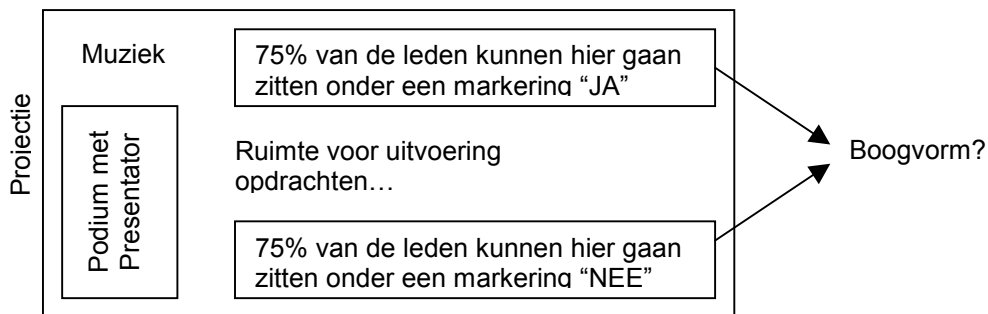


De XII Werken van Mikpunt

Concept: De XII Werken van Vanoudenhoven

Let op: de namen van de personen zijn vervangen door "xxxx".

1. Opbouw zaal "XII":



2. Principe:

Iedereen gaat zitten op een van de stoelen in de zaal, inclusief de leiding. Het maakt niet uit aan welke kant. Vooraan staan de presentatoren.

Deze leggen uit dat ze in "de XII werken" terecht gekomen zijn. Ze vertellen de opzet van de avond.

3. Verloop

De presentatoren roepen iemand van de leiding bij zich. Dit is op voorhand zo afgesproken, dus die persoon weet wat hem / haar te wachten staat. Alle opdrachten werden op voorhand uitgewerkt en voorgelegd aan de personen die ze moeten uitvoeren. Er wordt een kort praatje gemaakt met de leid(st)er.

De presentator daagt de persoon uit om een opdracht tot een goed einde te proberen brengen. De leden kunnen dan kiezen: als de opdracht volgens hen zal slagen moeten ze op een stoel aan de "JA"-kant gaan zitten, zal de opdracht niet slagen, gaan ze aan de "NEE"-kant zitten. Als er geen stoelen meer zijn aan de kant van hun keuze, hebben ze pech.

De presentatoren vertellen nu wat de tegenprestatie is die degenen die verkeerd gokten zullen moeten uitvoeren. Deze tegenprestaties werden eveneens op voorhand uitgewerkt en worden ter plekke visueel ondersteund.

De persoon die werd uitgedaagd voert nu zijn opdracht uit, naar best vermogen.

Na de uitvoering wordt door de presentatoren geëvalueerd of de opdracht geslaagd is of niet. De leden die fout gegokt hebben, die dus aan de "NEE"-kant zitten als de opdracht geslaagd is of omgekeerd, moeten nu hun tegenprestatie uitvoeren.

4. The sound of silence?

De muzikale ondersteuning en intermezzo's worden verzorgd door XXXX, XXXX en XXXX. Zij zorgen voor de nodige "tunes", zowel bij de aanvang van het programma als op het moment dat de opdracht slaagt of niet slaagt.

Tijdens de "dode momenten" kunnen zij een nummertje spelen. Het is echter niet de bedoeling dat zij een concert geven, aangezien de avond al meer dan vol genoeg zal zitten met het spel. De band wordt hiervan op voorhand op de hoogte gesteld.

Nodige muziekjes:

- Een tune als de opdracht slaagt
- Een tune als de opdracht niet slaagt

- Een tune als de tegenprestatie afloopt
- Een tune (20') die moet spelen als de leden hun kant kiezen
- Een tune voor tijdens opdracht 3
- Tune: "Let's go swimming in the water" tijdens opdracht 4
- Opvulling van de pauze.

5. Het verloop kort samengevat:

- Introductie door de presentator: wat is de bedoeling
- Herhaald tot het einde van de avond:
 - Iemand van de leiding uit de groep plukken
 - Een kort praatje met die persoon slaan
 - Die persoon een uitdaging voorleggen
 - De groep kan kiezen of het zal lukken of niet en gaat aan de kant van hun keuze zitten
 - De presentator vertelt wat hen te wachten staat als ze niet juist gegokt hebben (tegenprestatie)
 - Uitvoeren van de opdracht door de leiding
 - Beoordelen van de uitvoering door de presentator
 - Tegenprestatie door degenen die verkeerd gokten.

In principe zou niemand mogen ontsnappen aan de tegenprestaties. Iedereen zal al eens verkeerd gokken...

6. De opdrachten

De opdracht moet aan deze voorwaarden voldoen:

- Het is niet zeker of het zal lukken of niet. De persoon moet zijn best doen en kan dan nog niet zeker zijn.
- De opdracht bevat een zekere amuzementswaarde. Het moet iets visueel zijn, dat enige tijd in beslag neemt. Zowel de eventuele voorbereiding als de uitvoering moeten "entertainment" bieden.
- Als het kan interactief: de leiding moet op dat moment beroep doen op de leden om de opdracht tot een goed einde te kunnen brengen.
- De opdracht mag niet "over de schreef" zijn. Het moet binnen de perken van het "toelaatbare" blijven.

Als de voorbereiding of uitvoering van een van de opdrachten nogal lang duurt, of niet interessant is om naar te zitten kijken, kan intussen verder gegaan worden met een andere opdracht.

Opdracht (n of m = nog af te spreken aantal)	Leid(st)er
1. Verwissel de schoenen van ten minste n mensen. Let wel: als je van 2 mensen de schoenen verwisselt, moeten ze de zelfde schoenmaat hebben.	
2. Trek 3 keer de aandacht van de groep zonder de aandacht op jezelf te trekken (film)	
3. Verstop je 5 minuten in het gebouw. Degenen die denken dat het je niet zal lukken hebben 5 minuten om je te zoeken. We doen eerst de volgende opdracht voor we komen zoeken. Tot dan heb je de tijd om je te verstoppen.	
4. Zwem 's nachts in de vijver (film)	
5. Ken je leden. Je wordt geblinddoekt en krijgt n van de leden van je eigen groep voor je. Het is aan jou om ze te herkennen. Als je er m herkent, is de opdracht geslaagd.	
6. Saboteer een auto. Hij mag niet kunnen wegrijden (film)	

7. De tegenprestaties

De tegenprestaties moeten voldoen aan de volgende voorwaarden:

- Het is zeker dat het zal lukken, maar het vergt enige inspanning.
- De tegenprestatie bevat een zekere amuzementswaarde. Het moet iets visueel zijn, dat enige tijd in beslag neemt. Zowel de eventuele voorbereiding als de uitvoering moeten "entertainment" bieden.
- De tegenprestatie mag niet "over de schreef" zijn. Het moet binnen de perken van het "toelaatbare" blijven.

- In tegenstelling tot de opdrachten, **moeten** de tegenprestaties kort zijn, zowel qua voorbereiding (door de groep) als qua uitvoering. Dit komt omdat het spel niet verder kan gaan als er mensen met een tegenprestatie bezig zijn.

Tegenprestatie (<i>n = het aantal deelnemers</i>)
1. Jullie zijn morgenvroeg van dienst (zij doen de afwas van de hele groep en vegen de eetzaal)
2. Geef een appel door zonder hem aan te raken
3. Ga, gebruik makend van n-2 stoelen, rond de zaal, zonder de grond te raken. De helft van jullie moet continu de muur raken met ten minste 1 hand.
4. Stop één touw, waaraan een lepel hangt door al jullie bovenkieren.
5. Vorm een piramide van ten minste 3 meter hoog.
6. Wandel, per 3 samengebonden terug naar het gebouw. Sommigen worden geblinddoekt.

8. Materiaal

Materiaal	Wie?	OK?
Projector		
Stroomgroep		
Videocamera		
100m touw		
Windels		
Appel		
Blinddoeken		
Zwempakken		
Vuurpijlen, strijkers, ...		
Houtblokken		
Een krik		
2 microfoons		
2-persoonslaken		
Tape		
Spots		
Azijn		
Oude badmuts		

9. Opdrachtfiches:

9.1. bezorgen op het weekend zelf.



Beste xxxx,

We nodigen je graag uit om mee te werken aan het avondspel.
We dagen je uit deze opdracht tot een goed einde te brengen:

“Verwissel de schoenen van ten minste n mensen. Let wel: als je van 2 mensen de schoenen verwisselt, moeten ze de zelfde schoenmaat hebben.”

Om hoeveel mensen het gaat, vertellen we je wel op het moment zelf.

Je krijgt deze opdracht op voorhand, zodat je tijd hebt om je voor te bereiden, hoe veel of hoe weinig voorbereiding je ook hebt. Hou er ook rekening mee dat de presentator nog een praatje met je zal maken, vooraleer je aan je opdracht begint.

Let wel: Je voert de opdracht ter plekke uit, en zegt op voorhand tegen NIEMAND iets. Als je bijkomende vragen hebt, kan je die stellen aan Tom V., Kristof of Kevin. Verder mag NIEMAND weten dat jij een uitdaging hebt.

Success!

De XII-werkenploeg

9.2. werd reeds bezorgd op 11/2, met in bijlage een plan van het gebouw



Beste xxxx,

We nodigen je graag uit om mee te werken aan het avondspel op het Mikpuntweekend. We dagen je uit deze opdracht tot een goed einde te brengen:

“Verstop je 5 minuten in het gebouw. Degenen die denken dat het je niet zal lukken hebben 5 minuten om je te zoeken. We doen eerst de volgende opdracht voor we komen zoeken. Tot dan heb je de tijd om je te verstoppen.”

Je krijgt deze opdracht op voorhand, zodat je tijd hebt om je voor te bereiden, hoe veel of hoe weinig voorbereiding je ook hebt. Hou er ook rekening mee dat de presentator nog een praatje met je zal maken, vooraleer je aan je opdracht begint.

Let wel: Je voert de opdracht ter plekke uit, en zegt op voorhand tegen NIEMAND iets. Als je bijkomende vragen hebt, kan je die stellen aan Tom V., Kristof of Kevin. Verder mag NIEMAND weten dat jij een uitdaging hebt.

Success!

De XII-werkenploeg

9.3. bezorgen op het weekend zelf.

Top Secret



Top Secret

Beste xxxx,

**We nodigen je graag uit om mee te werken aan het avondspel.
We dagen je uit deze opdracht tot een goed einde te brengen:**

“Ken je leden. Je wordt geblinddoekt en krijgt n van de leden van je eigen groep voor je. Het is aan jou om ze te herkennen. Als je er m herkent, is de opdracht geslaagd.”

Om hoeveel mensen het gaat, en hoeveel je er precies moet herkennen, vertellen we je wel op het moment zelf.

Je krijgt deze opdracht op voorhand, zodat je tijd hebt om je voor te bereiden, hoe veel of hoe weinig voorbereiding je ook hebt. Hou er ook rekening mee dat de presentator nog een praatje met je zal maken, vooraleer je aan je opdracht begint.

Let wel: Je voert de opdracht ter plekke uit, en zegt op voorhand tegen NIEMAND iets. Als je bijkomende vragen hebt, kan je die stellen aan Tom V., Kristof of Kevin. Verder mag NIEMAND weten dat jij een uitdaging hebt.

Success!

De XII-werkenploeg

10. Draaiboek

Presentatie: xxxx en xxxx

Logistieke steun op de avond zelf: xxxx en xxxx.

1. Zaal klaarzetten: zie plan p. 1
2. Xxxx en xxxx spelen muziek terwijl de leden binnenkomen.
3. Per opdracht is er een vast stramien:
 - Inleiding leid(st)er (rijmpje)
 - Interview leid(st)er
 - Opdracht geven
 - Tegenprestatie uitleggen
 - De leden kiezen, terwijl xxxx en xxxx 20 seconden spelen.
 - Uitvoering opdracht
 - Uitvoering tegenprestatie

Opdeling:

- Inleiding en uitvoering opdracht 1
- Inleiding opdracht 3
- Inleiding en uitvoering opdracht 2
- uitvoering opdracht 3
- korte pauze (5')
- Inleiding en uitvoering opdracht 4
- Inleiding en uitvoering opdracht 5
- Inleiding en uitvoering opdracht 6

11. Uitwerking Filmpjes

11.1. “Aandacht! Aandacht! Sofie, 2 jaar zoekt haar mama. Aandacht! Aandacht! ...”

“Trek 3 keer de aandacht van de groep zonder de aandacht op jezelf te trekken”

1. Zaterdagvoormiddag

Tijdens de thema-aanbreng wordt de inhoud van enkele valiezen verwisseld. De camera staat op een statief, wie beschikbaar is (xxxx en xxxx) zorgt voor het verwisselen...

2. Zaterdagmiddag

Tijdens de middagmaaltijd wordt het water in azijn veranderd
xxxx en xxxx zorgen dat de azijn in het water geraakt. xxxx filmt de voorbereiding en de maaltijd.

3. Zaterdagavond:

Tijdens het bosspel wordt een vuurpijl afgestoken.
xxxx zorgt voor de belichting en filmt, xxxx steekt de pijl af

4. Zondagvoormiddag (reserve):

Tijdens de zangstonde springt op mysterieuze wijze de zekering... Wie beschikbaar is filmt en voert uit.

11.2. Let's go swimming in the water...

“Zwem 's nachts in de vijver”

Zaterdagavond om 23.30u vertrekken we met duikpakken en filmcamera naar de vijver. We nemen het materiaal uit Blok 10 (generator, spots, ...)

xxxx filmt, de anderen zwemmen.

11.3. Hoog, Tompie, kijk omhoog, ...

“Saboteer een auto. Hij mag niet kunnen wegrijden”

Zaterdagavond, na het zwemmen, sabotteren we een auto. We vijzen er een beetje aan (simuleren) en laten een (reserve-)wiel voorbij de camera botsen...

We krikken de wagen op en als xxxx houtblokken vind, blijft de wagen op blokken staan...