

## ZEVEN DUIVELSE DUELS

Jullie team (Scouts, fanfare, gemeente, ...) speelt tegen een ander team (school, bedrijf, Chiro, ...). Zeven avonden na elkaar krijgen jullie van ons gelijktijdig een opdracht. Welk team bouwt de hoogste toren of zingt het luidst, ...? Zeven duels en wie er de meeste wint, mag zich kronen.



## CONCEPT VAN ZEVEN DUIVELSE DUELS

We zoeken voor 'zeven duivelse duels'  **twee organisaties die het tegen mekaar willen opnemen**. Twee gemeenten, twee scoutsgroepen, twee scholen, twee bedrijven.

Tijdens een mooie week, die we afspreken, krijgen de twee teams **elke avond één opdracht voorgeschoteld**. Iets bouwen, iets verzamelen, iets doen, ... En onze juryleden komen controleren welk team het er het best vanaf brengt en met de dagwinst aan de haal gaat.

Goed georganiseerde teams hebben een streepje voor.

## KENMERKEN VAN ONZE SAMENWERKING

- Dit spel zit nog in een experimentele fase. We zoeken twee teams om te testen.
- Twee teams nemen het tegen elkaar op in zeven gevarieerde opdrachten.
- Een vlot bouwen, een toren maken, yoghurtpotjes verzamelen, likes op een fb-post, ...
- Elke opdracht verschijnt 's avonds om 20.00 uur. En moet binnen de 24 uur een beter resultaat opleveren dan dat van de concurrentie.
- Wie heeft een goed netwerk? Wie is niet bang van een uitdaging?
- Dit spel is groepsverbindend. En laat jullie team schitteren.
- Iedereen van jullie team, of wie jullie kennen, mag deelnemen. Er staan geen limieten op.
- Iemand van ons komt kijken wie het beste resultaat neerzet.
- Wie gaat met ons in zee en wil deze formule testen?

## INTERESSE?

[jeroenreumers@gmail.com](mailto:jeroenreumers@gmail.com)

