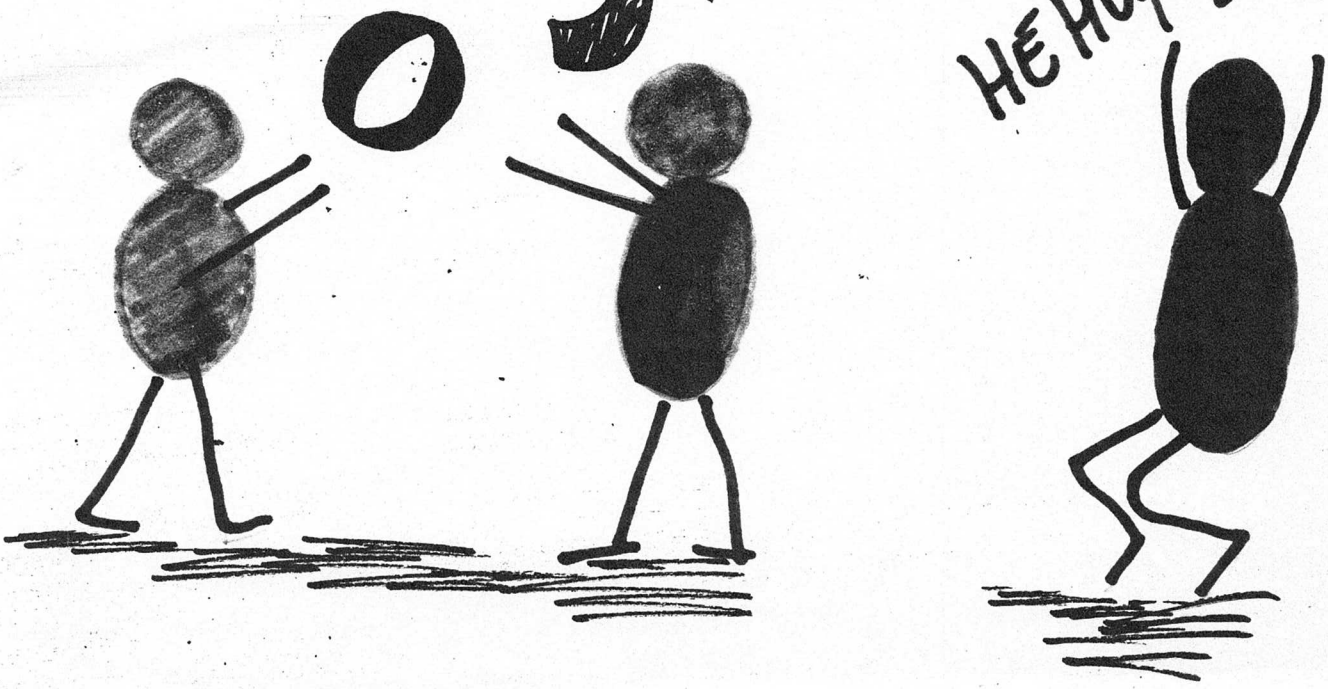
6 KAMP

zzz

"ESTA'S Riethoven"

11 JULI 1998

HE HUP!



ZESKAMP "ESTA'S SCOUTING RIETHOVEN"

Het zeskamp zal op 11 juli 1998 worden gehouden.
Van 10:00 uur tot ongeveer 19:00 uur.
Het is de bedoeling dat de kinderen worden gebracht en extra kleding, zwemspullen en een lunch pakket meenemen.
s'Avonds zullen ze dag afsluiten met een barbeque en worden de kinderen door de leiding naar huis gebracht.

Het veld waar het zeskamp wordt gehouden is een veld in de "Hasselt" (achter de slager).
Het veld zal met linten worden afgezet voor de veiligheid.
Verder zetten we een tent of 2 keukenzeiltjes op zodat we wat spullen weg kunnen zetten en eventueel uit de wind of de zon kunnen gaan zitten.
Verder hang er bij de tent een scorelijst die na iedere ronde wordt ingevuld.
Water en electriciteit kunnen we krijgen van ouders die in de buurt wonen. (De buurt laten weten dat we een zeskamp organiseren en de ouders vragen voor water en electriciteit.)

Een tijdschema: 4 per groepje

10:00 uur tot 10:30 uur groepen maken en de spelletjes uitleggen.

10:30 uur tot 12:00 uur spelletjes spelen (duur spelletjes 15 min).

12:00 uur tot 12:45 uur lunchen.

12:45 uur tot 14:30 uur spelletjes spelen (duur spelletjes 15 min).

14:30 uur tot 14:45 uur ranja drinken en een snoepje eten (ijsje van de scouts).

14:45 uur tot 16:30 uur spelletjes spelen (duur spelletjes 15 min).

16:30 uur tot 17:30 uur opruimen en de kinderen een beetje schoonpoetsen en droge kleding aan laten trekken.
Ondertussen de barbeque aan maken.

17:30 uur tot 19:00 uur barbequen en de kinderen naar huis brengen.

Voor de leiding is het dan de taak om alles op te ruimen en naar de blokhut te brengen.
En s'avonds lekker met zijn alle stappen.

EHBO koffer !!

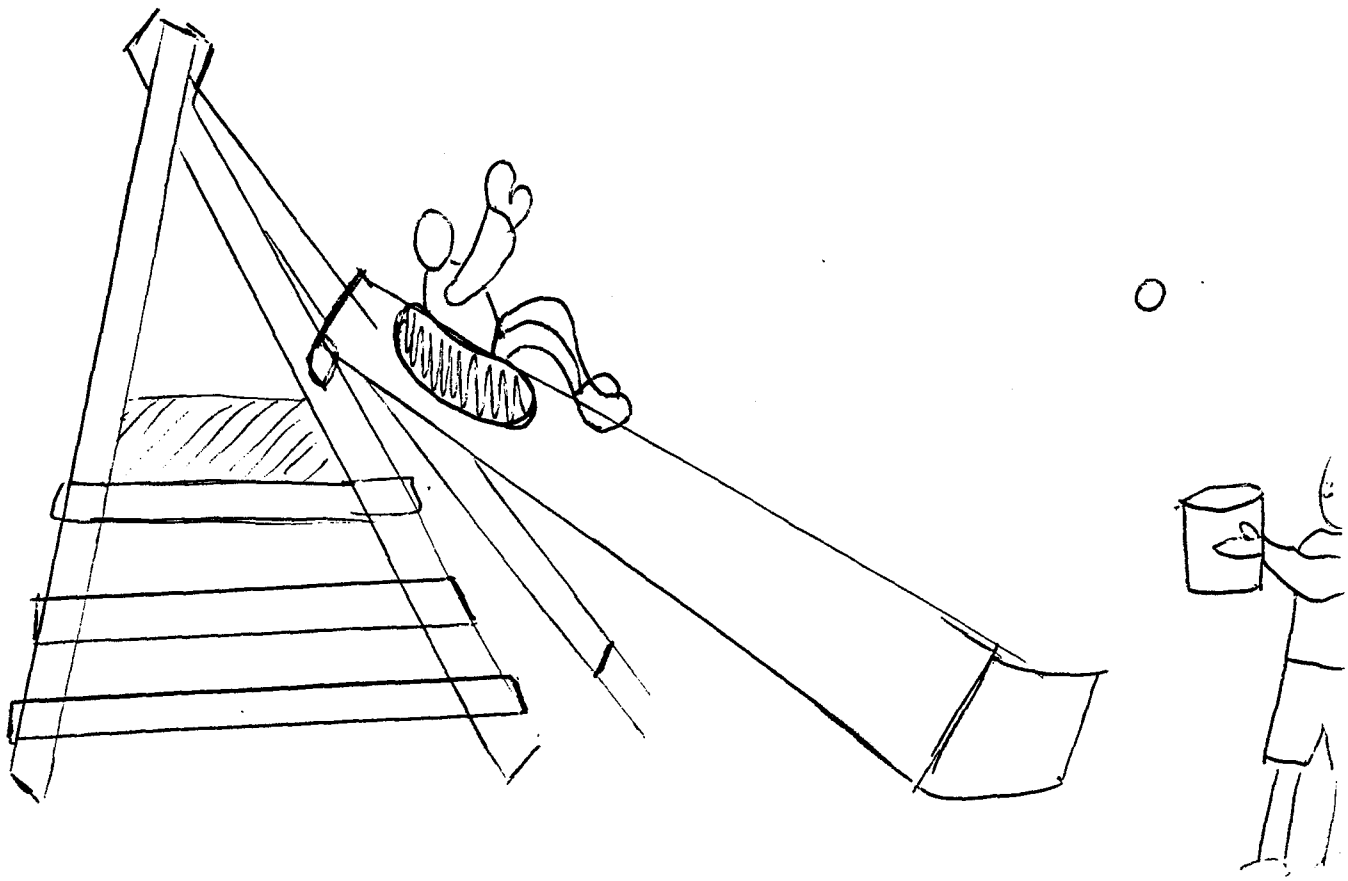
DE SPELLETJES

Als we spelletjes van ongeveer een kwartier spelen moeten we 20 spellen hebben. Dat is wel een beetje veel. Daarom hebben we wat simpele spellen om op te bouwen. En verder spellen waar twee teams tegen elkaar moeten en de andere teams kijken toe.
Op het einde hebben we een soort afvalrace van wat spelen die we achter elkaar zetten.

SPEL 1:

Zeephelling
De kinderen moeten met een autoband en een bal in de handen langs de helling naar beneden glijden.
Terwijl ze glijden moeten ze proberen om de bal in een emmer te gooien. De emmer worden beneden vast gehouden door iemand van de eigen partij deze moet de ballen opvangen.
Iedere gavangen bal is 1 punt.

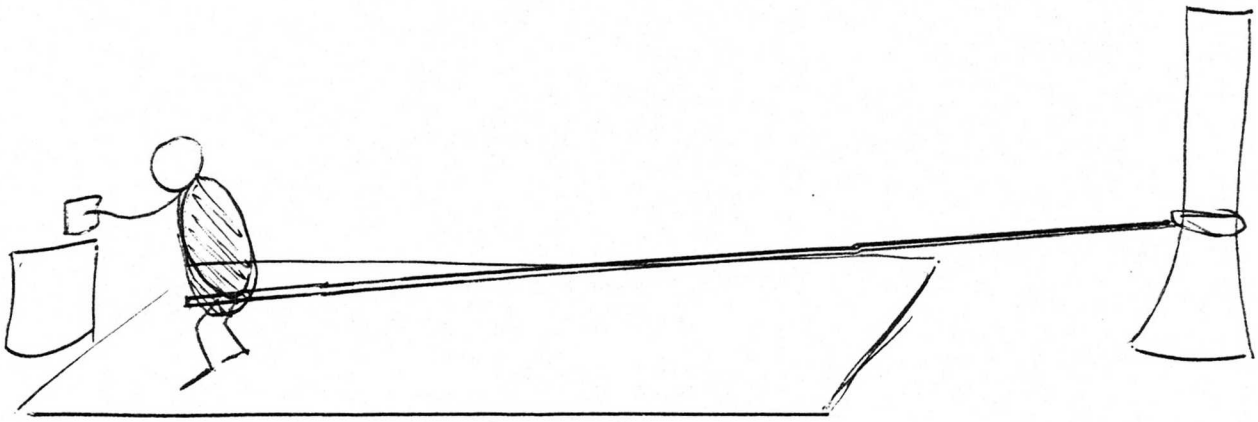
Matriaal:
ballen
pionierhout
pioniertouw
zeil
steigerplanken
autobanden
emmer
groene zeep
matten voor op de grond



SPEL 2:

Zeepbaan met fietsband:
Op de grond ligt een zeil ingesmeert met groene zeep.
Aan en boom of paal zijn fietsbanden aanelkaar geknoopt.
De kinderen moeten met een natte spons met de fietsband om hun middel over het zeil rennen. Aan het einde van het zeil staat een emmer daar moeten ze de spons uitvringen en dan moeten ze terugkomen en de volgende is.
De hoeveelheid water wordt gemeten.

Matriaal
zeil
groene zeep
sponzen
emmer
fietsbanden
emmer water
dicht bij boom of paal zitten.



SPEL 3:

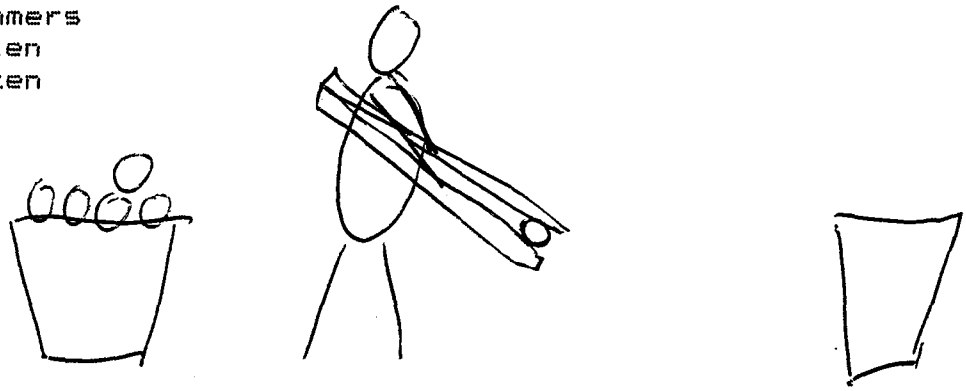
Watertransport
De kinderen zitten achter elkaar op de grond.
Ze geven met 2 handen blikken water over hun hoofd door.
Het laatste kind gooit het blik om in de emmer gooit het blik naar voren.
De hoeveelheid water wordt gemeten.

Matriaal
blikken
2 emmers
water

SPEL 4:

Chinezen
Ieder kiind heeft 2 latten tussen de armen geklemd.
Na het startsignaal pakt ieder kind met de latten een tennisbal uit de bak en brengt die naar de wasmand en gaat weer terug een nieuwe bal halen enz.
Als de bal valt met de latten de bal oprapen en doorgaan.
1 bal is 1 punt.

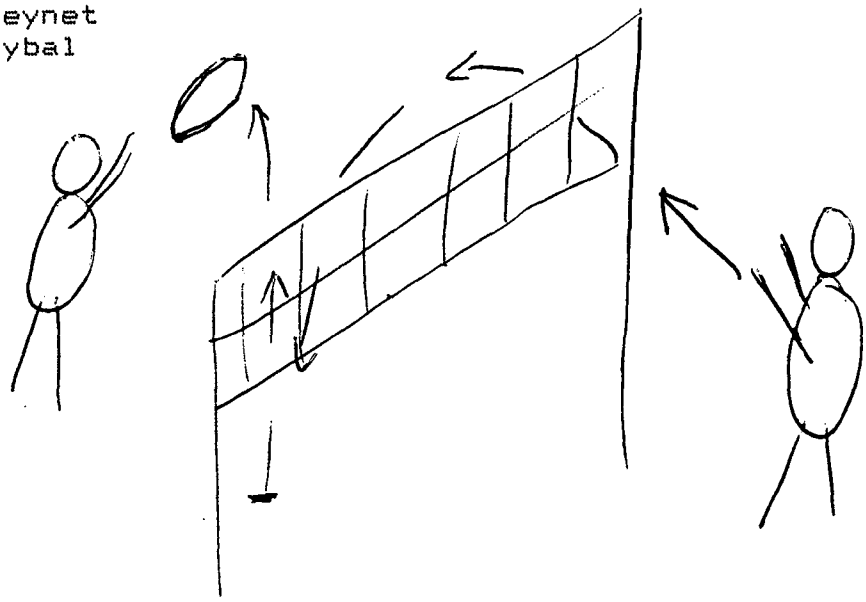
Matriaal
2 emmers
ballen
latten



SPEL 5:

Butsbalspel
De kinderen staan aan beide kanten van het net. Ze gooien de rugbybal over het net, laten hem een keer butsen en dan pas vangen en terug gooien.
Het aantal gevangen ballen telt.

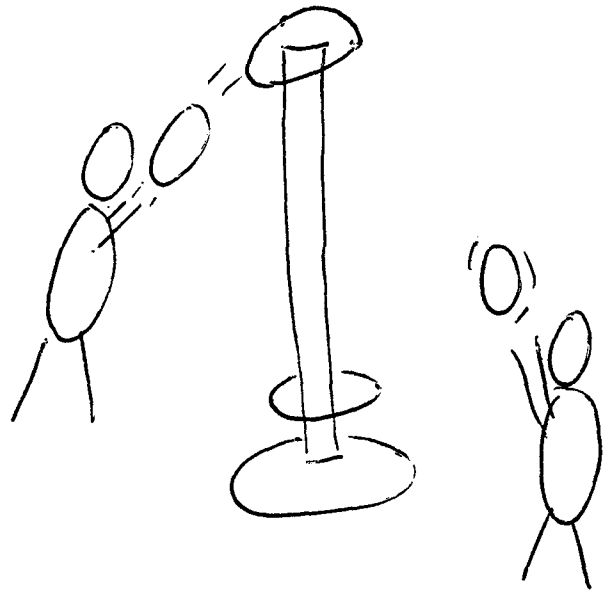
Matriaal
tentpalen
scheerlijnen
volleynet
rugbybal



SPEL 6:

Ringwerpen
De kinderen proberen tegelijkertijd zoveel mogelijk ringen om de paal te werpen.
Het aantal raak geworpen ringen tellen.

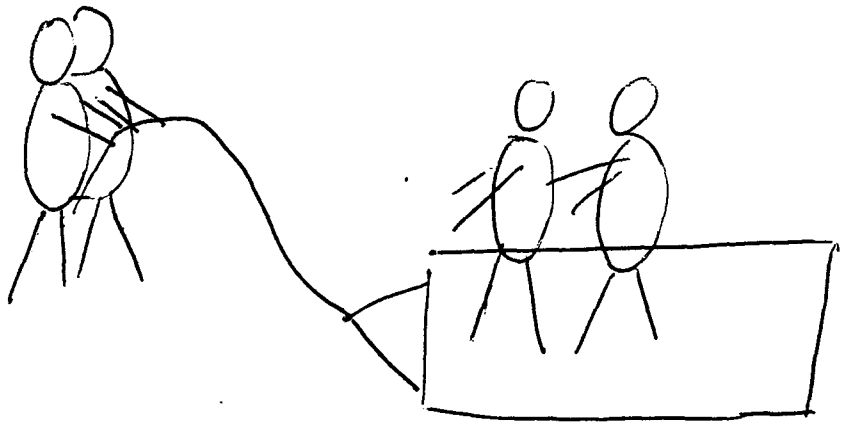
Matriaal
korfbalpaal
ringen



SPEL 7:

Vliegend tapijt
Een aantal kinderen staan op het tapijt en een aantal kinderen trekken het tapijt vooruit telkens als de kinderen om hoog springen.
De kinderen mogen niet van het tapijt afkomen.
Het afgelegde meters telt.

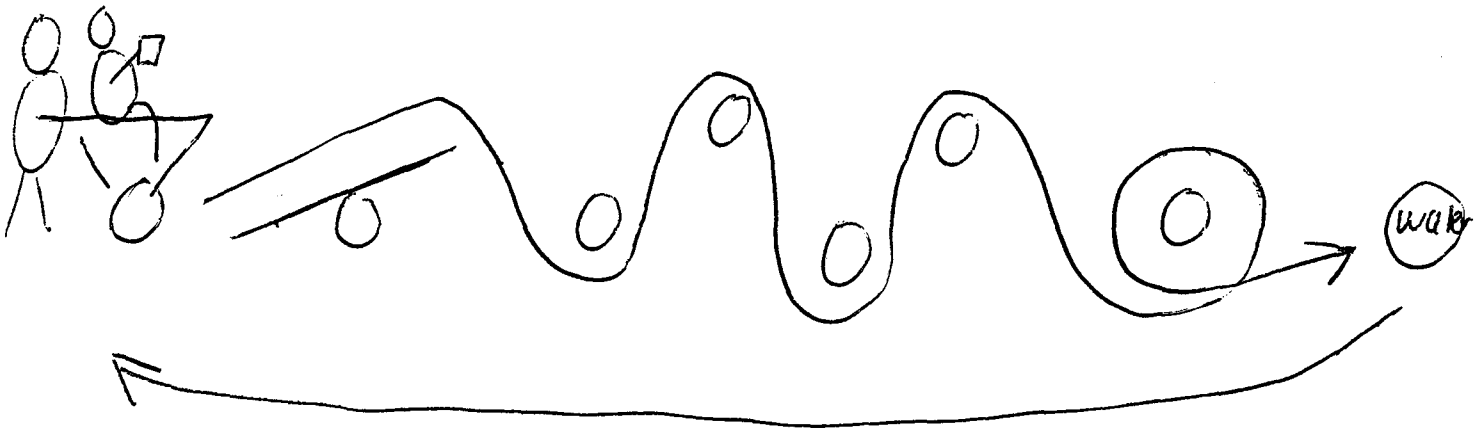
Matriaal
tapijt
touw
lint met meters erop afgestreept



SPEL 8:

Kruiwagenrace
1 Kind gaat in de kruiwagen met een beker een andere kind duwt de kruiwagen over het parcours. Het is de bedoeling dat ze over een wip gaan daarna slalommen tussen pionnen door. Een rondje om een pion heen en aan het einde staat een emmer water daar moeten ze met een beker water halen en zo snel mogelijk naar voor kruien en in een emmer gieten. Daarna zijn de volgende twee kinderen.
De hoeveelheid water wordt gemeten.

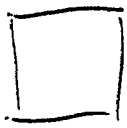
Matriaal
kruiwagen
bekers
water
2 emmers
wip
pionnen

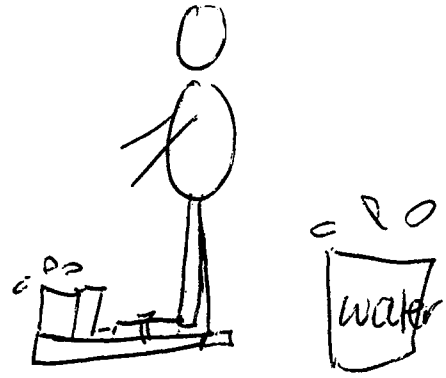


SPEL 9:

Watertransport met de voeten
De kinderen krijgen een plankje met voor een bakje. Deze worden aan de voeten gebonden. Het is de bedoeling dat in het bakje water komt dit moeten ze naar de overkant brengen. Daar moeten ze het bakje om gieten in een emmer en terug rennen. Dan is de volgende aan de beurt.
De hoeveelheid water wordt gemeten.

Matriaal
plankje met bakje
touwtjes
water
2 emmers

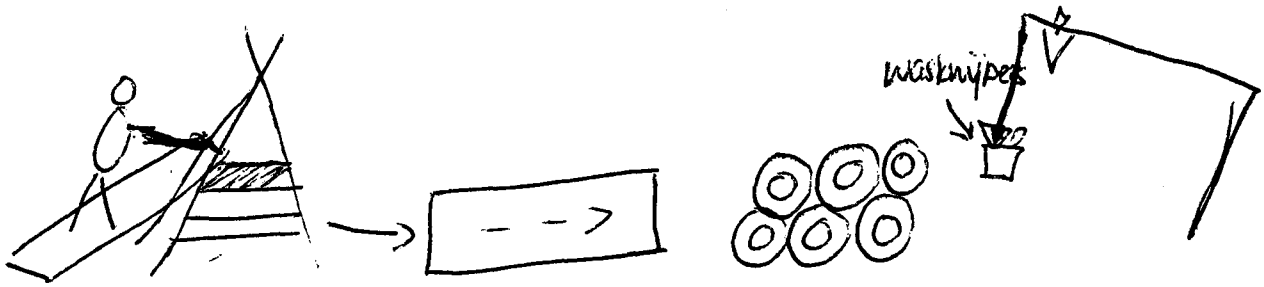




SPEL 10:

Zeephelling waslijnspel
De kinderen moeten om de beurt een vlaggetjes overbrengen en die aan het einde van het parcours aan de waslijn hangen.
Ze moeten eerst via de zeephelling omhoog aan de andere kant eraf springen onder een zeil door over een bandenbaan en het vlaggetjes ophangen. Dan terug naar voren rennen en de volgende aantikken.
Het aantal vlaggetjes aan de waslijn tellen.

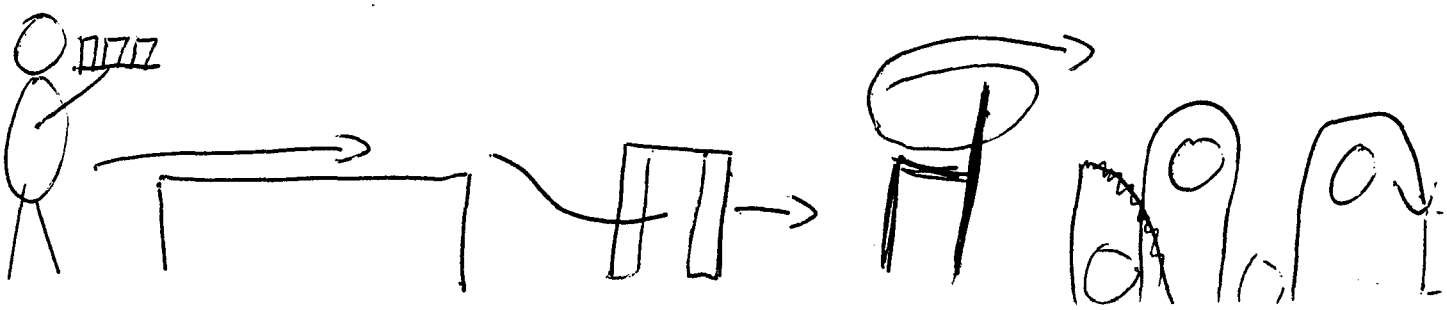
Matriaal
vlaggetjes
zeil
zeephelling zie spel 1
banden
2 tentpalen en scheerlijnen
waslijn
wasknijpers
touw voor op de zeephelling



SPEL 11:

Oberrace
De kinderen moeten om de beurt bekers water op een dienblad naar de overkant brengen.
Het parcours gaat als volgt eerst voor een bank, dan onder een plank door kruipen, een rondje om een stoel, slalommen en het water in een emmer gieten.
En dan is de volgende.
De hoeveelheid water wordt gemeten.

Matriaal
dienblad
bekers
water
2 emmers
bank
pionnen
stoel
balk op 2 stoelen



SPEL 12:

fietsband trekken
Het is de bedoeling dat de kinderen met zijn alle een pion zover mogelijk weg zetten. Maar dit gaat niet zo handig want het kind zit aan fietsbanden vast. De kinderen mogen om de beurt in de fietsband een poging wagen om de pion verder te zetten.
De verste afstand telt.

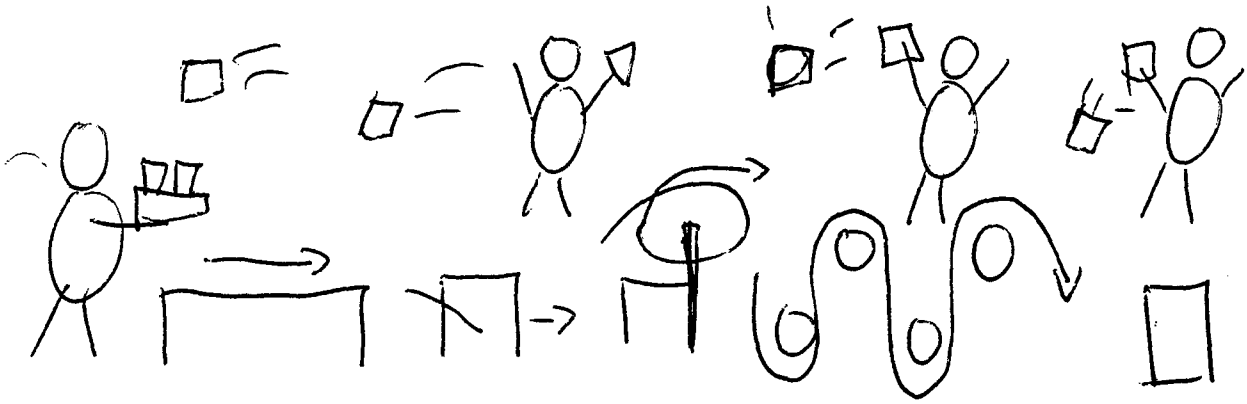
Matriaal
fietsband
boom of paal
pion

SPELLEN WAAR 2 TEAMS TEGEN ELKAAR MOETEN SPELEN.

SPEL 1:

Oberrace met tegenstander
De kinderen moeten het zelfde parcours afleggen als bij spel 11 maar nu mag 1 team de kinderen bekogelen met natte sponzen.
En de kinderen mogen nu allemaal tegelijk starten.
Als al de bekers om zijn moeten ze nieuwe bekers water halen.
De hoeveelheid water wordt gemeten.

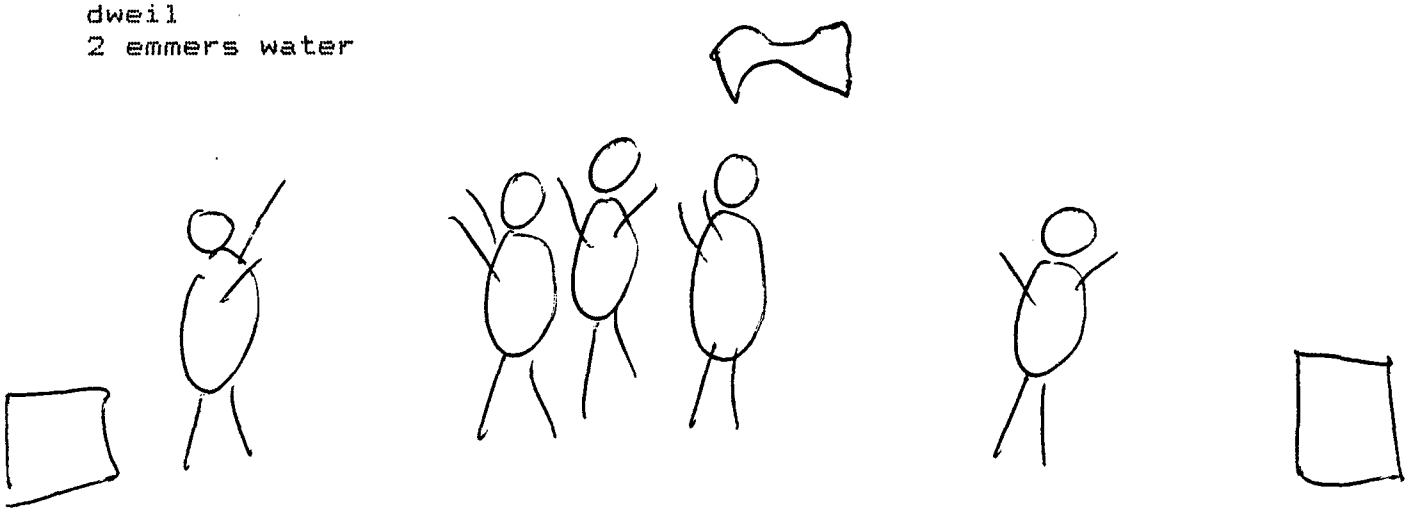
Matriaal
Zie spel 11 maar meer dienbladen en bekers
sponzen
emmers water



SPEL 2:

Dweilrugby
2 Teams spelen tegen elkaar het is de bedoeling dat de dweil bij de tegenpartij in de emmer met water komt.
Wie scoort het meest bij de tegenpartij.

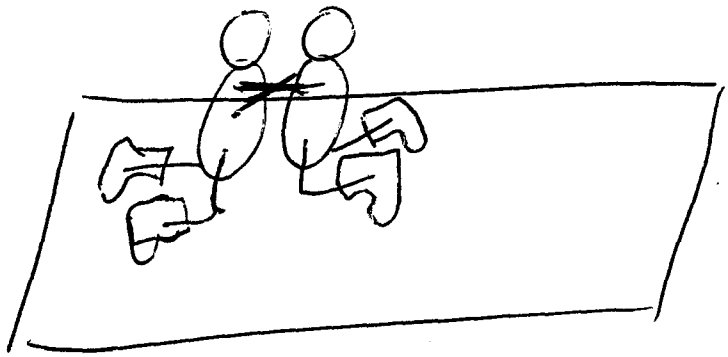
Matriaal
dweil
2 emmers water



SPEL 3:

Sokworstelen
Hier spelen steeds 2 kinderen uit 2 verschillende teams tegen elkaar.
2 kinderen zit op de knieen op een zeil waar groene zeep op is gesmeerd. De kinderen proberen bij elkaar een sok uit te trekken.
Wie als eerste een sok bij de tegenstander heeft uitgetrokken heeft 1 punt voor hun team gescoord.

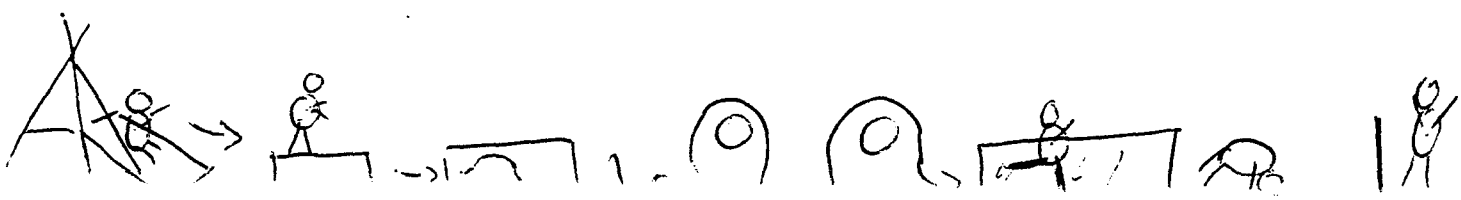
Matriaal
zeil
groene zeep
een paar oude sokken



SPEL 4:

Afvalrace
Dit is het afsluitende spel van de dag.
Alle kinderen moeten een parcours afleggen de laatste drie kinderen (die als laatste aankomen) vallen iedere keer af.
Dit duurt net zolang tot er nog 1 kind over is deze scoort 20 punten voor zijn team.
Het parcour is als volgt:
Over de zeephelling naar beneden glijden, over een bank lopen, onder zeil door kruipen, slalommen, over een groene zeepbaan een koprol maken en over de eindstreep lopen.

Matriaal
zeephelling
banken (meerdere anders wordt het een gedring)
zeil
pionnen
groene zeep baan
eindstreep



19.00 o/ Blokhuis

Jolanda bellen => ERIC

Briefjes voor in de BOORT => FRANK

Joanie bellen. voor PRANKEN => Pim

Sleutels van Joost vragen => José

MENSEN VRAGEN. (BESTUUR.) THEO => José
PAALTHUIJSEN

Sponsor lijst maken => krijg. Bom

cadeau winnende groep. => eric.

~~Spel nummers~~

Boodschappen doen.

Tom om SPIEKEN

LINEAL / MEETLAT.

Zand, DIEN BLAD => FRANK, PAALTJES.