

Technische fiche aperitief shooting in Oudenaarde

1. Aperitief shooting

- a. Uitrusting deelnemers:
 - i. Sportieve kledij.
- b. Voorbereiding door de monitoren
 - i. De monitor zorgt ervoor dat de carrousel netjes is.
 - ii. De monitor veegt het bord af, steekt de lichten aan
 - iii. De monitor voorziet voldoende drank en glazen (1 fles cava per 6 personen en fruitsap)
 - iv. De monitor zet de wapens klaar:
 - 1. blaaspijp, 10 pijltjes, doekjes en ontsmettingsmiddel
 - 2. 1 Luchtdrukkarabijn, 100 loodjes met het juiste kaliber, doel met vosjes
 - 3. 1 linkse en 1 rechtse boog (bogen opspannen!), 10 pijlen, roos
 - 4. 5 rekkers, stokjes,
 - 5. 5 tennisballen
 - v. Als er veel tijd zit tussen de voorbereiding en de activiteit hou je de munitie gescheiden van de wapens!
- c. Deelnemersvoorwaarde:
 - i. 16 jaar
- d. Specifiek materiaal:
 - i. Blaaspijp met daarin blaaspijp, pijltjes, doekjes en desinfecterende oplossing
 - ii. Karabijn, aangepaste munitie (minstens 100 kogels), wegklappende doelen.
 - iii. Links- en rechtshandige boog, pijlenbak met 10 goede pijlen, papieren doel
 - iv. 10 rekkers en 2 stokjes
 - v. 5 tennisballen
 - vi. 1 consumptie pp (fruitsap of cava)
- e. Technische doelstelling
 - i. De deelnemers leren op een verantwoorde manier omgaan met verschillende wapens, oefenen met de verschillende wapens en houden dan een ontspannen competitie
 - ii. De deelnemers leren bepalen welk hun dominant oog is
- f. Specifieke veiligheid en instructies
 - i. Zorg ervoor dat iedereen de briefing duidelijk heeft gehoord
 - ii. Let erop de deelnemers het materiaal op een correcte manier gebruiken
 - iii. Leg het spel stil bij verkeerd gebruik van het materiaal
 - iv. Wapens worden nooit naar een persoon gericht, ook niet als het ongeladen is.
 - v. Niemand gaat in de schietzone staan als iemand een geladen wapen in aanslag heeft

- vi. Tijdens de activiteit wordt niet gerookt
- vii. Hou het drankgebruik in de gaten
- g. Verloop van de activiteit
 - i. De monitor geeft voor het betreden van de carrousel een veiligheidsbriefing en legt nadruk op de veiligheidsaspecten. (zie specifieke veiligheid)
 - ii. De monitor geeft een technische demonstratie voor elk wapen
 - 1. Blaaspijp
 - a. Wrijf de blaaspijp proper met een doekje en desinfecterende oplossing.
 - b. Plaats de dart, de dart valt niet naar beneden door een versmalling in het mondstuk.
 - c. Zet je in de starthouding
 - d. Duw de dart door de versmalling.
 - e. Mikken langs de blaaspijp
 - f. Kort en krachtig uitblazen
 - g. Maak duidelijk dat de dart ernstige gevolgen kan hebben
 - h. Hart = 40 punten, lichaam 10 punten, ledematen en hoofd 20 punten, kruis -20 punten
 - 2. Luchtdrukarabijn
 - a. Leg uit wat een dominant oog is. Demonstreer (driehoekje naar de ogen brengen / met vinger naar doel wijzen met twee ogen open en dan ogen één voor één sluiten).
 - b. Toon hoe het wapen geopend wordt. Sluiting naar jou toe trekken, pomp openen tot het wapen klikt (gebruik een zo groot mogelijke hefboomsarm, steun de kolf van het wapen tegen je bovenbeen) en de pomp terug sluiten.
 - c. Kogel plaatsen met de holle kant naar achter en magazijn goed sluiten.
 - d. Zet je in een schuttershouding, benen gespreid, lichaam dwars op het doel, geweer schouderen
 - e. Veiligheid afzetten
 - f. Mikken: adem inhouden, de korrel in het midden van de keep plaatsen, afdrukken
 - g. Als het vosje beweegt maar niet blijft liggen telt het als geraakt (50 punten)
 - 3. Boogschieten
 - a. We geven de voorkeur aan gekruiste coördinatie: Mikken met het rechteroog is de boog in de linkerhand nemen. Het voorkeurhand kan dan gebruikt worden voor de manipulatie van de pijl en de pees heeft minder kans om tegen de arm te slaan. Het venster van de rechterboog zit aan de rechterkant en vice versa.
 - b. Eén vleugeltje van de pijl is anders gekleurd. Dit wijst weg van de boog
 - c. Klik de pijl vast op de pees
 - d. Zet je in de uitgangshouding, benen licht gespreid, lichaam dwars op het doel

- e. De boogarm is gestrekt, 2 vingers rond of onder de pijl (niet aan de pijl trekken) borstkas openen en elleboog van de pijlarm hoog houden.
 - f. Kijk of je niet op je eigen arm schiet, dit geeft pijnlijke blauwe plekken/ schaafwonden.
 - g. Mik in het verlengde van de pijl, adem inhouden, loslaten
 - h. Laat eerst groeperen, dan naar doel verschuiven
 - i. Doel is 50 punten, elke ring naar buiten is 5 punten minder.
- 4. Rekkerschieten
 - a. Ludieke proef. De rekkers worden met het stokje afgeschoten
 - b. In de ogen is 50 punten, de neus is 100, de mond 80 punten.
- 5. Katapult
 - a. Ludieke proef. De tennisbal wordt in de lederen lap gelegd en op één van de metalen doelen gemikt. De ruwe lap geeft veel top- of backspin aan de bal! Leg dit uit!
 - b. Er moet niet overdreven hard aan de katapult getrokken worden, de monitor demonstreert.
 - c. De punten staan op de schijfjes, als meerdere schijfjes vallen tellen deze punten ook!
- iii. De monitor begeleidt de deelnemers terwijl deze oefenen
- iv. Er worden 5 groepjes gemaakt. De groepen verzinnen een naam en de monitor zet het wedstrijdschema op het bord
- v. Start van de ludieke competitie
- vi. Tussendoor schenkt de monitor een glaasje uit voor de deelnemers. (geef eventueel een ludieke toast)
- vii. Op het einde ruim je het materiaal op. Indien je niet onmiddellijk kan opruimen, hou je de munitie gescheiden van het wapen