



Instructeurs handboek



Inleiding

Dit is het instructeurshandboek van Stafort

Het instructeurshandboek heeft als doel er voor te zorgen dat jij als instructeur goed weet welke taken en verantwoordelijkheden je hebt bij de begeleiding van activiteiten t.a.v. Stafort en de deelnemers.

Je hebt dit handboek gekregen als instructeur en bent op de hoogte van de inhoud ervan.

De in het handboek beschreven procedures zijn de procedures die door Stafort gekozen zijn en ge-audit door Outdoor Safety.

Doel van het handboek is dat je zo veilig mogelijk werkt.

Handel je buiten de Eenheid van Instructie zoals omschreven, dan handel je op eigen verantwoordelijkheid.

Veel plezier tijdens je werk en K.I.S (Keep It Save).





Inhoud

H1 INSTRUCTEURSCODE

1.1 Gedragscode

1.1.1 alcohol

1.1.2 drugs

1.1.3 roken

1.1.4 onaangepast (seksueel) gedrag

1.1.5 voeding

1.1.6 kleding

1.1.7 planning

1.1.8 gebruik gsm

1.1.9 leave no trace

H2 VEILIGHEID

2.1 Risicoinventarisatie

2.1.1 risicoberekening

2.1.2 crisissituatie

2.1.3 materiaal

2.1.4 voertuigen

2.2 Opleidingssysteem

2.2.1 classificatiesysteem instructeurs

2.2.2 takenoverzicht instructeurs

2.2.3 instructeursbevoegdheden

H3 ACTIVITEITEN

OUTDOOR EXPERIENCE

1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT
2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE
3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT
4. EVI TIJDENS DE ACTIVITEIT
5. EVI AFSLUITING
6. NAZORG NA DE ACTIVITEIT
7. BIJLAGEN

RESCUE

1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT
2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE
3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT
4. EVI TIJDENS DE ACTIVITEIT
5. EVI AFSLUITING
6. NAZORG NA DE ACTIVITEIT
7. BIJLAGEN

VAREN

1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT
2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE
3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT
4. EVI TIJDENS DE ACTIVITEIT
5. EVI AFSLUITING
6. NAZORG NA DE ACTIVITEIT
7. BIJLAGEN

PAINTBALL

1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT
2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE
3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT
4. EVI TIJDENS DE ACTIVITEIT
5. EVI AFSLUITING
6. NAZORG NA DE ACTIVITEIT
7. BIJLAGEN

KIDSPAINBALL

1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT
2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE
3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT
4. EVI TIJDENS DE ACTIVITEIT
5. EVI AFSLUITING
6. NAZORG NA DE ACTIVITEIT
7. BIJLAGEN

LAZERSHOOTING

1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT
2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE
3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT
4. EVI TIJDENS DE ACTIVITEIT
5. EVI AFSLUITING
6. NAZORG NA DE ACTIVITEIT
7. BIJLAGEN

— ARCHERY TAG

1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT
2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE
3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT
4. EVI TIJDENS DE ACTIVITEIT
5. EVI AFSLUITING
6. NAZORG NA DE ACTIVITEIT
7. BIJLAGEN

— (KRUIS)BOOGSCHieten

1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT
2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE
3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT
4. EVI TIJDENS DE ACTIVITEIT
5. EVI AFSLUITING
6. NAZORG NA DE ACTIVITEIT
7. BIJLAGEN

— KARABIJNSCHieten

1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT
2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE
3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT
4. EVI TIJDENS DE ACTIVITEIT
5. EVI AFSLUITING
6. NAZORG NA DE ACTIVITEIT
7. BIJLAGEN

— BIJLWERPEN

1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT
2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE
3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT
4. EVI TIJDENS DE ACTIVITEIT
5. EVI AFSLUITING
6. NAZORG NA DE ACTIVITEIT
7. BIJLAGEN

— HIGLANDGAMES

1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT
2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE
3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT
4. EVI TIJDENS DE ACTIVITEIT
5. EVI AFSLUITING
6. NAZORG NA DE ACTIVITEIT
7. BIJLAGEN

— MOUNTAINBIKE

1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT
2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE
3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT
4. EVI TIJDENS DE ACTIVITEIT
5. EVI AFSLUITING
6. NAZORG NA DE ACTIVITEIT
7. BIJLAGEN

OFFROAD STEPS

1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT
2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE
3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT
4. EVI TIJDENS DE ACTIVITEIT
5. EVI AFSLUITING
6. NAZORG NA DE ACTIVITEIT
7. BIJLAGEN

DISCGOLF

1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT
2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE
3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT
4. EVI TIJDENS DE ACTIVITEIT
5. EVI AFSLUITING
6. NAZORG NA DE ACTIVITEIT
7. BIJLAGEN

BUMPERBALL

1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT
2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE
3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT
4. EVI TIJDENS DE ACTIVITEIT
5. EVI AFSLUITING
6. NAZORG NA DE ACTIVITEIT
7. BIJLAGEN

VUUR MAKEN

1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT
2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE
3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT
4. EVI TIJDENS DE ACTIVITEIT
5. EVI AFSLUITING
6. NAZORG NA DE ACTIVITEIT
7. BIJLAGEN

GPS GAMES

1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT
2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE
3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT
4. EVI TIJDENS DE ACTIVITEIT
5. EVI AFSLUITING
6. NAZORG NA DE ACTIVITEIT
7. BIJLAGEN

IPS

1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT
2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE
3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT
4. EVI TIJDENS DE ACTIVITEIT
5. EVI AFSLUITING
6. NAZORG NA DE ACTIVITEIT
7. BIJLAGEN



Instructeurscode

STAFORT



In dit hoofdstuk wordt inhoud gegeven aan de wijze waarop de instructeur zich moet gedragen tijdens het werk.

Iedere instructeur moet dan ook op de hoogte te zijn van de "spelregels" die voor hem/ haar gelden tijdens het werk.

1.1 GEDRAGSCODE

Als instructeur wordt er van jou verwacht dat je je te allen tijde verantwoordelijk gedraagt en een voorbeeld functie hebt ten aanzien van de deelnemers (en collega 's) .

Op welke manier komt dit tot uiting in je gedrag:

- Ik zorg voor een veilige omgeving
- Ik zorg voor een goede voorbereiding en uitvoering en van de instructie.
- Ik ben bereid mijn vakkundigheid op peil te houden (door deelname aan interne , externe opleidingen en trainingen)
- Ik ben bereid om deze vakkundigheid met anderen te delen.
- Ik ben eerlijk en open in mijn relatie met deelnemers (en collega's) en behandel hen met respect.
- Ik maak geen misbruik van mijn deskundigheid.

Om deze gedragscode optimaal te kunnen naleven staan hieronder een aantal belangrijke zaken :



1.1.1 ALCOHOL

Voor en tijdens activiteiten is het absoluut verboden om alcohol te drinken.

Is een deelnemer onder invloed – of is er een vermoeden – dan mag hij/ zij voor zijn/ haar en jouw veiligheid niet deelnemen aan de activiteit.

Dit wordt gemeld aan de eindverantwoordelijke die de beslissing neemt om de deelnemer niet te laten deelnemen.

1.1.2 DRUGS

Het is als instructeur te allen tijde verboden drugs te gebruiken.

Is een deelnemer onder invloed – of is er een vermoeden – dan mag hij/zij voor zijn/haar veiligheid niet meer deelnemen aan de activiteit.

Dit wordt gemeld aan de eindverantwoordelijke die de beslissing neemt om de deelnemer niet te laten deelnemen.

1.1.3 ROKEN

In het fort van Stabroek gelden de wettelijke regels ten aanzien van het roken.

Voor en tijdens activiteiten is het voor instructeurs absoluut verboden om te roken.

Voor de deelnemers is het enkel toegestaan op die plekken te roken die daarvoor zijn aangewezen. (terras, open lucht)

Let hierbij wel op de materialen zoals gordels, etc.

1.1.4 ONAANGEPAST (SEKSUEEL) GEDRAG

Het is voor een instructeur te allen tijde verboden een intieme relatie aan te gaan met een deelnemer.

Bewaar altijd een professionele afstand tussen jou en een deelnemer.

1.1.5 VOEDING

Je mag als instructeur niet (mee) eten van de maaltijden voor de deelnemers , tenzij anders afgesproken.

Eventueel wordt voor de instructeurs een maaltijd voorzien.

Instructeurs kunnen ook naar redelijkheid koffie of thee nemen of frisdrank uit de koelkast (geen alcoholische dranken).

1.1.6 KLEDING

Om als instructeur herkenbaar te zijn draag je bedrijfskleding

Draag zorg voor de ter beschikking gestelde bedrijfskleding en vooral vergeet ze niet mee te brengen als je moet werken!

1.1.7 PLANNING

Er wordt per dag en waar mogelijk per week een planning gemaakt.

Deze planning wordt van tevoren medegedeeld aan de instructeurs.

De eindverantwoordelijke licht op de dag van de activiteiten de instructeurs de laatste planning – er kunnen altijd last minute wijzigingen zijn – mondeling toe.

Dit gebeurt bij het onthaal voor aanvang van de activiteiten.

1.1.8 GEBRUIK GSM

Gebruik van de gsm door de instructeur tijdens de activiteit is verboden, tenzij om professionele redenen en in noodsituaties.

1.1.9 LEAVE NO TRACE

Als instructeur ben je veel in de natuur. Ga er duurzaam mee om. Wijs ook de deelnemers hierop.

Groene regels:

- Denk altijd aan wat je achterlaat (laat geen sporen achter en neem niets uit de natuur mee)
- Blijf op de paden (je vertrapt anders planten)
- Wees voorzichtig met vuur
- Laat dieren met rust
- Houd je aan de spelregels (bv. bordjes 'verboden toegang')

Veiligheid

STAFORT



Als instructeur werk je in een risicovolle omgeving en doe je activiteiten die als kwalificatie 'high risk' kunnen hebben.

Je moet er dan ook altijd van bewust zijn wat je aan het doen bent.

Jij bent verantwoordelijk voor de deelnemers en beslist dus altijd wat er gebeurt en hoe het gebeurt.

Het eerste wat je gelezen en begrepen moet hebben is de Eenheid van Instructie van de activiteit die je begeleidt.

Je begeleidt slechts de activiteiten waarvoor je bevoegd bent.

In de basis moet iedere instructeur minimaal het volgende bij zich hebben tijdens een activiteit:

- Basis EHBO
- Mobiele telefoon (juiste nummers onder speed dial)
- Programma

2.1 RISICO-INVENTARISATIE

Voor iedere activiteit is een EVI gemaakt met een risico-inventarisatie. Iedere instructeur moet deze gelezen hebben en kunnen gebruiken.

Een aantal factoren van de risico-inventarisatie zijn namelijk variabel bijvoorbeeld het weer.

Iedere instructeur heeft een instructeurs exemplaar gekregen met de EVI en risico inventarisatie van de activiteit die hij begeleidt. Daarnaast ligt er bij het onthaal van het fort van Stabroek een naslagwerk van de EVI en van de risico-inventarisatie per activiteit.

Je hebt als instructeur de taak om de risico's te minimaliseren.

Denk daarbij aan het volgende schema:

KNOW THE RISK + SEE THE RISK = CONTROL THE RISK

Zorg ervoor dat je van alle aspecten op de hoogte bent voordat je wat gaat doen en neem je verantwoordelijkheid als instructeur! Dit is in het belang van Stafort, de deelnemer en jou als instructeur!

2.1.1 RISICOBEREKENING

Risico kan berekend worden volgens volgende formule (SIE methode volgens ISO 9001:)

Kans x Effect = Risico Index

Je berekent dit met behulp van de 5-puntsschaal die hieronder staat;

Kans:

- 1 zeldzaam (1% kans binnen 1 jaar)*
- 2 niet waarschijnlijk (1% - 10 % binnen 1 jaar, incidenteel)*
- 3 redelijke kans (10% - 30 % dat het zich voordoet binnen 1 jaar, komt af en toe voor)*
- 4 waarschijnlijk (30% - 50% dat het zich voordoet binnen 1 jaar, komt regelmatig voor)*
- 5 zeer waarschijnlijk (meer dan 50% binnen 1 jaar, geen twijfel dat het gaat voordoen)*

Effect:

- 1 lichte verwonding (pleisters plakken en doorgaan met activiteit)*
- 2 verwonding zonder verzuim (specifieke behandeling arts noodzakelijk, vervolgactiviteit niet mogelijk)*
- 3 verwonding met verzuim (specifieke behandeling arts noodzakelijk, vervolgactiviteit niet mogelijk + verder behandeling door arts)*
- 4 zwaargewond met blijvende invaliditeit (verwonding met trauma, specifieke behandeling door specialist noodzakelijk, vervolgactiviteit niet mogelijk. Blijvende invaliditeit + onderzoek justitie en FOD Economie)*
- 5 dodelijke verwonding (geen behandeling meer mogelijk + onderzoek justitie en FOD Economie)*

Naast de risico index wordt gevaar ook in de volgende categorieën ingedeeld:

Subjectief gevaar:

Hierbij wordt de oorzaak van het gevaar gezocht binnen de deelnemer/ instructeur.

Door allerlei tekortkomingen (bijv. gebrek aan kennis, onbekend zijn met materiaal, etc.) zal de deelnemer/ instructeur zelf de oorzaak zijn voor het niet veilig werken of veilig omgaan met materiaal tijdens een outdoor gerelateerde activiteit.

Objectief gevaar:

Hieronder wordt verstaan gevaar welke ontstaat zonder inmenging van de deelnemer/instructeur.

Hierbij moet je aan verschillende oorzaken denken zoals; steenslag, weersomstandigheden, etc.

hieronder een indeling van het risiconiveau volgens Outdoor Safety:

Omschrijving buitensportdiscipline	Low-risk	Medium-risk	High-risk
MTB /steps vlak terrein		X	
MTB/steps bergachtig terrein			X
Top Rope klimmen indoor		X	
Top Rope klimmen outdoor		X	
Rotsklimmen outdoor			X
Abseilen rots			X
Abseilen vaste constructie		X	
Deathride vaste constructie		X	
Deathride "adventure"			X
Canyoning			X
Speleologie			X
Wildwaterkajak			X
Vlakwaterkajak		X	
Zeeakajak			X
Raften			X
Brandingraften			X
Boogschieten		X	
Kruisboogschieten		X	
Hike vlak terrein	X		
Hike bergachtig terrein		X	
Alpine klimmen			X
Lowropes	X		
Highropes			X
Paintball		X	
Managementgames	X		
Vlothouwen/Varen	X		
Huttentocht low alpine		X	
Bungeejumpen			X
Bigswing			X
Kratstapelen		X	
Hydrospeed			X
Persluchtduiken			X
Parachutespringen			X
Survivalrun recreatief		X	
Survivalrun sportief			X
Canadees kanovaren		X	
Wildkamperen	X		
Werken op Hoogte			X
Klettersteig		X	
Klettersteig hoog alpine			X
Adventure climbing			X
Challenge	X		

2.1.2 CRISISSITUATIE

Mocht er ondanks alle voorzorgmaatregelen toch een crisissituatie voordoen dan het volgende:

S Stop – pause to identify hazards

Stop om in te schatten welk gevaar dat er op dat moment is zodat je veilig hulp kunt verlenen.

E Enviroment – consider your surroundings

Kijk goed om je heen, waar komt mogelijk gevaar vandaan wat er om je heen gebeurt en/of het slachtoffer op een veilige plaats is

T Traffic – be carefull along roads

Zet alle verkeer om het slachtoffer af, dus ook je eigen en andere groepen etc.

U Unknown hazards- consider things that are not apparent

Let op gevaren die niet direct zichtbaar zijn maar wel kunnen worden (steenslag bijv.)

P Personel safety – use protective barriers

Denk aan je eigen veiligheid tijdens het hulpverlen

Maak naast de SETUP procedure ook gebruik van de 5 basisregels van EHBO;

- let op gevaar (eigen veiligheid, omstanders, slachtoffer)
- ga na wat er gebeurd is stel het slachtoffer gerust
- zorg voor professionele hulp (112, huisartsenpost, etc)
- help het slachtoffer ter plaatse

Zodra je tijd hebt alarmeer/ informeer je ook via het noodnummer van Stafort en de eindverantwoordelijke ter plaatse.

Vul direct na vertrek hulpverlenende instanties het document voor incidenten in.

Let hierbij op dat je ook getuigen van het incident deze laat invullen!

2.1.3 MATERIAAL

Materialen die gebruikt worden tijdens outdoor activiteiten moeten gecertificeerd zijn door een erkende instantie.

Goed materiaal draagt bij aan een veilige activiteit.

Het is dan ook belangrijk dat het materiaal goed onderhouden en gelogd wordt.

De instructeur is verplicht te melden als materiaal niet meer voldoet aan de standaard en dit dan ook buiten gebruik te nemen.

Voor aanvang van de activiteit wordt het materiaal door de instructeur visueel gecontroleerd.

Hetzelfde gebeurt na de activiteit.

Bij twijfel wordt het materiaal niet gebruikt.

2.1.4 VOERTUIGEN

Om medewerkers en materiaal van en naar plaatsen te brengen waar we de activiteiten uitvoeren maken wij gebruik van verschillende voertuigen .

Het spreekt voor zich dat je volgens de wet over het juiste rijbewijs beschikt om met het voertuig te mogen rijden.

- bestelwagen Sprinter-> B rijbewijs
- aanhanger (- 750 kg)-> B rijbewijs
- personenwagen -> B rijbewijs

Regels m.b.t. het gebruik van voertuigen van Stafort:

- schades/ boetes veroorzaakt door jouw rijgedrag zijn voor eigen rekening
- houd het interieur van de (bestel)wagen netjes!
- netjes inladen
- materiaal altijd op de juiste wijze opladen , eventueel vastmaken en afdekken op een aanhanger
- controleer voor gebruik altijd verlichting , koppeling en wiewielje aanhangwagen

2.2 OPLEIDINGSSYSTEEM

Om de veiligheid van jou en de deelnemers te optimaliseren moet je weten waar je mee bezig bent.

Dit houdt in dat je goed opgeleid moet zijn en voorkomende situaties kunt controleren.

Voordat je zelfstandig kan werken met groepen moet je bevoegd zijn om dit te mogen doen.

Deze bevoegdheid kan voortkomen uit je vooropleiding + werkervaring + interne opleiding Stafort + externe opleiding.

Jaarlijks dient iedere instructeur, ongeacht kennis of vaardigheid, bij te scholen op alle onderdelen.

2.2.1 CLASSIFICATIESYSTEEM INSTRUMENTEERS

Om bevoegdheden goed in kaart te brengen, is er gekozen voor een 3-traps classificatiesysteem.

Ieder level heeft zijn eigen verantwoordelijkheden.

LEVEL	NAAM	VERANTWOORDELIJKHEID
I	HOOFD INSTRUCTEUR (HI)	- aansturen/ begeleiden level II + III instructeurs - mag zelfstandig/ alleen werkzaam zijn met een groep - controle eenheid van instructie & algemene werkwijze level I + level II instructeurs - coördinatie voorbereiding + uitvoering activiteiten - veiligheidscheck materiaal + onderhoud (logboek bijhouden) - veiligheidscheck accommodatie (logboek bijhouden) - coördineren/ uitvoeren rescue - coördineren/ uitvoeren noodprocedures + EHBO - ontwikkelen nieuwe activiteiten - beheersing alle technieken van de activiteiten - risicoanalyse maken

LEVEL	NAAM	VERANTWOORDELIJKHEID
II	OUTDOOR INSTRUCTEUR (OI)	aansturen/ begeleiden level III instructeur onder toezicht/ aansturing van level I werken uitvoeren eenheid van instructie controle eenheid van instructie level III instructeur veiligheidscheck uitrusting deelnemers veiligheidscheck materiaal veiligheidscheck accommodatie risico's zien/ controleren en daar waar kan verkleinen assisteren bij rescue EHBO

LEVEL	NAAM	VERANTWOORDELIJKHEID
III	HULP INSTRUCTEUR	uitvoeren van eenheid van instructie o.b.v level I of level II uitvoeren onderhoud assisteren bij incidenten (op aanwijzing van level I of level II) toezien op veiligheid deelnemers tijdens activiteit

Voor verdere invulling van de verantwoordelijkheden per level zie 2.2.3

2.2.2 TAKENOVERZICHT INSTRUCTEURS

Vanuit de opleiding en verantwoordelijkheden komt het takenoverzicht. Deze geeft een overzicht van de taken die verwacht worden dat een instructeur ze uitvoert.

Het overzicht kenmerkt zich in algemene- en specifieke taken.

De verantwoordelijkheid van de specifieke taken zullen door de eindverantwoordelijke aangewezen en gecontroleerd worden.

INSTRUCTEURS LEVEL	TAAK
ALGEMEEN	● gastheerschap ● teamspeler ● onderhoud materiaal ● uitvoeren activiteiten ● locatiecheck
HI (LEVEL 1)	● aansturen/ begeleiden level I + II ● controle eenheid van instructie & algemene werkwijze level I + level II instructeurs ● coördinatie voorbereiding + uitvoering activiteiten ● veiligheidscheck materiaal + onderhoud (logboek bijhouden) ● veiligheidscheck accommodatie (logboek bijhouden) ● coördineren/ uitvoeren rescue ● coördineren/ uitvoeren noodprocedures + EHBO ● ontwikkelen nieuwe activiteiten ● beheersing alle technieken van de activiteiten ● risicoanalyse maken ● onderhoud specifiek materiaal ● materiaal logboeken bijhouden/ controleren
OI (LEVEL 2)	● aansturen/ begeleiden level III instructeur ● uitvoeren eenheid van instructie ● controle eenheid van instructie level III instructeur ● veiligheidscheck uitrusting deelnemers ● veiligheidscheck materiaal ● veiligheidscheck accommodatie ● risico's zien/ controleren en daar waar kan verkleinen ● assisteren bij rescue ● EHBO ● materiaal onderhoud + notatie in betreffende logboeken
AI (LEVEL 3)	● uitvoeren van eenheid van instructie o.b.v level I of level II ● uitvoeren onderhoud ● assisteren bij incidenten (op aanwijzing van level I of level II) ● toezien op veiligheid deelnemers tijdens activiteit

2.2.3 INSTRUCTEURSBEVOEGDHEDEN

Om duidelijk te hebben wie welke activiteit wanneer zelfstandig mag begeleiden dient het onderstaande overzicht.

Een instructeur mag pas zelfstandig een activiteit begeleiden indien aan de onderstaande eisen is voldaan.

ACTIVITEIT	MINIMALE EISEN ZELFSTANDIG BEGELEIDEN
PAINTBALL/ KIDSPAIN- BALL	Interne opleiding 5 x activiteit begeleid onder begeleiding van minimaal een OI positieve evaluatie HI
LASERGAME	Interne opleiding 5 x activiteit begeleid onder begeleiding van minimaal een OI positieve evaluatie HI
ARCHERY TAG	Interne opleiding 5 x activiteit begeleid onder begeleiding van minimaal een OI positieve evaluatie HI
BOOG- SCHIETEN/ KRUISBOOG- SCHIETEN	Interne opleiding 5 x activiteit begeleid onder begeleiding van minimaal een OI positieve evaluatie HI
BIJLWERPEN	Interne opleiding 5 x activiteit begeleid onder begeleiding van minimaal een OI positieve evaluatie HI
KARABIJN- SCHIETEN	Interne opleiding 5 x activiteit begeleid onder begeleiding van minimaal een OI positieve evaluatie HI
OUTDOOR EXPERIENCE	KVB + Externe opleiding + Interne opleiding en 10 x activiteit begeleid onder begeleiding van minimaal een OI en positieve evaluatie HI
VAREN/VLOT- BOUWEN	Interne opleiding 5 x activiteit begeleid onder begeleiding van minimaal een OI positieve evaluatie HI
HIGHLAND- GAMES	Interne opleiding 5 x activiteit begeleid onder begeleiding van minimaal een OI positieve evaluatie HI
BUMPERBALL	Interne opleiding 5 x activiteit begeleid onder begeleiding van minimaal een OI positieve evaluatie HI

RESCUE	KVB + Externe opleiding + Interne opleiding en 10 x activiteit begeleid onder begeleiding van minimaal een OI en positieve evaluatie HI
TEAM BUILDING-GAMES	Interne opleiding 5 x activiteit begeleid onder begeleiding van minimaal een OI positieve evaluatie HI
BUGGYRIJDEN	Interne opleiding 5 x activiteit begeleid onder begeleiding van een HI positieve evaluatie HI
GPS ORIËNTATIE TOCHT	Interne opleiding 5 x activiteit begeleid onder begeleiding van minimaal een OI positieve evaluatie HI
LASER KLEIDUIF SCHIETEN	Interne opleiding 5 x activiteit begeleid onder begeleiding van minimaal een OI positieve evaluatie HI
MTB/OFFROAD STEPS	Interne opleiding 5 x activiteit begeleid onder begeleiding van minimaal een OI positieve evaluatie HI

Geraadpleegde literatuur:

Risicobeheersing binnen de buitensport; 2e druk 2014, Art de Lange
A. Petersen

Geraadpleegde websites:

www.outdoor-safety.nl

www.erca.eu



Stafort

Noodnummers



Tom 0478 27 29 56

Griet 0479 21 54 93

Ambulance/brandweer 112

Politie 101

Politie stabroek 03 660 09 70

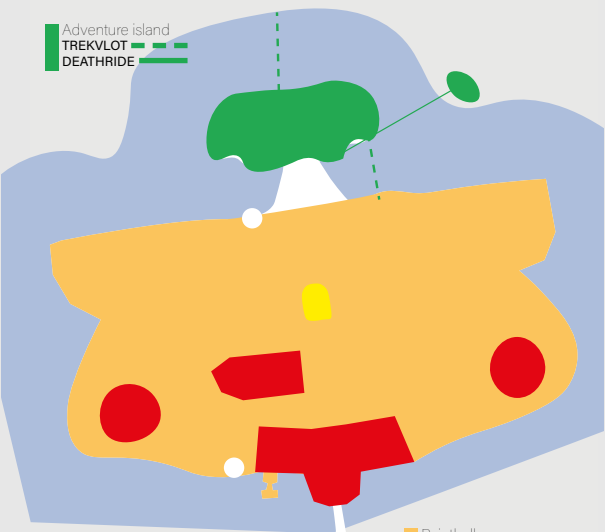
Antigifcentrum 070 245 245

Brandwondencentrum 03 217 75 95

Stafort Grondplan



Adventure island
TREKVLOT
DEATHRIDE

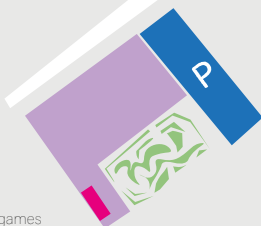


Varen
OPBERGZONE BOTEN

Paintball
SPEEL ZONE
VEILIGE ZONE
VERBODEN ZONE

Highlandgames
OPBERGZONE

Agro parcours



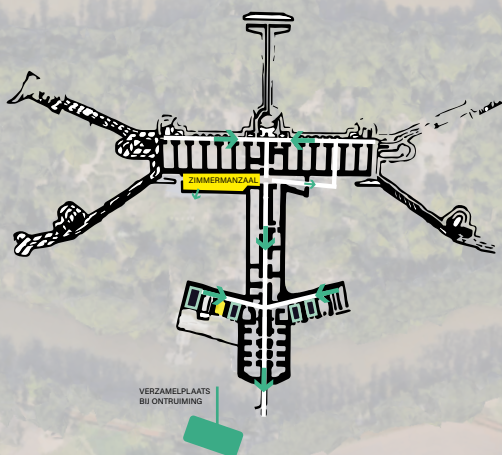
Stafort

Evacuatieplan



 Ontvangstruimtes

 Kleedruimtes



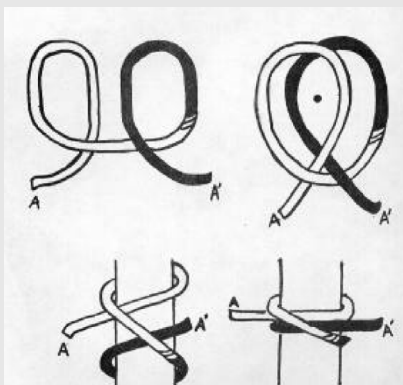
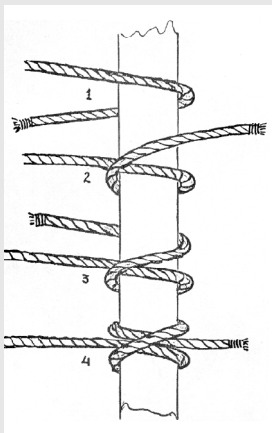
Stafort

Knooptechnieken

SJORTECHNIEKEN

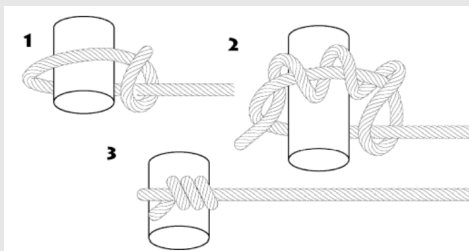
MASTWORP (TEERVOET)

Leg twee dezelfde ringen in een touwt breng de tweede ring achter de eerste en werp dan beide over het voorwerp waarrond de mastworp moet liggen. Wanneer de top van dit voorwerp niet vrij is leg je eerst een halve steek rond de boom en daarboven nog een halve steek in de andere richting. Je zult dus in ieder geval de twee methodes moeten kennen om een mastworp te leggen.



TIMMERMANSTEEK

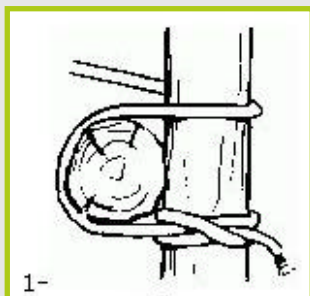
De timmermanssteek gebruik je om een touw aan een paal vast te maken. Ook bij het begin van een sjorring gebruik je een timmermanssteek. Je draait het uiteinde van het touw een aantal keer om zichzelf heen bij de gevormde lus. De timmermanssteek is, vooral bij glad touw en hout en bij grote belasting niet echt betrouwbaar. Gebruik dan altijd een mastworp.



Hoe leg je deze knoop?

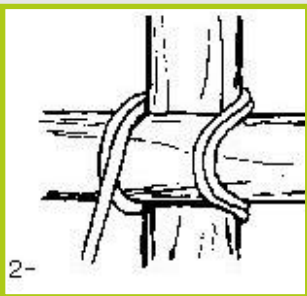
1. Draai het uiteinde om de balk heen en ga om het touw heen en weer terug.
2. Draai het uiteinde vervolgens 3 of 4 keer om zichzelf heen terug.
3. Er ontstaat zo een soort strop, die aangetrokken kan worden

1. Begin met een mastworp te leggen op de zijkant van de staanpaal. Deze mastworp moet altijd gelegd worden op de rechtstaande paal.



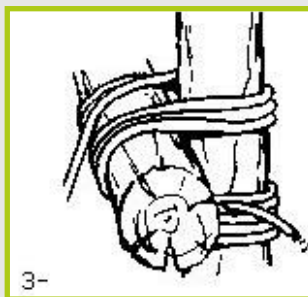
- a) onder de dwarspaal, wanneer de drukking van boven naar onder gaat;
- b) boven de dwarspaal, wanneer de drukking van onder naar boven plaats heeft.

Het uiteinde of de tamp van de mastworp wordt rond het vast eind gedraaid, om door de drukking op de palent de knoop goed vast te houden.

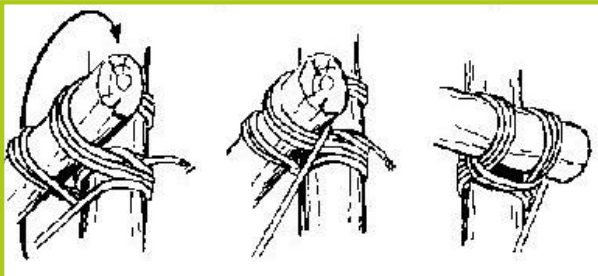


2. Wind dan het touw rond beide palen, eerst vóór de dwarspaal, dan achter de staande paal dan weer vóór de dwarspaal en ten slotte weer achter de staande paal om op het vertrekpunt uit te komen. Maak aldus minstens 3 toeren. Na elke toer moet je het geheel goed aanhalen.

3. Om nog meer sterkte te geven aan de sjorring leg je de tweede en derde toer binnen de eerste op de dwarsbalk en buiten de eerste op de staanpaal of andersom.



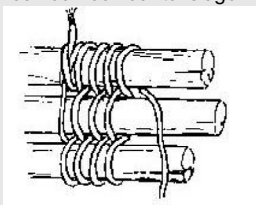
4. en 5. Maak vervolgens met het touw weer minstens 3 toeren tussen beide palen over de eerste windingen. Dit heet men "woelen". Zorg ervoor dat na elke toer duchtig aangetrokken wordt en let er op deze woelingen zelfs in te slaan met een stuk hout of houten woelhamer. Van dit woelen hangt tenslotte de stevigheid van de sjorring af.



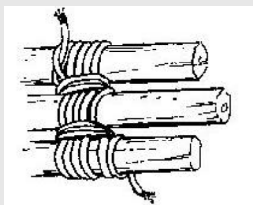
6. Eindig de sjorring met het eind touw van een touw met een mastworp op een van beide palen vast te leggen. Blijft er nog touw over dan snijdt ge dit niet weg doch leg het met halve steken bv. op een der palen vast. Deze kruissjorring gebruik je wanneer je twee palen, aan elkaar wil sjorren, die elkaar onder rechte of bijna rechte hoeken zullen kruisen.

DRIEPIKKELSJORRING

De driepikkelsjorring wordt gebruikt om drie palen met elkaar te verbinden, zodat er een driepoot ontstaat. Je begint met de drie palen naast elkaar te leggen en een timmermanssteek om een van de buitenste palen te leggen. Maak dan een aantal slagen (+/- 6), in een achtvormige beweging (dwz. dat als het touw bovenop de ene paal ligt, dat het



dan onder de volgende moet liggen, en omgekeerd).



Leg dan minstens een drietal woelingen tussen de centrale en de buitenste palen. Om het woelen mogelijk te maken zul je ten andere ook vooraf tussen

de palen een houtje steken, daar dicht tegen elkaar aangetrokken worden en het woelen onmogelijk maken. Om te eindigen leg je een mastworp op de buitenste paal, waar de timmermanssteek niet oplit.

Het principe van de driepikkelsjorring kan ook toegepast worden om meerdere palen met elkaar te verbinden (vb. de vierpikkelsjorring). Opmerking: wil je dat de driepikkel een gelijkzijdige driehoek vormt als hij rechtstaat (in de meeste gevallen is dat zo), dan moet je voor je begint te sjorren, de uiteindes van de palen die op de grond zullen staan, met elkaar gelijk leggen, niet met de uiteindes die in de lucht zullen staan.

KNOPEN BIJ HET ABSEILEN

ZAKSTEЕК



De simpelste knoop om een lus in het touw te maken. De zaksteek wordt ook gebruikt om twee touwen van gelijke dikte te verbinden (bij abseilen). In dat geval de uiteinden minimaal 20 cm laten uitsteken.

ACHTKNOOP



In combinatie met een safebiner of twee tegengesteld ingehangen schroef/wistlockkarabiners te gebruiken voor indirect aanbinden (bijv. op de gletsjer).

HALVE MASTWORP (HMS)



In alpien terrein een simpele en lichte zekeringsmethode. De hms wordt uitsluitend gebruikt met speciale hmskarabiners. Een dubbelbeveiligde sluiting (safebiner) heeft de voorkeur.

GESTOKEN ACHT



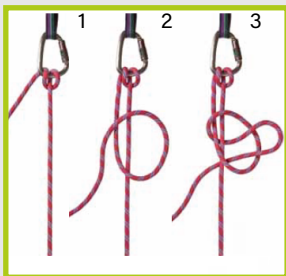
De beste aanbindknoop: veilig, simpel en eenvoudig visueel te controleren. Te gebruiken als directe aanbindmethode in het touw.

HELE MASTWORP



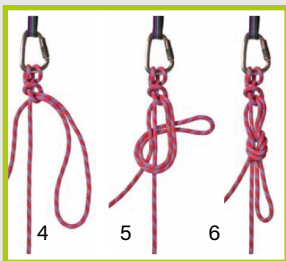
De hele mastworp is een ideale knoop om een zelfzekering te maken, liefst in combinatie met een safebiner. De lengte van de zelfzekering kan worden aangepast zonder dat de karabiner geopend hoeft te worden.

FIXEREN VAN DE HMS-ZEKERING



De hms kan snel met een slipsteek geblokkeerd worden (afb. 1-3),

bijvoorbeeld als je de handen vrij wilt hebben bij een redding.



De slipsteek wordt afgebonden met een zaksteek (afb. 4-6).

Outdoor experience

Eenheid van instructie



1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT

Alvorens van start te gaan met de activiteiten tref je een grondige voorbereiding.

Briefing door de hoofdinstructeur of eindverantwoordelijke aan het onthaal gebeurt mondeling en hierbij wordt de taakverdeling toegelicht.

Het materiaal klaarleggen/ophangen aan de rekken aan het adventure island:

- helmen
- klimgordels
- via ferrata sets
- deathride sets
- rescuebag
- EHBO

Installeren van de abseil en deathride:

- aanleggen rem van de deathride
- installeren safetylines instructeur en deelnemer/deathride
- Installeren abseiltouw en nazekertouw abseil
- EHBO binnen handbereik

2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE

2.1. MATERIAAL

Controleer het materiaal op veiligheid en functionaliteit.

Gordels: stiksels en inbindlus niet beschadigd – geen slijtage aan de banden – heup en beenlussen zijn maximaal uitgetrokken.



Via ferrata sets: carabiners sluiten goed en hebben geen slijtage – geen beschadiging aan de lus en stiksels.

Deathride sets: carabiners sluiten goed en heeft geen slijtage – katrol loopt goed en heeft geen beschadiging - geen beschadigingen aan lus en stiksels -

Carabiners: geen slijtage en sluiten goed

Helmen: helmen zijn schoon, bandjes sluitingen en binnenwerk zijn ok – geen beschadiging aan de helm

Rescuebag: is compleet en klaar voor gebruik. Onderdelen (carabiners , ladders , katrol , ID) vertonen geen slijtage en werken goed – touw is op de juiste manier opgeschoten in de rescuebag

Touwen: geen slijtage

Abseilacht: abseilacht is niet meer dan 10% ingesleten, vertoond geen beschadigingen

Materiaal dat niet aan deze voorwaarden voldoet, gaan na afloop van de activiteit naar Beveren-Waas ter herstelling of vervanging.

Dit wordt genoteerd in de logboek materiaal van de activiteit.

2.2. LOCATIE EN INSTALLATIE

Voor aanvang van de activiteiten wordt de locatie en installatie gecheckt.

Je controleert het terrein op :

- Wateroverlast
- Gladheid
- Beschadigde locatieinrichting
- Zwerfvuil
- Stormschade (enkel bij buitenlocaties)

Deze zaken rapporteer je aan de eindverantwoordelijke die de passende maatregelen zal nemen.

3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT

3.1. ONTVANGST DEELNEMERS

Je ontvangt de deelnemers en begeleidt hen naar het onthaal waar de deelnemerslijsten worden ingevuld en polsbandjes worden gegeven.

Let erop dat het nummer op de lijst overeenkomt met dat op het polsbandje!

Deelnemers kunnen er voor kiezen om hun waardevolle spullen op te bergen in een box met de groepskleur

Probeer de activiteiten tijdig te starten.

Indien een groep of persoon niet op tijd aanwezig kan zijn wordt er in overleg met de groep gewacht of gestart.

Bij twijfel overleg je met de eindverantwoordelijke.

Heet de deelnemers welkom en stel jezelf op een gepaste manier voor.

Dit is een belangrijk moment om contact te leggen met de groep. Hierbij is het belangrijk om je te profileren als instructeur

Let hierbij op je stemgebruik, houding en uitstraling.

Je licht het verloop van de activiteiten en de belangrijkste veiligheidsregels toe.

De instructeur vraagt de deelnemers of er geen bijzonderheden te melden zijn die van belang zijn in verband met de fysieke geschiktheid voor de activiteit (zwangerschap , rugproblemen , hartproblemen , ...)

Je verplaatst je in groep naar het adventure island

3.2. BRIEFING



Je geeft een inleidende instructie over :

- via ferrata
- deathride
- abseil

Deel de **gordels** uit aan de deelnemers – Laat de deelnemers eerst de heuplus aantrekken – niet te strak, men moet met een vlakke hand achter de gordel kunnen, maakt men een vuist dan moet deze achter de gordel blokkeren. Vervolgens de beenlussen aantrekken, niet te strak.

Controleer bij alle deelnemers of de gordel goed zit. Plaats vervolgens bij alle deelnemers de via ferrata set dmv een ankersteek aan de gordel. Controleer bij alle deelnemers of de set juist is geïnstalleerd.

Plaats vervolgens de deathride set idem met een ankersteek. Controleer ook bij alle deelnemers of de set juist is geïnstalleerd.

Hang de carabiners van de via ferrata set en de deathride set aan de draaglus van de gordel.

De gordel blijft aan tot op het einde van de activiteit.

Deel **de helmen** uit aan de deelnemers.

De helmen worden afgesteld met het binnenwerk.

De helm moet strak genoeg zitten, wat je kan testen door het hoofd voorover te buigen zonder dat je het kinbandje vast maakt.

De helm blijft dan op het hoofd zitten.

Maak vervolgens het kinbandje vast.

De helm blijft op tot op het einde van de activiteit.



Oefenparcours

Laat zien hoe je via ferrata set gebruikt, altijd maar 1 carabiners los maken bij het overklikken en de carabiner om en om plaatsen.

Elke deelnemer voert dit een keer uit.

Met de deelnemers naar het adventure Island

De deelnemers kunnen het adventure island bereiken via:

- Het trekvlot
- De touwbrug

De deelnemers die via de touwbrug naar het adventure island klimmen , zekeren zich met hun via ferrata set met de aangeleerde techniek van het overklimmen.

Ze klimmen een voor een naar het eiland en laten voldoende afstand tussen.

Maximum 4 deelnemers op de touwbrug.

Boven op het adventure island wachten ze tot iedereen boven is netjes achter de touwreling.

Eenmaal iedereen boven kan er gekozen worden voor :

- de via ferrata
- de abseil
- de death ride

De via ferrata

Alvorens met de de via ferrata te starten is er opnieuw een oefenparcours



Oefenparcours 2

De instructeur legt uit dat er een escape (4 in totaal) is om de 10 meter waar deelnemers kunnen uiklimmen.

Daar de moeilijkheidsgraad van het viaferrataparcours groter wordt , kan de instructeur beslissen om bijvoorbeeld uit te klimmen op de 2de escape.



De reden hiervoor kan zijn : timing , fysieke conditie , ...

De deelnemers laten voldoende afstand tussen

Boven op het adventure island wachten de deelnemers tot iedereen boven is netjes achter de touwreling.

Voor rescue , zie aparte instructie

De deathride

één instructeur begeeft zich naar de overkant om de rem te bedienen, de andere instructeur staat bij de instap en is gezekerd door middel van een lifeline.

Wanneer de instructeur aan de overkant gereed is plaats deze een vuist op zijn hoofd voor OK, is deze niet gereed of zijn er problemen dan maakt hij een kruis met zijn armen.

Wanneer de instructeur gereed is laat je de deelnemer naar de instap komen waarbij de instructeur eerst de deelnemer vast maakt aan de lifeline.

Bevestig vervolgens de katrol van de deelnemer op de staalkabel.

Wanneer de deelnemer te klein is van gestalte , kan je het opstapje gebruiken.

Controleer of de deelnemer mag gaan en plaats een vuist op je hoofd om de communiceren met de instructeur aan de andere zijde.

Wanneer de instructeur zijn vuist op zijn hoofd plaatst kan je de lifeline van de deelnemer los maken.

De deelnemers mag nu zippen op de deathide.

Regels hierbij zijn :

- niet op de kop gaan hangen
- rustig gaan hangen.

Erg lichte deelnemers mag de instructeur eventueel een extra zetje geven.

De deelnemers die losgemaakt zijn van de staalkabel , gaan netjes opzij staan zodat ze de instructeur die remt niet hinderen of het risico lopen te botsen met de deelnemer die van het eiland zipt .

Als de laatste deelnemers is gearriveerd neemt de instructeur aan de andere zijde de deelnemers mee terug naar het adventure island met het trekvlot.

De abseil

De instructeur staat bij de instap van de abseil en is gezekerd door middel van een lifeline.

Instructeur ontvangt de eerste deelnemer en maakt als eerste handeling het nazekestouw (dynamisch) vast aan de deelnemer (inbindlus van de gordel)

De deelnemer verplaatst zich vervolgens naar de installatie

De instructeur maak vervolgens de abseilacht met het touw vast aan de inbindlus van de deelnemer.

De abseil acht wordt geïnstalleerd L en R van het nazekestouw, afhankelijk of de deelnemer L of R-handig is.

De deelnemer kan nu abseilen: langzaam achterover hangen, benen spreiden, twee handen onder het touw en langzaam zakken.

Gaat de deelnemer te snel dan kan de instructeur ingrijpen met het nazekestouw.

De deelnemers die geabseild hebben gaan netjes opzij staan zodat ze niet het risico lopen te botsen met de deelnemer die abseilt.

4. E.V.I. TIJDENS DE ACTIVITEIT

4.1. MONITORING

Je monitort de naleving van de veiligheidsregels en houdt de tijdsduur (van belang in rotatiesysteem) in het oog.

4.2. VEILIGHEID

Veiligheid is topprioriteit tijdens en naast de activiteit.

Ook klantvriendelijkheid staat centraal.

Je stimuleert deelnemers met inachtnaam van alle veiligheidsregels.

De deelnemers moeten naar huis gaan met een fijne herinnering aan Stafort.

5. E.V.I. – AFSLUITING

De activiteiten afsluiten doe je met de nodige aandacht voor de deelnemers en het materiaal.

Daarom is het belangrijk om rekening te houden met volgende zaken:

Je verzamelt de deelnemers op de plaats waar je de inleidende instructie hebt gegeven.

Deelnemers mogen pas verder als alles ingeleverd is.

Je hangt de gordels en de PBM op het rek.

6. E.V.I. – NAZORG NA DE ACTIVITEITEN

Controleer het gebruikte materiaal op eventuele schade.

Je ruimt het materiaal op en legt het op zijn originele plaats.

Hang eventuele nat geworden materiaal goed uit om te drogen.

Vergeet het materiaal logboek niet in te vullen!

7. BIJLAGEN

Locatie

Veiligheidsregels

Door inschrijving op de deelnemerslijst aanvaarden de deelnemers de veiligheidsregels steeds na te leven.

De regels worden voor aanvang van het spel steeds uitgelegd en zijn op een zichtbare plaats na te lezen.

De deelnemers dragen zorg voor het ter beschikking gestelde materiaal.

De deelnemers respecteren fauna en flora op en rond het fort van Stabroek

Daden of handelingen die de eigen veiligheid van de deelnemer en/of de andere deelnemers en derden in gevaar kunnen brengen zijn verboden

Rescue outdoor exp.

Eenheid van instructie



INLEIDING

Reddingen bij de activiteit outdoor experience gebeuren slechts door instructeurs die daarvoor zijn opgeleid. Ze beschikken over de nodige kennis en ervaring.

Essentieel hierbij is dat er snel de juiste actie wordt ondernomen. Bij een val op de via ferrata bijvoorbeeld kan met assistentie van een touwladder de deelnemer geholpen worden om naar de eerste exit te klimmen.

Wanneer een deelnemer hiertoe niet meer in staat is, wordt de deelnemer van de via ferrata gehaald. De gebruikte technieken worden hieronder toegelicht.

Heb bij de actie ook aandacht voor de andere deelnemers dan de betrokken deelnemer en de veiligheid van de instructeur.

RESCUEBAG

Alvorens met de activiteit te starten wordt de rescuebag gecontroleerd op inhoud en functionaliteit van de inhoud

De rescuebag bevat :

- statisch reddingstouw
- 2 stalen carabiners
- petzl touwladder
- petzl grigri
- petzl id
- handschoenen
- petzl jag takelset ***
- camp takelset ***
- touwsnijder ***
- EHBO set



RESCUE VIA FERRATA :

Bij de via ferrata is de uitgevoerde rescue actie afhankelijk van een aantal situaties:

Is de deelnemer in staat verder te klimmen en zelfstandig naar de eerste exit te klimmen.
Hiervoor is assistentie van de instructeur met een touwladder de aangewezen actie.

Is de deelnemer niet in staat verder te klimmen,
dan wordt de deelnemer van de via ferrata gehaald.
Hiervoor is actie van de instructeur met een takel de aangewezen actie.

De plaats op de via ferrata bepaalt ook de actie (begin, einde, vlakbij exit via ferrata) daar de instructeur bij een exit snel bij de betrokken deelnemer is.

Gebruik petzl jag rescue

Het systeem werkt erg eenvoudig.

Petzl heeft een takelsysteem met daaraan een ID aangebracht, zodat de lifeline/beveiliging van de deelnemer/slachtoffer ontspannen kan worden en losgemaakt van de via ferrata of deathide.

De set bestaat uit :



Handleiding bij de via ferrata

Plaats de carabiner van het ophangpunt op de beveiligingskabel van de via ferrata.

Werp vervolgens de rescuebag in de boot, waar de andere instructeur klaar staat.

Plaats de carabiner welke uit de ID komt aan de inbindlus van de deelnemer / slachtoffer.

Takel vervolgens het slachtoffer omhoog met de takelset. Tijdens het takelen zal het touw van de takel automatisch blokkeren.

De spanning van de beveiligingslijn van de deelnemer / slachtoffer zal hierdoor afnemen, zodat deze losgekoppeld kan worden van de staalkabel.

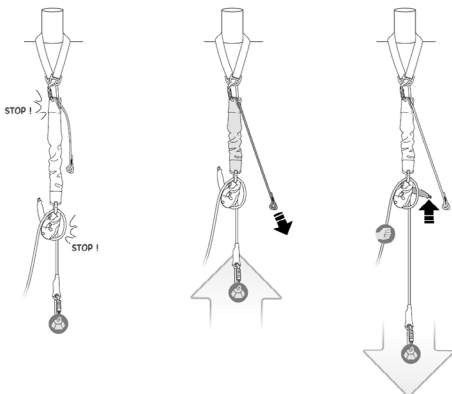
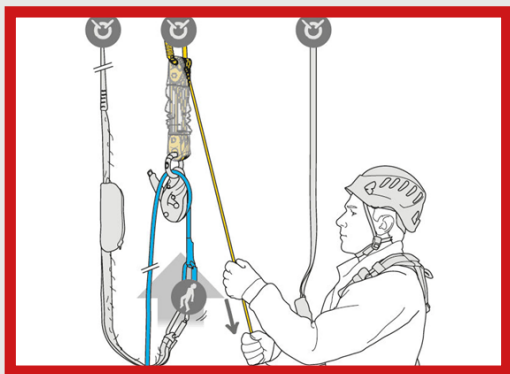
Laat vervolgens deelnemer/slachtoffer zakken met behulp van de ID.

Begeleid de ID met twee handen zoals op de afbeelding.

Wanneer de ID vast slaat moet je deze eerst deblokkeren.

Wanneer de deelnemer/slachtoffer beneden is mag hij / zij zich los maken van het touw. De carabiner blijft hierbij aan het touw vastzitten.





Op de jag zitten twee remsystemen.

De eerste d.m.v. een traxion bovenin de takel en de andere zit in de ID.

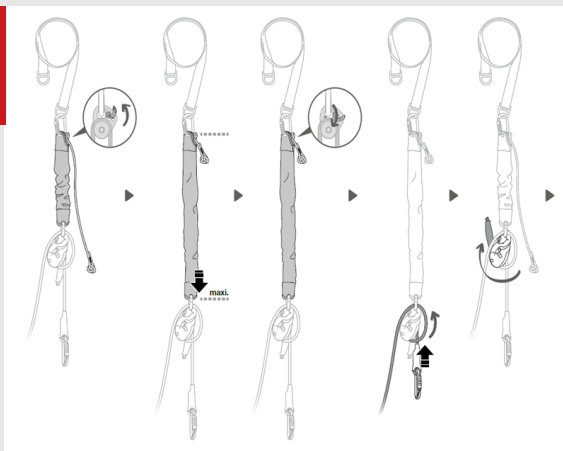
Zorg altijd dat het touw goed strak staat tussen de ID en de deelnemer.

Takel vervolgens het slachtoffer omhoog.

Voor het laten zakken van de deelnemer beweeg je de hendel van de ID omhoog.

Begeleid het touw goed zodat het laten zakken soepel verloopt .

Wanneer de deelnemer (te) zwaar is kan je ook gebruik maken van het touwladder en je kan de deelnemer ook mee laten trekken aan de takel.



Voor aanvang van de activiteit wordt de rescueboot klaar gelegd. Deze wordt gebruikt om de deelnemer in te laten zakken bij een rescue boven het water. De rescueboot wordt gevaren door een andere instructeur.

Na gebruik van de rescueset moet je het takelsysteem weer ontspannen en maximaal uit strekken.

Ook het touw welke uit de ID komt moet je weer binnen halen tot een acceptabele lengte.

Om de takel te deblokken haal je de rode hendel van de traxion omhoog. Na het uittrekken van de takel deze rode hendel weer terug plaatsen. Deblokkeer vervolgens de ID.

Schiet het touw netjes op in de touwzak om deze bij een volgende redding eenvoudig terug te gebruiken.



RESCUE DEATHRIDE :

Stel dat een deelnemer in het midden van de deathride zou vastzitten door een vastgelopen tandem. Een optie is dat de instructeur met het bootje naar de deelnemer vaart.

De andere instructeur laat zich langzaam zakken via de deathride tot bij de deelnemer.

Bij aankomst voert de instructeur de rescue uit met de takel.

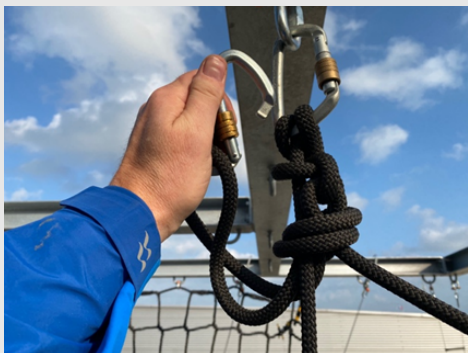
Een andere optie is dat de deelnemer met een touw naar de kant wordt getrokken.

RESCUE ABSEIL



Je trekt de slipsteek uit het abseiltouw en laat uiteindelijk langzaam de halve mastworp lopen. Hierdoor neemt geleidelijk de spanning op het touw af en zal volledig worden overgenomen door het nazekertouw.

Je kan het nazekertouw stevig vasthouden of afbinden met een slipsteek met veiligheidsknoop.



Vraag de deelnemer om weg te kijken en zeg wat je gaat doen.

Roep naar beneden het commando "pas op touw!" en werp het touw over de schouder van de deelnemer.

Het abseiltouw ligt nu beneden.

Laat de deelnemer nu het laatste stukje rustig zakken met het zekertouw.

Als de deelnemer veilig op de grond staat, moet deze de acht in het abseiltouw laten zitten.

Het nazekertouw moet losgekoppeld worden en daaraan komt ook de carabiner met de acht (verbonden met de statische lijn).

Takel vervolgens de statische lijn omhoog en installeer deze weer op de juiste manier.



Eenheid van instructie



1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT

Alvorens van start te gaan met de activiteiten tref je een grondige voorbereiding. Briefing door de

- hoofdinstructeur of eindverantwoordelijke aan het onthaal.

Dit gebeurt mondeling en hierbij wordt de taakverdeling toegelicht.

- Deelnemerslijsten, polsbandjes en box voor waardevolle voorwerpen klaarleggen aan het onthaal.
- Het materiaal klaarleggen:
 - Boten (ook instructeurskajaks)
 - Peddels
 - Zwemvesten in de juiste maten

2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE

2.1. MATERIAAL

Controleer het materiaal op functionaliteit en veiligheid.

Bij de zwemvesten worden de sluitingen gecontroleerd en eventueel beschadigde zwemvesten worden opzij gelegd.

Boten en peddels worden visueel gecontroleerd op schade. Controle van het materiaal gebeurt zowel, voor , tijdens als na de activiteit.

Bij schade wordt dit genoteerd in de logboek materiaal van de activiteit. Aan het object wordt een label gehangen met daarop de datum, probleem en de naam van de instructeur die de materiaallijst heeft ingevuld.

Deze objecten worden meegenomen naar de maatschappelijke zetel voor herstelling of vervanging.

2.2. LOCATIE

Voor aanvang van de activiteiten wordt de locatie gecheckt.

Je controleert het water van de waterwal rond het fort op :

- Waterstand
- Zwerfvuil in het water
- Stormschade

In geval van noodweer en/of bliksem wordt de activiteit onmiddellijk stopgezet.

Deze zaken rapporteer je aan de eindverantwoordelijke die de passende maatregelen zal nemen.

3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT

3.1. ONTVANGST DEELNEMERS

Je ontvangt de deelnemers en begeleidt hen naar het onthaal waar de deelnemerslijsten worden ingevuld en polsbandjes worden gegeven.

Let erop dat het nummer op de lijst overeenkomt met dat op het polsbandje!

Deelnemers kunnen er voor kiezen om hun waardevolle spullen op te bergen.
Dit wordt gedaan in een box met de kleur van de polsbandjes

Er bestaat een mogelijkheid om een gsm mee te nemen in een waterdichte box.

In de kleedkamers trekken de deelnemers passende kledij aan , aangepast aan de weersomstandigheden..

Je verzamelt de deelnemers op het terras.
Tracht de activiteiten tijdig te starten.

Wanneer een of meerdere personen niet op tijd aanwezig kan of kunnen zijn , wordt er in overleg gewacht of gestart.
Bij twijfel overleg je met de eindverantwoordelijke.

Heet de deelnemers welkom en stel jezelf op een gepaste manier voor. Dit is een belangrijk moment om contact te leggen met de deelnemers.
Hierbij is het belangrijk om je te profileren als instructeur. Let hierbij op je stemgebruik, houding en uitstraling.

Je licht de activiteit en de veiligheidsregels toe.

3.2.BRIEFING

Alvorens de activiteiten te starten worden de activiteit en de veiligheidsregels toegelicht.

Aan de deelnemers wordt gevraagd of ze kunnen zwemmen of in het bezit zijn van een zwembrevet.

Slechts de deelnemers die kunnen zwemmen of in het bezit zijn van een zwembrevet kunnen deelnemen.

De deelnemers nemen een passende zwemvest (deze hebben verschillende maten) en trekken deze aan.

Daarna wordt er een initiatie gegeven over de peddels en het gebruik van de peddels. Hoe wordt de peddel vastgehouden (het handvat en het midden van de peddel) en hoe wordt er gepeddeld. Peddels worden niet gebruikt om mee te slaan.

Als iedereen de passende zwemvest heeft en de initiatie van de peddels en hoe te peddelen is gebeurd, wordt de deelnemers een boot toegewezen.

Om veilig in te stappen wordt gevraagd om in het midden in de boot in te stappen en het gewicht laag te houden. De boot wordt met de landvast dicht bij de oever of steiger gehouden. De landvast wordt in de boot gelegd en de deelnemers kunnen vertrekken.

Bij het varen blijven de deelnemers steeds zitten op de bankjes van de boten. Rechtstaan in de boot kan tot stabiliteitsproblemen leiden met het risico om in het water te vallen. De deelnemers wordt gevraagd op een aangeduide plaatst te verzamelen en te wachten op verdere instructies, zoals de te bepalen vaarrichting.

Pas als de instructeur deze heeft gegeven wordt er gestart.



4. E.V.I. TIJDENS DE ACTIVITEIT

4.1. MONITORING

Je monitort de naleving van de veiligheidsregels
Bij niet naleving wordt er ingegrepen.

Het is verboden om zonder toestemming de boot
te verlaten en deze aan de over van de waterwal
achter te laten.

4.2. VEILIGHEID

Veiligheid is onze topprioriteit !

Naast veiligheid staat klantvriendelijkheid centraal.
De deelnemers moeten naar huis gaan met een
fijne herinnering aan Stafort.

4.3 SPELMODES

Om wat variatie te geven aan de activiteiten kan je
ervoor kiezen om verschillende spelmoden toe te
passen (in functie van de gelegenheid).

Je kan kiezen uit:

- Race met teams
- Behendigheid
- Peddelspel (op de oever)
- Zoektocht op de waterwal rond het fort.

5. E.V.I. AFSLUITING

De activiteiten afsluiten doe je met de nodige
aandacht voor de deelnemers en het materiaal.

Daarom is het belangrijk om rekening te houden
met volgende zaken:

Net zoals bij het instappen , gebeurt het uitstappen
met de nodige voorzichtigheid.

De boot wordt met een landvast dicht bij de
oever of steiger gehouden. De deelnemers die
uitstappen houden hun gewicht laag en stappen
in het midden van de boot uit om de stabiliteit te
bewaren.

Als de deelnemers zijn uitgestapt worden de peddels met handvat naar beneden en peddelblad naar boven terug in de ton van de peddels opgeborgen.

De zwemvestjes worden netjes terug op de tafel gelegd (om te vermijden dat ze vuil worden).

De instructeur ziet hierop toe.

6. NAZORG NA DE ACTIVITEIT

Je ruimt het materiaal op en zet het op zijn originele plaats:

- Boten in het rek
- Peddels in de ton (handvat naar beneden, peddelblad naar boven)
- Zwemvesten netjes opbergen

Hang eventuele natte zwemvesten op om te drogen

Vergeet het logboek materiaal niet!

7. BIJLAGEN

Veiligheidsregels varen

De deelnemers dragen gepaste kledij voor de activiteit varen, aangepast aan de weersomstandigheden.

In geval van noodweer en/of bliksem wordt de activiteit onmiddellijk stopgezet

Aan de deelnemers wordt gevraagd of ze kunnen zwemmen of in het bezit zijn van een zwembrevet.

Slechts de deelnemers die kunnen zwemmen of in het bezit zijn van een zwembrevet kunnen deelnemen.

De deelnemers nemen een passende zwemvest (deze hebben verschillende maten) en trekken deze aan. De instructeur controleert of de deelnemers een passende zwemvest hebben aangetrokken en de sluitingen.

Daarna wordt er een initiatie gegeven over de peddels en het gebruik van de peddels. Hoe wordt de peddel vastgehouden (het handvat en het midden van de peddel) en hoe wordt er gepeddeld.

Peddels worden niet gebruikt om mee te slaan. Als iedereen de passende zwemvest heeft en de initiatie van de peddels en hoe te peddelen is gebeurd, wordt de deelnemers een boot toegewezen.

Om veilig in te stappen wordt gevraagd om in het midden in de boot in te stappen en het gewicht laag te houden. De boot wordt met de landvast dicht bij de oever of steiger gehouden. De landvast wordt in de boot gelegd en de deelnemers kunnen vertrekken.

Bij het varen blijven de deelnemers steeds zitten op de bankjes van de boten. Rechtstaan in de boot kan tot stabiliteitsproblemen leiden met het risico om in het water te vallen.

De deelnemers wordt gevraagd op een aangeduide plaatst te verzamelen en te wachten op verdere instructies, zoals de te bepalen vaarrichting.

Pas als de instructeur deze heeft gegeven wordt er gestart.

Net zoals bij het instappen, gebeurt het uitstappen met de nodige voorzichtigheid.

De boot wordt met een landvast dicht bij de oever of steiger gehouden. De deelnemers die uitstappen houden hun gewicht laag en stappen in het midden van de boot uit om de stabiliteit te bewaren.

Als de deelnemers zijn uitgestapt worden de peddels met handvat naar beneden en peddelblad naar boven terug in de ton van de peddels opgeborgen.

De zwemvestjes worden netjes terug op de tafel gelegd (om te vermijden dat ze vuil worden)

Paintball

Eenheid van instructie



1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT

Alvorens van start te gaan met de activiteiten tref je een grondige voorbereiding.

- Briefing door de hoofdinstructeur of eindverantwoordelijke aan het onthaal.

Dit gebeurt mondeling en hierbij wordt de taakverdeling toegelicht.

- Overalls klaarleggen in de kleedkamer
- Deelnemerslijsten, polsbandjes en box voor waardevolle voorwerpen klaarleggen aan het onthaal
- Het materiaal klaarleggen:
 - Paintballs
 - CO² flessen
 - Markers
 - Maskers
- Materiaal gebruiksklaar maken:
 - Marker voorzien van CO² fles
 - Laden van 100 paintballs
 - Plaatsen van loopbeschermer op marker
 - Marker op het rek plaatsen
- Klaarleggen van materiaal op het speelveld:
 - Twee vlaggen
 - Twee vestjes
 - Paintballs en maatbeker voor refills paintball
 - Groene box voor volle CO₂ flessen
 - Rode box voor lege CO₂ flessen
 - Trouble-shooting box met loopreiniger
 - Box met keukenrol en anti-dampspray in veilige zone om maskers te reinigen
 - Eventueel schild voor vrijgezel
 - Afvalcontainers in de veilige zone plaatsen (restafval en pmd)



2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE

2.1 MATERIAAL

Controleer het materiaal op functionaliteit en veiligheid.

Alle markers, maskers en CO² flessen die niet meer veilig of functioneel zijn moeten in de hiervoor aangewezen box gedeponeerd worden.

Dit geldt zowel voor controle van materiaal, voor, tijdens en na de activiteit.

Dit wordt genoteerd in het logboek materiaal van de activiteit.

Deze box gaat na afloop van de activiteit voor herstel of vervanging naar Beveren-Waas.

Aan het object wordt een label gehangen met daarop de datum, probleem en de naam van de instructeur die de materiaallijst het heeft ingevuld.

2.2 LOCATIE

Voor aanvang van de activiteiten wordt de locatie gecheckt.

Je controleert het terrein op :

- Wateroverlast
- Gladheid
- Beschadigde locatieinrichting
- Zwerfvuil
- Stormschade (enkel bij buitenlocaties)

Deze zaken rapporteer je aan de eindverantwoordelijke die de passende maatregelen zal nemen.

3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT

3.1 ONTVANGST DEELNEMERS

Je ontvangt de deelnemers en begeleidt hen naar het onthaal waar de deelnemerslijsten worden ingevuld en polsbandjes worden gegeven.

Let erop dat het nummer op de lijst overeenkomt met dat op het polsbandje!

Deelnemers kunnen er voor kiezen om hun waardevolle spullen op te bergen.
Dit wordt gedaan in een box met de kleur van de polsbandjes
Laat de deelnemers hier zelf over beslissen!

In de kleedkamers trekken de deelnemers hun overall aan.
Vraag de deelnemers of ze bij het einde van de activiteiten de overall niet binnenstebuiten teruggeven.

Je verzamelt de deelnemers op het terras.
Tracht de activiteiten tijdig te starten.
Wanneer een of meerdere personen niet op tijd aanwezig kan of kunnen zijn , wordt er in overleg gewacht of gestart.
Bij twijfel overleg je met de eindverantwoordelijke.

Heet de deelnemers welkom en stel jezelf op een gepaste manier voor. Dit is een belangrijk moment om contact te leggen met de deelnemers.
Hierbij is het belangrijk om je te profileren als instructeur. Let hierbij op je stemgebruik, houding en uitstraling.

Je licht kort het spelverloop en de veiligheidsregels toe. Deze herhaal je op latere basis nog een keer.

Je neemt de deelnemerslijst met je mee naar het terrein.

3.2 VERKENNEN TERREIN EN BRIEFING

Je geeft een korte rondleiding op het terrein en duidt de verschillende zones aan:

- Spelzones met kampen
- Verboden zones
- Veilige zone

Doseer de informatie die je geeft om de aandacht van de groep te behouden.

Het spelverloop kan je in de kampen toelichten. Bij aankomst op de binnenplaats, leg je uit hoe de marker werkt met bijhorende veiligheidsregels. Dit onderbouw je met een korte demonstratie.

Je maakt een groepsindeling:

even nummers vs. oneven nummers

Je geeft een korte uitleg over het aanpassen van het maskerformaat.

Je vermeldt ook dat de maskers met de nodige zorg moeten behandeld worden.

Je verdeelt de maskers per deelnemer :

- Even nummers = zwarte maskers
- Oneven nummer = groene maskers

Je deelt vervolgens de markers uit en laat de deelnemers kort oefenen op de schietstand.

Let op: schieten gebeurt altijd met de maskers op !

Je laat de groepen vertrekken naar de kampen. Je laat elke groep verzamelen met de instructeur in hun toegewezen kamp.

Spreek met je collega instructeur een signaal af om te laten weten wanneer hij of zij klaar is om het spel te starten.

Het spel starten doe je door middel van een fluitsignaal.

Het spel eindigen gebeurt door drie opeenvolgende fluitsignalen.



4. EVI TIJDENS DE ACTIVITEIT

4.1 MONITORING

Je monitort de naleving van zowel de spel- en veiligheidsregels en houdt de tijdsduur van de spelmoden in het oog.

Je volgt het spelverloop zowel in de veilige zone als in de spelzones.

4.2 AANVULLEN VAN CO2 EN PAINTBALLS

Tijdens het spel voorzie je de deelnemers van extra co2 en paintballs.

Extra paintballs kan enkel tussen de spellen door. Je vraagt deelnemers om hun polsbandje te tonen, daarna zet je een streep achter hun nummer/naam en vul je de paintballs aan.

Dit gebeurt conform het BSP-principe = bandje tonen, streepje trekken en paintballs aanvullen.

Het aantal paintballs om bij te vullen is 70 paintballs per keer en dat doe je door middel van een aparte maatbeker.

4.3 VEILIGHEID NAAST KLANTVRIENDELIJKHEID

Veiligheid is onze topprioriteit !

In de veilige zone wordt er niet geschoten en zijn de loopbeschermers steeds op de lopen geplaatst.

Naast veiligheid staat klantvriendelijkheid centraal. De deelnemers moeten naar huis gaan met een fijne herinnering aan Stafort.



4.4 SPELMODES

Om wat variatie te geven aan de activiteiten kan je ervoor kiezen om verschillende spelmoden toe te passen (in functie van de gelegenheid).

Je kan kiezen uit:

- Capture the flag
- Captain
- Team deathmatch (met respawn)
- Ammunition depot
- Search & destroy
- Bachelor game
- ...

5. EVI AFSLUITING

De activiteiten afsluiten doe je met de nodige aandacht voor de deelnemers en het materiaal. Daarom is het belangrijk om rekening te houden met volgende zaken:

- Je informeert de deelnemers over de resterende tijd voor een laatste spel. Dit is belangrijke informatie voor zij die nog extra paintballs zouden willen nemen.
- Als het tijd is om te stoppen, wordt er meestal een laatste spel gespeeld met respawn (op deze manier kunnen alle paintballs opgebruikt worden).
- Bij het laatste spel let je extra op de veiligheid. Hier bestaat de kans dat deelnemers het laatste uit de kast halen om af te sluiten. Dit kan echter voor gevaarlijke situaties zorgen en dat moet ten allen tijden vermeden worden!
- Het spel sluit je af met drie luide fluitsignalen.
- Je deelt een eventuele score mee en bedankt alle deelnemers voor hun inzet. Nadien verwijst je ze door naar beneden om hun materiaal te laten inleveren en ze te laten omkleden.
- Vraag hierbij om de overalls niet binnenstebuiten af te geven
- Een instructeur vangt beneden de deelnemers op.
- Deelnemers mogen verder als alles ingeleverd is. Heeft een deelnemer niet alles ingeleverd? Dan noteer je dit achter de naam van de deelnemer in kwestie.



- Je plaatst de markers op de vaste plek op het rek
- Deelnemers die zich hebben omgekleed kunnen komen afrekenen.
- De deelnemerslijst is hierin een belangrijk onderdeel en moet om deze reden ook zo snel mogelijk aanwezig zijn aan het onthaal.

6. NAZORG NA DE ACTIVITEIT

Je ruimt het materiaal op en zet het op zijn originele plaats.

- Je demonteert de **markers** op een veilige manier
- De markers maak je proper met water en indien nodig de hopper aan de binnenkant
- Plaats 10 markers in de daarvoor voorziene boxen

- Vul de **CO² flessen** en deponeer ze in de groene boxen (vullen CO² flessen, zie bijlage) Let op: zorg dat de groene boxen niet te vol zitten. Zo kunnen ze te zwaar worden en vallen er mogelijks flessen uit (beschadigingen)
Vul indien nodig de grote CO² cilinders aan (vullen grote CO² cilinders, zie bijlage)

Hang eventuele natte vlaggen en vesten op om te drogen

- Leg de gebruikte **maskers** met het vizier naar boven in de mand
- Leg de niet gebruikte maskers met het vizier naar beneden in de mand
- Vergeet de box voor herstel niet!
- Vergeet het logboek materiaal niet !
- Laat het lokaal van het paintballmateriaal netjes achter, leg de geselecteerde vuilnis in de bestelwagen, sluit het lokaal af en licht uit voor je vertrekt!

Zones (zie drive)

Vullen van CO 2 flessen (zie drive)

Vervangen van grote CO 2 fles (zie drive)

Spel- en veiligheidsregels

Door inschrijving op de deelnemerslijst aanvaarden de deelnemers de spel- en veiligheidsregels steeds na te leven.

De regels worden voor aanvang van het spel steeds uitgelegd en zijn op een zichtbare locatie op het terrein na te lezen.

Voor aanvang van het spel, wordt het spelterrein verkend door de deelnemers en de instructeur.

Er zijn drie (3) zones op het terrein (zie map in bijlage)

Veilige zone: Centraal op het terrein. Hier wordt niet geschoten en wordt de marker op safe gezet met de loopbeschermer op.

Speelzone: Hier wordt gespeeld.

Verboden zone: Hier wordt niet gespeeld.

Voor aanvang van het spel is er een initiatie van de paintballmarkeerder:

Veiligheidsregels m.b.t. de paintballmarkeerder (minimum schietafstand van 10 meter, veiligheid paintballmarkeerder en loopbeschermer)

Gebruik geen reeds afgeschoten paintballs.

Voor aanvang van het spel is er een initiatie over het correct dragen van het paintballmasker

Maskers worden tijdens het spel steeds opgezet. Bij het niet naleven van deze regel legt de instructeur de activiteiten stil.
Een spel start en eindigt met een fluitsignaal



Deelnemers zijn verplicht als ze vaststellen dat een deelnemer deze verplichting niet naleeft, hem hierop te wijzen en het is verboden naar een deelnemer die zijn masker niet opheeft te schieten.

Tussen de spellen door wordt er niet geschoten. De richtlijnen van de begeleiders worden door de deelnemers strikt nageleefd.

Gebruik van pyrotechnische elementen is strikt verboden.

Respecteer het geleend materiaal en de omgeving van het fort.

Daden of handelingen die de eigen veiligheid van de deelnemer en/of de andere deelnemers en derden in gevaar kunnen brengen zijn verboden (klimmen in bomen).

Kidspaintball

Eenheid van instructie



1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT

Alvorens van start te gaan met de activiteiten tref je een grondige voorbereiding.

- Briefing door de hoofdinstructeur of eindverantwoordelijke aan het onthaal.
Dit gebeurt mondeling en hierbij wordt de taakverdeling toegelicht.
- Overalls klaarleggen in de kleedkamer
- Deelnemerslijsten, polsbandjes en box voor waardevolle voorwerpen klaarleggen aan het onthaal
- Het materiaal klaarleggen:
 - Paintballs
 - Markers
 - Maskers
- Materiaal gebruiksklaar maken:
 - Laden van 20 paintballs
 - Plaatsen van loopbeschermer/loopstop op marker
- Klaarleggen van materiaal op het speelveld:
 - Twee vlaggen
 - Twee vestjes
 - Paintballs en maatbeker voor refills paintball
 - Trouble-shooting box met loopreiniger
 - Box met keukenrol en anti-dampspray in veilige zone om maskers te reinigen
 - Afvalcontainers in de veilige zone plaatsen (restafval en pmd)



2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE

2.1. MATERIAAL

Controleer het materiaal op functionaliteit en veiligheid.

Alle markers, maskers en CO² flessen die niet meer veilig of functioneel zijn moeten in de hiervoor aangewezen box gedeponereerd worden.

Dit geldt zowel voor controle van materiaal, voor, tijdens en na de activiteit.

Dit wordt genoteerd in het logboek materiaal van de activiteit.

Deze box gaat na afloop van de activiteit voor herstel of vervanging naar Beveren-Waas.

Aan het object wordt een label gehangen met daarop de datum, probleem en de naam van de instructeur die de materiaallijst het heeft ingevuld.

2.2. LOCATIE

Voor aanvang van de activiteiten wordt de locatie gecheckt.

Je controleert het terrein op :

- Wateroverlast
- Gladheid
- Beschadigde locatieinrichting
- Zwerfvuil
- Stormschade (enkel bij buitenlocaties)

Deze zaken rapporteer je aan de eindverantwoordelijke die de passende maatregelen zal nemen.

3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT

3.1. ONTVANGST DEELNEMERS

Je ontvangt de deelnemers en begeleidt hen naar het onthaal waar de deelnemerslijsten worden ingevuld en polsbandjes worden gegeven.

Let erop dat het nummer op de lijst overeenkomt met dat op het polsbandje!

Deelnemers kunnen er voor kiezen om hun waardevolle spullen op te bergen.
Dit wordt gedaan in een box met de kleur van de polsbandjes
Laat de deelnemers hier zelf over beslissen!

In de kleedkamers trekken de deelnemers hun overall aan.

Vraag de deelnemers of ze bij het einde van de activiteiten de overall niet binnenstebuiten teruggeven.

Je verzamelt de deelnemers op het terras.
Tracht de activiteiten tijdig te starten.
Wanneer een of meerdere personen niet op tijd aanwezig kan of kunnen zijn , wordt er in overleg gewacht of gestart.
Bij twijfel overleg je met de eindverantwoordelijke.

Heet de deelnemers welkom en stel jezelf op een gepaste manier voor. Dit is een belangrijk moment om contact te leggen met de deelnemers.
Hierbij is het belangrijk om je te profileren als instructeur. Let hierbij op je stemgebruik, houding en uitstraling.

Je licht kort het spelverloop en de veiligheidsregels toe. Deze herhaal je op latere basis nog een keer.

Je neemt de deelnemerslijst met je mee naar het terrein.

3.2.VERKENNEN TERREIN EN BRIEFING

Je geeft een korte rondleiding op het terrein en duidt de verschillende zones aan:

- Spelzones met kampen
- Verboden zones
- Veilige zone

Doseer de informatie die je geeft om de aandacht van de groep te behouden.

Het spelverloop kan je in de kampen toelichten. Bij aankomst op de binnenplaats, leg je uit hoe de marker werkt met bijhorende veiligheidsregels. Dit onderbouw je met een korte demonstratie

Je maakt een groepsindeling:

even nummers vs. oneven nummers

Je geeft een korte uitleg over het aanpassen van het maskerformaat.

Je vermeldt ook dat de maskers met de nodige zorg moeten behandeld worden

Je verdeelt de maskers per deelnemer :

Even nummers = zwarte maskers

Oneven nummer = groene maskers

Je deelt vervolgens de markers uit en laat de deelnemers kort oefenen op de schietstand.

Let op: schieten gebeurt **altijd** met de maskers op!

Je laat de groepen vertrekken naar de kampen. Je laat elke groep verzamelen met de instructeur in hun toegewezen kamp.

Spreek met je collega instructeur een signaal af om te laten weten wanneer hij of zij klaar is om het spel te starten.

Het spel starten doe je door middel van een fluitsignaal.

Het spel eindigen gebeurt door drie opeenvolgende fluitsignalen.



4. EVI TIJDENS DE ACTIVITEIT

4.1. MONITORING

Je monitort de naleving van zowel de spel- en veiligheidsregels en houdt de tijdsduur van de spelmoden in het oog.

Je volgt het spelverloop zowel in de veilige zone als in de spelzones.

4.2 AANVULLEN VAN PAINTBALLS

Extra paintballs kan enkel tussen de spellen door. Het aantal paintballs om bij te vullen is 20 paintballs per keer en dat doe je door middel van een aparte maatbeker

4.3 VEILIGHEID NAAST KLANTVRIENDELIJKHEID

Veiligheid is onze topprioriteit !

In de veilige zone wordt er niet geschoten en zijn de loopbeschermers steeds op de lopen geplaatst. Naast veiligheid staat klantvriendelijkheid centraal.

De deelnemers moeten naar huis gaan met een fijne herinnering aan Stafort.

4.4 SPELMODES

Om wat variatie te geven aan de activiteiten kan je ervoor kiezen om verschillende spelmoden toe te passen (in functie van de gelegenheid) . Je kan kiezen uit:

- Capture the flag
- Captain
- Team deathmatch
- ...



5. EVI AFSLUITING

De activiteiten afsluiten doe je met de nodige aandacht voor de deelnemers en het materiaal. Daarom is het belangrijk om rekening te houden met volgende zaken:

- Als het tijd is om te stoppen, wordt er meestal een laatste spel gespeeld met respawn (op deze manier kunnen alle paintballs opgebruikt worden).
- Bij het laatste spel let je extra op de veiligheid. Hier bestaat de kans dat deelnemers het laatste uit de kast halen om af te sluiten. Dit kan echter voor gevaarlijke situaties zorgen en dat moet ten allen tijden vermeden worden!
- Het spel sluit je af met een luid fluitsignaal.
- Je deelt een eventuele score mee en bedankt alle deelnemers voor hun inzet.
- Nadien verwijst je ze door naar beneden om hun materiaal te laten inleveren en ze te laten omkleden. Vraag hierbij om de overalls niet binnenstebuiten af te geven.
- Een instructeur vangt beneden de deelnemers op.

6. NAZORG NA DE ACTIVITEIT

Je ruimt het materiaal op en zet het op zijn originele plaats.

De **markers** maak je proper met water en indien nodig de hopper aan de binnenkant.

Hang eventuele natte vlaggen en vesten op om te drogen.

Leg de gebruikte maskers met het vizier naar boven in de mand. Leg de niet gebruikte maskers met het vizier naar beneden in de mand.

Vergeet de box voor herstel niet!
Vergeet het logboek materiaal niet !

Laat het lokaal van het paintballmateriaal netjes achter , leg de geselecteerde vuilnis in de bestelwagen , sluit het lokaal af en licht uit voor je vertrekt !



Zones (zie drive)

Spel- en veiligheidsregels

Door inschrijving op de deelnemerslijst aanvaarden de deelnemers de spel- en veiligheidsregels steeds na te leven.

De regels worden voor aanvang van het spel steeds uitgelegd en zijn op een zichtbare locatie op het terrein na te lezen.

Voor aanvang van het spel, wordt het spelterrein verkend door de deelnemers en de instructeur.

Er zijn drie (3) zones op het terrein (zie map in bijlage)

Veilige zone: Centraal op het terrein. Hier wordt niet geschoten en wordt de marker op safe gezet met de loopbeschermer op.

Speelzone: Hier wordt gespeeld.

Verboden zone: Hier wordt niet gespeeld.

Voor aanvang van het spel is er een initiatie van de paintballmarkeerder:

Veiligheidsregels m.b.t. de paintballmarkeerder (minimum schietafstand van 5meter, veiligheid paintballmarkeerder en loopbeschermer/loopstop)

Gebruik geen reeds afgeschoten paintballs.

Voor aanvang van het spel is er een initiatie over het correct dragen van het paintballmasker.

Maskers worden tijdens het spel steeds opgezet. Bij het niet naleven van deze regel legt de instructeur de activiteiten stil.

Een spel start en eindigt met een fluitsignaal.

Deelnemers zijn verplicht als ze vaststellen dat een deelnemer deze verplichting niet naleeft, hem hierop te wijzen en het is verboden naar een deelnemer die zijn masker niet opheeft te schieten.

Tussen de spellen door wordt er niet geschoten.
De richtlijnen van de begeleiders worden door de deelnemers strikt nageleefd.

Gebruik van pyrotechnische elementen is strikt verboden.

Respecteer het geleend materiaal en de omgeving van het fort.

Daden of handelingen die de eigen veiligheid van de deelnemer en/of de andere deelnemers en derden in gevaar kunnen brengen zijn verboden (klimmen in bomen).

Lasergame

Eenheid van instructie



1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT

Alvorens van start te gaan met de activiteiten tref je een grondige voorbereiding.

- Briefing door de hoofdinstructeur of eindverantwoordelijke aan het onthaal.

Dit gebeurt mondeling en hierbij wordt de taakverdeling toegelicht.

Het materiaal klaarleggen:

- Lasergeweren
 - Pistoel
 - Mini machinegeweer
 - Machinegeweer
- Sensoren
- Hoofdbanden/helmen

Lasergeweren worden netjes klaargelegd en niet op elkaar gelegd om schade te voorkomen.

2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE

2.1. MATERIAAL

Controleer het materiaal op veiligheid en functionaliteit.

Alvorens te starten met de activiteit, wordt getest of een lasergeweër een ander lasergeweër kan raken en zelf geraakt kan worden.

Controleer de batterij (af te lezen op display).

Lasergeweren die niet werken, worden niet gebruikt en worden opzij gelegd.

Deze gaan na afloop van de activiteit naar Beveren-Waas ter herstelling.

Dit wordt genoteerd in de logboek materiaal van de activiteit.



2.2. LOCATIE

Voor aanvang van de activiteiten wordt de locatie gecheckt.

Je controleert het terrein op :

- Wateroverlast
- Gladheid
- Beschadigde locatieinrichting
- Zwerfvuil
- Stormschade (enkel bij buitenlocaties)

Deze zaken rapporteer je aan de eindverantwoordelijke die de passende maatregelen zal nemen.

3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT

3.1. ONTVANGST DEELNEMERS

Je ontvangt de deelnemers en begeleidt hen naar het onthaal waar de deelnemerslijsten worden ingevuld en polsbandjes worden gegeven.

Let erop dat het nummer op de lijst overeenkomt met dat op het polsbandje!

Deelnemers kunnen er voor kiezen om hun waardevolle spullen op te bergen.

Dit wordt gedaan in een box met de kleur van de polsbandjes. Laat de deelnemers hier zelf over beslissen!

Tracht de activiteiten tijdig te starten.

Wanneer een of meerdere personen niet op tijd aanwezig kan of kunnen zijn , wordt er in overleg gewacht of gestart.
Bij twijfel overleg je met de eindverantwoordelijke.

Heet de deelnemers welkom en stel jezelf op een gepaste manier voor.

Dit is een belangrijk moment om contact te leggen met de deelnemers. Hierbij is het belangrijk om je te profileren als instructeur. Let hierbij op je stemgebruik, houding en uitstraling.



3.2. VERKENNEN VAN HET TERREIN EN BRIEFING

Je geeft een korte rondleiding op het terrein en duidt de verschillende locaties aan:

- Spelzones
- Verboden zones
- Veilige zone
- Kampen

Na de verkenning van het terrein , herhaal je alle spel- en veiligheidsregels.

Je maakt een groepsindeling (eventueel even tegen oneven op basis van de nummers van de polsbandjes)

Twee teams worden onderscheiden op basis van de kleur van de hoofdbanden

Demonstreer hoe de lasergeweren werken:

- Aantal levens (5 pers spel)
- Hoe te herladen (rode en zwarte knoppen)
- Friendly fire
- Maximum afstand om iemand te raken of geraakt te worden (50 meter)

Belangrijk :

Draag zorg voor het materiaal! (zowel voor de lasergeweren als voor de kabels van de sensoren)

4. EVI TIJDENS DE ACTIVITEIT

4.1. MONITORING

Je monitort de naleving van zowel de spel- en veiligheidsregels en houdt de tijdsduur van de spelmoden in het oog.

Je volgt het spelverloop zowel in de veilige zone als in de spelzones.

4.2. VEILIGHEID

Veiligheid is topprioriteit tijdens en naast het spel.

Ook het bewaken van de spelregels en klantvriendelijkheid staat centraal.

De deelnemers moeten naar huis gaan met een fijne herinnering aan Stafort.



4.3. SPELMODES

Om wat variatie te geven aan de activiteiten kan je ervoor kiezen om verschillende spelmoden toe te passen (in functie van de gelegenheid).

Je kan kiezen uit:

- Capture the flag
- Captain
- Team deathmatch (met respawn)
- Ammunition depot
- Search & destroy
- ...

5. E.V.I. AFSLUITING

De activiteiten afsluiten doe je met de nodige aandacht voor de deelnemers en het materiaal. Daarom is het belangrijk om rekening te houden met volgende zaken:

Je informeert de deelnemers over de resterende tijd voor een laatste spel of hoeveel er nog kunnen volgen.

Het spel sluit je af met een fluitsignaal. Je deelt een eventuele score mee en bedankt alle deelnemers voor hun sportieve inzet.

Een instructeur vangt beneden de deelnemers op. Deelnemers mogen pas verder als alles ingeleverd is. Je legt het materiaal op een ordelijke manier weg en controleert hierbij op eventuele schade.

6. NAZORG NA DE ACTIVITEIT

Controleer het gebruikte materiaal op eventuele schade.

De lasergeweren worden uitgezet. Dit is zeer belangrijk voor de levensduur van de batterijen.

De lasergeweren worden altijd netjes gepoetst en desgevallend met een doekje met siliconespray voorzichtig ingewreven (waterafstotend).

Heb aandacht voor de kabels en de sensoren, ontwar deze indien nodig.

Berg de lasergeweren netjes op in de boxen.
Plaats doeken tussen de metalen lasergeweren om schade te vermijden.

Gebruikte hoofdbanden/helmen worden apart gelegd om gewassen te worden.

Lasergeweren die niet werken worden gemarkeerd en worden hersteld in Beveren-Waas.

Vergeet het materiaal logboek niet in te vullen!

7. BIJLAGEN

Locatie

Spel- en veiligheidsregels

Door inschrijving op de deelnemerslijst aanvaarden de deelnemers de spel- en veiligheidsregels steeds na te leven.

De regels worden voor aanvang van het spel steeds uitgelegd en zijn op een zichtbare locatie op het terrein na te lezen.

Voor aanvang van het spel, wordt het spelterrein verkend door de deelnemers en de instructeur.

Er zijn drie (3) zones op het terrein (zie map in bijlage)

Veilige zone: Centraal op het terrein. Hier wordt niet geschoten en wordt de marker op safe gezet met de loopbeschermer op.

Speelzone: Hier wordt gespeeld.

Verboden zone: Hier wordt niet gespeeld.

Een spel start met een fluitsignaal en eindigt met een fluitsignaal.

Deelnemers die uitgeschakeld zijn verzamelen in de veilige zone. Als het spel eindigt verzamelen alle deelnemers in de veilige zone zodat een nieuw spel kan starten.

En nieuw spel start pas nadat de instructeur het nieuwe spel heeft uitgelegd en na een fluitsignaal.



De deelnemers dragen zorg voor hun uitrusting.

In geval van extreme weersomstandigheden (regenval wat schade kan veroorzaken aan de lasergeweren) wordt het spel stopgezet en voortgezet van zodra de weersomstandigheden dit terug toelaten.

De richtlijnen van de begeleiders worden door de deelnemers strikt nageleefd.

Respecteer de omgeving van het fort (fauna en flora).

Gebruik van pyrotechnische elementen is strikt verboden.

Daden of handelingen die de eigen veiligheid van de deelnemer en/of de andere deelnemers en derden in gevaar kunnen brengen zijn verboden (klimmen in bomen).

Technische fiche laserguns

Archery Tag

Eenheid van instructie



1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT

Alvorens van start te gaan met de activiteiten tref je een grondige voorbereiding.

- Briefing door de hoofdinstructeur of eindverantwoordelijke aan het onthaal.

Dit gebeurt mondeling en hierbij wordt de taakverdeling toegelicht.

- Deelnemerslijsten, polsbandjes en box voor waardevolle voorwerpen klaarleggen aan het onthaal.

- Het materiaal klaarleggen:

- Bogen
- Pijlen
- Maskers
- Eventueel houten hindernissen of inflatables

- Materiaal gebruiksklaar maken:

- Bogen opspannen
- Eventueel houten hindernissen zetten en inflatables opblazen
- Klaarleggen van materiaal op het speelveld
- De niet gebruikte bogen worden netjes in de archery tag kist opgeborgen



2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE

2.1. MATERIAAL

Controleer het materiaal op functionaliteit en veiligheid

Alle bogen , pezen , pijlen die niet meer veilig of functioneel zijn moeten in de hiervoor aangewezen box gedeponeerd worden. Controleer bij de pijlen of de rubberen dop niet geschadigd is , of de pijlschacht niet stuk is en/of de nokjes op de pijlschachten niet ontbreken

Dit geldt zowel voor controle van materiaal , voor , tijdens en na de activiteit

Dit wordt genoteerd in de logboek materiaal van de activiteit

Deze box wordt gaat na afloop van de activiteit voor herstel of vervanging naar Beveren-Waas.

2.2. LOCATIE

Voor aanvang van de activiteiten wordt de locatie gecheckt.

Je controleert het terrein op :

- Wateroverlast
- Gladheid
- Beschadigde locatieinrichting
- Zwerfvuil
- Stormschade (enkel bij buitenlocaties)

Deze zaken rapporteer je aan de eindverantwoordelijke die de passende maatregelen zal nemen.

3.1. ONTVANGST DEELNEMERS

Je ontvangt de deelnemers en begeleidt hen naar het onthaal waar de deelnemerslijsten worden ingevuld en polsbandjes worden gegeven. Let erop dat het nummer op de lijst overeenkomt met dat op het polsbandje!

Deelnemers kunnen er voor kiezen om hun waardevolle spullen op te bergen. Dit wordt gedaan in een box met de kleur van de polsbandjes. Laat de deelnemers hier zelf over beslissen!

Tracht de activiteiten tijdig te starten. Wanneer een of meerdere personen niet op tijd aanwezig kan of kunnen zijn, wordt er in overleg gewacht of gestart. Bij twijfel overleg je met de eindverantwoordelijke.

Heet de deelnemers welkom en stel jezelf op een gepaste manier voor. Dit is een belangrijk moment om contact te leggen met de deelnemers. Hierbij is het belangrijk om je te profileren als instructeur. Let hierbij op je stemgebruik, houding en uitstraling.

Je licht kort het spelverloop en de veiligheidsregels toe.

Deze herhaal je op latere basis nog een keer.

3.2.VERKENNEN TERREIN EN BRIEFING

Je geeft een korte rondleiding op het terrein en duidt de verschillende zones aan:

- Spelzones
- Verboden zones
- Veilige zone

Archery tag kan naast op het fort zelf, ook op de weide aanpalend aan het fort of op locatie gespeeld worden.

Na de verkenning van het terrein leg je uit hoe je veilig een pijl wegschiet met een archery tag boog. Dit onderbouw je met een korte demonstratie.

Je maakt een groepsindeling:

even nummers vs. oneven nummers

Je geeft een korte uitleg over het aanpassen van het maskerformaat.

Je vermeldt ook dat de maskers met de nodige zorg moeten behandeld worden

Je verdeelt de maskers per deelnemer :

- Even nummers = zwarte maskers
- Oneven nummer = groene maskers

Je deelt vervolgens de markers uit en laat de deelnemers kort oefenen op de schietstand.

Let op: schieten gebeurt **altijd** met de maskers op!

Je laat de groepen vertrekken naar de kampen. Je laat elke groep verzamelen met de instructeur in hun toegewezen kamp.

Spreek met je collega instructeur een signaal af om te laten weten wanneer hij of zij klaar is om het spel te starten.

Het spel starten doe je door middel van een fluitsignaal.

Het spel eindigen gebeurt door drie opeenvolgende fluitsignalen.



4. EVI TIJDENS DE ACTIVITEIT

4.1. MONITORING

Je monitort de naleving van zowel de spel- en veiligheidsregels en houdt de tijdsduur van de spelmoden in het oog.

Het niet naleven van de regels kan resulteren in gevaarlijke situaties voor zowel de instructeur als de deelnemers.

De volgende regels moeten altijd worden nageleefd tijdens het verloop van de activiteit:

- Deelnemers dragen ten allen tijde het masker tijdens het spel
- Het is verboden te schieten met een gebroken pijl
- Droogvuren (schieten zonder pijl) is verboden
- Boogschutters zijn verantwoordelijk voor de eventuele beschadigingen van de archery tag uitrusting
- Je volgt het spelverloop zowel in de veilige zone als in de spelzone.

4.2. VEILIGHEID NAAST KLANTVRIENDELIJKHEID

Veiligheid is onze topprioriteit !

Naast veiligheid staat klantvriendelijkheid centraal. De deelnemers moeten naar huis gaan met een fijne herinnering aan Stafort.

4.3 SPELMODES

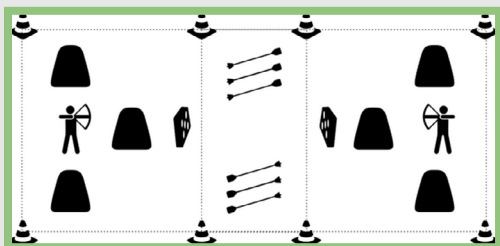
Om wat variatie te geven aan de activiteiten kan je ervoor kiezen om verschillende spelmoden toe te passen (in functie van de gelegenheid).

Je kan kiezen uit:



Klassieke archery tag spel

Speelveld



Speluitleg

In archery tag nemen 2 teams het tegen elkaar op. Het speelveld wordt opgedeeld in 3 velden: Het veld van team 1, het veld van team 2 en tussen deze 2 velden de safe zone.

In de safe zone liggen bij de start van het spel alle pijlen. Een deelnemer mag zich enkel in de safe zone begeven om een pijl op te rapen. Als een deelnemer geraakt wordt in de safe zone telt dit niet.

Alle deelnemers starten aan de achterkant van hun team veld en rennen bij de start van het spel naar de safe zone om pijlen op te rapen.

Na het oprapen van 1 of 2 pijlen moet een deelnemer zo snel mogelijk terug naar zijn team veld rennen.

Als een pijl het speelgebied uit vliegt, wordt deze door de scheidsrechter terug in de safe zone gelegd.

Het doel van het spel is zoveel mogelijk punten te verzamelen met je team in een bepaalde tijd (bijvoorbeeld in 10 of 20 min).
Hoe krijgt jouw team een punt?

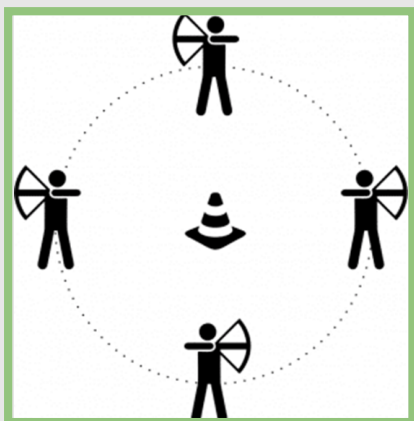
- Als je een tegenstander raakt krijg jouw team 1 punt.
- Als je erin slaagt om een schijf uit het doelwit van het andere team te schieten krijgt jouw team 2 punten.

-Als je een pijl uit de lucht plukt , krijgt jouw team 3 punten.

Je kan kiezen wat er gebeurt als een speler geraakt wordt, ofwel gaat het spel gewoon verder, ofwel verlaat de geraakte speler tijdelijk het spel. Een speler mag terugkeren in het spel als zijn team een pijl vangt of een schijf uit het doelwit schiet.

Hungergames spel

Speelveld



Speluitleg

In de Hunger games krijgt iedere deelnemer een boog en 2 pijlen. Iedereen moet in een kring staan met hun ruggen naar elkaar gericht. De instructeur telt van 0 tot 5 af.

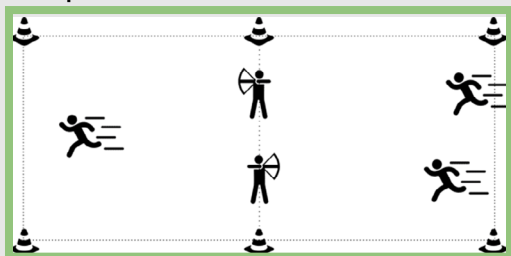
Vanaf het moment dat de instructeur begint te tellen mogen alle deelnemers weglopen. Vanaf de 5de tel mag je ook schieten op elkaar. Als je geraakt wordt, ben je uitgeschakeld.

Je moet naar het midden van het speelveld om daar je boog en pijlen neer te leggen.

De deelnemer die overblijft is de winnaar.



Overlopen spel Speelveld



Speluitleg

Voor dit spel worden de deelnemers opgedeeld in 2 groepen: de overlopers en de schutters.

De schuttersgroep start met 1 schutter, alle andere deelnemers zijn overlopers.

De overlopers dragen brillen (maskers) voor hun veiligheid.

Het speelveld wordt opgedeeld in 3 zones: 2 zones zijn veilige zones, hierin mogen de overlopers niet beschoten worden. Tussen deze 2 zones ligt echter het jacht gebied.

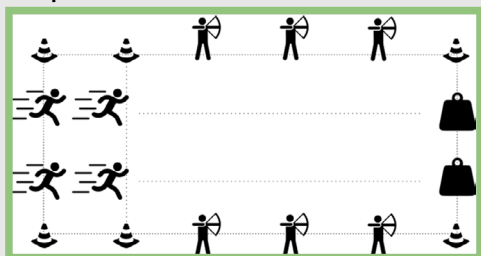
De overlopers moeten van de ene veilige zone naar de andere veilige zone lopen, zonder geraakt te worden door een schutter in het jachtgebied.

Als een overloper geraakt is, wordt deze een schutter (tot dat de bogen op zijn, hierna moeten de geraakte overlopers aan de kant gaan staan of wisselen met een schutter die al lang in het jachtgebied staat).

De overloper die als laatste overblijft, wint het spel.

Estafette spel

Speelveld



Speluitleg

In dit spel worden de deelnemers opgedeeld in 2 of 3 groepen. Om het spel te spelen zijn er 2 zware voorwerpen nodig.

Het doel van het spel is het voorwerp zo snel mogelijk naar de overkant te brengen en terug te halen.

2 Groepen gaan langs elkaar in een rij staan, ze zijn de dragers (ze dragen voor hun veiligheid een masker). De opdracht is het zware voorwerp naar de overkant brengen, terugkeren en het voorwerp terughalen. Ze moeten echter over een jachtveld heen lopen waar ze worden beschoten door de 3de groep.

Als een speler geraakt wordt moet de speler het voorwerp laten vallen en teruglopen naar de groep. De volgende deelnemer van de groep mag dan een poging wagen om het voorwerp te gaan halen.

5. EVI AFSLUITING

De activiteiten afsluiten doe je met de nodige aandacht voor de deelnemers en het materiaal.

Je deelt een eventuele score mee en bedankt alle deelnemers voor hun inzet.

6. NAZORG NA DE ACTIVITEIT

Je ruimt het materiaal op en zet het op zijn originele plaats.

De bogen worden ontspannen en in de archery tag box opgeborgen.

De maskers worden met vizier naar boven gelegd (om te reinigen). De pijlen worden nagekeken en geteld. De houten hindernissen en de inflatables worden netjes opgeborgen.

Voor de inflatables opgelet voor scherpe voorwerpen!

Vergeet de box voor herstel niet!

Vergeet het logboek materiaal niet !

7. BIJLAGEN

Spel - en veiligheidsregels archery tag

Alvorens het spel te starten wordt het veld verkend met de verschillende zones: spelzones, verboden zones en veilige zone.

Een spel start met een fluitsignaal en eindigt met een fluitsignaal.

De deelnemers dragen tijdens het spel steeds een masker.

Het is verboden te schieten met een gebroken pijl. Het is verboden te schieten naar de spelers buiten de spelzone.

Droogvuren (schieten zonder pijl) is verboden.

Boogschutters zijn verantwoordelijk voor de eventuele beschadigingen van de archery tag uitrusting.

Deelnemers volgen en allen tijde de instructies van de instructeur.

Daden die de eigen veiligheid of de veiligheid van andere deelnemers in gevaar brengen zijn verboden.

(Kruis)Boogschieten

Eenheid van instructie



1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT

Alvorens van start te gaan met de activiteiten tref je een grondige voorbereiding.

Briefing door de hoofdinstructeur of eindverantwoordelijke aan het onthaal.
Dit gebeurt mondeling en hierbij wordt de taakverdeling toegelicht.

- Het materiaal klaarleggen
 - Bogen en pijlen uit kist halen
 - Doelhouders en doelen klaarzetten (bij mobiele doelen)
 - Bogen opspannen
 - Blaoenen controleren
- De boog opspannen
 - Let hierbij op dat de pees zodanig op de boog zit dat het nokpunt op de juiste plaats zit.
 - As de pijl is geplaatst, moet hij een hoek van 90 graden met de pees maken
- Plaats de bogen in de staanders
- Pijlen klaarleggen en controleren
- Zorg voor reservepijlen in geval van schade
- Zorg voor voldoende afstand tussen de doelhouders onderling (bij mobiele doelen)
- Markeer de gevarenzone (bij mobiele doelen)
- De doelhouders op de grond plaatsen op de plaats van de schutters(Ongeveer 10m afstand tot het doel)
- Zet alles netjes op één lijn
- Plaats de doelhouders met doelen op één lijn de blaoenen met de speciale prikkers
- Indien nodig hang je een vangnet achter de doelen op



2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE

2.1. MATERIAAL

Controleer het materiaal op functionaliteit en veiligheid.

Alle bogen en pijlen die niet meer veilig of functioneel zijn moeten in de hiervoor aangewezen box gedeponneerd worden. Dit geldt zowel voor controle van materiaal, voor, tijdens en na de activiteit.

Dit wordt genoteerd in de logboek materiaal van de activiteit.

Deze box wordt gebruikt na afloop van de activiteit voor herstel of vervanging naar Beveren-Waas. Aan het object wordt een label gehangen met daarop de datum, probleem en de naam van de instructeur die de materiaallijst het heeft ingevuld.

2.2. LOCATIE

Voor aanvang van de activiteiten wordt de locatie gecheckt.

Je controleert het terrein op :

- Wateroverlast
- Gladheid
- Beschadigde locatieinrichting
- Zwerfvuil
- Stormschade (enkel bij buitenlocaties)

Deze zaken rapporteer je aan de eindverantwoordelijke die de passende maatregelen zal nemen.

3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT

3.1. ONTVANGST DEELNEMERS

Je ontvangt de deelnemers en begeleidt hen naar het onthaal waar de deelnemerslijsten worden ingevuld en polsbandjes worden gegeven.

Let erop dat het nummer op de lijst overeenkomt met dat op het polsbandje!

Deelnemers kunnen er voor kiezen om hun waardevolle spullen op te bergen.
Dit wordt gedaan in een box met de kleur van de polsbandjes.
Laat de deelnemers hier zelf over beslissen!

Tracht de activiteiten tijdig te starten.
Wanneer een of meerdere personen niet op tijd aanwezig kan of kunnen zijn , wordt er in overleg gewacht of gestart. Bij twijfel overleg je met de eindverantwoordelijke.

Heet de deelnemers welkom en stel jezelf op een gepaste manier voor. Dit is een belangrijk moment om contact te leggen met de deelnemers.
Hierbij is het belangrijk om je te profileren als instructeur. Let hierbij op je stemgebruik, houding en uitstraling.

Je licht kort het spelverloop en de veiligheidsregels toe. Deze herhaal je op latere basis nog een keer.

Je neemt de deelnemerslijst met je mee naar het terrein.

3.2 BRIEFING

Bij aankomst aan de installatie leg je uit hoe je op een veilige wijze kan boogschieten.

Dit onderbouw je met een korte demonstratie
Je toont de gebruikte techniek om te schieten met de bogen (houding, plaatsing pijlen, mikken).

Laat de deelnemers per boog een groep vormen van 4 tot 5 personen.

Iedere schutter schiet zijn serie van voorziene pijlen. Na iedere serie is er een nieuwe schutter.

Je legt uit dat deelnemers hun bogen niet op de grond leggen maar op de daarvoor voorziene staanders.

Je kan een wedstrijdje organiseren indien de tijd het toelaat.

4. EVI TIJDENS DE ACTIVITEIT

4.1. MONITORING

Je monitort de naleving van zowel de spel- en veiligheidsregels en houdt de tijdsduur van de spelmoden in het oog.

4.2. VEILIGHEID

Veiligheid is topprioriteit tijdens en naast het spel.

Ook het bewaken van de spelregels en klantvriendelijkheid staat centraal.

De deelnemers moeten naar huis gaan met een fijne herinnering aan Stafort.

4.3. SPELMODES

Om wat variatie te geven aan de activiteiten kan je ervoor kiezen om verschillende spelmoden toe te passen (in functie van de gelegenheid).

Na een initiatie is er een wedstrijdje.



5. EVI AFSLUITING

De activiteiten afsluiten doe je met de nodige aandacht voor de deelnemers en het materiaal.

6. NAZORG NA DE ACTIVITEIT

Je ruimt het materiaal op en legt de bogen en pijlen in de kist.

Je telt de pijlen.

Je legt de defecte pijlen en gebruikte blazoenen opzij.

Vergeet het logboek materiaal niet !

7. BIJLAGEN

Spel- en veiligheidsregels

De richtlijnen van de instructeurs worden door de deelnemers strikt nageleefd. Pijlen worden altijd in de veilige richting (richting doel) op de boog gelegd.

Er wordt alleen op de schietbaan geschoten.
De bogen worden nooit opgespannen buiten de vuurlijn , zowel met als zonder pijl.
Schutters en instructeurs blijven ten allen tijden achter de vuurlijn.

Wacht tot alle schutters klaar zijn met schieten om met de schutters de pijlen terug te halen.
Schutters mogen pas naar voren lopen als de instructeur daar toestemming voor heeft gegeven. Laat schutters voorzichtig de pijlen uit het doel halen

- Oppassen voor letsel aan het gezicht of de ogen
- Zorg dat er geen personen achter hen staat bij het verwijderen van de pijlen uit het doel

Zorg voor voldoende afstand tussen de doelhouders onderling.

Markeer met pionnen de flanken om de



gevarenzone aan te duiden (mobiele doelen)

In geen geval zijn is het toegelaten om aan de zij- of achterkant van de schietbaan te staan.

Daden of handelingen die de eigen veiligheid van de deelnemer en/of de andere deelnemers en derden in gevaar kunnen brengen zijn verboden.

Karabijnschieten

Eenheid van instructie



1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT

Alvorens van start te gaan met de activiteiten tref je een grondige voorbereiding.

Briefing door de hoofdinstructeur of eindverantwoordelijke aan het onthaal.
Dit gebeurt mondeling en hierbij wordt de taakverdeling toegelicht.

Deelnemerslijsten en polsbandjes klaarleggen aan het onthaal , net als box voor waardevolle voorwerpen

Het materiaal klaarleggen:

- Airsoft geweren (of pistolen)
- Airsoft bb's (biologisch afbreekbaar)
- Targets (metalen kogelvangers en kartonnen targets)
- Veiligheidsbrillen
- Tafels waarop airsoft geweren (op pistolen worden gelegd)



2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE

2.1. MATERIAAL

Controleer het materiaal op functionaliteit en veiligheid.

- Test de airsoft geweren (of pistolen)
- Check of de visieren goed afgesteld zijn
- Doelen staan stevig
- Laat geen airsoftgeweren (of pistolen) onbeheerd achter en houd ze gescheiden van de **bb's**

Niet functionerende geweren (of pistolen) worden opzij gelegd ter herstelling of vervanging.

2.2. LOCATIE

Voor aanvang van de activiteiten wordt de locatie gecheckt.

Outdoor

Je controleert het terrein op :

- Wateroverlast
- Gladheid
- Stormschade (**enkel bij buitenlocaties**)

Externe veiligheid voor niet deelnemers (er wordt enkel geschoten op plaatsen waar de veiligheid voor niet deelnemers verzekerd is)

Externe veiligheid voor goederen van derden

Indoor

Je controleert de installatie op:

Voldoende afstand van de targets (i.v.m. terugkaatsen van bb's)

Voldoende verlichting

Deze zaken rapporteer je aan de eindverantwoordelijke die eventueel passende maatregelen zal nemen.

3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT

3.1. ONTVANGST DEELNEMERS

Je ontvangt de deelnemers en begeleidt hen naar het onthaal waar de deelnemerslijsten worden ingevuld en polsbandjes worden gegeven.

Let erop dat het nummer op de lijst overeenkomt met dat op het polsbandje!

Deelnemers kunnen er voor kiezen om hun waardevolle spullen op te bergen.

Dit wordt gedaan in een box met de kleur van de polsbandjes

Laat de deelnemers hier zelf over beslissen!

Tracht de activiteiten tijdig te starten.

Wanneer een of meerdere personen niet op tijd aanwezig kan of kunnen zijn , wordt er in overleg gewacht of gestart.

Bij twijfel overleg je met de eindverantwoordelijke.

Heet de deelnemers welkom en stel jezelf op een gepaste manier voor. Dit is een belangrijk moment om contact te leggen met de deelnemers.

Hierbij is het belangrijk om je te profileren als instructeur. Let hierbij op je stemgebruik, houding en uitstraling.

Je licht kort het spelverloop en de veiligheidsregels toe.

3.2. BRIEFING

De instructeur licht het spelverloop en de veiligheidsregels toe.

- Iedereen draagt een veiligheidsbril alvorens met de activiteit te starten.
- De deelnemers die schieten nemen plaats achter de tafel.
- De deelnemers die niet schieten nemen plaats achter de schutters.
- Een instructie over de schiettechniek en de veiligheidsregels van het airsoftgeweer worden gegeven.
- De instructeur geeft duidelijke instructie wanneer de deelnemers kunnen schieten.

Na een oefenrondje wordt er een wedstrijdje geschoten

4. EVI TIJDENS DE ACTIVITEIT

4.1 MONITORING

Je monitort de naleving van zowel de spel- en veiligheidsregels en houdt de tijdsduur in het oog (als activiteit onderdeel is van een programma).

Laat geen airsoftgeweren (of pistolen) onbeheerd achter en houd ze gescheiden van de bb's.

4.2 VEILIGHEID NAAST KLANTVRIENDELIJKHEID

Veiligheid is onze topprioriteit !

Naast veiligheid staat klantvriendelijkheid centraal. De deelnemers moeten naar huis gaan met een fijne herinnering aan Stafort.



4.3 SPELMODES

Om wat variatie te geven aan de activiteiten kan je ervoor kiezen om verschillende spelmoden toe te passen.

Targetshooting op kartonnetjes met doelen

Targetshooting op silhouetten

Targetshooting op bewegende doelen

5. EVI AFSLUITING

De activiteiten afsluiten doe je met de nodige aandacht voor de deelnemers en het materiaal.

Je deelt een eventuele score mee en bedankt alle deelnemers voor hun inzet.

6. NAZORG NA DE ACTIVITEIT

Bij het beëindigen van de activiteit worden alle airsoftgeweren (of pistolen) netjes gereinigd.
Berg ze netjes op in de box.

Ruim de gebruikte kartonnen doeltjes op (geef ze eventueel mee aan de deelnemers)

Veeg de vloer (bij indoor karabijnschieten)

Vergeet het logboek materiaal niet !

Spel- en veiligheidsregels

De richtlijnen van de instructeur worden door de deelnemers strikt nageleefd

Het dragen van een veiligheidsbril tijdens de activiteit is verplicht

Elk vertoon, manipulatie of oefening met een airsoftgeweer (of pistool) buiten de schietbaan is ten strengste verboden

De instructeur geeft de toestemming om de schietbaan te betreden

Airsoftgeweren (of pistolen) worden slechts op de schietbaan geladen

Tijdens het laden van de geweren wordt er gericht op de doelen

De instructeur geeft de toestemming om te schieten

Het schieten op andere voorwerpen dan de voorziene doelen is verboden

Het richten van een airsoftgeweer (of pistool) op een persoon (zelfs ongeladen) resulteert in uitsluiting

Deelnemers die niet schieten, deelnemers die schieten en instructeurs blijven altijd achter de vuurlijn

Ook als alle schutters geschoten hebben de airsoftgeweren (of pistolen) op de tafel liggen en ze op veilig staan, geeft de instructeur de toestemming om de schietbaan te betreden.

Na de activiteit worden de airsoftgeweren (en pistolen) niet onbeheerd achtergelaten

Respecteer het geleend materiaal en de omgeving van het fort

Daden of handelingen die de eigen veiligheid van de deelnemer en/of de andere deelnemers en derden in gevaar kunnen brengen zijn verboden

Bijlwerpen

Eenheid van instructie



1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT

Alvorens van start te gaan met de activiteiten tref je een grondige voorbereiding.

- Briefing door de hoofdinstructeur of eindverantwoordelijke aan het onthaal.

Dit gebeurt mondeling en hierbij wordt de taakverdeling toegelicht

- Het materiaal klaarleggen:
 - Bijen uit kist halen
 - Doelen (bij mobiele doelen)
- Zorg voor voldoende afstand tussen de doelhouders onderling (bij mobiele doelen)
- Markeer de gevarenzone
- Zorg voor reservebijen in geval van schade

2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE

2.1. MATERIAAL

Controleer het materiaal op functionaliteit en veiligheid.

Alle bijen die niet meer veilig of functioneel zijn moeten in de hiervoor aangewezen box gedeponereerd worden.

Dit geldt zowel voor controle van materiaal , voor , tijdens en na de activiteit

Dit wordt genoteerd in de logboek materiaal van de activiteit

Deze box wordt gebruikt na afloop van de activiteit voor herstel of vervanging naar Beveren-Waas.



Aan het object wordt een label gehangen met daarop de datum, probleem en de naam van de instructeur die de materiaallijst het heeft ingevuld.

2.2. LOCATIE

Voor aanvang van de activiteiten wordt de locatie gecheckt.

Je controleert het terrein op:

- Wateroverlast
- Gladheid
- Beschadigde locatieinrichting
- Zwerfvuil
- Stormschade (enkel bij buitenlocaties)

Deze zaken rapporteer je aan de eindverantwoordelijke die de passende maatregelen zal nemen.

3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT

3.1. ONTVANGST DEELNEMERS

Je ontvangt de deelnemers en begeleidt hen naar het onthaal waar de deelnemerslijsten worden ingevuld en polsbandjes worden gegeven.

Let erop dat het nummer op de lijst overeenkomt met dat op het polsbandje!

Deelnemers kunnen er voor kiezen om hun waardevolle spullen op te bergen.

Dit wordt gedaan in een box met de kleur van de polsbandjes. Laat de deelnemers hier zelf over beslissen!

Tracht de activiteiten tijdig te starten.

Wanneer een of meerdere personen niet op tijd aanwezig kan of kunnen zijn, wordt er in overleg gewacht of gestart.

Bij twijfel overleg je met de eindverantwoordelijke.



Heet de deelnemers welkom en stel jezelf op een gepaste manier voor.

Dit is een belangrijk moment om contact te leggen met de deelnemers. Hierbij is het belangrijk om je te profileren als instructeur. Let hierbij op je stemgebruik, houding en uitstraling.

Je licht kort het spelverloop en de veiligheidsregels toe.

Deze herhaal je op latere basis nog een keer.

Je neemt de deelnemerslijst met je mee naar het terrein.

3.2.BRIEFING

Bij aankomst aan de installatie leg je uit hoe je op een veilige wijze kan bijwerpen.

Dit onderbouw je met een korte demonstratie. Deze omvat onder andere de techniek van het bijwerpen, hoe wordt de bijl vastgehouden en de plaats van niet actieve deelnemers en actieve deelnemers.

4. EVI TIJDENS DE ACTIVITEIT

4.1 MONITORING

Je monitort de naleving van zowel de spel- en veiligheidsregels.

4.2 VEILIGHEID NAAST KLANTVRIENDELIJKHEID

Veiligheid is onze topprioriteit !

Let er op dat de niet actieve deelnemers steeds op een veilige afstand staan van de actieve deelnemers.

Naast veiligheid staat klantvriendelijkheid centraal. De deelnemers moeten naar huis gaan met een fijne herinnering aan Stafort.

4.3 SPELMODES

Om wat variatie te geven aan de activiteiten kan je ervoor kiezen om verschillende spelmoden toe te passen (in functie van de gelegenheid) .

5. EVI AFSLUITING

De activiteiten afsluiten doe je met de nodige aandacht voor de deelnemers en het materiaal.

6. NAZORG NA DE ACTIVITEIT

- Je ruimt het materiaal op en legt de bijlen in de kist
- Vergeet de box voor herstel niet!
- Vergeet het logboek materiaal niet

7. SPEL EN VEILIGHEIDSREGELS

- De richtlijnen van de instructeur worden door de deelnemers strikt nageleefd
- Daden of handelingen die de eigen veiligheid van de deelnemer en/of de andere deelnemers in gevaar kunnen brengen zijn verboden
- Deelnemers staan op de werplijn en nemen hun meest comfortabele werphouding aan
- Gewoonlijk zou een rechtshandige worp betekenen dat de linkervoet voor de rechtse en vice versa om stabiliteit bij het werpen te garanderen
- Houd de werpbijl in de geprefereerde werphand vast aan de basis van het handvat
- Plaats de duim van de werpende hand aan de zijkant van het handvat, niet op de bovenkant
- Kijk naar het doelwit terwijl je werpt
- Houd de pols stijf, hef de werparm op tot de werpbijl net over de schouder
- Gooi de werpbijl over de arm en hou de pols recht.



- Laat de werpbijl los als de arm naar voren komt in een vergelijkbare positie als een bal over de arm gooien
- Gooi niet te hard
- Deelnemers mogen de geworpen bijlen verzamelen indien de instructeur daarvoor toestemming heeft gegeven
- Bij het verplaatsen van een bijl moet de deelnemer de bijl naast hun lichaam houden met de bijl naar beneden gericht
- Niet actieve deelnemers staan steeds op een veilige afstand achter de actieve deelnemers
- De minimale leeftijd om te mogen deelnemen is 16 jaar
- Om hoofd- of bovenlichaamletsel te voorkomen bij het ophalen van de werpbijl, is het belangrijk om de bijlen die in het doel zitten eerst te verwijderen. Daarna de bijlen die op de grond gevallen zijn
- Als bijlen of doelen beschadigd zijn, mogen deze niet gebruikt worden.
- De verplaatsing van het materiaal van en naar het werpgebied mag alleen uitgevoerd worden door de instructeur
- De bijlen worden bewaard in een afgesloten kist.

Highlandgames

Eenheid van instructie



1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT

Alvorens van start te gaan met de activiteiten tref je een grondige voorbereiding.

- Briefing door de hoofdinstructeur of eindverantwoordelijke aan het onthaal.

Dit gebeurt mondeling en hierbij wordt de taakverdeling toegelicht.

- Kilts klaarleggen in de kleedkamer
- Deelnemerslijsten, polsbandjes en box voor waardevolle voorwerpen klaarleggen aan het onthaal.
- Highlandgames scoreblad en rotatiesysteem klaarleggen.

Materiaal klaarleggen (meeste materiaal ligt in opbergruimte weide):

De Highlandgames kunnen bestaan uit een aantal onderdelen:

Shot (kogelstoten)

Leg de kisten met kogels klaar op het veld

Laat de kogels in de kist zitten

Leg een balk waarachter de deelnemers plaatsnemen en haaks op deze een balk om 2 velden te creëren.

Leg 2 vlaggen om de afstand te markeren

Quoiting (hoefijzer werpen)

Leg de kisten met hoefijzers klaar op het veld

Je voorziet elk team van drie hoefijzers

Leg een balk waarachter de deelnemers plaatsnemen

Plaats de paaltjes op de gebruikelijke afstand (2 meter)



Caber Tossing (paalwerpen)

Leg de palen klaar (eventueel kortere voor dames)

Leg een balk waarachter de deelnemers plaatsnemen en haaks op deze een balk om 2 velden te creëren

Leg 2 vlaggen klaar om de afstand te markeren

Caber Wave (slalom)

Zet 10 palen klaar (2 rijen van 5 en dubbel , op dezelfde afstand van elkaar)

Eventueel kunnen 2 velden van 10 palen klaargezet worden (bij grotere groepen)

Leg de bijhorende palen klaar

Tug o' War (touwtrekken)

Leg het touw mooi recht op het veld

Plaats in het midden 2 paaltjes om het midden te markeren

Roll the barrel (tonnenrollen)

Plaats 5 paaltjes achter elkaar en 2 naast de tonnen als start

Zet 2 tonnen klaar

Eventueel kunnen meer dan 2 tonnen en velden klaargezet worden (bij grotere groepen)

Controleer de tonnen op eventuele gebreken (losgekomen schroeven of ringen,...)

Clan Shooting (boogschieten)

De bogen opspannen

Let hierbij op dat het nokpunt op de pees juist opgespannen wordt!

Als het nokpunt juist geplaatst is , maakt pees een hoek van 90 graden met de pijl.

Plaats de staanders voor de bogen op 1 lijn en plaats de bogen in de staanders.

Legt bij elke staander 3 pijlen

Plaats de doelhouders met doelen op 1 lijn

Bevestig de blazoenen met de speciale prikkers en vervang ze indien nodig

Hang een vangnet achter de doelen op

Bij ongunstige weersomstandigheden kan de indoor boogschietstand gebruikt worden.



Timber Walk (lopen met gewicht)

Leg de gewichten klaar

Weight for Height (balwerpen)

Leg de bal klaar aan de constructie

Over deze constructie heen moeten deelnemers de bal werpen

Mannen = hoge balk

Dames en junioren = lagere balk

Clapper hanging (klepelhangen)

Het klaarzetten van de klepel gebeurt best door 2 instructeurs

Let hierbij op de stabiliteit!

Caber Sawing (zagen)

Leg het juiste materiaal klaar

Zaagbokken

Houtzagen

Rondhouten balken

Chase (vierkant lopen)

Zet 4 palen in een (groot vierkant)

Leg diagonaal over elkaar 2 touwen bij de palen

Scottisch (quiz)

Loch Ness (varen, zie EVI varen)

Trebuchet (katapult)

Keltic Knott (Keltische knoop)

Leg 3 soorten knopen klaar die de deelnemers moeten maken

Essentieel is dat deze onderdelen zeer netjes worden opgesteld , mooi verdeeld op het veld.

Ook de borden van de activiteiten worden opgesteld.



2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE

2.1. MATERIAAL

De Highlandgames bevat veel materiaal. Daarom is het belangrijk om hier met de juiste zorg mee om te gaan.

Voor, tijdens en na elke activiteit wordt het materiaal gecontroleerd op veiligheid en functionaliteit.

Materiaal dat niet veilig of functioneel meer is gaat ter herstelling of vervanging mee naar Beveren-Waas.

Dit wordt genoteerd in het logboek materiaal van de activiteit.

2.2. LOCATIE

Voor aanvang van de activiteiten wordt de locatie gecontroleerd.

Je controleert het terrein op mogelijke problemen, bijvoorbeeld:

- Wateroverlast
- Gladheid
- Beschadigde locatieinrichting
- Stormschade (enkel bij buitenlocaties)

Deze zaken rapporteer je aan de eindverantwoordelijke die de passende maatregelen zal nemen.

3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT

3.1. ONTVANGST DEELNEMERS

Je ontvangt de deelnemers en begeleidt hen naar het onthaal waar de deelnemerslijsten worden ingevuld en polsbandjes worden gegeven.

Let erop dat het nummer op de lijst overeenkomt met dat op het polsbandje!

Deelnemers kunnen er voor kiezen om hun waardevolle spullen op te bergen.



Dit wordt gedaan in een box met de kleur van de polsbandjes.

Laat de deelnemers hier zelf over beslissen!

In de kleedkamers trekken de deelnemers een kilt aan. Je verzamelt de deelnemers op het terras.

Tracht de activiteiten tijdig te starten.

Wanneer een of meerdere personen niet op tijd aanwezig kan of kunnen zijn, wordt er in overleg gewacht of gestart.
Bij twijfel overleg je met de eindverantwoordelijke.

Heet de deelnemers welkom en stel jezelf op een gepaste manier voor. Dit is een belangrijk moment om contact te leggen met de deelnemers.
Hierbij is het belangrijk om je te profileren als instructeur.

Let hierbij op je stemgebruik, houding en uitstraling. Je licht kort de activiteit en de veiligheidsregels toe. Deze herhaal je op latere basis nog een keer. Je neemt de het Highlandgames scoreblad en rotatiesysteem mee naar het terrein.

3.2 VERKENNEN TERREIN EN BRIEFING

Je geeft een korte rondleiding op het terrein en duidt de verschillende onderdelen aan, deze worden afgewerkt in een rotatiesysteem.

In functie van de beschikbare tijd wordt een tijdspanne per onderdeel afgesproken.
Belangrijk voor een vlot verloop is dat deze tijdspanne wordt gerespecteerd.

Spreek met je collega instructeur een signaal af om te laten weten wanneer hij of zij klaar is om het spel te starten.

Alvorens met een onderdeel te starten worden de spel- en veiligheidsregels aan de deelnemers toegelicht.



Deze zijn voor de verschillende onderdelen :

Shot (kogelstoten)

De deelnemers moeten een kogel zo ver mogelijk stoten.

Het team dat het verst heeft geworpen wint.

De instructeur geeft een korte demonstratie hoe de kogel wordt gestoten.

In functie van de beschikbare tijd is er eerst een oefenronde.

De verste worp per team wordt gemarkeerd met een vlag.

Stapt een deelnemer bij het kogelstoten

voorbij de balk , dan is de worp ongeldig

Slechts de 2 deelnemers die aan de beurt zijn mogen de kogel hanteren.

Als de kogel is gestoten , wordt deze opgehaald door de deelnemer en aan de volgende deelnemer gegeven.

Alle deelnemers plaatsen zich achter de balk en niet in het veld of rond het veld waar de kogel wordt gestoten.

Quoiting (hoefijzer werpen)

De deelnemers moeten zo veel mogelijk hoefijzers rond een paaltje kunnen gooien.

Het team dat het meeste hoefijzers over het paaltje heeft geworpen wint

Per deelnemer heb je 3 hoefijzers.

De instructeur geeft een korte demonstratie

In functie van de beschikbare tijd is er eerst een oefenronde

Stapt een deelnemer bij het hoefijzerwerpen voorbij de balk, dan is de worp ongeldig.

Slechts de 2 deelnemers die aan de beurt zijn mogen de hoefijzers hanteren.

Als de hoefijzers zijn geworpen , worden deze opgehaald door de deelnemer en aan de volgende deelnemer gegeven .

De deelnemers plaatsen zich in de ruimte achter de balk en niet in het veld of de ruimte rond het veld waar de hoefijzers worden geworpen.

Caber Tossing (paalwerpen)

De deelnemer moeten een grote paal zo ver mogelijk kunnen werpen. Het team dat het verst heeft geworpen, wint.

De instructeur geeft een korte demonstratie. In functie van de beschikbare tijd is er eerst een oefenronde. De verste worp per team wordt gemarkeerd met een vlag.

Stapt een deelnemer bij het paalwerpen voorbij de balk, dan is de worp ongeldig.

Slechts de 2 deelnemers die aan de beurt zijn mogen de palen hanteren.

Als de palen zijn geworpen, worden deze opgehaald door de deelnemer en aan de volgende deelnemer gegeven.

De deelnemers plaatsen zich in de ruimte achter de balk en niet in het veld of de ruimte rond het veld waar de hoefijzers worden geworpen.

Opgelet : deelnemers die niet aan de beurt zijn houden voldoende afstand van deelnemers die aan de beurt zijn

Caber Wave (slalom)

De deelnemers moeten per 2 met een grote paal door 5 rijen van 2 paaltjes , door vooruit en achteruit te lopen, zo veel mogelijk rondjes afleggen. Het team dat het meeste rondjes heeft geslalomd, wint.

De instructeur geeft een korte demonstratie. In functie van de beschikbare tijd is er eerst een oefenronde. Slechts de 2 deelnemers die aan de beurt zijn mogen de paal hanteren.

Er wordt gewisseld in de wisselzone.

Daar houden zich de 2 volgende deelnemers klaar. De andere deelnemers plaatsen zich in de ruimte achter de wisselzone en houden voldoende afstand van de deelnemers die aan de beurt zijn.

Tug o' War (touwtrekken)

De deelnemers moeten met hun team het andere team over de streep zien te trekken. Dit gebeurt met een officieel trektouw met markeringen (midden, markeringen deelnemers).



De winnaar wordt bepaald in een best of ...
(2 – 3).

Eventueel kan dit onderdeel met alle teams als afsluiter. De instructeur geeft een instructie over de spel en veiligheidsregels:

De deelnemers plaatsen zich elk aan een zijde van het touw. Tussen de deelnemers is er voldoende afstand. De deelnemers nemen het touw vast bij de instructie " ropes up " (zonder te trekken). Bij de instructie " pull " wordt er getrokken. Om eventuele blessures te vermijden is het verboden om met het team het touw plots los te laten, waardoor het andere team achterover valt.

Roll the barrel (tonnenrollen)

De deelnemers moeten met hun team zo veel mogelijk rondjes afleggen door te slalommen rond de paaltjes. Het team dat de meeste rondjes heeft afgelegd, wint. De instructeur geeft een instructie over de spel en veiligheidsregels. Een ronde is ongeldig wanneer een paaltje wordt geraakt. Er wordt gewisseld in de wisselzone tussen 2 paaltjes. De andere deelnemers plaatsen zich in de ruimte achter de wisselzone en houden voldoende afstand van de deelnemers die aan de beurt zijn.
Botsen met tonnen is verboden!

Clan Shooting (boogschieten)

De deelnemers moeten met hun team een zo hoog mogelijke score behalen door met hun pijlen in het doel te schieten.
Het team met de hoogste score wint.
In functie van de beschikbare tijd is er eerst een oefenronde.

De instructeur geeft een korte demonstratie (houding, plaatsen van pijl , mikken).
De instructeur geeft een instructie over de spel en veiligheidsregels.

De volgende regels worden bij boogschieten altijd nageleefd:

- Er wordt slechts op de boogschietbaan geschoten
- De bogen worden niet opgespannen buiten de vuurlijn
- Het is verboden te schieten op andere voorwerpen dan de voorziene doelen
- Deelnemers en instructeurs blijven ten allen tijden achter de vuurlijn
- Deelnemers mogen pas pijlen terug halen als de instructeur daar toestemming voor heeft gegeven en als alle deelnemers klaar zijn met schieten
- Laat de deelnemers voorzichtig de pijlen uit het doel halen (oppassen voor letsel aan het gezicht).
- Zorg voor voldoende afstand tussen de doelen onderling.
- Zorg voor voldoende reservepijlen
- Verboden om aan de zij- of achterkant van de boogschietbaan te staan

Timber Walk (lopen met gewicht)

De deelnemers leggen met gewichten een parcours af. Het team dat het snelst een aantal rondes heeft afgelegd wint.

De instructeur ziet toe op de naleving van de spel- en veiligheidsregels.

Weight for Height (balwerpen)

De deelnemers moeten de bal over constructie heen werpen. Een deelnemer van hetzelfde team vangt de bal op.

Mannen = hoge balk

Dames en junioren = lagere balk



Het team dat er in geslaagd is de meeste worpen over de balk te doen waarbij een deelnemer van hetzelfde team de bal heeft opgevangen, wint.

De instructeur geeft een instructie over de spel- en veiligheidsregels. De deelnemers die niet werpen of opvangen, staan op voldoende afstand.

Clapper hanging (klepelhangen)

De deelnemers moeten blijven hangen aan het touw van de klepel. De tijd van alle deelnemers wordt opgeteld en het team dat het langs is blijven hangen wint.

De instructeur geeft een instructie over de spel en veiligheidsregels. Enkel handen mogen gebruikt worden om te blijven hangen

Caber Sawing (zagen)

De deelnemers moeten zo snel mogelijk 5 blokjes hout zagen van de palen die op de zaagbokken liggen. Het team dat het snelst 5 blokjes kan afzagen wint.

Hiervoor gebruiken ze een handzaag die met 2 deelnemers moet gebruikt worden.

De deelnemers die zagen worden afgewisseld nadat ze een blokje hebben afgezaagd. Andere deelnemers houden de paal die in de zaagbok ligt stevig vast. Ze plaatsen hun handen hiervoor op een veilige afstand van de zaag en laten de balk niet los. De instructeur ziet hier nauwlettend op toe *en timed de tijden.*

Chase (vierkant lopen)

De teams vertrekken elk aan een paaltje diagonaal tegenover elkaar. Er ligt een touw dat alle deelnemers van het team moeten vasthouden. Bedoeling is dat men het andere team inhaalt en de laatste deelnemer aantikt. Men loopt kloksgewijs rond de palen.

De instructeur geeft een instructie over de spel en veiligheidsregels. Een team dat een deelnemer verlies doordat hij of zij het touw loslaat, verliest. Een team dat niet rond de palen loopt, verliest.

Best of 2 of 3 (fysieke activiteit).



Scottisch (quiz)

Loch Ness (varen , zie EVI varen)

Trebuchet (katapult)

Keltic Knott (Keltische knoop)

Leg 3 soorten knopen klaar die die deelnemers moeten maken. Deze liggen op een ton op een afstand van de touwtjes waarmee men dezelfde knoop moet maken. Men mag gaan kijken en dan de knoop maken. Het team dat het snelst de knoop kan namaken, wint.

4. EVI TIJDENS DE ACTIVITEIT

4.1 MONITORING

Je monitort de naleving van zowel de spel- en veiligheidsregels en houdt de tijdsduur van de onderdelen in het oog.

Je noteert de behaalde scores op het Highlandgames scoreblad.

4.2 VEILIGHEID NAAST KLANTVRIENDELIJKHEID

Veiligheid is onze topprioriteit !

Naast veiligheid staat klantvriendelijkheid centraal. De deelnemers moeten naar huis gaan met een fijne herinnering aan Stafort.

5. AFSLUITING VAN DE ACTIVITEIT

De activiteiten afsluiten doe je met de nodige aandacht voor de deelnemers en het materiaal. Daarom is het belangrijk om rekening te houden met volgende zaken:

- Je dankt de deelnemers voor hun inzet
- Je ruimt al het gebruikte materiaal netjes op
- Je legt alles op zijn plaats en sluit de opbergruimte van de weide

Niet vergeten het logboek materiaal in te vullen. Defecte materialen gaan naar Beveren voor herstelling of vervanging.

6. BIJLAGEN

Locatie



Mountainbike

Eenheid van instructie



1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT

Alvorens van start te gaan met de activiteiten tref je een grondige voorbereiding.



2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE

2.1. MATERIAAL

Controleer het materiaal op veiligheid en functionaliteit.

Alvorens te starten met de activiteit, wordt getest of een lasergeweer een ander lasergeweer kan raken en zelf geraakt kan worden.

Controleer de batterij (af te lezen op display).

Lasergeweren die niet werken , worden niet gebruikt en worden opzij gelegd.

Deze gaan na afloop van de activiteit naar Beveren-Waas ter herstelling.

Dit wordt genoteerd in de logboek materiaal van de activiteit.

2.2. LOCATIE

Voor aanvang van de activiteiten wordt de locatie gecheckt.

Je controleert het terrein op :

- Wateroverlast
- Gladheid
- Beschadigde locatieinrichting
- Zwerfvuil
- Stormschade (enkel bij buitenlocaties)

Deze zaken rapporteer je aan de eindverantwoordelijke die de passende maatregelen zal nemen.

3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT

3.1. ONTVANGST DEELNEMERS

Je ontvangt de deelnemers en begeleidt hen naar het onthaal waar de deelnemerslijsten worden ingevuld en polsbandjes worden gegeven.

Let erop dat het nummer op de lijst overeenkomt met dat op het polsbandje!

Deelnemers kunnen er voor kiezen om hun waardevolle spullen op te bergen.
Dit wordt gedaan in een box met de kleur van de polsbandjes
Laat de deelnemers hier zelf over beslissen!

In de kleedkamers trekken de deelnemers hun overall aan.
Vraag de deelnemers of ze bij het einde van de activiteiten de overall niet binnenstebuiten teruggeven.

Je verzamelt de deelnemers op het terras.
Tracht de activiteiten tijdig te starten.
Wanneer een of meerdere personen niet op tijd aanwezig kan of kunnen zijn , wordt er in overleg gewacht of gestart.
Bij twijfel overleg je met de eindverantwoordelijke.

Heet de deelnemers welkom en stel jezelf op een gepaste manier voor. Dit is een belangrijk moment om contact te leggen met de deelnemers.
Hierbij is het belangrijk om je te profileren als instructeur. Let hierbij op je stemgebruik, houding en uitstraling.

Je licht kort het spelverloop en de veiligheidsregels toe. Deze herhaal je op latere basis nog een keer

Je neemt de deelnemerslijst met je mee naar het terrein

Offroad Steps

Eenheid van instructie



1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT

Alvorens van start te gaan met de activiteiten tref je een grondige voorbereiding.

Briefing door de hoofdinstructeur of eindverantwoordelijke aan het onthaal.
Dit gebeurt mondeling en hierbij wordt de taakverdeling toegelicht

Deelnemerslijsten en polsbandjes klaarleggen aan het onthaal, net als box voor waardevolle voorwerpen

Het materiaal klaarmaken :

- Steps
- Helmen
- Rugzak met hierin EHBO en materiaal dringende herstellingen
- Kegels (oefenveld)

De batterijen van de steps zijn 100 procent opgeladen. Deze worden naar de locatie van de activiteit vervoerd met een aanhanwagen. Controleer of de steps goed zijn vastgemaakt met de straps.

2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE

2.1. MATERIAAL

Controleer het materiaal op functionaliteit en veiligheid

- Bandenspanning (niet te strak)
- Moeren wielen
- Remmen

Gashendel en werking display steps

Alle steps of helmen die niet meer veilig of functioneel zijn gaan ter herstelling of vervanging naar Beveren-Waas.

Dit wordt genoteerd in de logboek materiaal van de activiteit. Aan het object wordt een label gehangen met daarop de datum, probleem en de naam van de instructeur die de materiaallijst het heeft ingevuld.

2.2. LOCATIE

Voor aanvang van de activiteiten is de locatie verkend.

In geval van te verwachten problemen

- wateroverlast
- gladheid
- stormschade
- ...

wordt dit aan de eindverantwoordelijke gemeld die de passende maatregelen zal nemen.

3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT

3.1 ONTVANGST DEELNEMERS

Je ontvangt de deelnemers en begeleidt hen naar het onthaal waar de deelnemerslijsten worden ingevuld en polsbandjes worden gegeven.

Let erop dat het nummer op de lijst overeenkomt met dat op het polsbandje!

Deelnemers kunnen er voor kiezen om hun waardevolle spullen op te bergen.
Dit wordt gedaan in een box met de kleur van de polsbandjes
Laat de deelnemers hier zelf over beslissen!

In de kleedkamers trekken de deelnemers hun overall aan.
Vraag de deelnemers of ze bij het einde van de activiteiten de overall niet binnenstebuiten teruggeven.

Je verzamelt de deelnemers op het terras.
Tracht de activiteiten tijdig te starten.
Wanneer een of meerdere personen niet op tijd aanwezig kan of kunnen zijn , wordt er in overleg gewacht of gestart.
Bij twijfel overleg je met de eindverantwoordelijke.

Heet de deelnemers welkom en stel jezelf op een gepaste manier voor. Dit is een belangrijk moment om contact te leggen met de deelnemers.
Hierbij is het belangrijk om je te profileren als instructeur. Let hierbij op je stemgebruik, houding en uitstraling.

Je licht kort het spelverloop en de veiligheidsregels toe.

3.2 INITIATIE VAN DE STEPS EN BRIEFING

Je geeft een korte initiatie over de werking van de steps en legt de veiligheidsregels uit.

De deelnemers worden er ook attent op gemaakt dat ze ten allen tijde de wegcode dienen na te leven en respectvol omgaan met de andere weggebruikers.

Alvorens te starten wordt de deelnemers een helm gegeven en toegezien dat deze passend wordt gedragen.

Voor de start van de tocht is er een initiatie over rijden met de step. Daar wordt ook de behendigheid van de deelnemers ingeschat.

Bij slecht weer kunnen de deelnemers een poncho gebruiken.

4. EVI TIJDENS DE ACTIVITEIT

4.1 MONITORING

Je monitort de naleving van de veiligheidsregels en de wegcode.

Bij niet naleving hiervan worden de deelnemers hierop gewezen en wordt opgetreden.

4.2 VEILIGHEID NAAST KLANTVRIENDELIJKHEID

Veiligheid is onze topprioriteit !
Naast veiligheid staat klantvriendelijkheid centraal.

De deelnemers moeten naar huis gaan met een fijne herinnering aan Stafort.



5. EVI AFSLUITING

De activiteiten afsluiten doe je met de nodige aandacht voor de deelnemers en het materiaal.

Je controleert de steps op eventuele schade.

Je bedankt de deelnemers voor hun inzet.

6. NAZORG NA DE ACTIVITEIT

Bij het beëindigen van de activiteit worden alle steps en helmen netjes gereinigd.

Dit gebeurt met een waterslang en poetsdoek
Let op voor de elektrische componenten.
De steps worden drooggewreven (en met siliconenspray ingespoten)

Zorg ervoor dat de steps goed worden vastgemaakt op de aanhangwagen.

Vergeet het logboek materiaal niet !

7. BIJLAGEN

Reglement off road steps

Mee te brengen: kledij aangepast aan de weersomstandigheden, eventueel reservekledij, handschoenen

1. Iedere bestuurder van een step , gehuurd bij Stafort bv, dient de minimumleeftijd van 16 jaar te hebben. Maximum gewicht bestuurder : 100kg. Iedere bestuurder dient eveneens de huurovereenkomst te ondertekenen,samen met de geschreven woorden "gelezen en goedgekeurd" en te dateren.

2. Deelname aan door Stafort bv georganiseerde tochten is steeds op eigen risico. Stafort bv kan in geen enkel geval aansprakelijk gesteld worden voor eventuele schade, van welke aard ook, zowel lichamelijk als materieel.



- 3. Schade aan de step, zal steeds op de bestuurder verhaald worden. De bestuurder verbindt er zich toe de gehuurde step met zorg te gebruiken.**
- 4. De bestuurder is verplicht een helm te dragen.**
- 5. Iedere bestuurder van een step, gehuurd bij Stafort bv, dient zich ten allen tijde te houden aan de wegcode. Iedere inbreuk op de wegcode is voor eigen risico. Stafort bvba kan hier niet voor aansprakelijk gesteld worden.**
- 6. Steps worden enkel verhuurd voor toeristische tochten onder begeleiding. In geen enkel geval kan er worden toegestaan af te wijken van de voorgereden route. Bij niet nakomen van deze regel heeft de begeleider het recht de step onmiddellijk aan de kant te zetten en de rit te beëindigen. Er zal een schadevergoeding worden betaald van 500 euro per inbreuk.**
- 7. In geen geval mag een bestuurder een andere step hinderen.**
- 8. Voldoende afstand behouden op de voorrijdende step.**
- 9. Bij vermoeden van intoxicatie door alcohol of drugs heeft de verantwoordelijke van Stafort bv het recht deelname aan de rit te weigeren.**
- 10. De bestuurder van een step dient de veiligheidsmaatregelen die de begeleider alvorens de tocht te starten heeft uitgelegd, strikt te volgen.**
- 11. Bij het rijden over onverharde wegen of paden worden andere recreanten (wandelaars, mountainbikers, ruiters, ...) welke eveneens gebruik maken van deze paden, stapvoets gekruist of voorbij gereden.**
- 12. Respecteer de natuur : gooi niets op de openbare weg.**
- 13. De deelnemers verklaren in goede fysieke gezondheid te verkeren en fysieke en sportieve activiteiten te mogen uitvoeren. Het rijden met een buggy is verboden voor mensen met een hartkwaal, dragers van een pacemaker, mensen die lijden aan epilepsie en zwangere vrouwen.**

Bumperball

Eenheid van instructie



1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT

Alvorens van start te gaan met de activiteiten tref je een grondige voorbereiding.

Briefing door de hoofdinstructeur of eindverantwoordelijke aan het onthaal.

Dit gebeurt mondeling en hierbij wordt de taakverdeling toegelicht.

Deelnemerslijsten en polsbandjes klaarleggen aan het onthaal, net als box voor waardevolle voorwerpen.

Het materiaal klaarleggen:

- Bumperballs
- Pomp (elektrische) of bladblazer (op locatie)
- Voetbal
- Voetbaldoelen

Controleer steeds de ondergrond of er geen scherpe voorwerpen op de grond liggen die de bumperballen kunnen beschadigen.

2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE

2.1. MATERIAAL

Controleer het materiaal op functionaliteit en veiligheid. Blaas de Bumperballs op tot deze voor zo'n 80% is opgeblazen.

Controleer de bumperballs allereerst goed op schade. Controleer dus zeker op lekken, maar ook de riemen die de deelnemers in de bumperballen dragen. Zet de slang van de pomp netjes op het ventiel en sluit het goed af.

Alle bumperballs die niet meer veilig of functioneel zijn gaan ter herstelling of vervanging naar Beveren-Waas. Dit wordt genoteerd in de logboek materiaal van de activiteit.

Aan het object wordt een label gehangen met daarop de datum, probleem en de naam van de instructeur die de materiaallijst het heeft ingevuld.



2.2. LOCATIE

Voor aanvang van de activiteiten wordt de locatie gecheckt.

Je controleert het terrein op :

- Wateroverlast
- Gladheid
- Beschadigde locatieinrichting
- Zwerfvuil
- Stormschade (enkel bij buitenlocaties)

Deze zaken rapporteer je aan de eindverantwoordelijke die de passende maatregelen zal nemen.

3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT

3.1. ONTVANGST DEELNEMERS

Je ontvangt de deelnemers en begeleidt hen naar het onthaal waar de deelnemerslijsten worden ingevuld en polsbandjes worden gegeven.

Let erop dat het nummer op de lijst overeenkomt met dat op het polsbandje!

Deelnemers kunnen er voor kiezen om hun waardevolle spullen op te bergen. Dit wordt gedaan in een box met de kleur van de polsbandjes. Laat de deelnemers hier zelf over beslissen!

Tracht de activiteiten tijdig te starten.

Wanneer een of meerdere personen niet op tijd aanwezig kan of kunnen zijn, wordt er in overleg gewacht of gestart. Bij twijfel overleg je met de eindverantwoordelijke.

Heet de deelnemers welkom en stel jezelf op een gepaste manier voor. Dit is een belangrijk moment om contact te leggen met de deelnemers.

Hierbij is het belangrijk om je te profileren als instructeur. Let hierbij op je stemgebruik, houding en uitstraling.

Je licht kort het spelverloop en de veiligheidsregels toe.



3.2. VERKENNEN TERREIN EN BRIEFING

Je geeft een korte rondleiding op het terrein (weide voor het fort) en duidt de verschillende zones aan:

- Zone waar wordt gespeeld
- Zone waar niet wordt gespeeld en waar niet - deelnemers kunnen toekijken

4. EVI TIJDENS DE ACTIVITEIT

4.1. MONITORING

Je monitort de naleving van zowel de spel- en veiligheidsregels en houdt de tijdsduur van de spelmoden in het oog.

Je volgt het spelverloop zowel in de veilige zone als in de spelzone.

4.2. VEILIGHEID NAAST KLANTVRIENDELIJKHEID

Veiligheid is onze topprioriteit !
Naast veiligheid staat klantvriendelijkheid centraal.
De deelnemers moeten naar huis gaan met een fijne herinnering aan Stafort.

4.3. SPELMODES

BUMPERVOETBAL

Voorzie hiervoor een speelveld, met 2 doelen, waar er voldoende ruimte naargelang het aantal spelers is.

Deel alle deelnemers op in gelijk opgaande teams, houd rekening met de kracht en grootte van elke speler.

Doel van het spel? De bal met je voeten in het doel van je tegenstander trappen.

LAST BUMPERBALL STANDING

Sta met alle deelnemers in een grote cirkel bij de start van het spel.

Wie het langste recht kan blijven, is de winnaar.



DIKKE BERTHA

Binnen dit spel gaat men van start met 1 "duwer", mét bumperball, in het midden van het speelveld.

Al de andere deelnemers zijn overlopers, uiteraard ook mét bumperball.

Het speelveld dient opgedeeld te worden in 3 zones.

Dit keer met twee safe zones waar de spelers niet meer geduwd mogen worden.

De overlopers moeten van de ene safe zone naar de andere safe zone lopen, zonder omver geduwd te worden door de speler(s) in het midden van het speelveld.

Wanneer een overloper succesvol omver geduwd werd, wordt deze ook een "duwer".

De overloper die als laatste overblijft is de winnaar van het spel!

5. EVI AFSLUITING

De activiteiten afsluiten doe je met de nodige aandacht voor de deelnemers en het materiaal. is het belangrijk om rekening te houden met volgende zaken:

Bij het laatste spel let je extra op de veiligheid. Hier bestaat de kans dat deelnemers het laatste uit de kast halen om af te sluiten. Dit kan echter voor gevaarlijke situaties zorgen en dat moet ten allen tijden vermeden worden!

Het spel sluit je af met een luid fluitsignaal.

Je deelt een eventuele score mee en bedankt alle deelnemers voor hun inzet.

6. NAZORG NA DE ACTIVITEIT

Bij het beëindigen van de activiteit worden alle bumpeballen netjes gereinigd. Let op voor scherpe voorwerpen! De bumperball kan vacuum gezogen worden door middel van de meegeleverde pomp(en). Op deze manier nemen ze ook het minst ruimte in beslag om ze te vervoeren.

Vergeet het logboek materiaal niet !



Spel- en veiligheidsregels

Deelnemers hebben de minimumgrootte van 120cm.

deelnemers verklaren fysiek in orde te zijn om deel te nemen aan de activiteit bumperball:

in geval van zwangerschap of rugproblemen bijvoorbeeld is het niet wenselijk deel te nemen.

Spelen met scherpe voorwerpen is verboden (juwelen, kledij of schoeisel).

Als een deelnemer plaatsneemt in een bumperball, worden de schouderbanden zo aangepast dat het hoofd van de deelnemer zich in de bal bevindt.

Het is verboden :

- Te botsen met een deelnemer die omver ligt
- Te botsen met een niet deelnemer
- Extreem hard te botsen met een deelnemer, na het nemen van een aanloop
- Te springen over een bumperball, of in een bumperball, de bumperballs te werpen op deelnemers of ze te gebruiken om erop te zitten/liggen.

Door inschrijving op de deelnemerslijst aanvaarden de deelnemers de spel- en veiligheidsregels steeds na te leven.

De regels worden voor aanvang van het spel steeds uitgelegd en zijn op een zichtbare locatie op het terrein na te lezen.

Daden of handelingen die de eigen veiligheid van de deelnemer en/of de andere deelnemers en derden in gevaar kunnen brengen zijn verboden.

Discgolf

Eenheid van instructie



1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT

Alvorens van start te gaan met de activiteiten tref je een grondige voorbereiding.



2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE

2.1. MATERIAAL

Controleer het materiaal op veiligheid en functionaliteit.

Alvorens te starten met de activiteit, wordt getest of een lasergeweer een ander lasergeweer kan raken en zelf geraakt kan worden.

Controleer de batterij (af te lezen op display).

Lasergeweren die niet werken , worden niet gebruikt en worden opzij gelegd.

Deze gaan na afloop van de activiteit naar Beveren-Waas ter herstelling.

Dit wordt genoteerd in de logboek materiaal van de activiteit.

2.2. LOCATIE

Voor aanvang van de activiteiten wordt de locatie gecheckt.

Je controleert het terrein op :

- Wateroverlast
- Gladheid
- Beschadigde locatieinrichting
- Zwerfvuil
- Stormschade (enkel bij buitenlocaties)

Deze zaken rapporteer je aan de eindverantwoordelijke die de passende maatregelen zal nemen.

3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT

3.1. ONTVANGST DEELNEMERS

Je ontvangt de deelnemers en begeleidt hen naar het onthaal waar de deelnemerslijsten worden ingevuld en polsbandjes worden gegeven.

Let erop dat het nummer op de lijst overeenkomt met dat op het polsbandje!

Deelnemers kunnen er voor kiezen om hun waardevolle spullen op te bergen.
Dit wordt gedaan in een box met de kleur van de polsbandjes
Laat de deelnemers hier zelf over beslissen!

In de kleedkamers trekken de deelnemers hun overall aan.
Vraag de deelnemers of ze bij het einde van de activiteiten de overall niet binnenstebuiten teruggeven.

Je verzamelt de deelnemers op het terras.
Tracht de activiteiten tijdig te starten.
Wanneer een of meerdere personen niet op tijd aanwezig kan of kunnen zijn , wordt er in overleg gewacht of gestart.
Bij twijfel overleg je met de eindverantwoordelijke.

Heet de deelnemers welkom en stel jezelf op een gepaste manier voor. Dit is een belangrijk moment om contact te leggen met de deelnemers.
Hierbij is het belangrijk om je te profileren als instructeur. Let hierbij op je stemgebruik, houding en uitstraling.

Je licht kort het spelverloop en de veiligheidsregels toe. Deze herhaal je op latere basis nog een keer

Je neemt de deelnemerslijst met je mee naar het terrein

Vuur maken

Eenheid van instructie



1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT

Alvorens van start te gaan met de activiteiten tref je een grondige voorbereiding.

Briefing door de hoofdinstructeur of eindverantwoordelijke aan het onthaal.
Dit gebeurt mondeling en hierbij wordt de taakverdeling toegelicht.

Deelnemerslijsten, polsbandjes en box voor waardevolle voorwerpen klaarleggen aan het onthaal.

Het materiaal klaarleggen:

- Vuurbox (met hierin fire sticks, bijlen, touw, aanmaakblokjes)
- Vuurschalen
- Water (emmer)
- Gamel

Zet de vuurschalen op een veilige plaats met een stabiele ondergrond.

Zet de vuurschalen niet in de nabijheid zaken die brandbaar zijn: (producten, droge vegetatie ,)



2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE

2.1. MATERIAAL

Controleer het materiaal op functionaliteit en veiligheid

Controleer de firesticks of ze nog niet versleten zijn

Controleer de bijlen

Aan het object wordt een label gehangen met daarop de datum, probleem en de naam van de instructeur die de materiaallijst het heeft ingevuld.

Deze objecten worden meegenomen naar de maatschappelijke zetel voor herstelling of vervanging

2.2. LOCATIE

Voor aanvang van de activiteiten wordt de locatie gecheckt.

Je controleert het terrein op :

- Wateroverlast
- Gladheid
- Beschadigde locatieinrichting
- Zwerfvuil
- Stormschade (enkel bij buitenlocaties)

Deze zaken rapporteer je aan de eindverantwoordelijke die de passende maatregelen zal nemen.



3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT

3.1. ONTVANGST DEELNEMERS

Je ontvangt de deelnemers en begeleidt hen naar het onthaal waar de deelnemerslijsten worden ingevuld en polsbandjes worden gegeven.

Let erop dat het nummer op de lijst overeenkomt met dat op het polsbandje!

Deelnemers kunnen er voor kiezen om hun waardevolle spullen op te bergen.

Dit wordt gedaan in een box met de kleur van de polsbandjes.

Laat de deelnemers hier zelf over beslissen!

Tracht de activiteiten tijdig te starten.

Wanneer een of meerdere personen niet op tijd aanwezig kan of kunnen zijn, wordt er in overleg gewacht of gestart. Bij twijfel overleg je met de eindverantwoordelijke.

Heet de deelnemers welkom en stel jezelf op een gepaste manier voor. Dit is een belangrijk moment om contact te leggen met de deelnemers.

Hierbij is het belangrijk om je te profileren als instructeur. Let hierbij op je stemgebruik, houding en uitstraling.

Je licht het spelverloop en de veiligheidsregels toe.

3.2 BRIEFING

Alvorens de activiteiten te starten worden de activiteit en de veiligheidsregels toegelicht.

4. EVI TIJDENS DE ACTIVITEIT

4.1. MONITORING

Je monitort de naleving van zowel de spel- en veiligheidsregels en houdt de tijdsduur van de spelmoden in het oog.

4.2. VEILIGHEID

Veiligheid is topprioriteit tijdens en naast het spel.

Ook het bewaken van de spelregels en klantvriendelijkheid staat centraal.

De deelnemers moeten naar huis gaan met een fijne herinnering aan Stafort.

4.3. SPELMODES

Om wat variatie te geven aan de activiteiten kan je ervoor kiezen om verschillende spelmoden toe te passen (in functie van de gelegenheid). Je kan kiezen uit:

- Vuur maken
- Water koken
- Marshmallows
-

5. EVI AFSLUITING

De activiteiten afsluiten doe je met de nodige aandacht voor de deelnemers en het materiaal.

Daarom is het belangrijk om rekening te houden met **volgende zaken:**

De instructeur ziet hierop toe.

6. NAZORG NA DE ACTIVITEIT

Je ruimt het materiaal op en zet het op zijn originele plaats.

Vergeet het logboek materiaal niet !

7. BIJLAGEN

Spel- en veiligheidsregels vuur maken



GPS Games

Eenheid van instructie



1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT

Alvorens van start te gaan met de activiteiten tref je een grondige voorbereiding.

Briefing door de hoofdinstructeur of eindverantwoordelijke aan het onthaal. Dit gebeurt mondeling en hierbij wordt de taakverdeling toegelicht.

Deelnemerslijsten en polsbandjes klaarleggen aan het onthaal, net als box voor waardevolle voorwerpen.

Het materiaal klaarleggen:

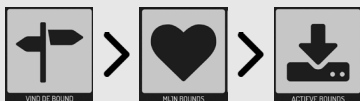
- IPADs
- Codeboekje, kaart of andere hulpstukken tocht.
- Eventueel opdrachten klaar zetten op locaties

Materiaal gebruiksklaar maken:

- Ipads opladen
- Juiste spel geupload op IPAD

Hoe alreeds gedownload spel vinden?

Ga naar Actionbound App en volg onderstaande weg om naar de actieve bounds te gaan.



Hoe spel downloaden?

Ga naar Actionbound app. Scan de QR code van het geweste spel en druk op Bound **downloaden**



2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE

2.1. MATERIAAL

Controleer het materiaal op functionaliteit en veiligheid.

Zorg dat de wifi, bluetooth en andere energie zuigende onderdelen uitgeschakeld staan op de ipad.

Dit geldt zowel voor controle van materiaal , voor , tijdens en na de activiteit.

Dit wordt genoteerd in de logboek materiaal van de activiteit

Deze box wordt gaat na afloop van de activiteit voor herstel of vervanging naar Beveren-Waas.

2.2. LOCATIE

Voor aanvang van de activiteiten is de locatie verkend.

In geval van te verwachten problemen

- wateroverlast
- gladheid
- stormschade
- ...

wordt dit aan de eindverantwoordelijke gemeld die de passende maatregelen zal nemen.

3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT

3.1. ONTVANGST DEELNEMERS

Je ontvangt de deelnemers en begeleidt hen naar het onthaal waar de deelnemerslijsten worden ingevuld en polsbandjes worden gegeven.

Let erop dat het nummer op de lijst overeenkomt met dat op het polsbandje!

Deelnemers kunnen er voor kiezen om hun waardevolle spullen op te bergen. Dit wordt gedaan in een box met de kleur van de polsbandjes. Laat de deelnemers hier zelf over beslissen!

Tracht de activiteiten tijdig te starten.

Wanneer een of meerdere personen niet op tijd aanwezig kan of kunnen zijn, wordt er in overleg gewacht of gestart. Bij twijfel overleg je met de eindverantwoordelijke.

Heet de deelnemers welkom en stel jezelf op een gepaste manier voor. Dit is een belangrijk moment om contact te leggen met de deelnemers. Hierbij is het belangrijk om je te profileren als instructeur. Let hierbij op je stemgebruik, houding en uitstraling.

Je licht kort het spelverloop en de veiligheidsregels toe.

3.2.BRIEFING

Je geeft een introductie van het spel en wat de bedoeling van de tocht omvat. Licht toe dat er iets is gebeurd en dat de teams naar de op de map aangeduide locaties moeten gaan om opdrachten te voltooien om zo het mysterie op te lossen.

Je rijkt de spelers de verschillende attributen en Ipad benodigd voor de tocht aan. Leg de werking van de Applicatie uit en wat er moet gebeuren als het team per ongeluk uit de app geraakt.

Eens de teamnaam is ingevuld op de Ipad zal een introductiefilmpje het doel van het spel verder uitleggen.

Hierna kan de tocht beginnen.

Belangrijke zaken, te melden

- Zorg ervoor dat de iPad te allen tijden rond een lichaam is gebonden zodat deze niet kan vallen.
- Eens bij een locatie aangekomen verschijnt de opdracht op de Ipad!
- Op het menu van de verschillende locaties kan je kiezen dewelke je eerst doet (fort 1 of 5)
- Scroll naar beneden en druk op verder om verder te gaan.

4. EVI TIJDENS DE ACTIVITEIT

4.1. MONITORING

Je monitort de naleving van zowel de spel- en veiligheidsregels.

Sta bij een bemande opdracht om te zien of alles goed en binnen de tijd loopt.

4.2. VEILIGHEID

Veiligheid is onze topprioriteit !

Naast veiligheid staat klantvriendelijkheid centraal.

De deelnemers moeten naar huis gaan met een fijne herinnering aan Stafort.

4.3 SPELMODES

Om wat variatie te geven aan de activiteiten kan je ervoor kiezen om verschillende spelmoden toe te passen Je kan kiezen uit:

Stafort Myserie: Een cluedo rond het fort met 5 opdrachten

Duur: 1uur

Afstand : 2km

Personen per team: 4 tem 8

Benodigheden: Map met kaart, codeboekje, ipad en bestekmapje met schrijfgerief en papier.

hoevenen gehacked: red de gemeentedienst, spel met 10 opdrachten

duur 2 a 3 uur

afstand: 7KM



5. EVI AFSLUITING

De activiteiten afsluiten doe je met de nodige aandacht voor de deelnemers en het materiaal.

Je ontvangt de iPad en attributen en sluit het spel af. Dit gebeurt door de Ipad te connecteren met het internet en de filmpjes up te loaden.

Indien het team de gemaakte filmpjes wil, kan dit via email, er is een mogelijkheid om op de app het email adress te noteren tijdens het afsluitproces.

Je deelt een eventuele score mee en bedankt alle deelnemers voor hun inzet.

6. NAZORG NA DE ACTIVITEIT

Je ruimt het materiaal op en zet het op zijn originele plaats (meestal terug meegenomen naar Beveren-Waas voor opladen Ipads).

Vergeet het logboek materiaal niet !

7. BIJLAGEN

QR codes

Eenheid van instructie



1. VOORBEREIDING ACTIVITEIT

Alvorens van start te gaan met de activiteiten tref je een grondige voorbereiding.

Briefing door de hoofdinstructeur of eindverantwoordelijke aan het onthaal.
Dit gebeurt mondeling en hierbij wordt de taakverdeling toegelicht.
Deelnemerslijsten, polsbandjes en box voor waardevolle voorwerpen klaarleggen aan het onthaal.

Het materiaal klaarleggen:

- IPS koffer
- IPS kegels

Het systeem functioneert niet in fel zonlicht : houd daar rekening bij met de opstelling.

Bij regen kan het spel slechts indoor gespeeld worden.

2. CONTROLE MATERIAAL EN LOCATIE

2.1. MATERIAAL

Controleer het materiaal op functionaliteit en veiligheid.

Test de modes.

Plaats de kegels netjes.

Plaats de lichten op de kegels en zet het beschermkapje er netjes op.

2.2. LOCATIE

Voor aanvang van de activiteiten wordt de locatie of installatie gecheckt.

Outdoor

Je controleert het terrein op :

- Wateroverlast
- Gladheid
- Stormschade
- Check de ondergrond op gevaarlijke of scherpe voorwerpen.

Voorzie voldoende ruimte voor deelnemers en niet deelnemers.

Indoor

Check de ondergrond op gevaarlijke of scherpe voorwerpen.

Voorzie voldoende ruimte voor deelnemers en niet deelnemers.

Deze zaken rapporteer je aan de eindverantwoordelijke die eventueel passende maatregelen zal nemen.

3. INLEIDEN VAN DE ACTIVITEIT

3.1. ONTVANGST DEELNEMERS

Je ontvangt de deelnemers en begeleidt hen naar het onthaal waar de deelnemerslijsten worden ingevuld en polsbandjes worden gegeven.

Let erop dat het nummer op de lijst overeenkomt met dat op het polsbandje!

Deelnemers kunnen er voor kiezen om hun waardevolle spullen op te bergen.
Dit wordt gedaan in een box met de kleur van de polsbandjes.
Laat de deelnemers hier zelf over beslissen!

Tracht de activiteiten tijdig te starten.
Wanneer een of meerdere personen niet op tijd aanwezig kan of kunnen zijn, wordt er in overleg gewacht of gestart. Bij twijfel overleg je met de eindverantwoordelijke.

Heet de deelnemers welkom en stel jezelf op een gepaste manier voor. Dit is een belangrijk moment om contact te leggen met de deelnemers.
Hierbij is het belangrijk om je te profileren als instructeur. Let hierbij op je stemgebruik, houding en uitstraling.

Je licht het spelverloop en de veiligheidsregels toe.

3.2 BRIEFING

De instructeur licht het spelverloop en de veiligheidsregels toe.
Het is een reflex spel waarbij de deelnemers door elkaar lopen om de juiste knoppen in te drukken.

Deelnemers kunnen elkaar eventueel hinderen.
Doelbewust botsen is niet toegelaten.
Om dit laatste te vermijden worden er kleinere groepjes gevormd.

4. EVI TIJDENS DE ACTIVITEIT

4.1. MONITORING

Je monitort de naleving van zowel de spel- en veiligheidsregels en houdt de tijdsduur in het oog (als activiteit onderdeel is van een programma, in een rotatiesysteem).

Zet het systeem af als het niet wordt gebruikt (in een rotatiesysteem).

4.2. VEILIGHEID

Veiligheid is topprioriteit tijdens en naast het spel.

Ook het bewaken van de spelregels en klantvriendelijkheid staat centraal.

De deelnemers moeten naar huis gaan met een fijne herinnering aan Stafort.

4.3. SPELMODES

Om wat variatie te geven aan de activiteiten kan je ervoor kiezen om verschillende spelmoden toe te passen.

Zie handleiding

Zie quickstart

5. EVI AFSLUITING

De activiteiten afsluiten doe je met de nodige aandacht voor de deelnemers en het materiaal.

Je deelt een eventuele score mee en bedankt alle deelnemers voor hun inzet.

6. NAZORG NA DE ACTIVITEIT

Bij het beëindigen van de activiteit wordt het systeem uitgeschakeld. De beschermkapjes worden er af genomen en de lichtjes in de box opgeborgen.

De kegels worden indien nodig opgepoetst en netjes opgestapeld.

Wees voorzichtig met het inladen in de bestelwagen.

Vergeet het logboek materiaal niet !

7. BIJLAGEN

Spel- en veiligheidsregels IPS

De richtlijnen van de instructeur worden door de deelnemers strikt nageleefd. Het spel start en eindigt wanneer de instructeur dit aangeeft.

Kegels worden niet omver gelopen.

Botsen tegen deelnemers is verboden.

Bij grotere groepen worden kleinere groepen gevormd om botsen tegen deelnemers te vermijden.

Niet - deelnemers staan op een veilige afstand van de deelnemers.

Respecteer het geleend materiaal en de omgeving van het fort.

Daden of handelingen die de eigen veiligheid van de deelnemer en/of de andere deelnemers en derden in gevaar kunnen brengen zijn verboden.

Handleiding

Quick start

