**Zomerkamp 2017 – kampboek**

1. **Inhoudsopgave**

[1.Inhoudsopgave 2](#__RefHeading___Toc2416_681117171)

[2.Belangrijke informatie 3](#__RefHeading___Toc2192_249470735)

[1.Adressen 3](#__RefHeading___Toc2194_249470735)

[2.Leiding 3](#__RefHeading___Toc2196_249470735)

[3.Het verhaal 4](#__RefHeading___Toc2198_249470735)

[4.Zaterdag 12 augustus: Koen en Jeffrey 7](#__RefHeading___Toc2200_249470735)

[6.Maandag 14 augustus: Tine en Geert 12](#__RefHeading___Toc2202_249470735)

[7.Dinsdag 15 augustus: Jeffrey en Reon 14](#__RefHeading___Toc2204_249470735)

[9.Donderdag: EFTELING!! Tine en Reon. 19](#__RefHeading___Toc2206_249470735)

[10. Vrijdag 18 augustus: DE ONTKNOPING! 20](#__RefHeading___Toc2208_249470735)

[11.Rest ideeën 21](#__RefHeading___Toc2210_249470735)

1. **Belangrijke informatie**
   1. **Adressen**

**Huisartspraktijk Steensel**  
**Adres:** Van Kriekenbeeckhof 19, 5524 BM Steensel   
**Telefoon:** 0497 517 209

**Jumbo eersel  
Adres:** Willibrorduslaan 8, 5521 KC Eersel   
**Telefoon:** 0497 558 540

**AH Veldhoven  
Adres:** Rapportstraat 2, 5504 BP Veldhoven **Telefoon:** 040 255 6021

* 1. **Leiding**

Koen B   
Reon S   
Geert van H   
Jeffrey T   
Tine S

E-mail: [welpen\_riethoven@outlook.com](mailto:welpen_riethoven@outlook.com)

1. **Het verhaal**

**Zaterdag:**

Zaterdag komen de kinderen aan op het kerkplein. De leiding heeft het gevonden boek van het ouderkindweekend “toevallig” bij. Net wanneer de welpen op het punt staan om aan te fietsen naar de verre zomerkamplocatie komt er een heks tevoorschijn. Ze biedt Koen een rode appel aan, Koen neemt de appel dankbaar aan en neemt direct een hap voordat de welpen er iets van kunnen zeggen. Koen begint te kuchen en te zuchten, stikt en valt neer. Jeffrey verleend eerste hulp en weet het stuk appel uit zijn keel te krijgen. De heks ziet dat haar plan in duigen gevallen is en vliegt er op haar stofzuiger (moderne heks) vandoor (naar Tine haar tante). Van de schik laat ze haar mandje met appels vallen waarin twee brieven met een route en een opdracht (Grote boze stampertje) blijkt te zitten (onder in het mandje). Koen heeft natuurlijk nog steeds trek en neemt een groene appel (en doet net alsof hij stikt).

De kinderen lopen richting Steensel via een bolletje pijltjes tocht. Onderweg worden vele sprookjesliederen gezongen. Er wordt geluncht bij de vlasroot (koeienvlaai bij Tine uit de wei). Tijdens de lunch komt de heks opnieuw langs en laat de kinderen nogmaals schrikken. Eenmaal aangekomen in Steensel blijkt de kamplocatie het huis van de heks van Hans en Grietje te zijn. (deur wordt van peperkoek gemaakt). Binnen blijkt een prachtige sprookjesboom te staan. De leiding weet zeker dat deze boom kan praten, maar ze weten nog niet hoe. We gaan wat spelletjes doen. De leiding gaat scrabbelen. Iemand zegt tijdens het spel het toverwoord. De boom begint opeens te praten en verteld dat hij door de heks is verplant. De heks heeft niet echt groene vingers en hij voelt zich hier diepongelukkig. Hij vertelt de welpen dat hij alleen gered kan worden als het sprookjesboek weer compleet is. Hij smeekt de welpen om hulp en belooft ze rijkelijk te belonen. De welpen stemmen in en de sprookjesboom leest het eerste verdraaide sprookje uit zijn demente geheugen voor (‘s avonds): *“De ridder Pinokkio”.* De welpen gaan met vreemd verhaal naar bed om er eens goed over te slapen. (Sokkensoep als avondeten Jeffrey)

**Zondag:**

‘s Avonds slaapt de leiding erg slecht. ‘s Morgens ontdekken ze dat er bonen onder hun bed lagen. De leiding gaat naar de sprookjesboom om te vragen wat het precies voor bonen zijn. De sprookjesboom zegt: *“Ik ruik het al, dit zijn magische bonen”*. De welpen besluiten om deze te planten. De leiding vindt dat het huis beter verdedigt moet worden. Ze overtuigen de welpen dat er grote kastelen met pallets en graafwerkzaamheden gebouwd moeten worden zodat deze bemand kunnen worden wanneer de heks met versterkingen terugkomt. Ze besteden de rest van de middag aan het bouwen van een 3-tal stevige forten in groepjes. Gedurende de middag komt de ridder Pinokkio langs (grote stok uit zijn helm) om de forten te controleren. De welpen vinden de ridder Pinokkio erg raar en vertellen hem dat dit niet klopt. Ze helpen hem in een prins te veranderen (door onder andere de lange neus te verwijderen). Nu het sprookje klopt wordt deze in het boek geschreven met de magische pen (het verschijnt opeens!). De kinderen lezen het spookje voor aan de boom en de boom is erg tevreden. Hij vraagt de welpen om een nieuw sprookje op te lossen: *“De draak op de erwt”* Na erover gediscussieerd te hebben bij de kampvuurcirkel gaan de Welpen zonder duidelijke oplossing naar bed.

**Maandag:**

’s Morgens blijken de bonenplanten enorm gegroeid te zijn! De leiding vraagt zich af of de wonderlijke erwtengroei niet door het huidige sprookje komt. Samen met de welpen gaan ze op onderzoek uit. De sprookjesboom geeft advies over een locatie waar de draak gevonden kan worden. Onderweg komen ze Joris tegen hij is zijn draak kwijt (Joris van Jose en Henk). Samen met Joris gaan de welpen opzoek naar de draak en ze vinden de draak bovenop een grafheuvel (Turfweg). Onderweg doen ze een aantal magische spelletjes om de tijd te doden. We vinden de draak erg gevaarlijk en besluiten ons eerst te wapenen om de strijd met hem aan te gaan. Na het eten rusten de welpen uit en verzamelen energie doormiddel van een film. S’ Avonds keren de welpen terug om de strijd met de draak aan te gaan. Door er in Stealth modus heen te kruipen hopen we het verassingseffect te behouden. Eenmaal aangekomen blijkt de draak slechts een knuffel te zijn. Onder de knuffel vinden de welpen een portie erwten, een goed ontbijt voor de volgende morgen! Eenmaal terug aangekomen op de blokhut blijkt het sprookjesboek opnieuw magisch ingevuld te zijn en is er een nieuw verstrooid sprookje van de sprookjesboom.

**Dinsdag:**

“*Kapitein pan” (Zwemmen bij het E3 strand  te wisselen i.v.m. weer).*

De kinderen ontmoeten ‘s morgens kapitein pan. (heeft i.p.v. een haak een pan als hand). (Navragen voor vlotvaren op het E3 strand). De kinderen overtuigen kapitein pan dat hij een haak als hand moet hebben. De kinderen moeten met de metaaldetector de hand van kaptein haak zien te vinden op het E3 strand. Ze kunnen de haak echter niet vinden. Na een uurtje zoeken geven de kinderen het op en wordt er al snel een flessenpost het water gespot. Er blijkt een kaart met een locatie van de haak en een schat in de fles te zitten. Kapitein pan is heel blij en neemt de haak dankbaar in ontvangst. Er is echter een probleem, hij vervangt de pan door de haak en herinnert zich opeens dat hij eigenlijk een slechterik is! Hij gaat achter de welpen aan en steelt uit wraak al onze pannen. Uit noodzaak eten we s ‘avonds bij het avondeten maar friet. S ‘avonds doen de welpen een smokkelspel met gouden munten naar kapitein haak om de pannen terug te kopen.   
  
we hebben nog munten over van het smokkelspel want we gaan natuurlijk niet al die dure munten afgeven.  
we laten deze aan de sprookjesboom zien en hij verteld een verhaal over dat de munten hem bekend voorkomen, goud schat, onderdeel van een grote schat

**Woensdag:**

S’ morgens verteld de sprookjesboom een nieuw sprookje. (de sprookjesboom heeft s’ nachts heel hard gesnurkt en de welpen konden er nauwelijks van slapen).   
  
we krijgen ‘sochtends een brief van de 40 zeemeerminnen.  
Die hebben gehoord dat wij de verloren magische schat hebben gevonden.  
onderdeel van de schat was een magische lamp, die hebben ze weer nodig om rovers te worden.  
chips! Die hebben we al aan kapitein haak gegeven in ruil voor de pannen.   
hoe gaan we nu die magishe lamp vinden  
(postbode komt hem brengen)   
geadresseerd aan: eigenaar van de magische schat..  
  
we verzamelen om de lamp we verpesten een wens om hem te testen.  
zullen we hem testen.   
ik wens een chocolade reep.  
plok chocolade reep uit iemand zijn mouw. Arabische chocola.  
leiding vecht om de lamp.  
we wensen om kaartjes voor een pretpark.   
Poef kaartjes voor de efteling.  
  
hopelijk zijn de kinderen zo slim om de zeemeerminnen terug te toveren   
zo niet dan doet de leiding ze er aan herinneren en wensen we ze weer terug.  
alle drie de wensen zijn opgebruikt.

**Donderdag:**

“Aladin en de 7 geitjes met 40 lammetjes”

Dagje Efteling met een super spannende speurtocht in het sprookjesbos! En natuurlijk spannende ritjes in de achtbanen! 😊

S’ avonds filmpje om bij te slapen in een pinonest.  
Fotomaaktocht

**Vrijdag:**

Het sprookjesboek is nu volledig gevuld. Stampertje kan nu verslagen worden! De welpen zetten een val in het bos (s ‘morgens voor de ontgroening). Stampetje wordt gevonden in de buurt van een konijnenhol in het bos. De kinderen vangen hem en ze leven nog lang en gelukkig!

van te voren nog doen:!!  
brief in de bus om het probleem met de theedoek en lunch, oud maken en verzegelen

1. **Zaterdag 12 augustus: Koen en Jeffrey**

Zaterdag komen de kinderen aan op het kerkplein. De leiding heeft het gevonden boek van het ouderkindweekend “toevallig” bij. Net wanneer de welpen op het punt staan om aan te fietsen naar de verre zomerkamplocatie komt er een heks tevoorschijn. Ze biedt Koen een rode appel aan, Koen neemt de appel dankbaar aan en neemt direct een hap voordat de welpen er iets van kunnen zeggen. Koen begint te kuchen en te zuchten, stikt en valt neer. Jeffrey verleend eerste hulp en weet het stuk appel uit zijn keel te krijgen. De heks ziet dat haar plan in duigen gevallen is en vliegt er op haar stofzuiger (moderne heks) vandoor (naar Tine haar tante). Van de schik laat ze haar mandje met appels vallen waarin twee brieven met een route en een opdracht (Grote boze stampertje) blijkt te zitten (onder in het mandje). Koen heeft natuurlijk nog steeds trek en neemt een groene appel (en doet net alsof hij stikt).

De kinderen lopen richting Steensel via een bolletje pijltjes tocht. Onderweg worden vele sprookjesliederen gezongen. Er wordt geluncht bij de vlasroot (koeienvlaai bij Tine uit de wei). Tijdens de lunch komt de heks opnieuw langs en laat de kinderen nogmaals schrikken. Eenmaal aangekomen in Steensel blijkt de kamplocatie het huis van de heks van Hans en Grietje te zijn. (deur wordt van peperkoek gemaakt). Binnen blijkt een prachtige sprookjesboom te staan. Alleen staat deze met een magischslot vastgekented De leiding weet zeker dat deze boom kan praten, maar ze weten nog niet hoe. We gaan wat spelletjes doen. De leiding gaat scrabbelen. Iemand zegt tijdens het spel het toverwoord. De boom begint opeens te praten en verteld dat hij door de heks is verplant. De heks heeft niet echt groene vingers en hij voelt zich hier diepongelukkig. Hij vertelt de welpen dat hij alleen gered kan worden als het sprookjesboek weer compleet is. Hij smeekt de welpen om hulp en belooft ze rijkelijk te belonen. De welpen stemmen in en de sprookjesboom leest het eerste verdraaide sprookje uit zijn demente geheugen voor (‘s avonds): *“De ridder Pinokkio”.* De welpen gaan met vreemd verhaal naar bed om er eens goed over te slapen. (Sokkensoep als avondeten Jeffrey)  
  
eventueel vrijdag spullen klaarzetten.   
Zoniet opsplitsen leiding.   
Deel meewandelen, rest spullen die vrijdag ingeladen zijn brengen en inrichten.

Reon aanhanger?

leiding 10:00 aanwezig  
Lunch leiding regelen!!!

**10:30 uur** op het kerkplein

**10:45-11;00** heks komt langs op haar hypermoderne stofzuiger  
(hele verhaaltje koen stikt)  
Kinderen vinden appels en brief en tocht  
Leiding heeft 15 stokken bij voor knapzakken.

**11:15** vertrekken.

**13:00** lunch bij vlassrood, heks komt langs gevolgen.  
spelletje  
  
**15:00** op de blokhut, uitrusten, blokhut verkennen.  
(kinderen vinden de sprookjesboom)  
**15:30** spullen neerleggen  
Vrij spelen etc

**18:00** eten, sokkensoep vooraf, worst, aardappeltjes, jus, snijbonen, curry, mosterd. (kleurstof aardappels)

Avondspel na het eten -> prinsessensmokkel.

**22:00** bordspellen (scrabbel)

**Benodigdheden:**  
peperkoek deur,  
aankleding,   
Snoep,  
sprookjesboom.  
kleding voor heks,  
schone sokken,  
Tocht.-> bolletjes pijltjes  
20 stokken.  
20 groene appels en een hele mooie rode.  
stofzuiger. (goed)  
Zeker scrabbel.  
Lunchpaketjes op lijstje.  
Theedoeken op lijstje  
Sprookjeboek  
gouden munten  
goeie kleuren printer en fotopapier, prit

**Iedere dag brief van stampertje vragend aan de heks waarom er nu weer een sprookje recht is gezet!**  
  
**uitleg avondspel zaterdag**  
  
**Voorbereiding**

Alle spelers worden in drie groepen ingedeeld: prinsessen/prinsen, dwergen en heksen. Er moeten precies evenveel dwergen als prinsessen zijn, want zij worden paarsgewijs aan elkaar gekoppeld; iedere dwerg krijgt zijn eigen prinses. De grootte van de groep hekss kan aan de situatie (bijvoorbeeld de grootte van de af te leggen afstand) worden aangepast.

Begin het spel door een duidelijk afgebakend gebied tot speelterrein te benoemen en spreek aan de rand daarvan ook één thuisbasis af die door een [leid(st)er](https://nl.scoutwiki.org/Staflid) bemand wordt. Elke dwerg en elke princes krijgt een 'leven' (kaartje o.i.d.). De prinsessen krijgen enige minuten de tijd om zich ergens in dat gebied te verstoppen. Vervolgens wordt het startsignaal gegeven. Nu mogen de dwergen hun princes gaan zoeken en proberen hem in veiligheid te brengen (dus naar de thuisbasis). Ook de heksen mogen nu het speelveld betreden.

**Spelregels**

De princes is gedurende het hele spel 'kwetsbaar' en kan altijd door een heks getikt worden. De princes mag alleen maar lopen als hij zich binnen vijf meter van zijn dwerg bevind. Neemt de afstand toe, dan moet de princes stil staan. De dwerg is alleen maar 'kwetsbaar' als hij in gezelschap is van zijn princes: hij kan dus alleen getikt worden als hij binnen vijf meter afstand van zijn princes is.

Als een dwerg en/of princes getikt is moet hij een nieuw leven gaan halen bij de thuisbasis, waarna (als ze allebei dood zijn) eerst de princes zich moet verstoppen, voordat de dwerg wordt losgelaten om zijn princes te gaan zoeken.

Als dwerg en princes samen op weg zijn naar de thuisbasis, kunnen zij het spel tactisch spelen; de princes kan zich verstoppen, terwijl de dwerg zonder risico de omgeving kan verkennen.

Het doel van het spel is dat de princes - ongezien door de heksen- contact moet zien te leggen met 'zijn' dwerg. Daarna moeten zij samen de thuisbasis proberen te bereiken. Wanneer het spel is afgelopen, kun je zelf uitmaken. Je kunt het spel stoppen wanneer de eerste dwerg en princes binnen zijn, net zo lang doorgaan tot alle prinsessen binnen zijn, of doorgaan tot er een bepaalde tijd is verstreken.

**Zondag 13 augustus: Geert en Reon**‘s Avonds slaapt de leiding erg slecht. ‘s Morgens ontdekken ze dat er bonen onder hun bed lagen. De leiding gaat naar de sprookjesboom om te vragen wat het precies voor bonen zijn. De sprookjesboom zegt: *“Ik ruik het al, dit zijn magische bonen”*. De welpen besluiten om deze te planten. De leiding vindt dat het huis beter verdedigt moet worden. Ze overtuigen de welpen dat er grote kastelen met pallets en graafwerkzaamheden gebouwd moeten worden zodat deze bemand kunnen worden wanneer de heks met versterkingen terugkomt. Ze besteden de rest van de middag aan het bouwen van een 3-tal stevige forten in groepjes. Gedurende de middag komt de ridder Pinokkio langs (grote stok uit zijn helm) om de forten te controleren. De welpen vinden de ridder Pinokkio erg raar en vertellen hem dat dit niet klopt. Ze helpen hem in een prins te veranderen (door onder andere de lange neus te verwijderen). Nu het sprookje klopt wordt deze in het boek geschreven met de magische pen (het verschijnt opeens!). De kinderen lezen het spookje voor aan de boom en de boom is erg tevreden. Hij vraagt de welpen om een nieuw sprookje op te lossen: *“De draak op de erwt”* Na erover gediscussieerd te hebben bij de kampvuurcirkel gaan de Welpen zonder duidelijke oplossing naar bed

**08:00** Opstaan, de leiding heeft slecht geslapen. Zelfs met koffie is de leiding niet te motiveren. Geert krijgt zelfs bijna zin in koffie. Ogen smincken

**8:30** Ontbijt

**9:00** Corvee

**9:30** De leiding is gaan zoeken waarom zij zo slecht geslapen hebben. Dit blijkt te komen doordat er bonen onder hun lucht-bedden lagen. Na een overleg met de sprookjesboom blijken dit magische bonen te zijn.

De leiding vraagt aan de kinderen om te kijken onder hun beden of zij ook op bonen geslapen hebben. Dit blijkt zo.

De leiding stelt voor om de bonen te gaan platen.

**10:30** Pinokkio komt verward binnen gelopen, en verteld een warrig verhaal over dat hij de weg kwijt is het het allemaal niet zo goed meer weet. Hij heeft er last van dat hij zowel Pinokkio is en een ridder en weet niet wat hij wil worden.  
Pinokio willem

**11:00** De welpen denken dat hij het beste een ridder kan worden, deze zijn namelijk stoer. En we gaan samen met Pinokkio leren hoe je een echte ridder bent.

Dit doen we door (3 a 4 groepen)

zwaarden en schilden te maken. (1 uur)  
Forten te maken (2,5 uur)  
Katapulten maken (1 uur)  
Strijdwagens rijden (0,5 uur)

**12:30** Eten aan tafels in een grote U

**13:00** corvee

**13:30** Verder met programma

**18:00** Avond eten: kip aan het spit( leiding begint hier smiddags mee) soep uit dutch oven. Tafels in een grote U

**19:00** Corvee

**19:45** Eind spel, hierna blijkt Pinokkio zich een ridder te voelen en trekt zijn neus er af en verdwijnt.

Ring steken met de strijdwagens  
Handels spel met strijdwagens  
Spel om de forten: sluipspel naar de forten (donker)

**22:30** Verhaal sprookjesboom (koning Arthur)

**23:00** Bed tijd **Benodigdheden,**Palletjes (Pim),  
spijkers (veldhoven),  
houten neus en ridderpak voor pinokkio,  
4 strijdwagens (Geert via dre beukers),  
hamers,  
bonen,  
schmink voor wallen,  
geplante bonen (Jeffrey),  
kaarsen in flessen,  
Materiaal voor:  
 Zwaarden  
 Schilden  
Handels spel spullen  
Dutch oven (jeffrey)  
Spit repareren!!!

**Iedere dag brief van stampertje vragend aan de heks waarom er nu weer een sprookje recht is gezet!**

1. **Maandag 14 augustus: Tine en Geert**

’s Morgens blijken de bonenplanten enorm gegroeid te zijn! De leiding vraagt zich af of de wonderlijke erwtengroei niet door het huidige sprookje komt. Samen met de welpen gaan ze op onderzoek uit. De sprookjesboom geeft advies over een locatie waar de draak gevonden kan worden. Onderweg komen ze Joris tegen hij is zijn draak kwijt (Joris van Jose en Henk). Samen met Joris gaan de welpen opzoek naar de draak en ze vinden de draak bovenop een grafheuvel (Turfweg). Onderweg doen ze een aantal magische spelletjes om de tijd te doden. We vinden de draak erg gevaarlijk en besluiten ons eerst te wapenen om de strijd met hem aan te gaan. Na het eten rusten de welpen uit en verzamelen energie doormiddel van een film. S’ Avonds keren de welpen terug om de strijd met de draak aan te gaan. Door er in Stealth modus heen te kruipen hopen we het verassingseffect te behouden. Eenmaal aangekomen blijkt de draak slechts een knuffel te zijn. Onder de knuffel vinden de welpen een portie erwten, een goed ontbijt voor de volgende morgen! Eenmaal terug aangekomen op de blokhut blijkt het sprookjesboek opnieuw magisch ingevuld te zijn en is er een nieuw verstrooid sprookje van de sprookjesboom.

**Joris en renske draaien een dagje mee!**

**8:30** Opstaan

**9:00** Ontbijt & lunchpakketjes maken

**9:30** Corvee

**10:30** Verhaal van de sprookjesboom

**11:00** Vertrek naar de grafheuvel (te voet)  
Ontmoeten Joris en Renske de Bont in hun ridder pak  
Onderweg spelen we spelletjes

magische spelletjes

* De pan kookt over (hekseneditie)
* Boomtikkertje (Wolf en geitjes)
* Britsebuldog (weerwolfvariant)
* Fopbal
* Doolhofspel (3 uur)

**Rond 12:30** Mooi plekje zoeken voor de lunch

Verder lopen en spelletjes

**16:00** Terug op blokhut

Vrijspelen

**18:00** Avondeten spaghetti

**19:00** Corvee

**19:30** Film: drakenrijders (dvd Tine) de film is optioneel en hangt af van hoe goed er gecorveed wordt

**21:30** Vertrek naar Grafheuvel (met de fiets)

**21:45** Sluipspel met waterpistolen en kaarsjes rond de draak  
Kaarsen in potjes zetten rond de draak, bij het start punt kunnen de kinderen hun waterpistool vullen. Als ze gepakt worden door een van de “bewakers” (leiding) wordt hun waterpistool leeg gemaakt en kunnen ze weer terug naar start.  
Het spel is afgelopen als alle kaarsen uit zijn, dan is de draak verslagen en kunnen we deze meenemen voor ridder joris.

**22:30** Terug op de blokhut

Verhaal van de boom

**23:00** Bedtijd

**Benodigdheden:**

Waterpistooltjes  
Theelichtjes (met potjes)  
knuffeldraak (Geert)  
Tocht naar grafheuvel  
Dobbelstenen   
potje erwten.  
film (drakenrijders)  
beamer, laptop

1. **Dinsdag 15 augustus: Jeffrey en Reon**

“*Kapitein pan” (Zwemmen bij het E3 strand  te wisselen i.v.m. weer).*

De kinderen ontmoeten ‘s morgens kapitein pan. (heeft i.p.v. een haak een pan als hand). (Navragen voor vlotvaren op het E3 strand). De kinderen overtuigen kapitein pan dat hij een haak als hand moet hebben. De kinderen moeten met de metaaldetector de haak van kaptein haak zien te vinden op het E3 strand. Ze kunnen de haak echter niet vinden. Na een uurtje zoeken geven de kinderen het op en wordt er al snel een flessenpost het water gespot. Er blijkt een kaart met een locatie van de haak en een schat in de fles te zitten. Kapitein pan is heel blij en neemt de haak dankbaar in ontvangst. Er is echter een probleem, hij vervangt de pan door de haak en herinnert zich opeens dat hij eigenlijk een slechterik is! Hij gaat achter de welpen aan en steelt uit wraak al onze pannen. Uit noodzaak eten we s ‘avonds bij het avondeten maar friet. S ‘avonds doen de welpen een smokkelspel met gouden munten naar kapitein haak om de pannen terug te kopen.   
  
we hebben nog munten over van het smokkelspel want we gaan natuurlijk niet al die dure munten afgeven.  
we laten deze aan de sprookjesboom zien en hij verteld een verhaal over dat de munten hem bekend voorkomen, goud schat, onderdeel van een grote schat

**8:30** Opstaan

**9:00** Ontbijt kapitein pan is eitjes aan het bakken & lunchpakketjes maken

**9:30** Corvee

**10:30** Verhaal van de sprookjesboom word onderbroken door pan de piraat!  
  
**11:30** vertrek naar e3 met de fiest.  
  
e3   
  
**17:30** terug en freitjes halen  
  
**18:30** corvee  
  
**21:30** smokkelspel

**Benodigdheden:**panhand,  
vlotbouw materiaal.  
piratenpak.  
metaaldetector  
flessenpost,  
brief voor in flessenpost.  
haak,  
gouden munten. (jeffrey maken)  
kistje voor munten

**briefje van de geest,**Sorry ben ffe weg ben op vakantie voor de komende 282 jaar.  
gdateerd, 17 augustus 1735

**iedere dag brief van stampertje vragend aan de heks waarom er nu weer een sprookje recht is gezet!**

**8.** **Woensdag 16 augustus: Koen en Tine**

S’ morgens verteld de sprookjesboom een nieuw sprookje. (de sprookjesboom heeft s’ nachts heel hard gesnurkt en de welpen konden er nauwelijks van slapen).   
  
we krijgen ‘sochtends een brief van de 40 zeemeerminnen.  
Die hebben gehoord dat wij de verloren magische schat hebben gevonden.  
onderdeel van de schat was een magische lamp, die hebben ze weer nodig om rovers te worden.  
chips! Die hebben we al aan kapitein haak gegeven in ruil voor de pannen.   
hoe gaan we nu die magishe lamp vinden  
(postbode komt hem brengen)   
geadresseerd aan: eigenaar van de magische schat..  
  
we verzamelen om de lamp we verpesten een wens om hem te testen.  
zullen we hem testen.   
ik wens een chocolade reep.  
plok chocolade reep uit iemand zijn mouw. Arabische chocola.  
leiding vecht om de lamp.  
we wensen om kaartjes voor een pretpark.   
Poef kaartjes voor de efteling.  
  
hopelijk zijn de kinderen zo slim om de zeemeerminnen terug te toveren   
zo niet dan doet de leiding ze er aan herinneren en wensen we ze weer terug.  
alle drie de wensen zijn opgebruikt.

S’ morgens verteld de sprookjesboom een nieuw sprookje (Ali Mama en de 40 zeemeerminnen). (de sprookjesboom heeft s’ nachts heel hard gesnurkt en de welpen konden er nauwelijks van slapen).

**08:30** OOC

**10:00** Brief van de zeemeermin

we krijgen ‘s ochtends een brief van de 40 zeemeerminnen.  
Die hebben gehoord dat wij de verloren magische schat hebben gevonden.  
onderdeel van de schat was een magische lamp, die hebben ze weer nodig om rovers te worden.  
chips! Die hebben we al aan kapitein haak gegeven in ruil voor de pannen.   
hoe gaan we nu die magische lamp vinden

**10:15** Plan bedenken om lamp terug te krijgen?

**11:00** Zeemeerminnen BOOTCAMP!

Met de enkels aan elkaar geductaped (zo zijn echte zeemeerminnen) en samen met een maat dient een gewaagd parcour afgelegd te worden om ons voor te bereiden op een aanval tegen Kapitein Haak!

**11:45** (postbode komt de schat brengen brengen)   
geadresseerd aan: eigenaar van de magische schat..

we verzamelen om de lamp we verpesten een wens om hem te testen.  
zullen we hem testen.   
ik wens een chocolade reep.  
plok chocolade reep uit iemand zijn mouw. Arabische chocola.  
leiding vecht om de lamp.  
we wensen om kaartjes voor een pretpark.   
Poef kaartjes voor de efteling.  
  
hopelijk zijn de kinderen zo slim om de zeemeerminnen terug te toveren   
zo niet dan doet de leiding ze er aan herinneren en wensen we ze weer terug.  
alle drie de wensen zijn opgebruikt.

**12:00** Lunchen + lunchpakketjes maken

**13:00** aanlopen richting Klimrijk – afstand : 24 min. (2,0 km)

**14:00** – **16:00** Activiteit bij Klimrijk te Steensel

Kosten

Volwassen : € 16,25 p.p.

Kinderen (groter dan 1.30 tot 12 jaar) : € 13,25 p.p.

Kinderen (kleinder dan 1.30) : € 8,50

Verwachte kosten: € 300,-

[**https://www.klimrijk.nl/**](https://www.klimrijk.nl/)

**16:30** teruglopen richting de blokhut

**17:00** voorbereiden avondeten – kinderen los spelen

**18:00** avondeten + corvee (voorstel: bospaddestoelensoep + aardappelen + spare ribs + groenten + danootje superpower

**19:30** aanvang bezoekersavond

**20:00** start bezoekersavond programma

**20:00** – **20:45** Roof je rijk

Als echte rover moet je munten (stempels) bij elkaar roven. In dit spel dien je minimaal 5 stempels bij elkaar te verzamelen voordat je dit kunt omzetten in een punt. De snelste rover of de sluwste rover zal op deze manier zoveel mogelijk punten bij elkaar kunnen smokkelen door ze naar de bank te brengen.

Tijdens het spel lopen er ook andere rovers (leiding of vrijwilligers) rond om de stempels af te pakken. Word je getikt dan dien je je blaadje bij deze rover in te leveren en terug te gaan naar de bank om een nieuw papiertje op te halen voor nieuwe stempels. (zie bijlage voor stempelformulier)

**20:45**-**21:00** pauze

**21:00**-**21:30** (wandel)Tocht richting gat van Steensel

**21:30** SPEL: Huizenrovers.

Rondom het gat van Steensel bevinden zich verschillende huizen (bezoekers met post) met veel rijkdommen.

We maken roverteams van 3 kinderen   
  
Aan de rovers is het de taak om deze rijkdommen te jatten (te verdienen).

De rovers mogen zelf kiezen welk huis ze aanvallen echter is het huis (de bezoeker/post) een uitdaging/spel waarin ze de rovers uitdagen tot een geweldig gevecht. Als de rover wint kan hij een van de rijkdom van het huis meenemen. Als de rover verliest moeten ze een rijkdom inleveren. Het Roverteam met de meeste rijkdommen zijn aan het eind van de avond de winnaars.  
  
spellen voor de bezoekers!

* Touwtrekken
* Oberrace
* Paalhangen

**23:00** bedtijd  
**Jeffrey s’avonds nacho maken**

**Benodigdheden:**

magische olie lamp

Efteling kaartjes

Reservering bij Klimrijk

Bospaddestoelen + Spare ribs

Rijkdommen (dit kan van alles zijn)

Stempelformulier (zie bijlagen)

Roverkledij – rode zakdoeken

**iedere dag brief van stampertje vragend aan de heks waarom er nu weer een sprookje recht is gezet!**

1. **Donderdag: EFTELING!! Tine en Reon.**

“Aladin en de 7 geitjes met 40 lammetjes”

Dagje Efteling met een super spannende speurtocht in het sprookjesbos! En natuurlijk spannende ritjes in de achtbanen! 😊  
Fotomaaktocht in de efteling. (oude telefoons digitaal)

S’ avonds filmpje om bij te slapen in een pinonest.  
  
oudste mogen blijven zitten met de leiding  
Fotomaaktocht   
  
**8:00** Opstaan

**9:00** VERTREK

**10:00** geparkeerd en staan we bij de ingang  
  
als we het beu zijn gaan we uiterlijk  
**18:30** gaan?  
  
**19:30** terug  
nacho’s

**10.** **Vrijdag 18 augustus: DE ONTKNOPING!**

Het sprookjesboek is nu volledig gevuld. Stampertje kan nu verslagen worden! De welpen zetten een val in het bos (s ‘morgens voor de ontgroening). Stampetje wordt gevonden in de buurt van een konijnenhol in het bos. De kinderen vangen hem en ze leven nog lang en gelukkig!

**8:30** Opstaan

**9:00** Ontbijt

**9:30** Corvee  
  
**10:00** val zetten en donderdag avond zijn ze hier al mee bezig geweest.  
**11:00** ontknoping  
  
**12:00** kinderen die overvliegen gaan boodschappen doen met jeffrey   
overzicht kinderen die overgaan  
**15:45** bbq aansteken  
  
**16:00** ouders arriveren voor bbq

**Benodigdheden**  
konijnen pak en sigarendoos met wortels.

S’ avonds resteert het laatste

1. **Rest ideeën**

Iedere avond de ezel die de tafel strekt

Verhalen boom,

Bluetooth speaker in boom met een sp

groot boek met verhalen (a3 formaat, zware pagina’s)

s avonds verhaal voorlezen die we overdag gedaan / meegemaakt hebben

elke dag verschillende sprookjes combineren

18-2-17

Via een omweg hike naar de kamp lokatie

knapzak maken en meenemen

Zwerverskamp

Klimrijk

Doolhofspel met referenties naar sprookjes

Kleurenprinter fotopapier om sprookjesboek te vullen.

Kinderen schrijven in het boek!

Van te voren de leiding alle sprookjes al in grote lijnen neerzetten zodat we alleen kleine dingen hoeven te weinigen of toe te voegen.

We weten hoe lui de leiding is en de avond van te voren het niet altijd lukt om alles te knutselen.

E3

Zwemmen 3 euro pp.

Sprookje is zeemeermin

Jeffrey ridder helmen. 3x

Zwaard 1x

Schild mal maken?

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

Teksten sprookjesboom

# Zaterdag:

Zaterdag avond na spelendag met magisch woord

boom smeekt om hulp

## De Ridder Pinokio.

In het land van Nooit-gezien-daar was Koning Gepetto het machtigst van heel het rijk. Zijn zoon, de toekomstige prins, Pinokio was een gevreesde ridder. Deze ridder werd gevreesd in elk dorp, in elke stad van heel het rijk. Mocht je iets verkeerds hebben gedaan dan mocht je smeken dat Ridder Pinokio niet dicht in je buurt was.

Het is dan ook in deze donkere dagen dat juist Ridder Pinokio diegene was die voor licht zorgde in alle onrust in al het onheil.

Ridder Pinokio en Koning Gepetto willen het rijk en hun rijkdommen zo goed mogelijk beschermen. Ridder Pinokio’s goede vriend en beschermer van het rijk, Adel Giovanni, hielp pinokkio hierbij.  
Samen met Adel Giovanni beleefde Ridder Pinokio vele avonturen, vele wilde avonturen!

Op een dag nodigde Adel Giovanni Ridder Pinokio uit. Hij vond dat Pinokio een maar keer moest ontspannen en op zoek moest naar een prinses, zijn geluk.

Wellicht zorgde dit voor rust en ontspannen sfeer in het rijk, iets waar iedereen naar uit keek.

Samen vertrokken ze naar Speelgoedeiland.

Dit eiland stond bekend als de plek om al het plezier te beleven waar je alleen van kon dromen. Daar aangekomen kreeg Ridder pinokio een whatsappje van zijn vader die hem al het plezier wenste. Ondanks dat Ridder Pinokio en Adel Giovanni naar het eiland vertrokken om te ontspannen gebeurde het tegen over gestelde.

Ridder Pinokio ontmoette iemand met een net zo een grote neus als hemzelf, Heks Renda. Heks Renda stond bekend om even schrikwekkend te zijn als Ridder Pinokio maar op de kwaadaardige manier. Pinokkio had nogal een ding voor lange neuzen.  
 Het kon natuurlijk niet gebeuren dan pinokkio verliefd werd op een heks!  
Adel Giovanni was hier niet blij mee.  
 Als echte held en beschermer van het rijk wist hij wat het geheim was om het rijk hiervoor te beschermen. Hij trok aan de neus van ridder pinokizzzzzzzz zzzzzz(boom valt in slaap en het verhaal eindigt hier).

# zondag:

## Verhaal ridders

Ik heb het vanmorgen met jullie leiding over die bonen gehad, wat hebben jullie daarmee gedaan?…….

En wat hebben jullie verder gedaan vandaag?……

ow, en hoe is het afgelopen met de ridder?…..

Dat brengt mij op een verhaal over een ridder, willen jullie dat horen?…..

Het begint allemaal als de Koning van Brittannië sterft en er geen erfgenaam is om de troon op te volgen. De enige zoon van de koning is door Merlijn, een groot tovenaar en raadgever van de koning, naar een gezin op het platteland gebracht. Hier werd de baby opgevoed. Er ontstond onrust in het land over wie de nieuwe koning moest worden. De bisschop hield met kerst een dienst voor alle ridders. Na de dienst leidde hij ze naar het kerkhof waar ze een steen zagen met daarin een zwaard. De bisschop sprak, "Hij die het zwaard uit de steen kan trekken zal de nieuwe koning van Brittannië worden."

Vele ridders hebben geprobeerd om het zwaard uit de steen te trekken, maar niemand slaagde hierin.

Op oudejaarsavond werd een steekspel georganiseerd, ridders en schildknapen uit heel het land kwamen hier op af. Ector een ridder van het platte land deed ook mee aan het steekspel. Het nieuws over het zwaard in de steen had hem nog niet bereikt omdat hij op het platteland leefde.

Arthur was de schildknaap van Ector en samen met Kay, zijn zoon, gingen ze op weg naar het steekspel. Onderweg hoorde ze niets van de verhalen over het zwaard in de steen. Na 2 dagen reizen kwamen ze aan bij de hoofdstad waar het steekspel gehouden werd. Kay wilde zijn zwaard uit zijn schede halen maar merkte dat deze leeg was, het zwaard lag vast in de taverne waar ze overnacht hadden. Arthur beloofde Kay om zijn zwaard op te halen in de taverne waar ze de afgelopen nacht hadden overnacht. Maar het zwaard was onvindbaar, wat moest Arthur nu?

Arthur ging terug naar Kay en liep langs het kerkhof waar hij opmerkte dat er een zwaard in een steen stond. Hij vond dat maar een rare plek voor een zwaard. Arthur besloot het zwaard te lenen voor Kay zodat hij aan het steekspel mee kon doen. Arthur trok het zwaard met een ruk uit de steen, het was eigenlijk best makkelijk. Hij haastte zich naar Kay om hem het zwaard te geven.

Kay en zijn vader Ector hadden in de stad allerlei verhalen gehoord over het zwaard in de steen en hadden het bekeken. Kay herkende het zwaard gelijk toen Arthur het aan hem gaf. Kay pleegde verraad, hij beweerde dat hij zelf het zwaard uit de steen had getrokken. Maar nog voor het steekspel begon voelde Kay zich schuldig. Kay bekende dat Arthur het zwaard uit de steen had getrokken. Ector beval Arthur om het zwaard terug in de steen te stoppen. Ector en Kay probeerde het zwaard uit de steen te trekken maar dit lukte hen geen van beide. Ector beval Arthur nogmaals het zwaard uit de steen te trekken. Arthur deed dit nogmaals maar nu waren er vele mensen die dit zagen.

Ector bekende tegen Arthur dat hij niet zijn echte vader was, maar dat Arthur de zoon van de voormalige koning van groot Brittanië is. Arthur was als baby door Merlijn naar hen gebracht, maar dit betekende niet dat hij geen familie was. Arthur was wel familie, hij is koning der Britten…..

Ow, Ik zie dat het al laat is. Zijn jullie er morgen weer?…...

# Maandag:

## Verhaal Boom ’s Ochtends: de draak op de erwt

Bonenplanten? Ooh en hoe groot zijn ze nou? ……..

En groeien ze hard en wanneer heb je ze dan geplant……..

En geef je ze wel genoeg water. …….

Nu je het over grote bonen hebt er was nog iets anders groots in de sprookjes wereld. Misschien heeft dat met elkaar te maken. Wat was het nou ook alweer? Iets met vuur… Oohjaa! Een draak. En die zat ergens op, toch? Jaa nu weet ik het weer! Er was een hele grote schat, maar alleen een echte draak zou die schat mogen bewaken. En daarvoor had de opperdraak een test bedacht. Onder de grote schat had hij iets heel kleins gelegd. Ik denk dat het een erwt was.En een alleen een echte draak zou zo gevoelig zijn dat hij de erwt zou voelen als hij zijn schat bewaakte. Verschillende draken bewaakten de schat maar de opperdraak stuurde ze allemaal weer weg. Tot een hele gemene en hongerige draak langskwam. Hij klaagde over de erwt tegen de opperdraak en mocht daarom blijven. Maar deze draak zocht altijd naar het mooiste meisjes en als hij haar vond dan at hij haar op. De draak trok zoekend door het land, maar de koning wist dat het mooiste meisje zijn dochter was. Hij riep alle ridders op om de draak te doden. En de ridder die hier in zou slagen, zou met zijn dochter mogen trouwen. Ik kan me nu alleen niet meer herinneren hoe het afliep… volgensmij was er nog iemand bij, een kleine jongen. Wie was dat ook alweer? En waar was het eigenlijk ook alweer? Ow ja, er wordt daar iets begraven. Volgensmij kan het niet ver weg zijn…..

Ergens in de bossen denk ik.

## Verhaal boom ’s avonds

Wat hebben jullie gedaan?...

En hoe zat het dan met die draak?.....

Ooh Joris en de draak natuurlijk. Jaja nu weet ik het weer. Dat ging over die prinses die opgegeten zou worden door de draak. En toen had de koning alle ridders opgeroepen om de draak te verslaan. En uiteindelijk was de boerenknecht Joris dit gelukt ja…

en toen mocht hij trouwen met de prinses hmmm….

Maar was er ook niet iets met pannen en haken in dat verhaal?...

Of was dat iets anders?… Neenee dat was iets anders.

Nu denk ik aan kapitein Pan. Willen jullie dat verhaal horen?

Kapitein Pan is ongelukkig, maar hij weet eigenlijk niet zo goed waarom. Hij voelt zich altijd alsof hij iets mist, alsof er iets niet klopt. Om zichzelf een beetje op te vrolijken gaat hij graag op avontuur. Met een beetje elfenstof van zijn vriendin Tinkerbell laat hij zijn schip vliegen. Met zijn vliegende schip haalt hij ’s nachts kinderen op en neemt deze mee op avontuur in Nooitgedachteland. Samen met Wendy gaat hij ’s daar op zoek naar een schat, maar hij kon hem nooit vinden volgensmij.. Er was iets met ene Peter die hem altijd tegenwerkte. Nou goed ik weet het niet meer. Laat me er een nachtje over denken…

# Dinsdag:

(welpen laten de overgebleven munten van het smokkelspel zien)

Die munten komen me wel bekend voor. Dat is maar een klein deel van een heel erg grote schat volgensmij. Hier moet ik wel even goed overnadenken… Misschien dat een nachtje goed slapen helpt. Kom morgen maar terug (de boom gaapt enorm terwijl hij dit zegt en begint meteen heel hard te snurken en houdt pas ’s ochtends op)

# Woendag:

## De geit en de 40 zeemeerminnen

1. Er was eens een geit die Ali bèèhbèèh heette. Hij woont in een klein huisje langs de zee. Iedere dag trok hij er met zijn kleine bootje op uit om vis te gaan vangen, zodat hij zijn zeven kleine geitjes te eten kon geven. Ali bèèhbèèh was een arme geit. In een veel groter huis naast hem woonde zijn rijke en gierige broer.
2. Op een dag als Ali bèèhbèèh aan het vissen is bij een grote rots die uit het water steekt, ziet hij een grote draaikolk opkomen. Uit de draaikolk verschijnen 40 knappe zeemeerminnen. De knapste van de zeemeerminnen spreekt de woorden ‘sesam open u’. En meteen daarna barst met een hard krakend geluid de rots open. Ali bèèhbèèh wacht tot de zeemeerminnen weer weg zijn en zegt dan ook ‘sesam open u’. Hij gaat door de opening naar binnen en… De grot is gevuld met zakken vol goud, zilver, geld en juwelen. Hij laadt zijn boot vol met schatten en sluit de grot netjes af en vertrekt naar huis.
3. Thuis krijgt de broer van Ali bèèhbèèh argwaan, als de geitjes het ineens een stuk luxer blijken te hebben. Wanneer hij Ali bèèhbèèh hierover aanspreekt, vertelt hij hem over de grot. De gierige broer is vastbesloten de schat in zijn bezit te krijgen. Hij koopt een boot en gaat de grot binnen, maar hij vergeet het wachtwoord en zit opgesloten.
4. Wanneer de zeemeerminnen terugkeren en ze de broer daar aantreffen, nemen ze hem gevangen en brengen hem naar de grote boze wolf om opgegeten te worden. Als een paar dagen later nog een heel groot deel van de schat vermist is, weten ze dat er nog iemand van de schat moet weten. De rovers brengen een bezoek aan de zeeheks en in ruil voor de stem van hun leider geeft ze hen benen.
5. Vermomd komen de zeemeerminnen aan land en gaan langs bij Ali bèèhbèèh om onderdak te vragen voor de nacht. Ali bèèhbèèh vermoedt niks en laat ze in de stal slapen. Gelukkig hebben de 7 kleine geitjes wel door wie ze werkelijk zijn. Als de 40 zeemeerminnen slapen maken ze hen buiken open, vullen deze met stenen en naaien ze dan weer netjes dicht. Een voor een gooien ze de zeemeerminnen terug in zee. Door hun zware buiken kunnen de zeemeerminnen niet meer boven het water komen. En Ali bèèhbèèh en de 7 geitjes leefden daarna volgensmij nog lang en gelukkig…

# Donderdag:

## Aladin en de 7 geitjes

1. Wat hoor ik nu? Gaan jullie naar de efteling door een wens met een lamp? Ik ken wel een verhaal over een magische lamp. Had ik jullie gisteren niet verteld over Ali bèèhbèèh de geit. En de 7 geitjes die het hem redde van de zeemeerminnen. Deze geitjes gingen overdag altijd graag naar het stadje vlakbij het strand. Hier haalden ze kattekwaad uit en steelden eten om de dag door te komen. Op een gegeven moment komt er een tovenaar genaamd Aladin in het stadje. Als hij ziet hoe handig de geitjes zijn in het stelen van appels van de markt, krijgt hij een idee. Aladin overtuigde de geitjes een opdracht voor hem uit te voeren. Hij nam de geitjes mee de woestijn in en liet ze daar een voor een in een grot afdalen. Hij gaf ze de opdracht op zoek te gaan naar een magische lamp en onderweg verder niets aan te raken. De geitjes die nog nooit zo’n grote schat hadden gezien konden hun ogen niet geloven. Ze waren opslag de waarschuwing om vooral niks aan te raken vergeten. Ze sprongen boven op de bergen met gouden munten. Zodra het eerste geitje het goud aanraakte begon de grot hevig te schudden. De ingang begon in te storten en de geitjes vluchtte weg voor de vallende brokstukken. Plotseling hield het schudden op. De 7 geitjes kijken geschrokken zich rot, ze zaten ineens opgesloten in de grot. Zoekend naar een uitweg komt het oudste geitje ineens de lamp tegen waar de tovenaar naar had gevraagd. Hij pakt hem op, maar dan begint de grot ineens weer flink te trillen en glijdt de lamp uit zijn hand. De geitjes schrikken zich dood als er plots een geest uit de lamp verschijnt. Het geitje mag drie wensen doen. Zijn eerste wens is dat ze alle zeven weer veilig thuis zijn. Maar hij kan die schat niet uit zijn gedachten zetten, daarom besluit hij als tweede wens te wensen dat hij rijk is. Maar hij was nog niet tevreden. Op een van zijn rondzwervingen kwam hij langs het paleis van de sultan. In de tuin liep het mooiste meisje dat hij ooit had gezien, zij moest de prinses zijn. Het geitje moest en zou met haar trouwen. Met zijn geld laat hij een groot paleis bouwen waar hij samen met de prinses kan wonen. Hij ging toen weer terug naar het paleis en vroeg de prinses om haar hand. De prinses viel op slag voor hem en ze zouden al snel gaan trouwen. Maar Aladin de tovenaar stak daar een stokje voor. Hij weet de toverlamp af te pakken. Hij toverde de prinses en het paleis naar Afrika en wenst vervolgens dat hij sultan is. Het geitje roept de hulp in van zijn 6 broertjes en samen weten ze het kasteel binnen te sluipen. Terwijl Aladin slaapt stelen ze de lamp en wensen de prinses terug. Nu moeten ze alleen nog van Aladin af. In zijn slaap snijden ze voorzichtig zijn buik open en vullen hem met stenen, dan naaien ze hem voorzichtig dicht en gooien hem in zee, achter de zeemeerminnen aan. De lamp legde het geitje bij de rest van zijn schat. En ze leefden nog lang en gelukkig.

# Vrijdag:

Jullie hebben het boek weer helemaal compleet! Wat ben ik daar blij mee! Ik begin me nu ook alles weer te herinneren.. En die grote boze stampertje hebben jullie die al gevangen?