

Banaan op zijn kop

1



Allemaal aan een kant van de banaan in het water liggen. Banaan op zijn kop. Een hand in de lucht steken.

2



Banaan omdraaien en zo snel mogelijk op de banaan klimmen.

3



Als iedereen zit een hand in de lucht steken.

4



Piloot geeft gas en vaart honderd meter. Tijd van de hele run telt.

Rondje banaan

1



Op de banaan zitten. Een hand in de lucht als teken dat het team gereed is.

2



Alle teamleden moeten een hele ronde over de banaan lopen; om de voorste en achterste hendel heen.

3



Dat houdt in: zowel buitenom bij de voorste als bij de achterste hendel.

4



Als iedereen zijn ronde heeft volbracht, gaat hij weer op zijn/haar (oorspronkelijke) plaats zitten en steekt een hand in de lucht. Snelste tijd telt.

Commandorun

1



Een teamlid neemt plaats op de banaan, de rest op de boot. De boot vaart tijdens de gehele run.

2



Een voor een springen de teamleden in het water en zwemmen naar de banaan.

3



Het teamlid klimt op de banaan, waarbij hij geholpen wordt door degenen die op de banaan zitten. Pas als hij/zij zit, mag de volgende in het water springen.

4



Als alle teamleden op de banaan zitten, steken ze allemaal een hand in de lucht en stopt de tijd. Snelste tijd tijd.

Slalom

1



Alle teamleden zitten op de banaan.

2



De piloot probeert de teamleden al bochtendraaiend van de banaan te krijgen.

3



Door naar links en rechts te hangen kan het team de banaan onder controle houden.

4



Als een lid van de banaan valt, is de run over. Ieder team krijgt twee runs. Hoe meer bochten een team doorstaat, hoe meer punten.