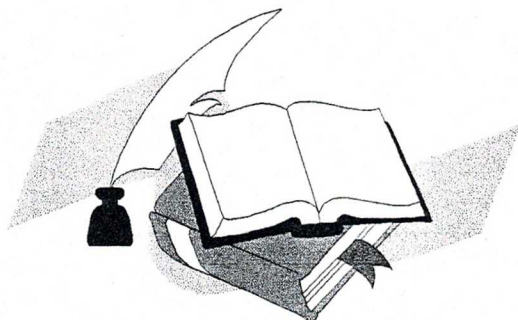
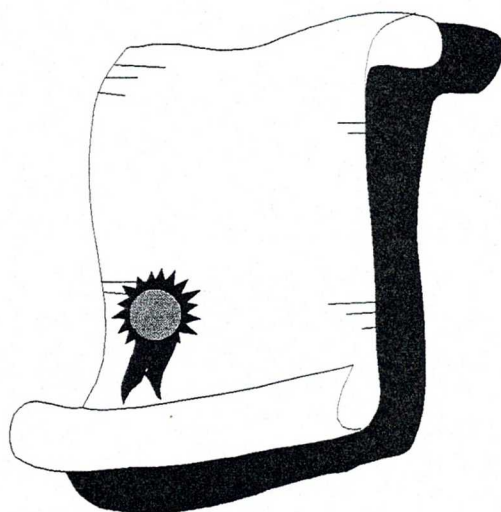


# Ouderkindweekend 1997.



**Thema: Ot en Sien hebben een slecht rapport.**



### **Verhaal:**

Ot en Sien hebben een slecht rapport. Ze durven met zo'n slecht rapport niet thuis te komen. Daarom vragen ze aan de Hoofdschoolmeester of ze nog één kans krijgen om betere punten te behalen. De hele strenge schoolmeester heeft een beetje medelijden en wil hen nog één kans geven. Ze mogen in dit weekend voor alle vakken bijzondere opdrachten doen. Als ze de opdrachten goed vervullen krijgen ze betere punten. Ot en Sien vragen de hulp van de Esta's en de ouders.

### **Rolverdeling.**

De strenge schoolmeester: Eric  
Ot: .....  
Sien: .....  
Het Kind met de Hoge Hoed: .....

### **Indeling van de blokhut.**

Bij het binnen komen van de ouders is in de zaal beneden ingericht als een oude school. Met daarin:

- Twee levensgrote rapporten van Ot en Sien met slechte punten en krul letters.
- Een lessenaar (op een verhoging) van de strenge meester met inktpot, kroontjes pen en bijbel.
- Lesrooster met daarop de vakken die we nog gaan krijgen.
- Schoolbord.
- Kindertekeningen op de ramen.
- Oude (zwart- wit) foto's

### **Afspraken:**

Aan het begin van het weekend maken we enkele afspraken met de ouders en de kinderen. Deze zijn:

- Ouders en Esta's mogen niet in de keuken komen, behalve tijdens de corvee beurten.
- In de blokhut mag niet gerookt worden als de Esta's er bij zijn.
- Ook de ouders zijn stil tijdens het uitleggen.
- Als een Esta een probleem heeft komt deze eerst naar de leiding en daarna eventueel naar de ouder.
- De ouders komen met een probleem ook eerst naar de leiding en daarna pas naar de Esta.
- Voor het eten zijn we allemaal even stil en na het teken van de leiding (de strenge meester) gaan we rustig eten.
- De Esta's mogen hun ouders wijze op de andere afspraken die wij met hen hebben.

Als ouders zich niet houden aan deze afspraken kunnen ze reken op straf van de schoolmeester. Zo kunnen ze bijvoorbeeld in de hoek gezet worden met ezelsoren op.

## Spelen.

Op het lesrooster staat wanneer welk vak aan de orde komt. Bij elk vak wordt een spel gespeeld of een opdracht gemaakt. De schoolmeester vult tekens een voldoende voor deze vakken in nadat de opdracht of het spel goed zijn afgerond.

Spelen die gespeeld worden per vak:

Rekenen:	Nummerrace.
Aardrijkskunde:	Tocht lopen met ouderwetse spelen.
Taal:	Woord spelletjes.
Gym:	Sport spelletjes.
Handvaardigheid:	Knutselen.
Geschiedenis:	Knokout show.
Biologie:	Bosspel, skelet spel. Dieren geluidenspel.
Muziekles:	Liedjes zingen.
Godsdienstles:	Bidden voor het eten.
Opstel schrijven:	Logboek schrijven. Ombeurten moeten de ouders in het logboek schrijven en na het eten aan de kinderen voor lezen. Natuurlijk hoort bij een mooi verhaal een mooie tekening.

## Ouderwetse spelen:

Ot en Sien spelen natuurlijk geen moderne spelen maar lekkere ouderwetse spelen. Deze kleine spellen kunnen dienen als opvulling, als post tijdens de tocht, tijdens het speekwartier of kunnen aan het begin van het weekend aangeleerd worden. Voorbeelden:

- Springtouwen.
- Ketsen ballen.
- Blik lopen.
- Lummelen.
- 3 is te veel.
- Fietswielen vooruit laten rijden. (repen)
- Gatmuren.
- Bal met panty in de ronde zwieren.
- Knikkeren.
- Met een wasbord muziek maken.
- Britse.
- Hoepelen.
- Land veroveren.
- Tollen.
- etc...

## Vrijdag 11 April.

De leiding komt bijeen om het een en het ander voor te bereiden. Natuurlijk komen we ook al vol op in de stemming voor het naderende denderende alles verpletterende ouderkind weekend. Natuurlijk blijven we op de blokhut slapen.

## Zaterdag 12 April.

**8:30**

Ondanks de afgelopen nacht wordt de leiding wakker. We eten wat en zetten alles klaar. Nog 1 minuutje rust en dan begint het.

**10:00**

De ouders en de kinderen komen aan op de blokhut. Ze mogen hun spullen boven neerleggen (nog niet uitstallen) en dan plaats nemen in het klas lokaal.

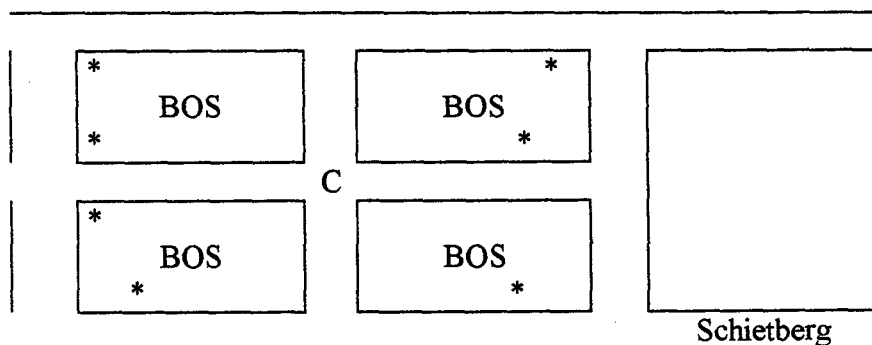
**10:15 Jozé/Eric**

Alle Esta's en hun ouders zitten netjes in de klas. Er wordt een toneelstukje opgevoerd (zie: verhaal). Daarna worden de afspraken uitgelegd. ( Rapporten, ezelsoren etc. ). Mochten er ouders te laat binnen komen dan zijn deze geschikt voor de ezelsoren.

**11:00 Pim**

Het eerste herexamen staat op het programma, rekenen, nummerrace.

In acht verschillende bossen ligt een doosje verstopt met daarin nummers van 1 /m 20. In elk doosje hebben de nummers een andere kleur. De kinderen moeten samen met de ouders deze doosjes gaan zoeken. Als het doosje gevonden is, nemen ze het hoogste nummer mee naar de centrale post. Welk koppel haalt de hoogste nummers op?



\* = Doosje met de nummers 1 t/m 20

C = Centrale post

**12:00**

We moeten overblijven op school. Daarna is het tijd voor corvee. Voor een ouder is dit een mooi moment voor het vak: opstel schrijven.

**12:45 Henry/Pim**

Tijd voor het tweede herexamen: Aardrijkskunde, tocht in groepjes met ouderwetse spellen.

**15:00 Jozé/Eric**

Aan het einde van de tocht start het derde herexamen: Biologie, skelet verzamelen. In een bos liggen verschillende lichaamsdelen van de mens verstopt. De kinderen moeten deze samen met hun ouders verzamelen en naar een centrale post brengen. Welk groepje heeft als eerste de mens compleet in elkaar zitten? Eventueel kunnen tikkers de zaak bemoeilijken.

**16:00 Frank**

Het vierde herexamen start op de blokhut: Geschiedenis, knock-out-show. Telkens wordt een vraag gesteld (bijvoorbeeld over de historie van de scouting en afgelopen Esta kampen) de kinderen en hun ouders kunnen kiezen uit meerdere antwoorden. Wie fout gokte is af, wie goed gokte gaat door. Wie blijft er als laatste over?

**16:30 Allemaal**

Het vijfde herexamen bestaat uit een test van de handvaardigheid, kortom knutselen. Degene die geïnstalleerd worden krijgen bijles in de plechtigheid rond de installatie. Dit gaan we knutselen: .....

.....

.....

.....

.....

**17:30**

Tijd om te eten en daarna te corveeën. Tijdens het corvee kan een ouder het opstel van de vorige ouder mooi verder afmaken.

**19:00**

Speel- twee- kwartier. We gaan in de bossen drie is te veel spelen.

**20:00 Pim**

De avondschoon begint nu pas goed. In het bos met de kuil krijgen we nog een biologie examen. Namelijk het dieren geluidenspel. Dit keer met veel dieren want de ouders zitten in bos verstopt als dier.

**21:00**

Terug naar de blokhut.

**21:30 Frank**

De school is nog lang niet uit en we moeten nog een herexamen taal doen. Taalspelletjes dus. Lingo en Hints.

**22:30 Allemaal**

Het is nu al heel laat en we denken dat de examens voorbij zijn. Maar dat hebben we mis want onder het kampvuur krijgen we muziek, uit de zangbundels.

**23:30**

Kinderen liggen in bed. Eventueel een spel door en voor de ouders en/of een film voorstelling.

## Zondag 13 April.

**8:00**

Opstaan, wakker worden, ontbijt en corvee. Een ouder heeft mooi de gelegenheid om in het logboek te schrijven over de afgelopen nacht.

**9:30**            **Eric/Henry**

Ook de gym moet getest worden door de Strenge meester. We gaan dan ook sport spelletjes rond de blokhut spelen. We spelen ouderwetse spelen. Aan de hand van een, door de strenge meester uitgedacht draaischema, spelen we alle spellen. Natuurlijk is er ook tijd voor ranja.

**12:00**

Eten en corvee. Een van de ouders heeft de eer om het laatste stukje opstel in het logboek te schrijven.

**13:00**            **Jozé/Frank**

De familie leden arriveren voor de plechtige installatie. Natuurlijk zijn Meneer Pastoor en de voorzitter ook aanwezig. Ot en Sien krijgen een voldoende rapport van de strenge schoolmeester. Degene die geïnstalleerd worden krijgen als aandenken ook een rapport. Bij deze plechtige installatie mag Het Kind met de Hoge Hoed niet ontbreken.

## Materialen.

Bijzondere materialen die we dit weekend nodig hebben:

- Ot en Sien kleren.
- Strenge schoolmeester kleren.
- Aankleding lokaal:
  - Kroontjes pen
  - Groot rapport
  - Groot lesrooster
  - Schoolbord
- Ezels oren.
- zang bundels.
- Film, video. t.v.
- Installatie herinnering: rapporten.