

ONTMOET SPIKE EN TRANSFORMEER IN  
EEN FALCON, CHEETAH, TORNADO  
OF ROCKET TIJDENS DE

**JEUGDDAG**  
**15 MAART 2025**

Meer info op [atletiek.be/jeugddag](https://atletiek.be/jeugddag)



## Inhoud

1. Doel Jeugddag .....	4
2. Met Spike en Alexander naar de Jeugddag! .....	5
3. Alexander Doom - Kloen vzw .....	6
4. Belangrijk! .....	7
5. Bereikbaarheid.....	8
A. Richtlijnen auto .....	8
B. Richtlijnen bussen .....	9
6. Medewerkers .....	10
A. Taakverdeling .....	10
B. Aankomstuur.....	10
C. Medewerkerspakket .....	11
D. Communicatieplan.....	11
7. Algemene informatie .....	13
A. Deelnemers .....	13
B. Algemene richtlijnen.....	13
8. Programma .....	15
A. Uurrooster.....	15
B. Tijdschema fotoshoot.....	16
C. Plattegrond .....	17
D. Beschrijving proeven.....	18
I. Tornado Sprint .....	18
II. Raketwissel .....	19
III. Valkenvangst.....	19
IV. Raket Run .....	21
V. Cheetah Jacht.....	21
VI. Falcons Vliegende Doeken.....	23
VII. Windkracht 4(x200).....	23
VIII. Rakettocht tussen de sterren .....	24
IX. Tornado Heropbouw .....	25
X. Valkennest .....	26
XI. Cheetah Battle .....	27
XII. De Grote Tornado.....	28
XIII. Raket Lancering .....	29
XIV. Cheetah Challenge.....	30
XV. Zoekspel .....	30
XVI. Slotceremonie .....	31

9. Materiaallijst.....	32
10. Opbouw/afbraak .....	35
A. Opbouw.....	35
B. Dag zelf.....	36
C. Opruim.....	36

# 1. Doel Jeugddag

De Jeugddag van Atletiek Vlaanderen zag het licht in 1990 in de indoorhal van Flanders Expo. De toenmalige jeugdcel organiseerde deze dag om **alternatieve wedstrijdvormen te promoten**. Voor vele kinderen is het ook de **eerste kennismaking met de Topsporthal en het indoor gebeuren**. De groepjes van atleten mogen ook bestaan uit niet aangesloten leden, hierdoor is het mogelijk dat er **nieuwe atleten worden aangetrokken** door de Jeugddag. Verder hoopt de Jeugddag vooral een **sociaal en sportief evenement** te zijn, waarbij kinderen al sportend kennis kunnen maken met leden van andere clubs. Een dag waarin de kinderen centraal staan.



## 2. Met Spike en Alexander naar de Jeugddag!

*“Laat de wervelwind in jezelf los en word een echte Belgian Tornado, werk zo soepel en krachtig samen als de Belgian Cheetahs, vlieg zo hoog en sierlijk als de Belgian Falcons en schiet razendsnel vooruit zoals een Belgian Rocket. Laat je inspireren door onze nationale helden en ontdek hoe jij het beste uit jezelf kan halen met snelheid, kracht, lenigheid en teamspirit!!”*

Op 15 maart 2025 is de Jeugddag aan zijn 33ste editie toe! Dit jaar staat de dag volledig in het teken van onze Belgische aflossingsteams.

De Jeugddag zal net als de voorbije twee jaren opgesplitst worden in twee delen, er zal dus opnieuw een voor- en namiddagdeelte zijn, van 9u30-12u30 en van 14u00-17u00. Zo hebben we ook telkens ‘maar’ een 700-tal kinderen tegelijk in de Topsportthall ipv 1400 gedurende heel de dag. In lijn met de andere initiatieven rond jeugdatletiek blijven we dus ook zelf inzetten op efficiëntie en meer activiteit.

Spike is zoals altijd van de partij en trekt ook dit jaar op een spannend avontuur. Samen met de kinderen gaat hij tornado’s trotseren, zijn snelheid aanscherpen, de perfecte aflossing onder de knie krijgen en ervaren hoe teamwork je naar de overwinning kan leiden .

Ook dit jaar organiseren we een spandoekenwedstrijd. Alle deelnemende clubs moeten een spandoek uitwerken rond het thema “Aflossingsteams” waarin Spike en het logo van Atletiek Vlaanderen zijn verwerkt. Alvast veel succes!

Elk jaar is er een topatleet aanwezig om onze jeugdatleten te inspireren. Dit jaar is dit niemand minder dan Alexander Doom. Onze wereldtopper op de 400m en 4x400m komt met veel plezier een praatje en een foto maken met onze jeugd.

Alle informatie over de Jeugddag kan worden nagelezen op de website van Atletiek Vlaanderen via <https://www.atletiek.be/jeugd/kids-aanbod/jeugddag>, daarnaast kan de organisatie steeds gecontacteerd worden via [nick@atletiek.be](mailto:nick@atletiek.be).

### 3. Alexander Doom - Kloen vzw

Wij zijn blij om aan te kondigen dat niemand minder dan topatleet en 400m-specialist Alexander Doom aanwezig zal zijn tijdens de Jeugddag van Atletiek Vlaanderen op zaterdag 15 maart in de Gentse Topsportthal. De jeugdathleten zullen zich op deze manier niet alleen uitbundig amuseren met hun avontuurlijke Jeugddag, ze zullen ook een foto met een sprinter van wereldniveau als herinnering kunnen koesteren.

Alexander zal aanwezig zijn vanaf 10u30 voor het fotomoment. Alle clubs zullen een uurrooster krijgen waarop ze moeten verzamelen voor de fotoshoot (gaanderij aan de kant van de watersportbaan). Van daaruit worden ze begeleid naar de ruimte voor de fotoshoot.

Daar er geen extra fotomogelijkheden zijn, is het belangrijk dat iedereen zeker op tijd aanwezig is. Om het uurschema te kunnen respecteren, kunnen we geen handtekeningen en selfies toestaan. Alle kinderen krijgen wel een poster met zijn handtekening op.

Alle clubs krijgen achteraf één exemplaar (A3) van hun gedrukte foto als herinnering aan deze Jeugddag. Clubs kunnen op aanvraag extra exemplaren laten drukken tegen een beperkte prijs. Clubs krijgen ook de digitale versie toegestuurd.

Voor zijn aanwezigheid op de Jeugddag bedanken we Alexander door een bijdrage te schenken aan het door hem gekozen goede doel. Alexander heeft gekozen voor: “**Kloen vzw**”. Zoals vorige edities zal €1/deelnemer gestort worden aan zijn goed doel.

Kloen is een vzw, in 2004 opgericht door Geert Deraeve uit Roeselare, die mensen bijeen brengt uit de sociaal-culturele, politieke, zakelijke en sportieve wereld om samen op vrijwillige basis allerlei originele en ludieke activiteiten op touw te zetten (vb. massaspektakels, clownhappenings, ludieke wedstrijden, verbrekingen van wereldrecords, enz...) en dit met als doel: het werk van volgende goede doelen in de kijker te plaatsen en er fondsen voor te verzamelen: Het Clownhuis (digitaal contact met een clown of huisbezoek bij een langdurig thuis verblijvend ziek kind), Clowns in het ziekenhuis - Dokter Knuffel, de Hôpiclowns, Muco (kinderen met mucoviscidose), Orka (kinderen en adolescenten met reuma) en Bubble-ID (kinderen met primaire immuunstoornissen).

Het motto van KLOEN: Tover een lach op elk gezicht, en heel speciaal op dit van het zieke kind.

## 4. Belangrijk!

- Er zal **één stempelkaart per ploeg** zijn met het uurrooster en de plattegrond. Dit heeft ook gevolgen naar de wijze van werken:
  - Er wordt gewerkt met **stempels**. De standverantwoordelijke zal voor de ploeg zijn/haar stand binnengaat een stempel zetten op de aangeduide plaats op de stempelkaart. Zo kan iedereen zien welke proeven al gedaan werden. Neem als standverantwoordelijke vier stempels mee om voldoende reserve te hebben!
  - Enkel bij de proeven ‘Tornado Sprint’, ‘Cheetah Battle’ en ‘Windkracht ‘4(x200)’ worden de tijden door de standmedewerkers genoteerd.
- De **Jeugddag wordt strikt beperkt tot de Topsporthal, toegang tussen deze zone en de rest van het centrum is niet mogelijk!** Enkele praktische gevolgen:
  - De vragen van het **zoekspel** hangen enkel op in de Topsporthal en op de opwarpiste (behalve het afgesloten deel aan de achterkant).
  - De **aanschuif voor de drie activiteiten in de sporthal gebeurt in de Topsporthal onder de cafetaria** (net voor de doorgang naar de sporthal). Er wordt een aparte rij voorzien voor elke proef, van hieruit brengen de medewerkers de ploegen naar de standen.
  - De aanmelding zal zoals vorig jaar georganiseerd worden in de Topsporthal onder het grote scorebord, de atleten kunnen dus op de tribune wachten terwijl de clubverantwoordelijke de inschrijving aan het doen is.

## 5. Bereikbaarheid

### A. Richtlijnen auto

Auto's kunnen parkeren op volgende parkings: Parking West - Parking Centrum - Parking Oost en aan de Watersportbaan (zie groene zones op plan).





## B. Richtlijnen bussen

De bussen rijden vanuit de Zuiderlaan rechtstreeks op de parking van de Topsportal en zetten de atleten snel en efficiënt af voor de Topsportal (drop-off zone). Volg hiervoor de groene pijlen. Daarna rijden ze de parking af om opnieuw via de inrit van de parking van de Topsportal hun weg te vervolgen tot parking Oost op de Blaarmeersen en parkeren op de zone het dichtst bij het surfstrand (zie groene zone). Volg hiervoor de rode pijlen.

**GELIEVE DEZE PAGINA AF TE DRUKKEN EN MEE TE GEVEN AAN DE BUSCHAUFFEURS !!!**



## 6. Medewerkers

### A. Taakverdeling

De taakverdeling van de medewerkers zal in de week van de Jeugddag per mail verstuurd worden. Volgende algemene functies staan omschreven, voor andere functies wordt een specifieke briefing voorzien.

**ONTHAALMEDEWERKER** (aangeduid voor inschrijvingen):

- Regelt het onthaal en de inschrijvingen voor een leeftijdscategorie.
- Sluit aan bij zijn/haar stand nadat iedereen ingeschreven is.

**STANDVERANTWOORDELIJKE:**

- Verantwoordelijk voor de werking van zijn/haar stand, stuurt medewerkers aan.
- Staat aan de ingang van de stand.
- Verzamelt de stempelkaarten.
- Zet een stempeltje op de kaart.
- Roept de ploegen in volgorde af (zie verder bij 'programma').
- Indien de ploeg na driemaal afroepen nog niet aan de ingang van de stand is aangekomen, wordt het scoreformulier onherroepelijk terug achteraan geplaatst en moet de ploeg opnieuw zijn beurt afwachten.
- Is verantwoordelijk voor het aanhouden van het uurrooster, mag enkel stempelkaarten aanvaarden van de ploegen die volgens het uurrooster aan de beurt zijn (=per tijdsblok één kleur!)

**STANDMEDEWERKER:**

- Krijgt taak van de standverantwoordelijke.
- Neemt tijden op, geeft scores, geeft materiaal, helpt de kinderen bij de proeven...

**ALGEMENE RESERVE:**

- In functie van de noden kan hij/zij ingezet worden aan bepaalde standen.

### B. Aankomstuur

Wij vragen om ten laatste aanwezig te zijn op de volgende uren:

- Onthaalmedewerker:
  - Voormiddagsessie: 08u00 aan het medewerkersonthaal
  - Namiddagsessie: 12u45 aan het medewerkersonthaal
- Standverantwoordelijke:
  - Voormiddagsessie: 08u30 aan het medewerkersonthaal
  - Namiddagsessie: 13u00 aan het medewerkersonthaal
- Standmedewerkers:
  - Voormiddagsessie: 09u00 aan het medewerkersonthaal
  - Namiddagsessie: 13u30 aan het medewerkersonthaal
- Terreinpolitie/fotograaf/andere: 10u00 aan het medewerkersonthaal
- Algemene reserve: 09u30 aan het medewerkersonthaal

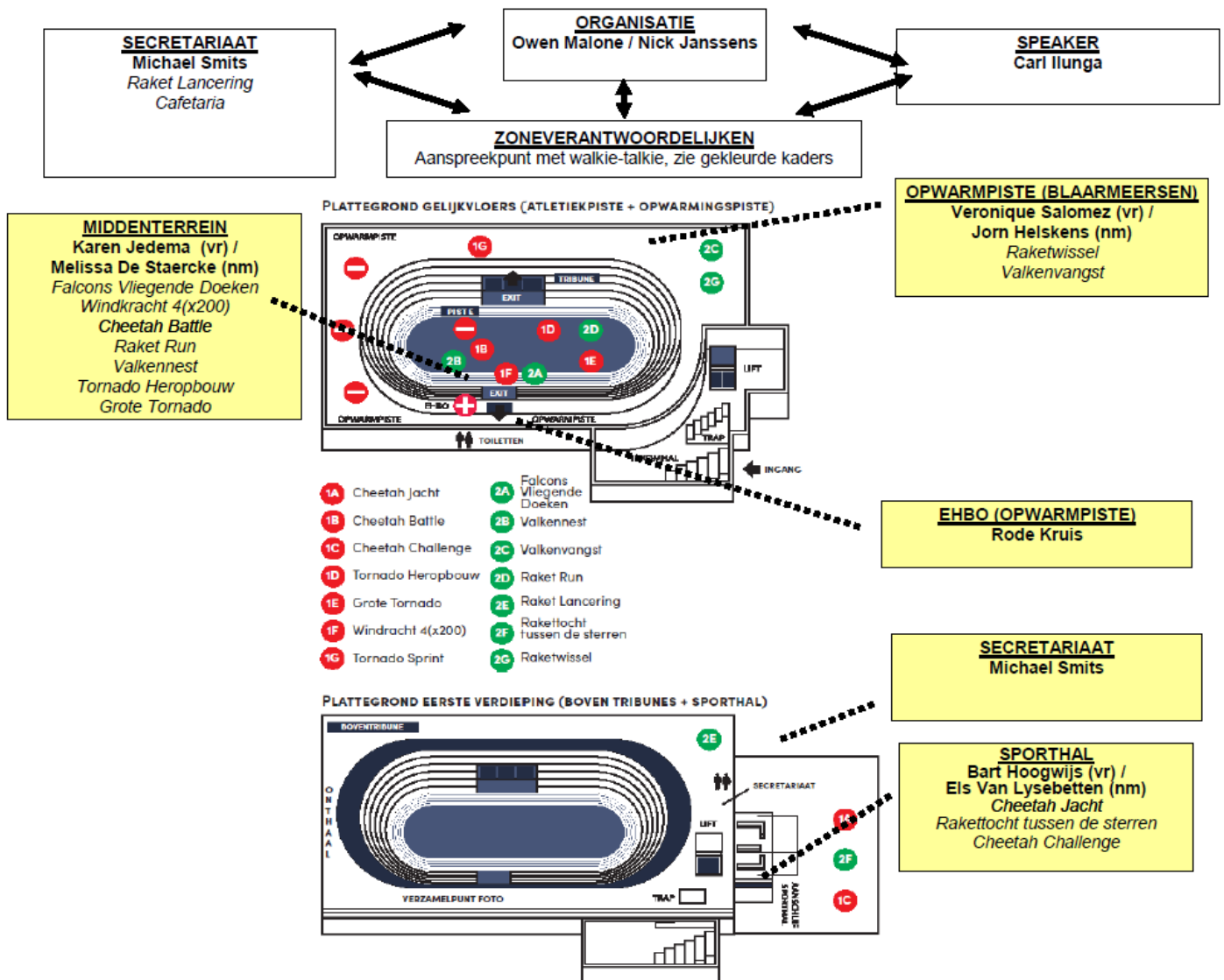
## C. Medewerkerspakket

Al onze medewerkers krijgen drankbonnetjes voor een consumptie in de cafetaria, zij krijgen verder ook nog een versnapering.

Daarnaast ontvangen ze een T-shirt en een gadget. Medewerkers die een hele dag meehelpen krijgen ook een lunchpakket.

## D. Communicatieplan

Communicatieplan Jeugddag 2025



Communicatieplan Jeugddag 2025

Naam	Contact intern	Contact extern	Functie dag	Functie veiligheid
Owen Malone	Walkie-talkie	0494/163023	Organisator	Veiligheidsverantwoordelijke : algemeen veiligheidsbeleid, beslissing tot algemene evacuatie na brand, oproep hulpdiensten,...
Nick Janssens	Walkie-talkie	0473/882978	Organisator	Permanent aanspreekpunt in Topsporthal.
Michael Smits	Walkie-talkie		Secretariaat	Permanent aanspreekpunt in Topsporthal, commandopost (overzicht), kan oproepen tot evacuatie bij brand of hulpdiensten oproepen indien Owen niet beschikbaar is
Carl Ilunga	Walkie-talkie		Omroeper	In geval van nood: veiligheidsrichtlijnen omroepen, signaal tot evacuatie geven, elektronisch scherm bedienen om richtlijnen te geven
Veronique Salomez (voormiddag)	Walkie-talkie		Opwarpiste/ 30 meter	Verantwoordelijke voor veiligheid en evacuatie opwarpistel, kan autonoom beslissen om opwarpiste te evacueren
Jorn Helskens (namiddag)	Walkie-talkie		Opwarpiste/ 30 meter	Verantwoordelijke voor veiligheid en evacuatie opwarpistel, kan autonoom beslissen om opwarpiste te evacueren
Bart Hoogwijs (voormiddag)	Walkie-talkie		Ingang sporthal	Medeverantwoordelijke voor veiligheid en evacuatie sporthal, kan autonoom beslissen om deze te evacueren
Els Van Lysebetten (namiddag)	Walkie-talkie		Ingang sporthal	Medeverantwoordelijke voor veiligheid en evacuatie sporthal, kan autonoom beslissen om deze te evacueren
Medew. Rode Kruis	Walkie-talkie		Medewerkers Rode Kruis	EHBO, Eerste zorgen toedienen, kan hulpdiensten oproepen
Karen Jedema (voormiddag)	Walkie-talkie		Standverantwoordelijke Zone middenterrein	Verantwoordelijke voor evacuatie stand, moet bij signaal tot evacuatie de doorgangen zo snel mogelijk vrij maken en deelnemers naar de dichtstbijzijnde nooduitgang leiden
Melissa De Staercke (namiddag)	Walkie-talkie		Standverantwoordelijke Zone middenterrein	Verantwoordelijke voor evacuatie stand, moet bij signaal tot evacuatie de doorgangen zo snel mogelijk vrij maken en deelnemers naar de dichtstbijzijnde nooduitgang leiden
Erik Borms			Standverantwoordelijke	Idem
Joeri Paeleman (voormiddag)			Standverantwoordelijke	Idem
Karen Mees (namiddag)			Standverantwoordelijke	Idem
Pieter Inion (voormiddag)			Standverantwoordelijke	Idem
Geert Dekaezemaker (namiddag)			Standverantwoordelijke	Idem
Kim Oggergeld (voormiddag)			Standverantwoordelijke	Idem
Axel Ringoot (namiddag)			Standverantwoordelijke	Idem
Jeroen Van Opstal (voormiddag)			Standverantwoordelijke	Idem
Guy Vermeiren (namiddag)			Standverantwoordelijke	Idem
Jorn Jobs (voormiddag)			Standverantwoordelijke	Idem
Veerle Van Campenhout (namiddag)			Standverantwoordelijke	Idem
Peter Wijs			Standverantwoordelijke	Idem
Filip Verhelst (voormiddag)			Standverantwoordelijke	Idem
Kathy Van Der Hoeven (namiddag)			Standverantwoordelijke	Idem
Eric Follaerts			Standverantwoordelijke	Idem
Lieve Vinckx			Standverantwoordelijke	Idem
Thomas Van Den Heuvel			Standverantwoordelijke	Idem

## 7. Algemene informatie

### A. Deelnemers

Tijdens de Jeugddag leggen groepjes van 4 kinderen onder leiding van 1 begeleider een atletiekcircuit af. De Jeugddag is bedoeld voor kinderen uit de categorieën kangoeroes, benjamins, pupillen en miniemen.

In alle categorieën kunnen gemengde ploegen opgesteld worden (jongens en meisjes samen). Indien een club over een onvolledig team (= 4 atleten) beschikt, mag dat aangevuld worden met atleten uit een lagere categorie. Men neemt dan wel deel in de categorie van de oudste teamleden.

Niet-aangeslotenen mogen ook deelnemen, indien ze via een atletiekclub inschrijven. Onvolledige teams kunnen de dag zelf nog aangevuld worden met atleten van een andere vereniging.

Kies je als club om deel te nemen aan de Jeugddag, dan blijft het inschrijvingsgeld hetzelfde als vorig jaar, namelijk €5 per deelnemer. Hiervan gaat nog steeds €1 naar het goede doel van de topatleet en de overige €4 gebruiken we om iets minder verlieslatend te zijn, Atletiek Vlaanderen blijft namelijk investeren in dit evenement.

We willen de nadruk leggen op het belang van de begeleider!

**Elk groepje moet ten allen tijde begeleid worden door een persoon van minstens 16 jaar!**  
De begeleider blijft steeds bij zijn team, ook wanneer de atleten niet bezig zijn met een (neven)activiteit!

### B. Algemene richtlijnen

De Jeugddag is een groot evenement, om de dag zo vlot mogelijk te laten verlopen vragen dan ook uw aandacht voor de volgende richtlijnen:

- Voormiddagsessie: de deuren worden geopend om 8u15, het onthaal start om 8u30, de eerste proeven gaan van start om 9u30. De Jeugddag eindigt om 12u30. Gelieve ten laatste om 13u00 de Topsportal te verlaten.
- Namiddagsessie: het onthaal start om 13u00, we vragen om niet voor dit tijdstip de Topsportal te betreden, de eerste proeven gaan van start om 14u00. De Jeugddag eindigt om 17u00.
- Gedurende 1u30 moeten de atleten 7 proeven afwerken. Daarna wordt er doorgeschoven naar een volgend blok. Elke begeleider ontvangt een tijdschema bij aanmelding.
- De proeven mogen een 2de maal uitgevoerd worden indien de standen vrij zouden zijn.
- Indien om één of andere reden na 1u30 de betreffende proeven nog niet zijn afgewerkt, wordt er toch doorgeschoven naar een volgend blok.

**OPGELET:** Binnen het tijdschema wordt een **suggestie van de volgorde** gegeven, dit zou een betere spreiding over de standen moeten geven. Enkel “Falcons Vliegende Doeken” (de uithoudingsloop) blijft voor alle groepen aan het begin van het tijdsblok. De groepen dienen **altijd binnen het voorziene tijdsblok te blijven, je kan dus niet voor of na dit blok deelnemen!!**

- **Elke groep wordt op elk ogenblik begeleid.** De begeleider zorgt ervoor dat zijn groep tijdig op de juiste proef aanwezig is.

Om de wachtrijen aan de standen te coördineren verloopt de **aanschuif bij een proef** als volgt:

- Bij aankomst aan de activiteit geeft de groepsbegeleider zijn stempelkaart af aan de standverantwoordelijke (aan de ingang van de stand).
- De standverantwoordelijke houdt de stempelkaart bij, zet een stempeltje op de kaart en roept het groepsnummer in volgorde af. Bij het binnenkomen van de stand geeft de standverantwoordelijke de stempelkaart mee.
- Indien de groep na driemaal afroepen nog niet aan de ingang van de stand is aangekomen, wordt de stempelkaart onherroepelijk terug achteraan geplaatst en moet de ploeg opnieuw zijn beurt afwachten.

**OPGELET:** Elk groepje dient ten allen tijde begeleid te worden door een volwassene (**minstens 16 jaar**). Atleten mogen niet aanmelden of beginnen aan een proef zonder begeleider.

- **In de Topsportal mag alleen gegeten en gedronken worden in de tribunes en het cafetaria.** Geen drankjes of etenswaren op het middenterrein, op de opwarmingspiste en in de sporthal!
- Het is voor de kinderen prettig om deze Jeugddag in de Topsportal te kunnen organiseren. Graag voldoende **respect voor de accommodatie:** toiletten, zitjes, materiaal,... zodat we ook de volgende jaren nog van de hal kunnen gebruik maken!
- Maak gebruik van de **vuilniszakken** die langs de rand van de piste opgehangen worden!
- Bij de aanmelding zijn vuilniszakken te bekomen. Vraag ernaar en gebruik ze om **restafval te verzamelen.**
- In het belang van het vlot verloop van het evenement vragen wij de **startnummers vooraan te dragen!**
- De Jeugddag moet een leuke dag voor iedereen worden! **Wederzijds respect** is hierin onontbeerlijk. Voor de medewerkers is het geen eenvoudige opdracht om dit reuze-evenement in goede banen te leiden. Wij vragen dan ook uw waardering hiervoor en vragen dat u hun richtlijnen nauwlettend volgt. **Wij hopen dat de groepsbegeleiders zich hierbij bewust zijn van hun voorbeeldfunctie!**
- Om een vlot en veilig verloop van onze Jeugddag te garanderen worden enkele medewerkers ingezet als **“terreinpolitie”**. Deze zullen opvallende kledij dragen met vermelding van hun functie. Wij vragen om, net als bij onze andere medewerkers, hun richtlijnen nauwgezet op te volgen.

## 8. Programma

### A. Uurrooster

#### Tijdschema 33<sup>ste</sup> Jeugddag Atletiek Vlaanderen 2025

Categorie	KANGOEROES + BENJAMINS (gemengd)							PUPILLEN + MINIEMEN (gemengd)						
	Paars							Geel						
Nrs (voormiddag)	1	16	31	46	61	76	91	201	216	231	246	261	276	291
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	15	30	45	60	75	90	100	215	230	245	260	275	290	300
Nrs (namiddag)	101	116	131	146	161	176	191	301	316	331	346	361	376	391
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	115	130	145	160	175	190	200	315	330	345	360	375	390	400

09.30u - 11.00u en 14.00u - 15.30u	2A	2A	2A	2A	2A	2A	2A	1D	1E	1C	1G	1A	1B	1B
	2D	2E	2F	2G	2B	2C	2G	1E	1C	1G	1A	1B	1F	1D
	2E	2F	2G	2B	2C	2D	2C	1C	1G	1A	1B	1F	1D	1E
	2F	2G	2B	2C	2D	2E	2E	1G	1A	1B	1F	1D	1E	1C
	2G	2B	2C	2D	2E	2F	2B	1A	1B	1F	1D	1E	1C	1G
	2B	2C	2D	2E	2F	2G	2F	1B	1F	1D	1E	1C	1G	1A
	2C	2D	2E	2F	2G	2B	2D	1F	1D	1E	1C	1G	1A	1F
11.00u - 12.30u en 15.30u - 17.00u	1D	1E	1C	1G	1A	1B	1B	2A	2A	2A	2A	2A	2A	2A
	1E	1C	1G	1A	1B	1F	1D	2D	2E	2F	2G	2B	2C	2G
	1C	1G	1A	1B	1F	1D	1E	2E	2F	2G	2B	2C	2D	2C
	1G	1A	1B	1F	1D	1E	1C	2F	2G	2B	2C	2D	2E	2E
	1A	1B	1F	1D	1E	1C	1G	2G	2B	2C	2D	2E	2F	2B
	1B	1F	1D	1E	1C	1G	1A	2B	2C	2D	2E	2F	2G	2F
	1F	1D	1E	1C	1G	1A	1F	2C	2D	2E	2F	2G	2B	2D

1A: Cheetah Jacht	1B: Cheetah Battle	1C: Cheetah Challenge	
1D: Tornado Heropbouw	1E: Grote Tornado	1F: Windkracht 4 (x200)	1G: Tornado Sprint
2A: Falcons Vliegende Doeken	2B: Valkennest	2C: Valkenvangst	
2D: Raket Run	2E: Raket Lancering	2F: Rakettocht tussen de sterren	2G: Raketwissel

**Zoekspel**            Gedurende de voor- en namiddag - Gelieve het formulier aan het eind van de voor- of namiddag in de daartoe voorziene bus te werpen aan het secretariaat.

**Foto-shoot**        Het uurrooster en de verzamelplaats vind je aan de trap op de promenade bij de Watersportbaan

Blijf altijd binnen het voorziene uurblok (volle lijnen), je kan niet voor of na dit blok deelnemen!! De stippelijnen geven aan in welke volgorde je het uurblok best aflegt.

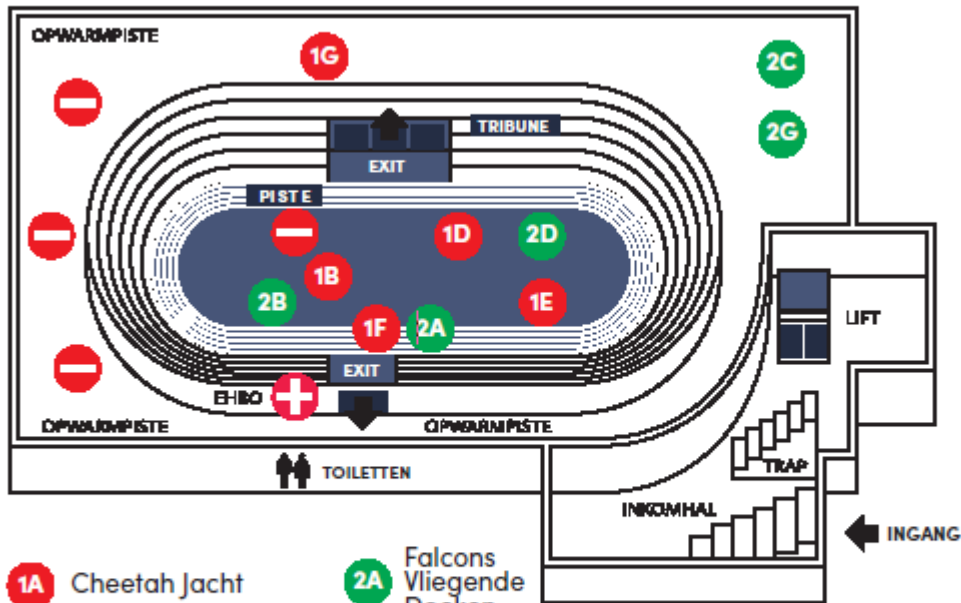
## B. Tijdschema fotoshoot

<b>Tijdschema fotoshoot</b>	
<b>Club</b>	<b>Verzamelpunt</b>
DEIN	10.30
KAAG	10.35
ACP	10.40
RAT	10.45
DAC	10.50
<b>PAUZE</b>	
RAM	11.10
DUFF	11.15
RIEM	11.20
ACKO	11.25
TACT	11.30
ASVO	11.40
HOPP	11.45
HALE	11.50
SPBO	11.55
OEH	12.00
MACW	12.05
FLAC	12.10
ACHL	12.15
VITA	12.20
<b>PAUZE</b>	
ACDL	14.10
BONH	14.15
AVR	14.20
BVAC	14.25
SACN	14.30
KAAG	14.35
ALVA	14.40
RCG	14.45
RCT	14.50
ACW	14.55
EA	15.00
ACME	15.05
ATLE	15.10
ACG	15.15
AVLL	15.20



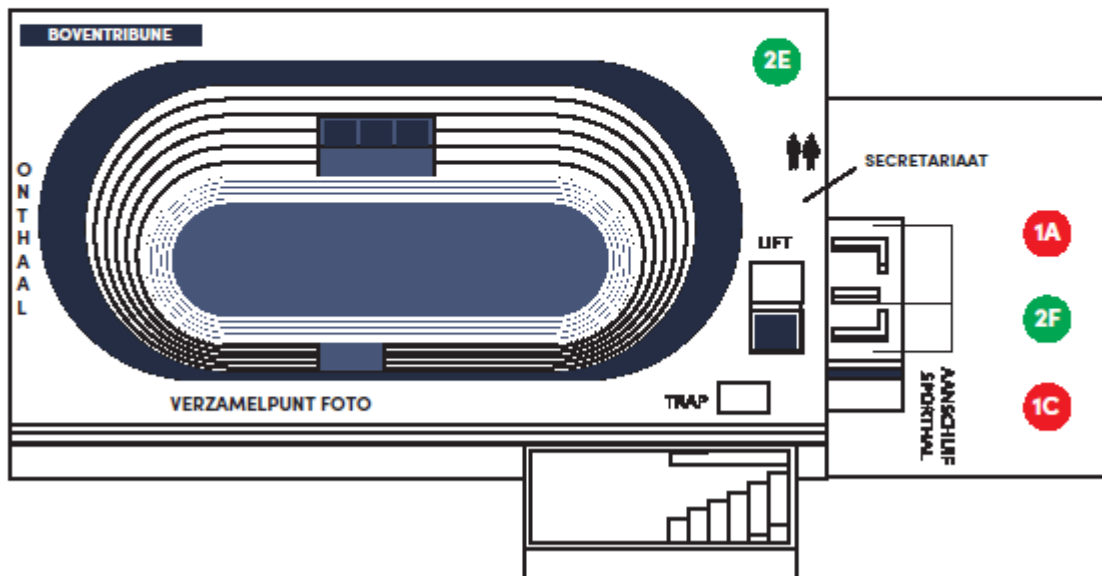
## C. Plattegrond

### PLATTEGROND GELIJKVLOERS (ATLETIEKPISTE + OPWARMINGSPISTE)



- |                             |  |
|-----------------------------|--|
| <b>1A</b> Cheetah Jacht     | <b>2A</b> Falcons Vliegende Doeken     |
| <b>1B</b> Cheetah Battle    | <b>2B</b> Valkennest                   |
| <b>1C</b> Cheetah Challenge | <b>2C</b> Valkenvangst                 |
| <b>1D</b> Tornado Heropbouw | <b>2D</b> Raket Run                    |
| <b>1E</b> Grote Tornado     | <b>2E</b> Raket Lancering              |
| <b>1F</b> Windracht 4(x200) | <b>2F</b> Rakettocht tussen de sterren |
| <b>1G</b> Tornado Sprint    | <b>2G</b> Raketwissel                  |

### PLATTEGROND EERSTE VERDIEPING (BOVEN TRIBUNES + SPORThAL)



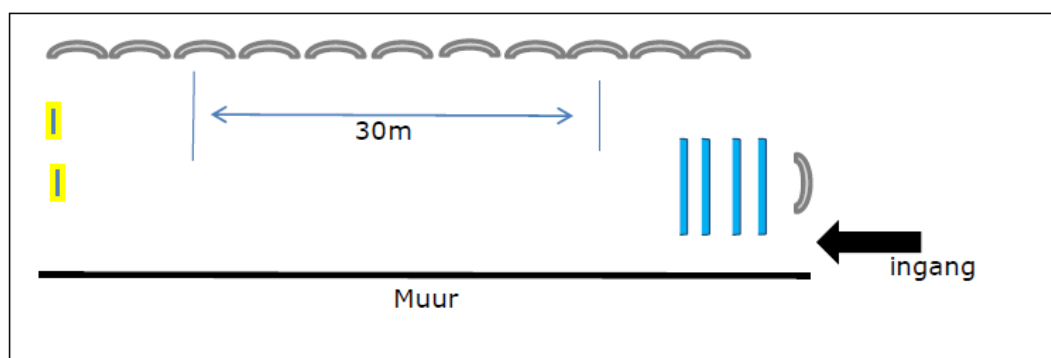
## D. Beschrijving proeven




Omdat wij de Jeugddag als een zuiver recreatieve dag willen aanbieden worden er geen eindstanden meer gemaakt. Wij vragen dan ook aan de begeleiders om - indien gewenst - ZELF de EINDTOTALEN van de verschillende disciplines te berekenen. Zo zal er minder tijd verloren gaan met de administratie en kunnen wij een nog vlotter verloop garanderen. Iedereen die een eigen chronometer heeft, gelieve deze mee te brengen.

### I. Tornado Sprint

De atleten lopen één voor één de 30m. De tijd wordt elektronisch genoteerd. Het resultaat is de som van de individuele tijden van elke atleet (tot op 1/10 sec).

De atleten wachten op de blauwe banken die voorzien zijn aan de start. Tijdens het lopen van de vorige atleet stelt de volgende zich al klaar aan de startlijn. Wanneer de tijd opgeschreven is, kan de volgende beginnen. Als er genoeg tijd is, kan er een 2<sup>e</sup> keer geprobeerd worden om het record te verbeteren.



-  = nadar  
 = blauwe bank  
 = gewone horde

Materiaal	Aantal
Chronometer	2 reserve
Blauwe banken	4
Nadars	11
Gewone hordes	2
Tafel	1
Balpenen	4
Systeem VAL (poortjes)	1

#### Opmerkingen

- 1 stand
- Atleten wachten op de blauwe banken achter elkaar.
- Gelieve na de laatste groep uw stand op te ruimen. De nadars worden naar buiten gebracht.

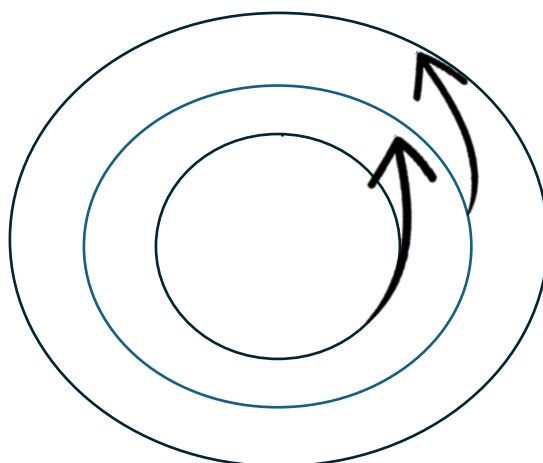
## II. Raketwissel

De atleten leren hoe ze de stokwissel zo snel en efficiënt mogelijk kunnen uitvoeren. Zo bereiden ze zich optimaal voor op het slotmoment waarin we gaan proberen om de langste estafette te vormen.

De atleten lopen in een lange rij achter elkaar in cirkels, vergelijkbaar met het slotmoment op de atletiekpiste. De voorste deelnemer geeft de estafettestok naar achteren door totdat deze de laatste persoon bereikt. Zodra de stok bij de laatste atleet is, overhandigt een medewerker deze opnieuw aan de voorste deelnemer. Na de uitleg van de proef en het slotmoment krijgt elke groep een tijd van 2 minuten om dit in te oefenen. De loopcirkel wordt met plakband op de grond gemarkeerd, zodat de atleten precies weten hoe ze moeten lopen.

5 groepen van 4 atleten tegelijk in de zaal.

Deze opdracht gaat door in de personal training ruimte.



Materiaal	Aantal
Estafette stokken	20
Tape	1
Geluidsinstallatie	1

Opmerkingen
- 5 standen

## III. Valkenvangst

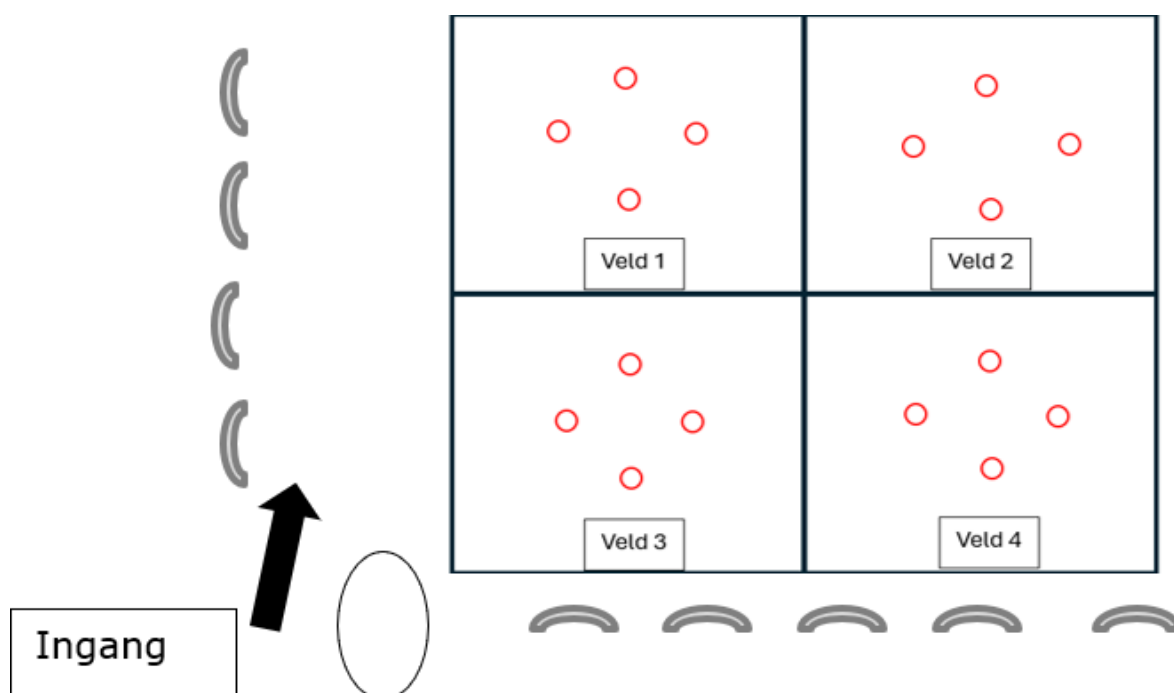
De atleten staan per 4 in een cirkel (afstand wordt aangegeven obv kegels). Elke atleet heeft een velcro pad in de hand. Een atleet werpt de bal naar een teamgenoot, die deze probeert te vangen met de velcro pad. Daarna gooit hij de bal door naar een andere speler uit de groep. Dit proces herhaalt zich, zodat iedereen aan de beurt komt. Het doel is om de bal zo vaak mogelijk rond te spelen zonder dat deze op de grond valt. Elke keer dat de bal de volledige cirkel heeft doorlopen zonder te vallen, verdient de groep één punt. Ze krijgen twee minuten de tijd om zoveel

mogelijk punten te scoren. Na afloop worden alle punten opgeteld om de totaalscore te bepalen. De velden worden afgebakend door kegels.

### DIFFERENTIATIE KAN/BEN EN PUP/MIN

De kegels die aangeven waar de atleten moeten gaan staan zullen bij de PUP/MIN verder uit elkaar worden gezet. KAN/BEN krijgen een grotere bal en mogen hun vrije hand gebruiken bij het vangen. Dit betekent dat ze de bal met beide handen mogen vangen: één hand met de velcro pad en de andere als extra ondersteuning.

Er worden 4 velen opgezet.



Materiaal	Aantal
Kegels	16
Nadars	9
Velcro spel (voor 4 spelers)	12
Grotere velcro bal voor KAN/BEN	6

Opmerkingen
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 veldjes, per veld 1 groep</li> <li>- Veldjes worden aangeduid door kegels</li> <li>- Gelieve na afloop uw stand op te ruimen en de nadars naar buiten te brengen. Al het materiaal moet naar het secretariaat gebracht worden.</li> </ul>

## IV. Raket Run

De atleten proberen met heel hun groep de hindernissen baan zo snel mogelijk te trotseren.



Materiaal	Aantal
Springkasteel van V-formation	1
Nadars	20

Opmerkingen
- 1 stand
- Na afloop worden de nadars naar buiten gebracht.

## V. Cheetah Jacht

De atleten racen door het parcours met als doel de "prooi" te vangen. Ze scoren een punt per prooi die ze grijpen en vervolgens gezamenlijk terugkeren achter de startlijn. Alle teamleden mogen tegelijkertijd op het parcours, maar als iemand valt moet heel het team terug vanaf start beginnen.

De prooi wordt voorgesteld door een knuffel die aan een touw is bevestigd. Twee medewerkers trekken het touw heen en weer, waarbij de snelheid kan worden aangepast aan het tempo van de groepen.

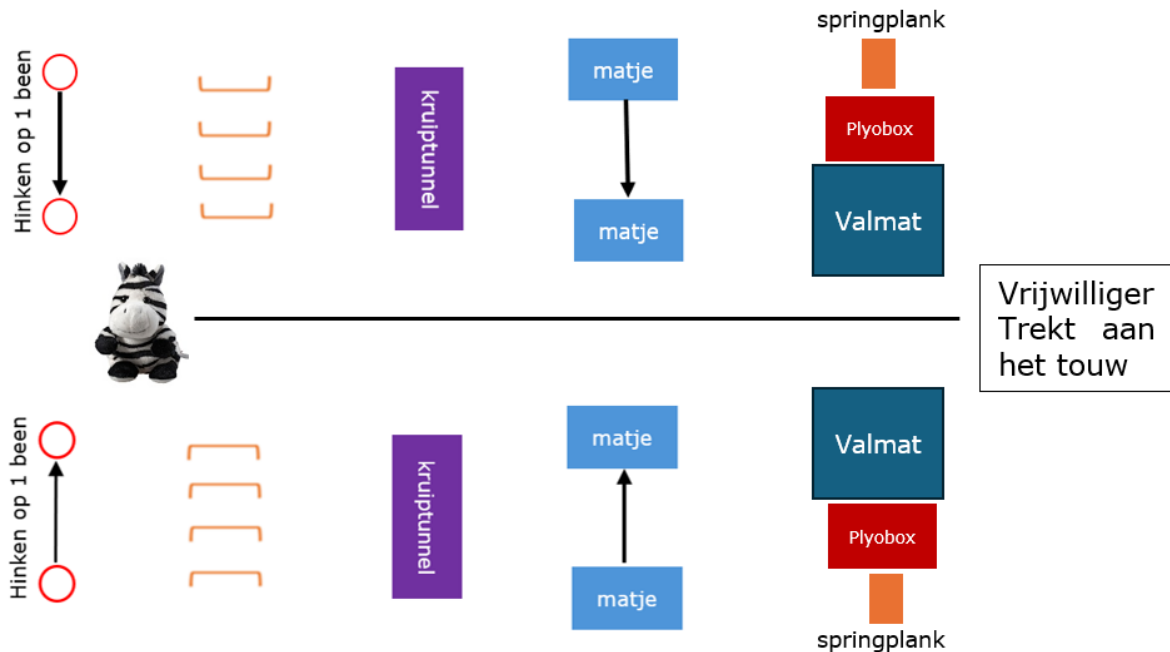
### Uitleg parcours:

- START
- Van kegel naar kegel hinken op 1 been
- Met 2 voeten samen springen over de horden
- Door de Kruiptunnel kruipen of onder een bok kruipen
- Van de ene mat naar de andere mat springen in 1 sprong
- Springen op de springplank tot op de Plyobox
- Spring van de Plyobox op de Valmat
- STOP

### DIFFERENTIATIE KAN/BEN EN PUP/MIN

Bij de KAN/BEN worden de kegels en de matjes dicht bij elkaar gezet.

Het uitgetekende parcours hieronder wordt 2x opgezet



Materiaal	Aantal
Kegels	16
Springplank	2
Matjes	4
Valmat	2
Horden	8
Kruiptunnel of Bok	2
Touw/ Haspel	2
Knuffel (Prooi)	12
Plyobox	2

Opmerkingen
- 2 standen
- De start- en stoplijn worden met kegels aangeduid.

## VI. Falcons Vliegende Doeken

De atleten lopen allemaal samen een uithoudingsloop rond de piste en tonen tegelijk hun spandoeken. Verzamelen ter hoogte van de aankomst.

**OPGELET: deze is voor alle groepen aan het begin van het tijdsblok!!**

### Spandoekenwedstrijd

Ook dit jaar organiseren we een spandoekenwedstrijd. Alle deelnemende clubs moeten een spandoek uitwerken rond het thema "Aflossingsteams" waarin Spike en het logo van Atletiek Vlaanderen zijn verwerkt. De club die het mooiste en creatiefste spandoek heeft gemaakt rond dit thema, zal Spike mogen uitnodigen op één van haar jeugdwedstrijden!

## VII. Windkracht 4(x200)

4 x 200m - wordt gelopen met verschillende groepjes gelijktijdig. Aflossen gebeurt door de stok door te geven aan de volgende loper van de groep. De startlijn wordt aangeduid met plakband op de grond.

Het resultaat is de tijd gelopen door het hele team, uitgedrukt in seconden (tot op 1/10 sec).

**Belangrijk:** de estafettestokken worden zeker teruggegeven na aankomst van de atleten! Reservestokken moeten in een doos vlakbij bewaard worden.



Materiaal	Aantal
Chronometer	4
Tafel	1
Plakband	1 rol
Estafette stokken	50

Opmerkingen
- 1 stand

- Gelieve na afloop de wissel stokken te verzamelen en naar het secretariaat te brengen, alsook de chronometers. Daarnaast moet ook het plakband verwijderd worden.

## VIII. Rakettocht tussen de sterren

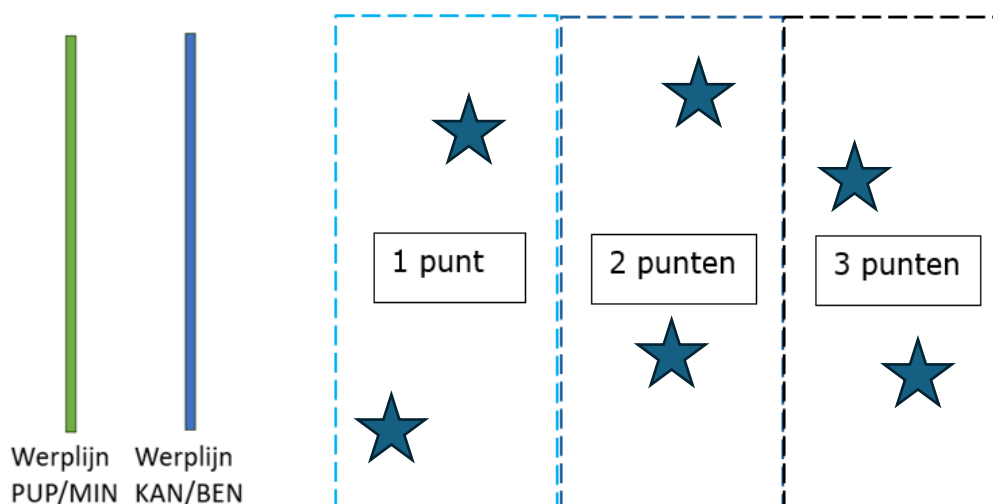
De atleten proberen de vortex/raket zo ver mogelijk te werpen om punten te scoren. Het speelveld is verdeeld in verschillende zones, waarbij elke zone een specifiek aantal punten oplevert. Hoe verder de vortex landt, hoe hoger de score. Daarnaast bevinden zich in sommige zones sterren. Als de vortex/raket in een ster landt, worden de punten verdubbeld (in zone 1 levert dit 2 punten op, in zone 2 levert dit 4 punten op en in zone 3 levert dit 6 punten op). Om de puntentelling duidelijk en visueel aantrekkelijk te maken, worden de zones op de grond gemarkeerd met LED-strips. De 3 vakken zullen elk een andere kleur krijgen. Om verschuiving te voorkomen bij impact met een vortex/raket, worden de LED-strips stevig op de vloer bevestigd met plakband. Elke atleet mag 3 keer werpen, KAN/BEN werpen met een vortex, PUP/MIN met een raket. Na de drie worpen is het aan de andere atleet van zijn/haar groepje.

Punten verdeling:

- Vak 1= 1 punt
- Vak 2= 2 punten
- Vak 3= 3 punten

### DIFFERENTIATIE KAN/BEN EN PUP/MIN

KAN/BEN gooien vanaf de blauwe lijn. PUP/MIN gooien vanaf de groene lijn.



Materiaal	Aantal
Vortex/raket	12/12
Led strip	3
Plakband om led strips vast te plakken	1
Kegels voor werplijn aan te duiden	8
Verlengkabels	4



**Opmerkingen**

- 1 stand, 3 groepjes kunnen tegelijk gooien
- De werplijnen worden met kegels aangeduid.
- Gelieve na afloop het materiaal naar het secretariaat te brengen.

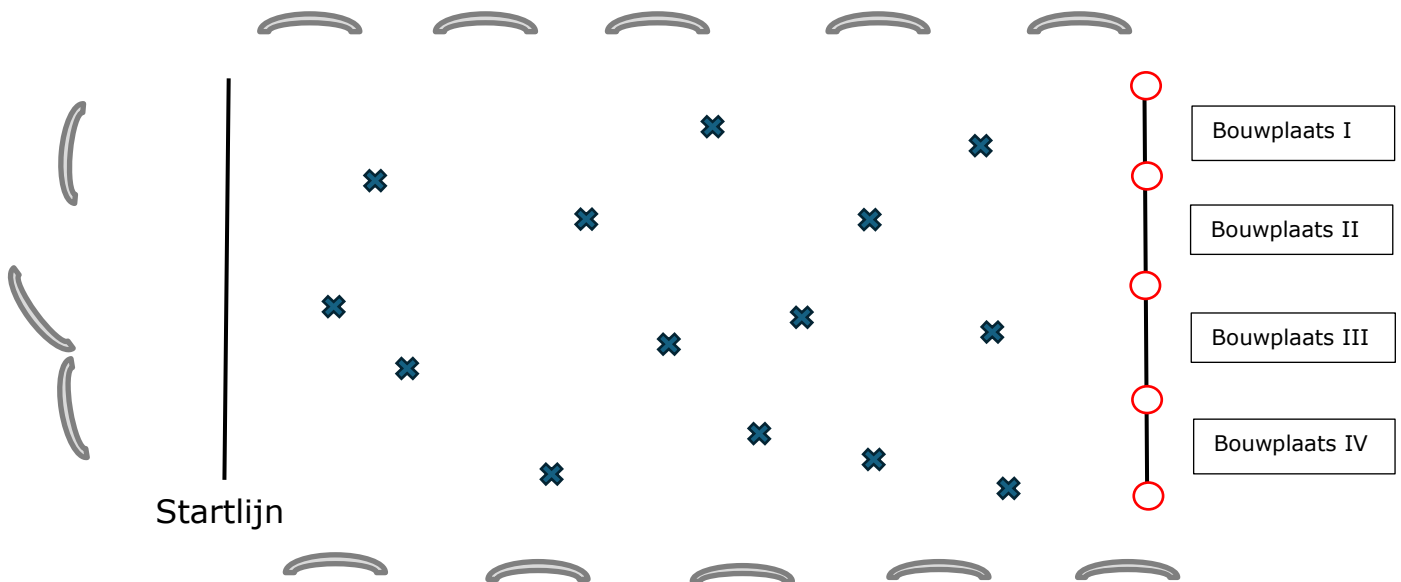
## IX. Tornado Heropbouw

De tornado heeft de hele stad verwoest, en het is aan de atleten om alles zo snel mogelijk weer op te bouwen. Verspreid over het speelveld liggen allemaal houten blokken. Het doel is om binnen 3 minuten een toren te bouwen met zo veel mogelijk brokstukken dat ze in het veld gevonden hebben. Steeds één atleet per keer mag het speelveld in om één voorwerp op te rapen en terug te brengen naar de bouwplaats. Zodra een atleet een voorwerp heeft neergezet, tikt hij of zij de volgende speler aan (die zich achter de startlijn bevindt), die dan vertrekt om een nieuw bouwstuk te halen. Na 3 minuten worden de torens gemeten en de hoogste toren wint.

**DIFFERENTIATIE KAN/BEN EN PUP/MIN**

Bij de KAN/BEN mag de begeleider mee helpen met het opbouwen van de toren. Bij de PUP/MIN is dit niet toegestaan.

✖ = Houten blok



Materiaal	Aantal
Nadar	13
Plakband	1
Kegels	8
Houten blokken	48

**Opmerkingen**

- 4 standen
- De startlijn als ook de lijn waarachter de atleten hun toren moeten maken wordt aangeduid met plakband op de grond.
- Gelieve na afloop de kegels naar het secretariaat te brengen en de plakband te verwijderen. De nadars mogen naar buiten gebracht worden.

## X. Valkennest

De atleten leggen achter elkaar een evenwichtsparcours af met een lepel in de hand, waarin een ei ligt. Het doel is om zonder het ei te laten vallen het parcours af te leggen en het ei in het nest (hoepel) te leggen. Als het ei valt of een atleet de grond raakt, dan moet je opnieuw beginnen. Je mag met meerdere mensen tegelijk op het parcours. Elk ei in de hoepel is een punt. Voor deze opdracht heeft elke groep twee minuten de tijd. Na afloop worden alle eieren in de hoepel geteld. Het totale aantal punten komt overeen met het aantal eieren dat succesvol in de hoepel ligt.

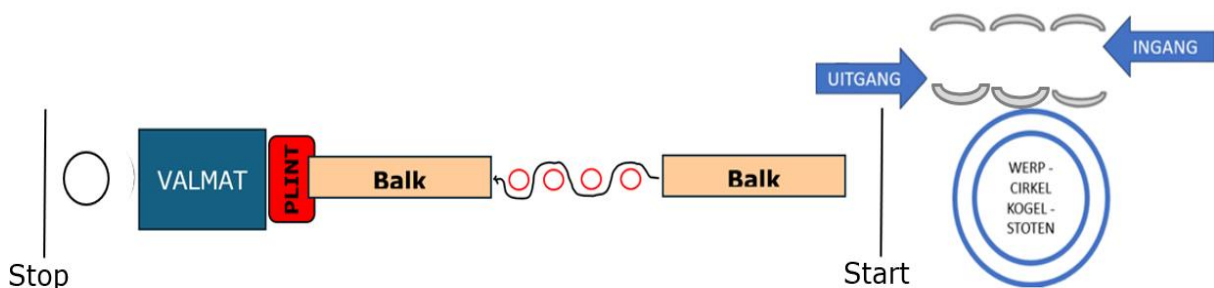
Uitleg parcours:

- Start
- Wandel over de Zweedse balk
- Zigzag rond de kegels
- Loop op de balk omhoog (ligt langs 1 kant op de plint waardoor de balk schuin hangt)
- Af de plint wandelen tot op de mat
- Leg het ei in de hoepel
- Keer terug naar start

### DIFFERENTIATIE KAN/BEN EN PUP/MIN

De eerste balk wordt bij de PUP/MIN omgedraaid (zo wandelen ze op een smallere balk). Bij de KAN/BEN is de plint slechts één deel hoog, terwijl deze bij de PUP/MIN twee of drie delen hoog is. Om de veiligheid te waarborgen, worden er achter de plint bij de KAN/BEN twee dunne matjes geplaatst. Bij de PUP/MIN wordt een valmat achter de plint gelegd met daarop twee dunne matjes, zodat ze stabiel kunnen lopen of rennen zonder hun ei te laten vallen.

Het uitgetekende parcours hieronder wordt 3x opgezet!



Materiaal		Aantal
Lepels		100



Blauwe banken	5
Krokodil	8
Slang	8

### Opmerkingen

- 1 stand
- Atleten wachten op de blauwe banken.
- Gelieve na afloop uw stand op te ruimen en het materiaal naar het secretariaat te brengen. De blauwe banken worden naar de hoek van de opwarm piste gebracht.

## XII. Grote Tornado

De atleten moeten met hun groepje zo snel mogelijk uit de tornado ontsnappen en daarbij de andere ploeg proberen voor te blijven. Twee teams betreden tegelijkertijd het springkasteel en strijden tegen elkaar om als eerste de uitgang te bereiken. Het team dat als snelste ontsnapt wint.



Materiaal	Aantal
Nadars	12
Springkasteel V-Formation	1

### Opmerkingen

- 1 stand
- De nadars worden naar buiten gebracht via de garagepoort (aan de opwarm piste).

### XIII. Raket Lancering

De atleten gooien een medicinbal zo hoog mogelijk tegen de muur, waarop stickers van verschillende planeten zijn geplakt. Elke planeet vertegenwoordigt een bepaald aantal punten. De atleten mogen elk 3 keer gooien.

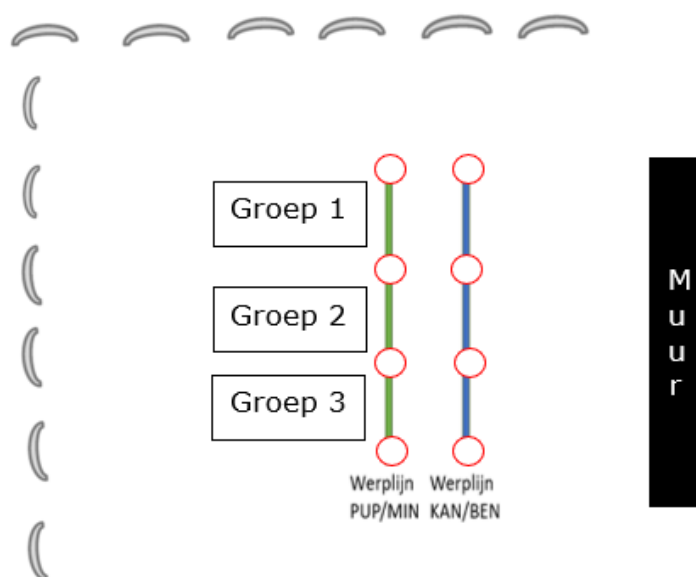
Veiligheid: atleten mogen alleen gooien na het teken van een vrijwilliger. Dit voorkomt dat iemand voortijdig zijn bal ophaalt en daardoor geraakt wordt. Na de worp geeft de vrijwilliger opnieuw een teken, waarna iedereen veilig de bal kan ophalen en de volgende atleet zich kan klaarzetten voor de worp. Elke atleet mag 3 keer werpen. Na de drie worpen is het aan de andere atleet van zijn/haar groepje.

Punten systeem:

- Mars= 1 punt
- Venus= 2 punten
- Aarde= 3 punten
- Jupiter= 4 punten
- Zon= 5 punten

#### DIFFERENTIATIE KAN/BEN EN PUP/MIN

KAN/BEN gooien met een medicinbal van 1kg en PUP/MIN gooien met een medicinbal van 2kg. De werpafstand wordt ook aangepast.



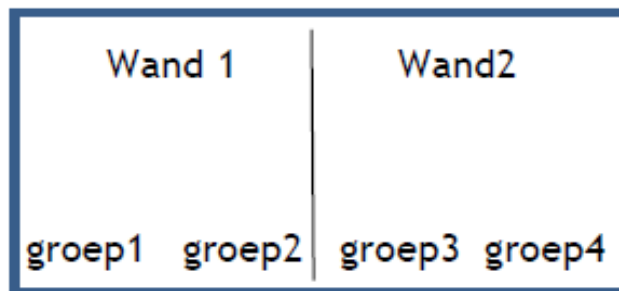
Materiaal	Aantal
Medicine bal van 1kg	12
Medicine bal van 2kg	12
Muurstickers planeten	3
Plakband om de werplijnen aan te duiden	1 rol
Nadars	12
Kegels	8

#### Opmerkingen

- 3 standen
- De werplijnen worden met kegels aangeduid met daartussen plakband
- Gelieve na afloop al het materiaal terug te brengen naar het secretariaat. Het plakband mag verwijderd worden.

## XIV. Cheetah Challenge

Per spel spelen 2 groepjes tegen elkaar. De atleten proberen zo veel mogelijk punten te behalen. Dit doen ze door op het licht tegen de muur te gooien met ballen. Het groepje met de hoogste score wint. Elk spel heeft een duurtijd van 2 minuten.



Materiaal	Aantal
Lü interactieve muur	2

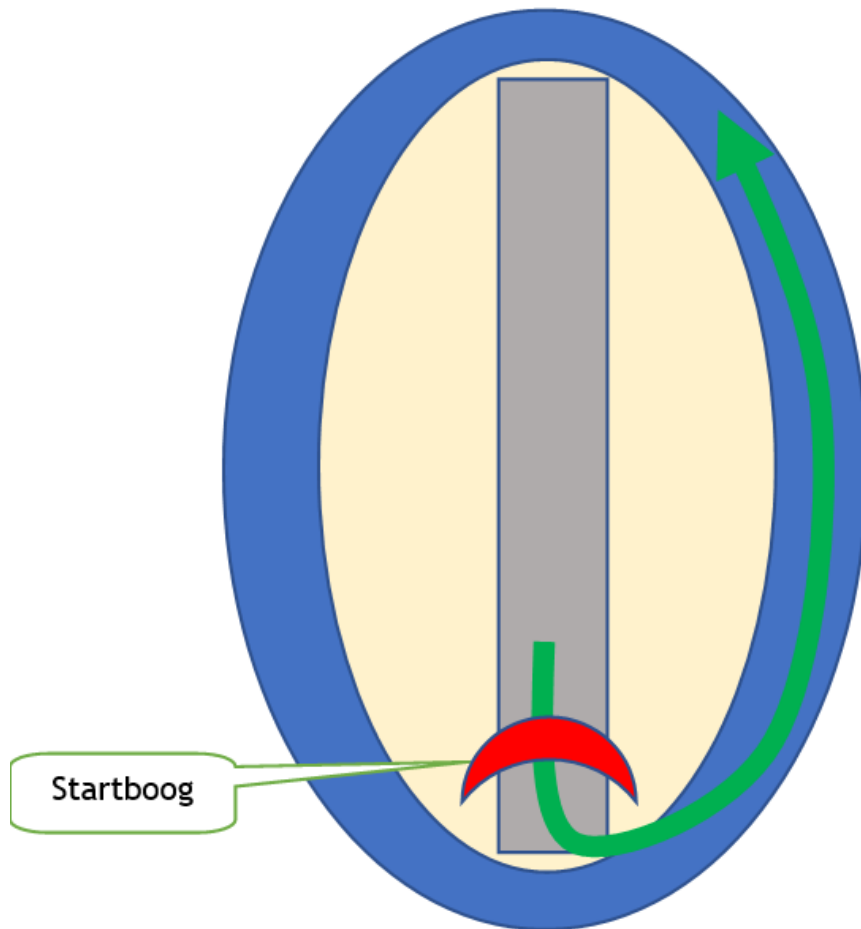
Opmerkingen
- 2 standen

## XV. Zoekspel

Bij aankomst krijgt elke groep een deelnameformulier. Op verschillende plaatsen in de Topsporthal worden algemene en meer atletiekgerichte kennisvragen uitgehangen. De KAN/BEN hun zoektocht wordt aangeduid met de groene vragen en de PUP/MIN met de blauwe vragen. Op basis van het juiste antwoord per vraag zal het gezochte woord in het verticale kader verschijnen.

Na het invullen van de schiftingsvraag kan je dit formulier in de bus aan het secretariaat afgeven. Het winnend team wordt via mail verwittigd en krijgt een mooie prijs!

## XVI. Slotceremonie



Onder aanmoediging van Spike en de Clowns van Kloen, het goede doel dat gekozen werd door Alexander Doom, zullen de atleten proberen een zo lang mogelijke estafette te vormen. Daarna wordt er met z'n allen een groepsfoto genomen. De **slotceremonie** is gepland in de **voormiddagssessie om 12u25** en in de **namiddagssessie om 16u55**.

Als begeleider informeer je de atleten over de volgende richtlijnen en begeleid je hen tijdens de estafette.

- Verzamel per club op het middenterrein achter de ballonnenboog.
- De atleten zullen zich achter elkaar verplaatsen over de piste, vergelijkbaar met een polonaise. Ze moeten hun handen op de schouders van de atleet voor hen plaatsen en volgen het tempo van de groep.
- Zodra er voldoende atleten op de piste zijn, begint de voorste deelnemer met het doorgeven van de estafettestok naar achteren. Dit proces herhaalt zich totdat elke atleet de stok heeft ontvangen.

## 9. Materiaallijst

<i>PROEF</i>	<i>MATERIAAL</i>	<i>AANTAL</i>	<i>PLAATS</i>
Algemeen	Standaanduiding	14	VAL
Algemeen	Schrijfplankjes	10	VAL
Algemeen	Wegwijzers	10	VAL
Algemeen	Afbakenlint		VAL
Algemeen	Alcoholstiften		VAL
Algemeen	Balpenen	500	VAL
Algemeen	Vuilniszakken 60L	3 pakken	VAL
Algemeen	Veiligheidsspelden	5000	VAL
Algemeen	Walkie Talkies VAL		VAL
Algemeen	Tape	4	VAL
Algemeen	Dikke tape voor startlijn (glad)	12	VAL
Algemeen	Duck tape	2 wit - 2 grijs	VAL
Algemeen	Bruine enveloppen	400	VAL
Algemeen	Colsonbandjes 20cm	200	VAL
Algemeen	Gadgets medewerkers		VAL
Algemeen	T-shirts medewerkers		VAL
Algemeen	Pochetmapjes		VAL
Algemeen	Hesjes terreinpolitie	4	VAL
Algemeen	Muziek		VAL
Algemeen	CD-speler/laptop		VAL
Algemeen	Stempels	80	VAL
Lunchpakket	4-uurtje	90	VAL
Lunchpakket	Drankbonnetjes	500	Cafetaria
Lunchpakket	Bonnetjes voor ontbijt, lunch en 4u	130	VAL
Papierwerk	Startnummers		VAL
Papierwerk	Draaiboeken		VAL
Papierwerk	Plannetjes		VAL
Papierwerk	Uurschema (groot en klein)	extra voorzien!!!	VAL
Papierwerk	Aanduiding voor proeven		VAL
Papierwerk	Formulieren uitlening materiaal		VAL
Papierwerk	Formulieren spandoekenwedstrijd		VAL
Papierwerk	Zoekspel		VAL
Papierwerk	Draaiboek speaker		VAL
Papierwerk	Draaiboek fotograaf		VAL
Papierwerk	Grote affiches (achterkant KAN/BEN-PUP-MIN)	3	VAL
Papierwerk	Parkingplan bussen		VAL
Papierwerk	Netwerkplan		VAL
Papierwerk	Veiligheidsdraaiboek		VAL
Papierwerk	Verzekeringpapieren		VAL



Papierwerk	Medewerkerslijsten		VAL
Papierwerk	Uurschema foto-shoot XL	1	VAL
Papierwerk	Uurschema foto-shoot	100	VAL
Papierwerk	"Pas op voor je oversteekt"	30	VAL
Papierwerk	Verboden toegang (A3)	10	VAL
<b>Cheetah Jacht</b>			
	Kegels	8	Uitleendienst
	Springplank	2	Sporthal
	Matten	4	Sporthal
	Valmatten	2	Sporthal
	Horden	8	VAL
	Bok	2	Sporthal
	Touw	2	Uitleendienst
	Plyobox	2	Sporthal
	Knuffel	12	VAL
<b>Windkracht 4(x200)</b>			
	Chronometer	4	VAL
	Tafel	1	TSHal
	Tape	1	VAL
	Lichtgevende foamrol	50	VAL
<b>Tornado Sprint</b>			
	Chronometer	2	VAL
	Blauwe banken	4	TSHal
	Nadars	11	Stad Gent
	Hordes	2	TSHal
	Tafel	1	TSHal
	Electrische poortjes	1	VAL
<b>Raket Run</b>			
	Springkasteel	1	V-formation
	Nadars	20	Stad Gent
<b>Raketwissel</b>			
	Tape		VAL
	Geluidsinstallatie	1	VAL
	Estafette stokken	10	VAL
<b>Cheetah Challenge</b>			
	Lü interactieve muur	2	Sportwerk
<b>Valkennest</b>			
	Lepels	100	VAL
	Eieren	24	VAL
	Kegels	12	Uitleendienst
	Zweedse bank	6	Sporthal
	Plint	3	Sporthal
	Nadars	6	Stad Gent
	Hoepels	3	Uitleendienst
	Dikke valmat	3	Sporthal
	Dunnere valmat	6	Sporthal
<b>Grote Tornado</b>			
	Kasteel	1	V-Formation
	Nadars	12	Stad Gent

<b>Cheetah Battle</b>	Chronometers	4	VAL
	Klapper	1	VAL
	Blauwe banken	5	TSHal
	Krokodillen	8	VAL
	Slangen	8	VAL
<b>Raket Lancering</b>	Medicine bal 1kg	12	Uitleendienst
	Medicine bal 2kg	12	Uitleendienst
	Tape	1	VAL
	Stickers planeten	3	VAL
	Nadars	12	Stad Gent
	Kegels	8	Uitleendienst
<b>Rakettocht tussen de sterren</b>	Vortex	12	VAL
	Raket	12	VAL
	Led strips	4	VAL
	Tapevoor led strips vast te maken	1	VAL
	Kegels	8	Uitleendienst
	Verlengkabels	4	VAL
	Sterren	3 of 6	VAL
<b>Valkenvangst</b>	Kegels	16	Uitleendienst
	Velcrospeel	12	VAL
	Grote velcro bal	6	VAL
	Nadars	9	Stad Gent
<b>Tornado Heropbouw</b>	Nadars	13	Stad Gent
	Tape	1	VAL
	Kegels	8	Uitleendienst
	Houten Blokken	48	VAL

## 10. Opbouw/afbraak

### A. Opbouw

Woensdag 12 maart :

WAT?	WIE?	WAAR?	Details
Enveloppen vullen	Nick - Hanne - Josefien	VAL	

Donderdag 13 maart :

WAT?	WIE?	WAAR?	Details
Auto's inladen	Nick - Hanne	VAL	
Enveloppen vullen	Nick - Hanne	VAL	

Vrijdag 14 maart:

WAT?	WIE?	WAAR?	Opmerkingen
Decoratie ophalen	Owen	AlterEgo	Boomsesteenweg 56, Aartselaar (alles is betaald)
Bestelwagen ophalen	Owen	AA Jooken	
Auto inladen	Michael	VAL	
Auto's uitladen	Nick/Michael/Hanne		11.00u
Onthaal + materiaal sorteren	Nick/Michael/ Hanne/Josefien		11.00u
Materiaal uit 00.40 halen	Owen		Oranje horden
Zoekspel ophangen	Hanne	Topsporthal	Voormiddag, cijfers vragen op plannetje zetten
Bordjes "pas op voor oversteekt" ophangen	Medewerkers	Topsporthal	Vanaf 13.00u
Materiaal uitleendienst ophalen	Nick/Hanne		11.00u - 15.00u
Standen opstellen	Medewerkers	Topsporthal	Vanaf 11.00u
Lijnen trekken met tape	Owen/Michael		
Decoratie ophangen	Medewerkers		
Standaanduiding ophangen	Medewerkers		
Afbakenlint ophangen	Owen/Michael		
Walkie-talkies herladen	Owen		Avond
Micro + muziek testen	Nick		

TSH laten afsluiten	Owen		Na opbouw, Tibo
---------------------	------	--	-----------------

## B. Dag zelf

Zaterdag 15 maart:

UUR ?	WIE?	WAAR?	Opmerkingen
08.00u	Nick/Michael	Onthaal medewerkers	
08.00u	Owen/Hanne	Sporthal Topsporthal	Opbouw sporthal
08.00u	Nick		Muziek opstarten
08.00u	Onthaalmedewerker	Topsporthal	
08.00u	Lü interactieve wand	Sporthal Topsporthal	
08.30u	Levering springkastelen	Topsporthal	
08.30u	Standverantwoordelijken	Medewerkersonthaal	
09.00u	Standmedewerkers	Medewerkersonthaal	
09.30 u	Algemene reserve	Medewerkersonthaal	
09.30u	Deelnemers	Eerste stand van de proeven	
19.00u	Ophalen springkastelen	Topsporthal	
17.00u	Medewerkers	Sporthal Topsporthal	Proper maken
20.00u	Nick	Tekst website	

## C. Opruim

Maandag 17 maart:

WAT?	WIE?	WAAR?	Details
Uitleendienst terugbrengen	Nick	Uitleendienst	
Decoratie terugbrengen	Owen	AlterEgo	
Bestelwagen terugbrengen	Owen	AA Jooken	