 25 cent per stuk, dus dit is goed te doen.

3. De presentatie en een videoverslag van het event

Videoverslag presentatie aan isala: <https://drive.google.com/file/d/17ox30q8QwzL-ixEf69uKtpPDA-Ekd99I/view?usp=sharing>

Sfeerimpressie event zeskamp isala:

<https://drive.google.com/file/d/1NuaozPBAoHLPefwKhSxSmWkbQAKJdd1/view?usp=sharing>

(Het filmpje download niet gelijk. In de browser wordt er een scherm weergegeven waar u op 'download' moet klikken.)

4. Bijlage

isala

Demi Dijkstra
Lucia Everts
Tamar Kok
Celine Heijne
Ceriël Hoevenberg
Kirsten Nijland
Sophie Hilberink

Algemene Informatie

Zeskamp Isala 2019

23 mei 2019 van 18:00 tot 20:30

Sportcampus de Pelikaan, Haersterveerweg 2B, 8034 PK Zwolle

Projectteam:

Demi Dijkstra

HS2SA

S1114544

demi.dijkstra@windesheim.nl

06-52100384

Lucia Everts

S1113779

lucia.everts@windesheim.nl

06-31344236

HS2SA

Tamar Kok

S1115363

tamar.kok@windesheim.nl

06-39561500

HS2SA

Celine Heijne

S1112180

celine.heijne@windesheim.nl

06-28536732

HS2SA

Ceriel Hoevenberg

S1113592

ceriel.hoevenberg@windesheim.nl

06-10349614

HS2SA

Kirsten Nijland

S1114717

kirsten.nijland@windesheim.nl

06-11821628

HS2SA

Sophie Hilberink

S1113779

Sophie.hilberink@windesheim.nl

06-41248658

HS2SA

Inleiding

Wij zijn Demi, Lucia, Cerial, Kirsten, Tamar, Celine en Sophie. Wij zitten in het tweede leerjaar van de opleiding Sportkunde op het Windesheim in Zwolle. Voor het vak 'Practicum ontwikkelen en ontwerpen van een sport- en beweegaanbod' gaan wij het Isala event organiseren. Het event dat wij gaan organiseren is een zeskamp voor het personeel van het Isala ziekenhuis in Zwolle.

Hieronder vindt u het draaiboek. Hierin staat alle informatie met betrekking tot het Isala Zeskamp.

Inhoudsopgave

Algemene Informatie	11
Inleiding.....	0
Doel	2
Hoofddoel.....	2
Subdoel	2
Contactpersonen	2
Vorbereidingsdraaiboek	7
Taakverdeling dag van uitvoering	8
Accommodatie	8
Veiligheid	8
Activiteiten	9
Wandelende A	9
Brancard race	9
De mat op.....	10
Chaos doelen spel.....	11
Omkleden tot superheld	11
Timerun stormbaan	11
Deelnemerslijst.....	11
Programma 23 mei 18:00 – 20:30	12
Plattegrond.....	13
Speelschema	14
Puntenverdeling schema	15
Materialenlijst.....	16
Begroting	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.

Doel

Hoofddoel

Het personeel van het Isala ziekenhuis een leuke avond laten beleven door middel van de georganiseerde zeskamp.

Subdoel

Het goed en duidelijk formuleren van een professioneel draaiboek voor Q-point, Isala en de opleiding Sportkunde aan het Windesheim te Zwolle.

Contactpersonen

Naam	Funtie	Email
Nico Drost	Opdrachtgever	nj.drost@windesheim.nl
Ryanne Burghart	Opdrachtgever	r.burghart@windesheim.nl
Demi Dijkstra	Stagiair Q-point, Projectleider Regie groepje	demi.dijkstra@windesheim.nl
Lucia Everts	Regie groepje	lucia.everts@windesheim.nl
Tamar Kok	Regie groepje	tamar.kok@windesheim.nl
Celine Heijne	Regie groepje	celine.heijne@windesheim.nl
Ceriel Hoevenberg	Regie groepje	ceriel.hoevenberg@windesheim.nl
Kirsten Nijland	Regie groepje	kirsten.nijland@windesheim.nl
Sophie Hilberink	Regie groepje	sophie.hilberink@windesheim.nl
Annelies Breeuwsma - Linthorst	Contactpersoon Isala ziekenhuis	a.breeuwsma@isala.nl
Auke van Dijk	Contactpersoon Pelikaan	auke@sportcampusdepelikaan.nl

Vrijwilligerslijst

15:00: Iedereen aanwezig en begint de briefing

15:15: Starten met de opbouw, kijk goed in de lijst bij welke activiteit je moet helpen opbouwen. Studenten die voor de opbouw geen taak bij hun naam hebben staan, die helpen waar nodig is.

De studenten die scheidsrechter zijn krijgen uitleg van de bijbehorende organisator.

17:30 start de inloop van Isala personeel

18:00 start de opening, voor de opening wordt als warming up een korte makkelijke dans gedaan samen met het Isala personeel.

18:15 starten de activiteiten, kijk goed wat je taak is en zorg dat je hier dan staat zodat we op tijd kunnen beginnen.

Heb je als taak broodjes smeren vooraf? → hier wordt ook direct mee begonnen wanneer andere studente starten met de opbouw van de activiteiten, zelfde geldt voor de Ranja tafel, heb je dit als taak begin je dit ook klaar te maken wanneer we starten met de opbouw.

Naam	Taak	E-mail	studentnummer
Martijn Rook (student)	Helpen opbouwen Wandelende A tijdens activiteiten Tijdbewaking rondes	martijn.rook@windesheim.nl	s1130837
Frits van Roekel (student)	Opbouwen wandelende A scheidsrechter wandelende A	frits.van.roekel@windesheim.nl	s1130567
Pim Weijers (student)	Opbouwen de mat op en tijdens activiteit Scheidsrechter de mat op	pim.weijers@windesheim.nl	S1127978
Remco Vermeulen (student)	Opbouwen chaos doelen spel Scheidsrechter chaos doelen spel	remco.vermeulen@windesheim.nl	S1130111
Efraïm van den Berg (student)	Opbouwen de mat op en tijdens activiteit Scheidsrechter de mat op	efraim.van.den.berg@windesheim.nl	s1134083

Marten Geels (student)	Opbouwen chaos doelen spel Scheidsrechter chaos doelen spel	marten.geels.geels@windesheim.nl	S1133309
Rick Piek (student)	Opbouwen chaos doelen spel Scheidsrechter chaos doelen spel	rick.piek@windesheim.nl	S1104130
Tijmen Panis (student)	Helpen opbouwen timerun Scheidsrechter Timerun	tijmen.panis@windesheim.nl	S1128806
Esmé Schreurs (student)	Helpen opbouwen Timerun Scheidsrechter Timerun	esme.schreurs@windesheim.nl	s1130961
Audrey Veldhuis (student)	Broodjes smeren vooraf en tijdens de activiteiten EHBO	audrey.veldhuis@windesheim.nl	s1130958
Tom Lowijs (student)	Broodjes smeren vooraf en tijdens de activiteiten EHBO	tom.lowijs@windesheim.nl	S1119014
Bob Brilleman (student)	Ranja klaarmaken en helpen opbouwen Timerun, tijdens de activiteiten ranja tafel	bob.brilleman@windesheim.nl	S1132894
Britt van Dijk (student)	Ranja klaarmaken tijdens de activiteiten ranja tafel	britt.van.dijk@windesheim.nl	
Michelle Oranje (student)	Ronde wisseling omroeper	michelle.oranje@windesheim.nl	s1126277

Yorick Romijnders (student)	Opbouwen wandelende A scheidsrechter wandelende A	yorick.romijnders@windesheim.nl	
Thimo de Jong (student)	Broodjes smeren vooraf, tijdens de activiteiten helpen waar nodig is.	thimo.de.jong@windesheim.nl	S1117870
Frank Wolters (student)	Opbouwen brancard Race Scheidsrechter brancard race	frank.wolters@windesheim.nl	S1130637
Jelle Opmeer (student)	Opbouwen omkleden Tot superheld Scheidsrechter omkleden tot superheld	jelle.opmeer@windesheim.nl	S1127839
Valentijn van der Kroon (student)	Opbouwen brancard race Scheidsrechter brancard race	valentijn.van.der.kroon@windesheim.nl	s1132464
Matthias Thomsen (student)	Broodjes smeren vooraf en tijdens de activiteiten rondlopen	matthias.thomsen@windesheim.nl	S1103549
Kylian Kooijman	Opbouwen omkleden Tot superheld Scheidsrechter omkleden tot superheld	kyliau.kooijman@windesheim.nl	
Rick van der Lingen	Opbouwen de mat op en tijdens activiteit Scheidsrechter de mat op		S1128226

Organisator	Hoofdtak activiteit, opbouw en uitleg aan vrijwilligers
--------------------	--

Lucia Everts	Wandelende A, verantwoordelijk bij deze activiteit voor de opbouw, uitleg aan de vrijwilligers en tijdens het evenement. Verantwoordelijk voor de vrijwilligers de volgende vrijwilligers: Yorick Romijnders, Martijn Rook en Frits van Roekel
Celine Heijne	Omkleden tot superheld, verantwoordelijk bij deze activiteit voor de opbouw, uitleg aan de vrijwilligers en tijdens het evenement. Verantwoordelijk voor de vrijwilligers de volgende vrijwilligers: Kylian Kooijman, Jelle Opmeer
Sophie Hilberink	Brancard race, verantwoordelijk bij deze activiteit voor de opbouw, uitleg aan de vrijwilligers en tijdens het evenement. Verantwoordelijk voor de vrijwilligers de volgende vrijwilligers: Valentijn Kroon en Frank Wolters
Tamar Kok	De mat op, verantwoordelijk bij deze activiteit voor de opbouw, uitleg aan de vrijwilligers en tijdens het evenement. Verantwoordelijk voor de vrijwilligers de volgende vrijwilligers: Pim Weijers, Rick van der Lingen en Efraïm van den Berg
Ceriel Hoevenberg	Time run, verantwoordelijk bij deze activiteit voor de opbouw, uitleg aan de vrijwilligers en tijdens het evenement. Verantwoordelijk voor de vrijwilligers de volgende vrijwilligers: Tijmen Panis en Esme Schreurs
Kirsten Nijland	Chaos doelen spel, verantwoordelijk bij deze activiteit voor de opbouw, uitleg aan de vrijwilligers en tijdens het evenement. Verantwoordelijk voor de vrijwilligers de volgende vrijwilligers: Remco Vermeulen, Marten Geels en Rick piek
Demi Dijkstra	Alle activiteiten en aansturen vrijwilligers ook voor de andere taken zoals EHBO, Ranja etc.

Vorbereidingsdraaiboek

	Deadline	Wie	Check
Try-out voorbereid en uitvoeren	26 april	Kirsten, Sophie en Cerieel	
Veldverdeling af	26 april	Lucia en Kirsten	
Alle materialen geregeld activiteiten	10 mei	Celine en Tamar	
Regelen data presentatie	10 mei	Demi	
Eindverslag, Hoofdstuk 1 marktonderzoek	23 mei	Lucia	
Eindverslag, Hoofdstuk 2 Promotieplan	23 mei	Tamar	
Eindverslag, Hoofdstuk 2 Uitwerking concept en draaiboek	23 mei	Demi en Sophie	
Eindverslag, Hoofdstuk 2 Communicatieplan	23 mei	Celine en Cerieel	
Presentatie van opdracht filmen en filmpje editen	23 mei	Sophie	
Uitwerken activiteit 'de mat op'		Tamar	
Draaiboek af	6 mei	Sophie en Demi	
Prijzen geregeld	10 mei	Kirsten en Lucia	
Ranja geregeld	10 mei	Kirsten en Lucia	
Programmaboekje af	10 mei	Celine en Tamar	
Aankleding geregeld	17 mei		
Mails versturen ter voorbereiding op openingsdans	17 mei	Communicatie?	
Sid-shuffle oefenen	17 mei	Iedereen	
Zorgen dat alle materialen aanwezig zijn	23 mei		

--	--	--	--

Taakverdeling dag van uitvoering

	Deadline	Wie	Check
Ophalen matten	23 mei		
Meenemen 2 capes	23 mei	Sophie	
Meenemen uitgeprinte scoreformulieren	23 mei	Demi	
Meenemen 10 pennen	23 mei	Demi	

Accommodatie

De accommodatie die wij tot onze beschikking hebben is 'Sportpark de Pelikaan'.
De sportvelden waar wij gebruik van mogen maken zijn:

- 1 kunstgrasveld
- Het grote grasveld eromheen
- 1 gewoon veld

Veiligheid

Om de veiligheid van onze deelnemers te garanderen is er tijdens het event EHBO aanwezig.

Activiteiten

Er gaan 6 activiteiten plaatsvinden. Het thema van dit zeskamp is 'superhelden'. Dit proberen we zo veel mogelijk te verwerken in de activiteiten.

Wandelende A

Het team krijgt 3 houten palen en meerdere touwen. Hier wordt een grote A van gemaakt, die zo stevig mogelijk in elkaar zit. Er worden 4 touwen aan de constructie vastgemaakt zodat de teamleden hieraan de A kunnen gaan sturen. Vervolgens neemt 1 persoon plaats in het frame en verdelen de andere teamleden zich over de 4 touwen. De teamleden moeten ervoor zorgen dat de A gaat 'wandelen'. Dit doen ze door de teamleden te verdelen aan twee kanten. Telkens trekken de spelers van de ene kant de paal omhoog van de A. Ook de persoon die in de A staat kan meebewegen. Hierdoor maakt de A steeds stappen.

Het team moet uiteraard eerst zelf proberen te zoeken naar de beste en handigste manier waarna tips kunnen worden gegeven door de spelleider.

Wanneer het team de wandelende A over de achterlijn (wordt weergegeven met een pion) weet te krijgen, heeft het team 1 punt verdient en mag het team zich weer omkeren. Wanneer het team weer over de beginlijn weet te komen, heeft het team weer een punt verdient. En zo gaat het spel door. Het team die uiteindelijk de meeste meters heeft gemaakt, heeft gewonnen.

Brancard race

Hierbij wordt er een estafette gehouden waarbij van beide teams 2 teamleden de brancard vast hebben en waarbij 1 teamlid op de brancard ligt. Het is de bedoeling dat de teams tegen elkaar strijden. De eerste 2 teamleden moeten zo snel mogelijk hun 'patiënt' naar de overkant zien te brengen. Wanneer de patiënt naar de overkant is gebracht komen de 2 teamleden terug en wordt de brancard doorgegeven aan 2 andere mensen waarbij ook weer een nieuwe patiënt op de brancard gaat liggen. Het team dat als eerst 3 teamleden naar de overkant weet te brengen wint!

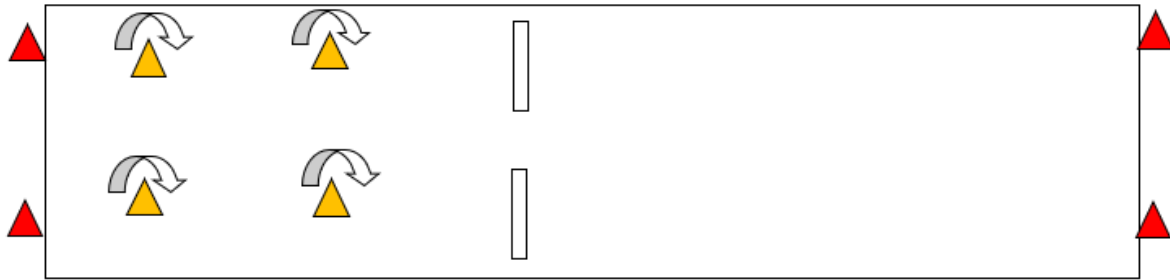
Het parcours wat de teams moeten doorlopen gaat als volgt:

Ze starten achter de eerste pionnen. Op het startsignaal pakken ze de brancard en gaat de patiënt erop liggen. Hierna lopen ze door naar de eerste pion. Hier draaien ze een rondje omheen. Daarna lopen ze door naar de 2^{de} pion. Hier maken ze ook een rondje. Daarna komen ze aan bij een obstakel. Bij dit obstakel is het de bedoeling dat ze erover heen gaan. Vervolgens sprinten ze naar de overkant.

Achter de pion mag de 'patiënt' de brancard verlaten. De twee dragers rennen terug en het volgende 3tal staat al klaar. Welk team heeft als eerst 3 patiënten aan de overkant?

Wanneer de brancard of de 'patiënt' de grond raakt, moet het 3-tal weer opnieuw beginnen.

Het team dat als eerste 3-teamleden aan de andere kant heeft krijgt 1 punt. Het spel gaat door tot dat de spelronde voorbij is. Het team dat het vaakst heeft gewonnen, en dus de meeste punten heeft verzameld, is de uiteindelijke winnaar!



De mat op

Bij dit spel geeft de spelleider aan met welke lichaamsonderdelen de mat geraakt moet worden. Wanneer de spelleider na het vertellen van de opdracht het startsignaal geeft rent het team naar de mat en voltooien ze de opdracht. De mat mag met geen ander lichaamsonderdeel worden geraakt dan de spelleider als opdracht geeft. Het team dat het snelste een betreffende opdracht heeft voltooid, wordt gefloten door de scheidsrechter en moet vervolgens weer terug rennen naar het startpunt.

Het team dat hier als eerste aankomt wint het punt.

Hierbij zijn 2 scheidsrechters nodig. Per mat is 1 scheids gerekend. Deze scheids dienen na 2x spelen van mat te wisselen om partijdigheid te voorkomen.

Elke scheids heeft 1 fluitje.

Onderstaande opdrachten worden voorgelegd, gebaseerd op 6 personen:

- 3 linkervoeten, 2 neuzen, 2 oren en 4 pinken
- 3 neuzen, 1 oor, 8 handen en 5 knieën
- 12 voeten
- 2 ruggen, 2 onderbenen, 1 onderarm, 1 voorhoofd
- 6 voeten en 12 handen
- 1 rug, 4 hoofden, 1 elleboog, 3 knieën, 4 pinken en 2 neuzen
- 1 bil, 3 hoofden, 8 knieën, 6 ellebogen, 2 wijsvingers

Dan hebben we een verdiepende opdracht waarbij 1 persoon uit de groep de grond niet mag raken. Deze moet dus door de rest van de groep gedragen worden.

Onderstaande opdrachten worden bij deze opdracht voorgelegd, gebaseerd op 6 personen:

- 5 linkervoeten, 3 linker pinken en 1 elleboog
- 1 bil, 3 neuzen, 4 knieën, 4 handen
- 3 ruggen, 1 buik, en 5 linker voeten
- 5 linker knieën en 5 rechter handen
- 10 voeten

Benodigdheden:

- Uitgeprinte opdrachten briefjes (geknipt)
- 2 fluitjes

- 2 blauwe matjes
- 2 scheidsrechters
- 1 spelleider

Chaos doelen spel

Het veld wordt verdeeld in twee vakken. Achter in elk vak staan 4 of 5 pylonen met daarop een blokje. Elke pylon wordt verdedigd door een speler. De spelers van het team die over zijn wachten naast de vakken. Er zijn 3 of 4 ballen in het spel. De spelers gooien de ballen en proberen de pylonen in het andere vak te raken zodat het blokje eraf valt. Lukt dit dan moet de speler waarvan de pylon geraakt is wisselen met een speler dat staat te wachten. De spelers kunnen hun pylon verdedigen door de ballen te vangen of weg te slaan of schoppen.

Omkleden tot superheld

Dit is een soort estafette, elke keer rent er een persoon via een parcours, zodra die aan de overkant is mag die een kledingstuk meenemen en rent weer terug en geeft het dan aan de persoon die wordt omgekleed tot superheld. Het team dat een persoon het snelste als superheld heeft omgekleed wint de opdracht.

Timerun stormbaan

De timerun is een stormbaan. De bedoeling is dat 2 teams tegen elkaar gaan strijden van elk team is er telkens een deelnemer aan de beurt. Zodra die over de stormbaan heen is en terug rent naar zijn/haar team en een highfive geeft aan de volgende speler die klaar staan mag die gaan starten. Elk team staat in een rij als iemand over de stormbaan heen is geweest en terug bij het team is, is het de bedoeling dat die gaat zitten zodat goed te zien is wie er allemaal al geweest is. Het team dat als eerste helemaal zit, dus dat iedereen is geweest heeft gewonnen.

Deelnemerslijst

	Teamnaam	Deelnemers
1	Radio-THOR-apie	6
2	Superbug	6
3	Super Neuro Nurses	12
4	Hikkie	7
5	Tandloos	6
6	The "Super" hero's	7
7	FF (Flying Fysio's)	7
8	Fibrillerende Ventrikels'	6
9	Flying bypassjes	6
10	SUPERGRANNIES	7
	Totaal	70

Programma 23 mei 18:00 – 20:30

Wat	Tijd	Wie
Organisatie aanwezig	14:30	Organisatie
Alle benodigde materialen zijn aanwezig op locatie	14:30	Organisatie
Beginnen met ordening materialen	14:45 – 15:00	Organisatie
Vrijwilligers aanwezig	15:00	Organisatie en vrijwilligers
Briefing vrijwilligers	15:15 – 15:30	Organisatie
Klaarzetten en opzetten activiteiten	15:30 – 16:30	Vrijwilligers en organisatie
Extra ronde uitleg aan vrijwilligers	16:30 – 17:00	Vrijwilligers en organisatie
Ontvangen deelnemers	17:30 – 18:00	Vrijwilligers en organisatie
Openingspraatje en Sid-shuffle	18:00 – 18:15	Iedereen
Start ronde 1	18:20 – 18:30	Vrijwilligers en deelnemers
Start ronde 2	18:35 – 18:45	Vrijwilligers en deelnemers
Start ronde 3	18:50 – 19:00	Vrijwilligers en deelnemers
Pauze	19:00 – 19:15	Vrijwilligers en deelnemers
Start ronde 4	19:20 – 19:30	Vrijwilligers en deelnemers
Start ronde 5	19:35 – 19:45	Vrijwilligers en deelnemers
Start ronde 6	19:50 – 20:00	Vrijwilligers en deelnemers
Afsluiting	20:05 – 20:15	Iedereen
Opruimen	20:15 – 21:15	Organisatie en vrijwilligers

Plattegrond

Activiteiten

- Activiteit 1: Wandelende A
- Activiteit 2: Brandcard race
- Activiteit 3: De mat op
- Activiteit 4: Chaos doelen spel
- Activiteit 5: Omkleden tot superheld
- Activiteit 6: Timerun stormbaan



Speelschema

Activiteiten

- Activiteit 1: Wandelende A
- Activiteit 2: Brandcard race
- Activiteit 3: De mat op
- Activiteit 4: Chaos doelen spel
- Activiteit 5: Omkleden tot superheld
- Activiteit 6: Timerun stormbaan

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5	Ronde 6
Activiteit 1	X	Team 1 - team 2	Team 3 - team 4	Team 5 - team 6	Team 7-8	Team 9 - team 10
Activiteit 2	Team 1 - team 3	X	Team 2 - team 5	Team 7 - team 9	Team 4 - team 10	Team 6 - team 8
Activiteit 3	Team 2 - team 10	Team 5 - team 9	X	Team 3 - team 8	Team 1 - team 6	Team 4 - team 7
Activiteit 4	Team 4 - team 6	Team 3 - team 7	Team 8 - team 10	X	Team 2 - team 9	Team 1 - team 5
Activiteit 5	Team 5 - team 7	Team 4 - team 8	Team 6 - team 9	Team 1 - team 10	X	Team 2 - team 3
Activiteit 6	Team 8 - team 9	Team 6 - team 10	Team 1 - team 7	Team 2 - team 4	Team 3 - team 5	X

Puntenverdeling schema

Activiteit 1 Wandelende A

Aantal keer over lijn	
-----------------------	--

Activiteit 2 Brancard race

Aantal gewonnen rondes	
------------------------	--

Activiteit 3 De mat op

Aantal gewonnen opdrachten	
----------------------------	--

Activiteit 4 Chaos doelen spel

.....	
-------	--

Activiteit 5 Omkleden tot superheld

Aantal gewonnen rondes	
------------------------	--

Activiteit 6 Time run

Aantal gewonnen rondes	
------------------------	--

Materialenlijst

Algemeen	Check
15 pennen	
8 uitgeprinte scoreformulieren	
EHBO koffer	
6 fluitjes	
Muziekboxen (DJ?)	
Microfoons opening (zijn daar)	
Ballen	
Tape	
Schaar	
Jerrycans voor ranja	
2 toeters regelen	

Wandelende A	Check
2 Wandelende A pakketten	Check
4 pionnen	check

Brancard race	Check
2 Brancards	
8 pionnen	

De mat op	Check
Twistermat	
2 pionnen	
Uitgeprinte opdrachten	

Chaos doelen spel	Check
2 grote pionnen en dopjes	
2 Voetbal	
2 handballen	
afzetlint	

Omkleden tot superheld	Check
2 capes	
2 blauwe shirts L/XL	
2 paar rode sokken	
2 blauwe broekjes	

Time run	Check
Het springkussen	

