

Op een sporadische manier worden Bart en Eric opeens gemist bij het avondspel.

Door middel van tochttechnieken en codes te vertalen komen de welpen de boeven op het spoor en weten ze Bart en Eric te bevrijden!

Detectivekamp

Installatiekamp welpen

Koen Bazelmans, Reon Smits, Geert van Hulsel, Jeffrey Tabben, Tine Stevens



Inhoudsopgave

Rode draad weekend.....	2
Welpen belofte & wet	2
Welpenwet	2
Welpenbelofte.....	2
Groepsverdeling weekendje.....	3
Planning	4
Vrijdag 27 November.....	4
Zaterdag 28 November.....	5
Zondag 29 November	7
Benodigheden weekend.....	7
Vrijdag:	7
Zaterdag:	7
Zondag.....	7
Tocht vrijdag.....	8
Aanwijzingen avondspel:.....	9
Gecodeerde aanwijzingen	10
Het grote puzzeltocht spel zaterdagmiddag!	11
Geheime berichten zaterdagmiddag:.....	12
Vertaalde codes:.....	12
Tochten:.....	15
Boodschappenlijst:	16
Begroting	17
Inkomsten:.....	17
Uitgaven:	17

Rode draad weekend

Bart en Eric hebben bij de leiding gevraagd of ze een spel mee kunnen spelen op het weekendje. Vrijdagavonds zullen zij dus een spel komen meedoen met de Welpen alleen zullen ze pas in het bos aanschuiven omdat ze wat later zullen zijn. Echter wanneer de welpen aankomen op het punt waar we Bart en Eric zouden ontmoeten blijkt dat zij er niet zijn. Op onze ontwetendheid besluiten we toch vanwege de planning om het spel te gaan spelen en ons later druk te gaan maken over Bart en Eric. Op de terugweg naar de blokhut vinden we aanwijzingen die zijn geschreven in een rare code. Deze kunnen we helaas nog niet ontcijferen.

In de nacht heeft de leiding flink doorgewerkt om alle codes te leren die er maar zijn en om de uit te kunnen leggen aan de kinderen. Ook heeft de leiding geanticipeerd op de boeven door allerlei tochttechnieken uitlegbaar te maken zodat we alle stappen van de boef kunnen volgen mocht we erachter komen wat ze van plan zijn.

Zaterdag begint de dag met de stoomcursus tochttechnieken en codes ontcijferen. Na deze cursus weten we wat er met Bart en Eric is gebeurd en wat de boef van plan is. Hierop besluiten we om de aanwijzing die de boef heeft gekregen te gaan volgen. Echter blijkt dit een ketting van verschillende moeilijke aanwijzingen en tochten te zien alvorens we bij de echte opdracht van de boef komen. De opdracht van de boef is duidelijk. Avonds om 8 uur moet hij een morsecode doorschijnen naar de welpen zodat deze weten wat zij moeten doen om Bart en Eric te bevrijden. Om 10 uur mogen zij Bart en Eric bevrijden mits ze een blik knakworsten achterlaten op de smokkelroute van de boeven, anders ontstaan er natuurlijk problemen.

Welpen belofte & wet

Tijdens de installatie dienen de nieuwe leden en leiding de welpenwet en belofte voor te lezen. Dit zal de leidraad zijn van het draaien. De belofte dient gedaan te worden met z'n allen en iedereen die geïnstalleerd wordt dient het voorlezen te doen terwijl ze de scoutinggroet doen (zie figuur 1)

Welpenwet

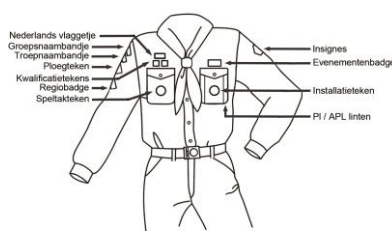
Een Welp speelt samen
met anderen in de Rimboe.
Hij is eerlijk, vriendelijk,
houdt vol
en zorgt goed voor de natuur.

Welpenbelofte

Ik beloof mijn best te doen
een goede Welp te zijn,
iedereen te helpen waar ik kan
en me te houden aan de Welpen-wet.
Jullie kunnen op me rekenen.



Figuur 1: scoutinggroet



Figuur 2: Waar horen de insignes thuis

Groepsverdeling weekendje

Groep 1

Bjorn, Abel, Pleun, Renske, Mees, Ron

Groep 2

Melinda, Ilse, Naomi, Jens, Alexander, Robbert,

Groep 3

Jan, Chris, Joran, Wesley, Lars Bos, Tijn

Groep 4

Jordi, Sergio, Koen, Lars Kaas, Tom

Elk groepje kiest een vaste leider. Dit maakt het gemakkelijk voor elk groepje om een vast aanspreekpunt te hebben. Zo kunnen we onderling ook meer concurreren mits er niet wordt vals gespeeld **(REON en JEFFREY!!!!)**

Zondag komen jullie erachter wat je hebt gewonnen mits je je best hebt gedaan! Jouw leiding controleert jouw houding en hoe je mee doet met het programma. Doe je best!

Planning

Vrijdag 27 November

- 18:30** **Aankomst leiding op de blokhut ter voorbereiding op het weekendje**
- 19:30** **Aankomst kinderen. Klaar leggen slaap spullen en ouders die nog niet hebben betaald kunnen betalen.**
- 20:00** **Begin avondprogramma installatieweekend.**
- 20:05** **Uitleg lintjesroute bij de kampvuurcirkel. Geert zet de tocht uit.**
Lintjesroute: In het bos is op elk kruispunt een lintje van aluminiumfolie te vinden. Deze lint hangt in het pad waarin je moet lopen. Het einde van de tocht zal duidelijk aangegeven worden en hier wacht je dan ook met jouw groepje. De leiding maakt de groepjes en bij elk groepje zal 1 leiding mee lopen.
- 20:45 – 21:00** Aangekomen op het einde van de tocht zal er een sluipspel gedaan worden. In dit sluipspel is het doel om jouw meegekregen smokkelwaar naar de overkant van het veld te smokkelen, ongezien. Onderweg lopen verschillende politieagenten rond die het beroemde smokkelgebied controleren en deze agenten schijnen iedereen af die ze horen of zien bewegen. Als de politieagent zegt dat je af bent dan ben je af. Wordt er plots op je geschoten maar sta je stil en beweeg je niet en wordt er niks hierover gezegd door de agenten dan ben je niet af. Als je af bent dan lever je je smokkelwaar in bij de politie waarna je terug kunt lopen naar het startpunt om daar nieuw smokkelwaar op te halen.
- Bij nat weer: Smokkelen met boeven en politie. Boeven worden afgetikt in plaats van afgeschoten.
- 22:00 – 22:30** **Teruglopen naar de blokhut door het vervolgen van de lintjesroute.**
Deze keer is er door een leiding breekstaafjes in de kruispunten aangebracht. Deze breekstaafjes geven aan welke richting het groepje moet vervolgen. De breekstaafjes worden niet meegenomen!
- Op de terugweg zijn er voor elk groepje vier enveloppen te vinden. In deze enveloppen zullen ze aanwijzingen vinden die ze zaterdag pas kunnen ontcijferen na ons uitleg verhaal. De aanwijzingen zullen samen het beginpunt vertellen van waar zaterdag de eerste aanwijzing gezocht dient te worden.*
- 22:30 – 23:00** **Kampvuur met kampvuurspellen en sterke verhalen over wat er met Bart en Eric gebeurd zou zijn en warme chocolademelk en koek o.i.d.**
- 24:00** **Kinderen gaan naar bed**

- Benodigd:
- Aluminium folie voor de lintjes
 - Breekstaafjes voor de terugweg
 - 16 Enveloppen met aanwijzingen
 - Aanwijzingen
 - Chocomel
 - Peperkoek of iets anders voor bij het kampvuur

Zaterdag 28 November

08:30 Opstaan, ontbijten, corveeën. OOC

10:00 Begin ochtendprogramma

10:05 NAVO alfabet, morse code, Caesar Ciphur en tochttechnieken cursus met PowerPoint.

Tijdens de presentatie kunnen de voorbereiding voor de tocht in gang gezet worden. Enveloppen dienen opgehangen te worden en als het kan een mooie indianenbrug maken op post 2.

De leiding heeft heel de nacht doorgewerkt om alle codes te proberen te ontrafelen die de boeven zouden kunnen gebruiken. Ook hebben ze verschillende tochttechnieken geleerd en op papier gezet voor de kinderen om deze te leren hoe de boef zich voort beweegt. Na een snelle presentatie over deze codes en tochttechnieken kunnen de kinderen per groepje aan de slag met de aanwijzingen die de vrijdag zijn gevonden.

11:00 Buiten uitwaaien. Hapje drankje. Even wat energie der uit gooien.

11:15 Theorie in de praktijk brengen (ontcijferen en coderen)

Met de aanwijzingen van de vrijdag hebben de kinderen vier coördinaten voor zich. Met deze coördinaten kunnen ze een kruispunt zien te vinden door een horizontale lijn en een verticale lijn te trekken. Op dit kruispunt kunnen ze middags de eerste aanwijzing vinden die voor de boef is opgehangen.

12:00 Middageten

12:30 Corveeën.

Eerste groepje vertrekt al naar de aanwijzing. Tine wordt in het eerste groepje geplaatst zodat deze (hopelijk) op tijd terug is op de blokhut. Tussen elk groepje 15 minuten laten zitten. Dit geeft de nodige tijd om de puzzels op te lossen die ze vinden tijdens de tocht. Tijdens de tocht is het niet noodzakelijk om de codes meteen te moeten ontrafelen.

13:30 Laatste groepje vertrekt.

Het-grote-zoek-aanwijzingen-spel-om-bart-en-eric-te-vinden

In het bos zijn voor de boef 4 aanwijzingen uitgezet. Door middel van deze aanwijzingen kan hij zijn laatste opdracht vinden. Doordat onze welpen zo goed zijn bijgeschoold in de tochttechnieken en in codes te ontrafelen kunnen zij de berichten ontcijferen die voor de boef bedoeld zijn. Dit zorgt er dus voor dat de welpen weten wat de boef gaat doen en zo zullen ze dus voorbereid zijn op zijn laatste opdracht. In dit spel worden de volgende tochttechnieken gebruikt:

- Snijpunt maken en hier naar toe lopen
- Oleaatje: leg het doorzichtig papier met de nieuwe tocht op de kaart om te weten waar je naar toe moet lopen.
- Kruispunttocht: Op het blaadje staan kruispunten aangegeven die je tegenkomt mits je goed loopt. In elk kruispunt staat een pijl aangegeven over hoe je moet lopen.

- Bolletje-pijltje tocht: Op het blaadje is nu alleen nog maar een bolletje pijltje te vinden. Let goed op hoe de pijl afbuigt (of juist niet) om zo je weg te volgen.
- Windroostocht: Gebruik het kompas om per kruispunt te weten welke kant je inmoet. 0/360° is het Noorden, 90° is het oosten, 180° is het zuiden, 270° is het westen. Let op: Leiding moet hier de kinderen goed bij zien te helpen.
- Lopen naar een coördinaat: Op het papier is een coördinaat te vinden. Vind deze op de kaart en vind je weg hier naar toe. Hier zul je de laatste opdracht vinden.

15:30 – 16:30 Bij terugkomst de kinderen eerste de codes laten ontrafelen. Hierna vrij spelen en/of film kijken (als elk groepje klaar is) (leiding gaat koken)

18:00 Eten
(Boerenkoolstamp met spekreepjes met goed veel rookworst). Lekker dikke Unox erwtensoep. Chocolademousse als toetje ☺

19:00 corveeën.

20:00 Het-grote-bart-en-eric-zijn-ontvoerd-en-we-moeten-ze-zoeken-spel!
Morse code om de locatie van Bart en Eric door te geven vanuit de overkant van het veld.

Tekst voor de morse code om acht uur:

Knakworsten. Bankje. Molenstraat. 10 uur. Schietberg. Bart. Eric.

*.-.-.-.-.- / -.-.-.-.- / -.-.-.-.- / -.-.-.-.- /
/ -.-.-.-.- / -.-.-.-.- / -.-.-.-.-*

Voordat we Bart en Eric kunnen gaan bevrijden op de schietberg moeten we een blik knakworsten achterlaten op het bankje bij de Molenstraat. Dit zullen we doen met de gehele groep. Zo zijn we met z'n allen sterker dan de boef mocht er iets gebeuren.

Bart en Eric zullen om 9 uur parkeren op de parkeerplaats tegenover van Herk. Hier zal een camouflagenet en een touw klaarliggen. Vanuit hier moeten Bart en Eric ongezien naar de schietberg lopen.

22:00 Bart en Eric bevrijd op de schietberg. Teruglopen naar de blokhut

22:30 – 22:45 Terug op de blokhut. Lekker feest vieren dat Bart en Eric terug zijn.
Frikadellen voor de kinderen en de leiding. Chickenwings voor Reon en Koen en nog meer liefhebbers :D.

23:00 kampvuur met frikadellen en chickenwings voor de epische leiding.

Slecht weer programma:

Hints

Ren je rot.

Casinomiddag

Filmkijken

Spelletjesmiddag

Bierproefmiddag (kugh.. Alcoholvrij)

Kwalleballen

Zondag 29 November

- 08:30** **Opstaan, ontbijten, corveeën, OOC**
- 10:00** **Vorbereiding installatie kinderen**
Geïnstalleerde kinderen gaan iets anders doen.
- 11:00** **Begin Installatie**
- 12:00** **Einde installatie en naar huis!**

Benodigdheden weekend

Vrijdag:

- Breekstaafjes voor de terugweg
- 16 Enveloppen met aanwijzingen
- Aanwijzingen
- Chocomel
- Peperkoek of iets anders voor bij het kampvuur
- Aluminiumfolie voor de lintjesticht

Zaterdag:

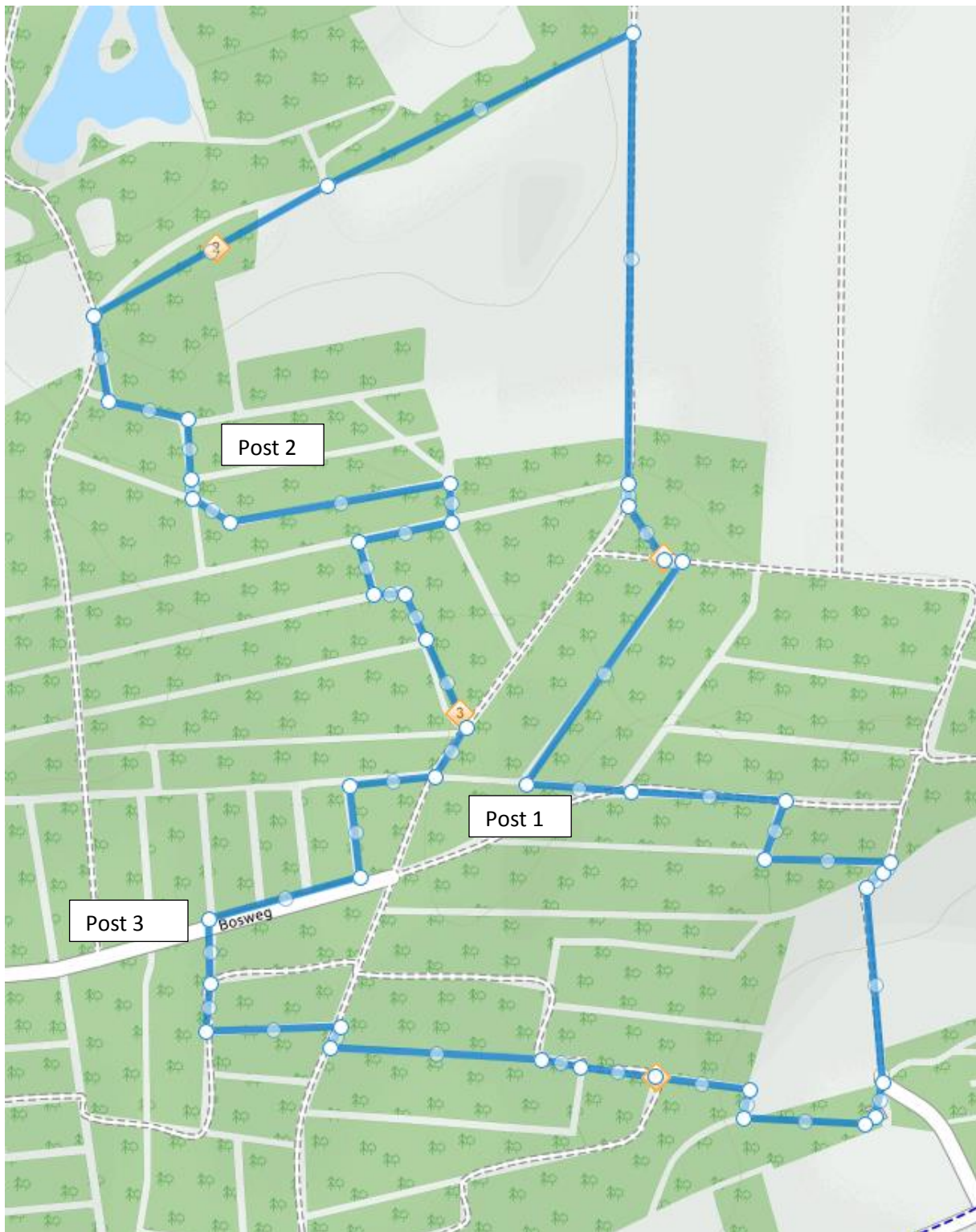
- Ontbijt (blablabla)
- Theedoeken, zeep, afwasborstel
- Presentatie met de benodigde theorie over codes en tochten
- Lunch (blablabla)
- Papier en pennen
- Stafkaarten & linialen
- Film
- Unox soepblikken
- Boerenkoolstampot
- Rookworst
- Chocolademousse
- Zaklamp met morse of een mobiel met automatische morsecode
- Blikken knakworsten

Zondag

- Eieren
- Spek
- Lekker brood
- Spek
- Eieren
- Vocht
- Insignes (6 stuks: welpendoedag insigne, regiointjes, groepsintjes, spoorzoekinsigne, scouting insignes, welpen insigne)
- Koffie, Thee, Koeken, Ranja, Bekers

Tocht vrijdag

Op de terugweg zijn er voor elk groepje vier enveloppen te vinden. In deze enveloppen zullen ze aanwijzingen vinden die ze zaterdag pas kunnen ontcijferen na ons uitleg verhaal. De aanwijzingen zullen samen het beginpunt vertellen van waar zaterdag de eerste aanwijzing gezocht dient te worden.



Aanwijzingen avondspel:

Envelop 1:

Beste Handlanger.

Je hebt de ontvoering goed uitgevoerd, goed bezig. Voor de weg terug hebben we vier enveloppen opgehangen. Je weet hoe het werkt! Succes en tot snel!

De bende van ellende.

Coördinaat 15583758:

Envelop 2:

Coördinaat 15633749:

Envelop 3:

Coördinaat 15703747:

Envelop 4:

Coördinaat 15713759:

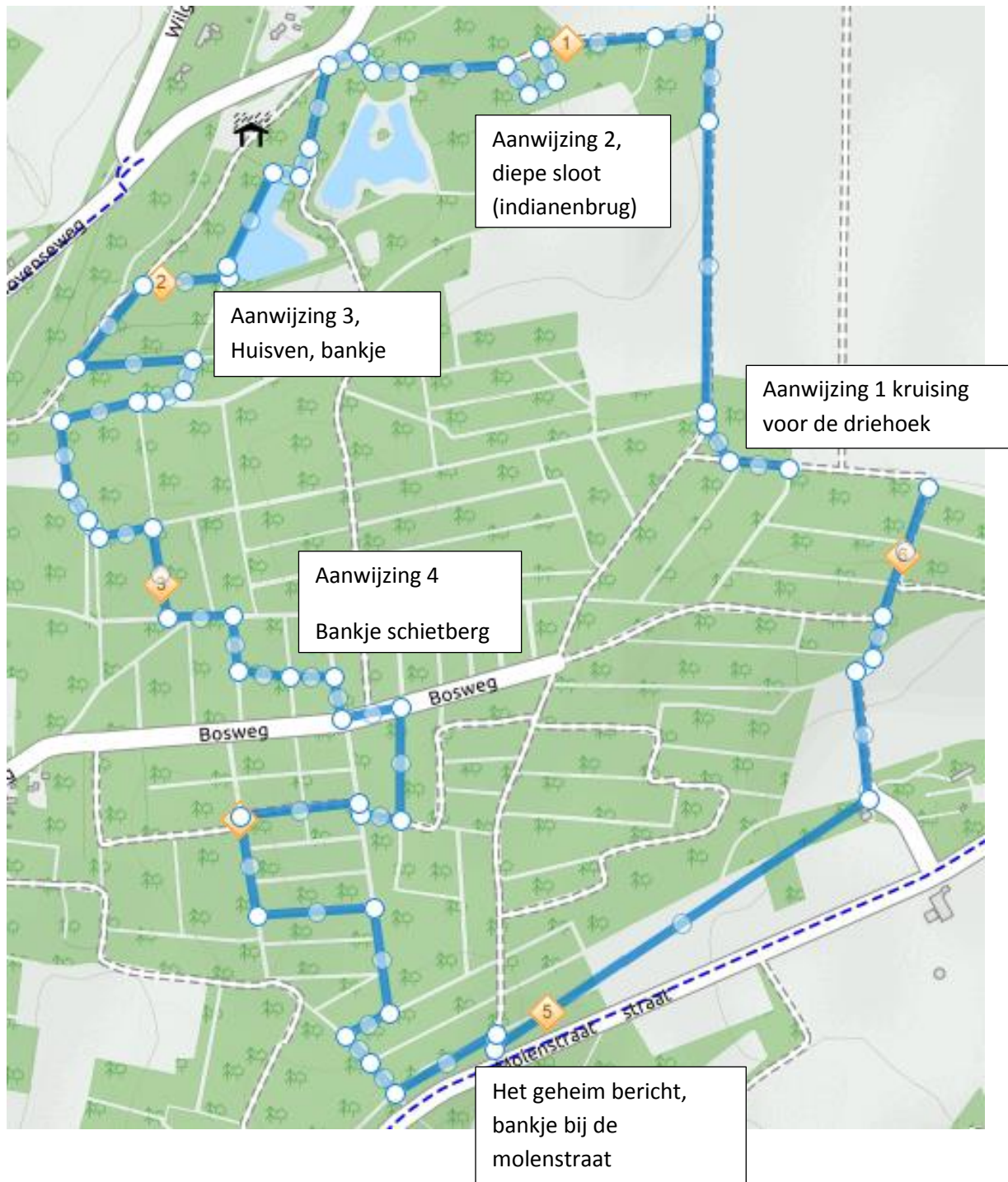
Gecodeerde aanwijzingen

<p>Envelop 1: Orfgr Unaqynatre. Wr urog qr bagibrevat tbrq hvgttribreq, tbrq ormt. Ibbe qr jrt greht uroora jr ivre rairybccra bctrunatra. Wr jrrg ubr urg jrexg! Fhpprf ra gbg fary! Qr oraqr ina ryyraqr. Charlie Oscar Oscar Romeo Delta India November Alpha Alpha Tango [space] One Five Five Eight Three Seven Five Eight</p>	
Envelop 2:	..- .- - - - - .- .- .- .- .- .- .- / .- - - - - .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .-
Envelop 3:	3 15 15 18 4 9 14 1 1 20 / One Five Seven Zero Three Seven Four Seven
Envelop 4:	Pbbeqvannng / .- - - - - .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .-
<p>Envelop 1: Orfgr Unaqynatre. Wr urog qr bagibrevat tbrq hvgttribreq, tbrq ormt. Ibbe qr jrt greht uroora jr ivre rairybccra bctrunatra. Wr jrrg ubr urg jrexg! Fhpprf ra gbg fary! Qr oraqr ina ryyraqr. Charlie Oscar Oscar Romeo Delta India November Alpha Alpha Tango [space] One Five Five Eight Three Seven Five Eight</p>	
Envelop 2:	..- .- - - - - .- .- .- .- .- .- .- / .- - - - - .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .-
Envelop 3:	3 15 15 18 4 9 14 1 1 20 / One Five Seven Zero Three Seven Four Seven
Envelop 4:	Pbbeqvannng / .- - - - - .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .-
<p>Envelop 1: Orfgr Unaqynatre. Wr urog qr bagibrevat tbrq hvgttribreq, tbrq ormt. Ibbe qr jrt greht uroora jr ivre rairybccra bctrunatra. Wr jrrg ubr urg jrexg! Fhpprf ra gbg fary! Qr oraqr ina ryyraqr. Charlie Oscar Oscar Romeo Delta India November Alpha Alpha Tango [space] One Five Five Eight Three Seven Five Eight</p>	
Envelop 2:	..- .- - - - - .- .- .- .- .- .- .- / .- - - - - .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .-
Envelop 3:	3 15 15 18 4 9 14 1 1 20 / One Five Seven Zero Three Seven Four Seven
Envelop 4:	Pbbeqvannng / .- - - - - .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .-
<p>Envelop 1: Orfgr Unaqynatre. Wr urog qr bagibrevat tbrq hvgttribreq, tbrq ormt. Ibbe qr jrt greht uroora jr ivre rairybccra bctrunatra. Wr jrrg ubr urg jrexg! Fhpprf ra gbg fary! Qr oraqr ina ryyraqr. Charlie Oscar Oscar Romeo Delta India November Alpha Alpha Tango [space] One Five Five Eight Three Seven Five Eight</p>	
Envelop 2:	..- .- - - - - .- .- .- .- .- .- .- / .- - - - - .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .-
Envelop 3:	3 15 15 18 4 9 14 1 1 20 / One Five Seven Zero Three Seven Four Seven
Envelop 4:	Pbbeqvannng / .- - - - - .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .- .-

Het grote puzzeltocht spel zaterdagmiddag!

Het-grote-zoek-aanwijzingen-spel-om-bart-en-eric-te-vinden

In het bos zijn voor de boef 4 aanwijzingen uitgezet. Door middel van deze aanwijzingen kan hij zijn laatste opdracht vinden. Doordat onze welpen zo goed zijn bijgeschoold in de tochttechnieken en in codes te ontrafelen kunnen zij de berichten ontcijferen die voor de boef bedoeld zijn. Dit zorgt er dus voor dat de welpen weten wat de boef gaat doen en zo zullen ze dus voorbereid zijn op zijn laatste opdracht.



Bericht 1: / ... / / ---- / / - / - / ...
..... / / ... / / / ..

Bericht 2: Jnne wr xna mvggra, qnne xvwx wr baqre. lbyr qr avrhjr nnajvwvmvat Ze. K

Bericht 3: Wr jbeqg jnez znne wr orag re abt avrg. lbyr qr avrhjr nnajvwvmvat Ze. K

Bericht 4: Juliet Echo [space] Bravo Echo Romeo India Charlie Hotel Tango [space] Bravo Echo Victor India November Delta Tango [space] Zulu India Charlie Hotel [space] Lima Alpha November Golf Sierra [space] Oscar November Zulu Echo [space] Sierra Mike Oscar Kilo Kilo Echo Lima Romeo Oscar Uniform Tango Echo [Dot] [space] Victor Oscar Lima Golf [space] Delta Echo [space] November India Echo Uniform Whiskey Echo [space] Alpha Alpha November Whiskey India Juliet Zulu India November Golf [space] Mike Romeo [Dot] [space] X-ray Charlie Oscar Oscar Romeo Delta India November Alpha Alpha Tango [space] One Five Six Zero Three Seven Four Two

Opdracht: 22 1 14 1 22 15 14 4 0 15 13 0 8 0 21 21 18 0 19 3 8 9 10 14 0 10 5 0 10 5 0 15 16 4 18 1 3 8 20 0 22 9 5 18 0 11 5 5 18 0 4 15 15 18 0 22 9 1 0 8 5 20 0 23 5 9 12 1 14 4 0 20 5 14 0 14 15 15 18 4 5 14 0 22 1 14 0 4 5 0 2 12 15 11 8 21 20 0 0 12 5 20 0 15 16 0 4 1 20 0 10 5 0 14 9 5 20 0 7 5 16 1 11 20 0 23 15 18 4 20 0 0 2 9 10 0 2 5 23 5 7 9 14 7 0 19 3 8 9 5 20 5 14 0

Bericht 1: / ... / / ---- / / - / - / ...
..... / / ... / / / ..

Bericht 2: Jnne wr xna mvggra, qnne xvwx wr baqre. lbyr qr avrhjr nnajvwvmvat Ze. K

Bericht 3: Wr jbeqg jnez znne wr orag re abt avrg. lbyr qr avrhjr nnajvwvmvat Ze. K

Bericht 4: Juliet Echo [space] Bravo Echo Romeo India Charlie Hotel Tango [space] Bravo Echo Victor India November Delta Tango [space] Zulu India Charlie Hotel [space] Lima Alpha November Golf Sierra [space] Oscar November Zulu Echo [space] Sierra Mike Oscar Kilo Kilo Echo Lima Romeo Oscar Uniform Tango Echo [Dot] [space] Victor Oscar Lima Golf [space] Delta Echo [space] November India Echo Uniform Whiskey Echo [space] Alpha Alpha November Whiskey India Juliet Zulu India November Golf [space] Mike Romeo [Dot] [space] X-ray Charlie Oscar Oscar Romeo Delta India November Alpha Alpha Tango [space] One Five Six Zero Three Seven Four Two

Opdracht: 22 1 14 1 22 15 14 4 0 15 13 0 8 0 21 21 18 0 19 3 8 9 10 14 0 10 5 0 10 5 0 15 16 4 18 1 3 8 20 0 22 9 5 18 0 11 5 5 18 0 4 15 15 18 0 22 9 1 0 8 5 20 0 23 5 9 12 1 14 4 0 20 5 14 0 14 15 15 18 4 5 14 0 22 1 14 0 4 5 0 2 12 15 11 8 21 20 0 0 12 5 20 0 15 16 0 4 1 20 0 10 5 0 14 9 5 20 0 7 5 16 1 11 20 0 23 15 18 4 20 0 0 2 9 10 0 2 5 23 5 7 9 14 7 0 19 3 8 9 5 20 5 14 0

Bericht 1: / ... / / ---- / / - / - / ...
..... / / ... / / / ..

Bericht 2: Jnne wr xna mvggra, qnne xvwx wr baqre. lbyr qr avrhjr nnajvwvmvat Ze. K

Bericht 3: Wr jbeqg jnez znne wr orag re abt avrg. lbyr qr avrhjr nnajvwvmvat Ze. K

Tochten:

Boodschappenlijst:

- Breekstaafjes
- Chocomel
- Melk
- Fristi of iets dergelijks
- Peperkoek/marshmellows
- Brood 14 – 15 broden
- Chocoladepasta 1 pot (staat nog 1 op de blokhut)
- Appelstroop
- Jam
- Pindakaas
- Boter
- Hagelslag
- Vlees: salami, ham, worst
- Curry en mayo en mosterd
- Kaas
- Unox soepblikken
- Boerenkoolstampot
- Aardappelen
- Jus
- Rookworst 12x
- spekreepjes
- Chocolademousse
- Blik knakworsten, 3-4x
- Frikandellen
- Eieren
- Spek
- Bastogne koeken
- Spelden
- Ranja – Krat
- Bier – Pivo kast
- Cola
- Sinas

Begroting

Inkomsten:

- Weekendgeld: 7,50 per lid – 23 kinderen gaan mee: 172,50 euro

Uitgaven:

- Insignes: 115,55 euro
- Boodschappen: