Walk Rally (ninja camp)

1.ฐานห้าเกลอผจญภัย (Five Adventures)

- วัตถุประสงค์	การทำงาน
- การเล่น	เดินบนปูนและลวดสลิงพร้อมๆ กันทีละ 5 คน โดยมีไม้ไผ่ 4 ท่อน ให้แต่ละคนจับปลายไม้ไผ่ในการทรงตัว
- ผลที่ได้รับ	ความพร้อมเพียง สามัคคี
- คะแนน	เกินเวลาเสียคะแนน นาทีละ 1 คะแนน และไม่เล่นเสียคะแนน 1 คน/1คะแนน

2. ฐานมังกรลอดถ้ำ (The cave)

- วัตถุประส่งค์	ความกล้าทางจิตใจ
- การเล่น	คลานลอดท่อระบายน้ำระยะทาง 5 เมตร
- ผลที่ได้รับ	ฝึกการเผชิญกับภาวะกดดันและเผชิญกับความเครียด
- คะแนน	เกินเวลาเสียคะแนนนาทีละ 1 คะแนน และไม่เล่นเสียคะแนน 1 คน/1 คะแนน

3. ไต่ระห่ำ

- วัตถุประสงค์	การต่อสู้กับความกล้า
- การเล่น	ปีนข้ามตาข่ายลอดล้อยาง จากด้านหนึ่งไปอีกด้านหนึ่ง เล่นทีละคู่
- ผลที่ได้รับ	ความว่องไว กระฉับกระเฉงในการทำงาน
- คะแนน	เกินเวลาเสียคะแนนนาทีละ 1 คะแนน และข้ามตาข่ายไม่ได้กี่คน ตัดเท่านั้นคะแนน (1 คน/1 คะแนน)

4. ฐานสองเกลอ (Two Adventures)

- วัตถุประสงค์	การเรียนรู้ระหว่างกันในการทำงาน
- การเล่น	เดินบนลวดสลิง โดยการจับเชือก เดินจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง เล่นทีละคู่
- ผลที่ได้รับ	การไว้ใจซึ่งกันและกัน เพื่อสู่เป้าหมาย
- คะแนน	เกินเวลาเสียคะแนนนาทีละ 1 คะแนน และตกลงลวดสลิง 2 ครั้ง หัก 1 คะแนน

5. ฐานสะพานเชือก (The Ropes Bridge)

- วัตถุประสงค์	เพื่อเรียนรู้ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
- การเล่น	เดินบนสะพานเชือกข้ามสระน้ำ
- ผลที่ได้รับ	รู้จักปรับตัวในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
- คะแนน	เกินเวลาเสียคะแนนนาทีละ 1 คะแนน และตกน้ำ 1 คน ต่อ 1 คะแนน

6. ฐานแพอลเวง (Fotal Rafis)

- วัตถุประสงค์	การวางแผนและความคิดเห็นในทีม
- การเล่น	ใช้ไม้กระดานข้ามแพ 4 หลัง โดยไม้กระดานไม่สามารถส่งย้อนกลับหลัง
- ผลที่ได้รับ	รู้จักรับฟังความคิดเห็นของคนอื่น และมีโลกทัศน์ที่กว้างไกล
- คะแนน	เกินเวลา เสียคะแนนนาทีละ 1 คะแนน ตกน้ำ 1 คน หัก 1 คะแนน

7. ฐานตลอดรอดฝั่ง (From coast to coast)

- วัตถุประสงค์	การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
- การเล่น	เดินบนลวดสลิง โดยใช้มือจับเชือกข้ามสระน้ำ
- ผลที่ได้รับ	เสริมสร้างความสัมพันธ์ และความเข้าใจอันดีต่อกัน
- คะแนน	เกินเวลาเสียคะแนนนาทีละ 1 คะแนน และตกน้ำ 1 คน หัก 1 คะแนน

8. ฐานพายรวมมิตร (Paddles Pop)

- วัตถุประสงค์	การบริหารเวลา และการสื่อสาร
- การเล่น	พายเรือให้ถึงจุดหมายโดยใช้ไม้พาย 4 อัน
- ผลที่ได้รับ	รู้จักใช้ความคิด ความมีไหวพริบ
- คะแนน	เกินเวลาเสียคะแนนนาทีละ 1 คะแนน และโดนเชือก 1 คน หัก 1 คะแนน

9. ฐานใยแมงมุมพิษ (Spider Wed สังเกต)

- วัตถุประสงค์	ความละเอียดรอบคอบ และรู้จักการ
- การเล่น	ให้ลอดช่องตาข่ายเชือก ห้ามโดนเชือก ช่องใดข้ามไปแล้วห้ามใช้ช่องนั้นอีก
- ผลที่ได้รับ	รู้จักใช้ความคิด ความมีไหวพริบ
- คะแนน	เกินเวลา เสียคะแนนนาทีละ 1 คะแนน และโดนเชือก 1 คน หัก 1 คะแนน

10. ฐานหุบเขาวงกต (Jungle Maze)

- วัตถุประสงค์	การเป็นผู้นำ และผู้ตามที่ดี
- การเล่น	มีประตูทางเข้า 3 ทาง หาประตูทางออกให้ดี
- ผลที่ได้รับ	การเป็นผู้ให้และผู้รับที่ดี
- คะแนน	เกินเวลาเสียคะแนนนาทีละ 1 คะแนน

11. ฐานจิ้งจอกเหินฟ้า (Flying Fox)

- วัตถุประสงค์	เพิ่มศักยภาพแห่งตน
- การเล่น	นั่งกระเช้าไปบนลวดสลิง ระยะทาง 300 เมตร
- ผลที่ได้รับ	มีความเชื่อมั่นในตนเอง
- คะแนน	ไม่นั่ง 1 คน หัก 1 คะแนน