

Welkom bij **TASKMASTER**

Elke groepje heeft een eigen Taskmaster (jury) die jullie tasks zullen scoren. Er zijn 2 soorten tasks:

- Zorg voor de snelste tijd (tijds-task)
- Zorg voor de beste uitvoering (kwaliteits-task).

Bij 4 groepjes krijgt het beste groepje 4 punten, daarna 3, etc. Aan het einde wordt het groepje met de meeste punten gekroond tot winnaar.

Elke task heeft een maximum tijd waarbinnen de task uitgevoerd moet zijn. De Taskmaster zal dit bijhouden met een stopwatch. Deze stopwatch start bij het lezen van de task-omschrijving.

De Taskmaster zegt niks, totdat de opdracht correct is uitgevoerd, of de tijd voorbij is. Denk je dat je een task correct hebt uitgevoerd, maar de Taskmaster blijft stil, dan was de uitvoering dus niet correct.

Je voert maar 1 task tegelijk uit, en wacht met het lezen van de volgende task totdat de vorige is afgerond. Er zijn 7 tasks, A tot en met G, er is geen vaste volgorde.

Algemene regels:

- Je mag alle spullen die je kan vinden gebruiken, maar ruim ze daarna ook weer correct op. Met andere woorden, zorg dat er aan het einde van het spel zo min mogelijk opruimwerk nog over is.
- Laat andere groepjes, hun spullen en Taskmasters met rust.
- Zorg dat het veilig blijft.
- Voer de opdracht uit zodat de Taskmaster deze kan beoordelen. Je mag de Taskmaster vragen zich te verplaatsen.
- En het belangrijkste: **houd je aan de exacte taakomschrijving**, waarbij creatief omgaan met de regels ook zeker wordt toegestaan.

Verzin nu een groepsnaam en kies daarna jullie eerste task.

Task A: De hoogste toren

Kwaliteits-task. Max 10 minuten.

Bouw de hoogste toren in max 5 minuten. De Taskmaster zal deze na exact 5 minuten opmeten. De toren moet uit zichzelf stabiel staan. Na het opmeten hebben jullie max 5 minuten om de toren weer volledig op te ruimen.

Groepsnaam:

Gemeten hoogte door de Taskmaster:

✂-----

Task B: Schoenslinger

Tijds-task. Max 5 minuten.

Maak een slinger van al jullie schoenen door de veters aan elkaar te knopen, en hang deze slinger ergens op.

Groepsnaam:

Gemeten tijd door de Taskmaster:

Task C: Scouting spel/activiteit

Kwaliteits-task. Max 5 minuten.

Verzin een nieuw scouting spel/activiteit door twee bestaande spellen/activiteiten te combineren.

Groepsnaam:

Verzonnen spel/activiteit:

✂-----

Task D: Balans

Tijds-task. Max 10 minuten.

Balanceer een vierkant iets, bovenop een rond iets.

Groepsnaam:

Gemeten tijd door de Taskmaster:

Task E: SCOUTING

Tijds-task. Max 10 minuten.

Schrijf/teken het woord SCOUTING. Terwijl je dit doet staat je hele groepje staat op minimaal 2 meter afstand van hetgene waar je op tekent.

Groepsnaam:

Gemeten tijd door de Taskmaster:

✂-----

Task F: Tennisbal

Kwaliteits-task. Max 5 minuten.

Gooi een tennisbal in een prullenbak. Op het moment van gooien is de deksel van de prullenbak nog dicht. Zorg voor de verste afstand dat dit lukt.

Groepsnaam:

Gemeten afstand door de Taskmaster:

Task G: Estafette tekening

Kwaliteits-task. Max 10 minuten.

Sta met je groepje in een rechte rij achter elkaar. Iedereen met de neus naar voren. Op de rug van de persoon die voor je staat plaats je een A4tje. De achterste in de rij krijgt een tekening te zien van de Taskmaster, die hij natekent op de rug van de persoon voor hem. Die persoon probeert te voelen wat er op zijn rug wordt getekent, en probeert op basis daarvan de tekening na te tekenen op de rug van de persoon die voor hem staat.

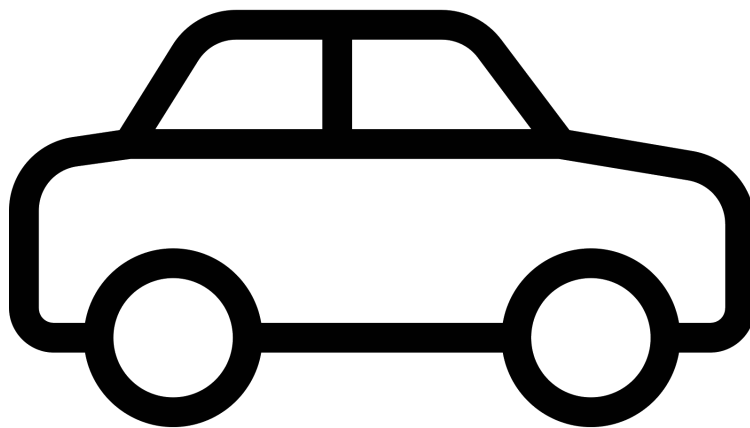
De voorste persoon maakt de eindtekening. Probeer de eindtekening te laten lijken op de tekening van de taskmaster. Meerdere pogingen zijn toegestaan.

Vanaf het moment dat de Taskmaster de tekening laat zien, tot aan het einde van de task, is het niet toegestaan om te praten.

Zet je groepsnaam op de achterkant van de eindtekening.

✂-----

Tekening die de Taskmaster laat zien bij task G: Estafette tekening:



Stickervel om op de enveloppen te plakken waar de tasks in zitten:

