

Ouder
kind
weekend



9^t / m 10 mei
1998

"Eric
de
Viking"

VRSDAG 27.00. OP DE BLOKHUT

OUDER-KIND-WEEKEND ZAT 9 MEI T/M ZON 10 MEI 1998
VIKINGEN "ERIK DE VIKING"

ZATERDAG 9 MEI

10:00 uur

De Esta's en ouders verzamelen op de blokhut om er samen een gezellig weekend van te maken.

10:15 uur

Openen en afspraken maken met de Esta's en ouders.

10:30 uur

Namenspelletjes spelen om elkaar goed te leren kennen.

- krantenmeppen
- bord draaien
- wie zit er allemaal langs je? (dobbelsteen gooien en het aantal dat je gegooit hebt moet je links en rechts van je de naam van op noemen).

JOZÉ

11:00 uur

Erik de viking komt op de blokhut en verteld de legende van het monster uit het meer.

ERIC

De legende:

Jaren geleden voeren de vikingen over de grote wereld zeeën. Dit deden ze met de wetenschap dat ze elk moment aangevallen konden worden. In de wereld zeeën leefde een groot monster dat met 1 slag een boot kon laten zinken. Het gebeurde dan ook regelmatig, dat er vikingen verdwenen als zij vertrokken met de boten.

Erik de viking is een van de weinige vikingen die de vele reizen overleefd heeft. Hij weet ons te vertellen dat het verhaal gaat dat, nadat de zeeën (ijstijd) opgedroogt waren, er kleine meren zijn ontstaan. In een van die meren moet het monster zich nog steeds bevinden.

Erik vaart nog regelmatig over verschillende meren op zoek naar het monster. Hij denkt dat hij het monster heeft gevonden in de "Visvijver". Uit respect voor zijn overleden grootouders voelt hij zich verplicht om het monster te verslaan.

Hoe het monster verslagen kan worden weet Erik wel maar hij kan dat niet alleen.

Hij vraagt ons of we hem willen helpen het monster te verslaan.

Het monster kan niet tegen licht hij wordt daar boos van, hij komt alleen s'nachts tevoorschijn. Als we het monster s'nachts tevoorschijn laten komen, zal Erik het monster doden met zijn zwaard.

We moeten eerst vikingen worden en een plan bedenken.

11:30 uur

We gaan naar het bos om een bosspel te spelen.

KIST VEROVEREN

We moeten natuurlijk leren hoe je schepen en kastelen moeten veroveren vandaar dit spel.

Het bos is in vierden gedeeld en de groep ook.

Iedere groep heeft zijn eigen kleur en krijgt een lintje om en dat is hun leven. Iedere groep heeft ook een deel van het bos dat hun terrein is.

In het bos is ergens een loodzware schatkist verstopt.

Het is de bedoeling dat de kist in je eigen bos deel komt te liggen want wanneer het eindsignaal klinkt en de kist ligt in jouw deel heb je gewonnen. Dus de kist mag van hop naar haar versleept worden. Maar je mag elkaar tikken en het leven afpakken ieder leven is een punt. Als je getikt bent moet (als je de kist vast hebt los laten) en meteen een nieuw leven gaan halen.

12:45 uur

Terug naar de blokhut om te gaan eten en corveen.

13:45 uur

Tocht met echte Viking spelletjes de tocht komt natuurlijk langs de visvijver om te kijken hoe de situatie is en al op ideeën te komen voor een plan om het monster te vangen.

De leiding zit op de post de ouders lopen met de kinderen mee.

Spelletjes voor onderweg:

- | | | | | | |
|---|---|---|---|---------|-----|
| 2 | 1 | touwtrekken | 2 | FRANK | Pim |
| 3 | 2 | kussengevecht | | ERIC | |
| 5 | 3 | ranja en koffiepost thermoskannen meenemen. Eerst moet iedereen | | | PIM |
| | 4 | een beschuit eten en daarna fluiten. | | | |
| 4 | 4 | Gewicht heffen met een touw | | HANNEKE | |
| 7 | 5 | Putje trekken | 1 | HENRY | |
| 6 | 6 | Plankje voor plankje een bal naar de overkant brengen | | JOE | |

16:00 uur

KNUTSELEN

Als het goed weer is gaan we buiten een podium bouwen. We gaan dan een schommel boot pionieren.

- Vikinghelmen
- boten van karton maken voor podium.
- eventueel van jutezakken (als we deze veel hebben) kleding maken.
- familieschilden maken
- een paar ouders verzinnen een spel
- Karlijn en Ardy voorbereiden op de installatie.

→ FRANK



→ kussjes spel

17:30 uur

Plan bedenken om het monster te vangen.

Het monster kan niet tegen licht en komt daarom alleen s'avonds tevoorschijn. We gaan s'avonds naar de visvijver en hangen aluminium folie op en Erik de Viking gaat ondertussen aan de andere kant van de vijver zitten.

Het monster komt tevoorschijn (rubberboot waar 2 mensen in zitten met draak kostuum en spuitbus en aansteker voor vuur te spugen).

Wanneer Erik het teken geeft schijnt iedereen met de zaklamp op de folie het licht weerkaatst. En het monster gaat langzaam dood en Erik dood het monster met zijn zwaard. Als bewijs neemt hij het hart of de kop mee.

18:00 uur

Eten en corvee

Spel met kussjes

→ Boizeweten

Henry worsten

78.00 Free

19:00 uur

We gaan het spel spelen dat de ouders hebben gemaakt.

20:00 uur

We lopen richting de visvijver om het monster te gaan vangen.
We gaan allemaal op onze positie staan en verslaan het monster.

FRANK

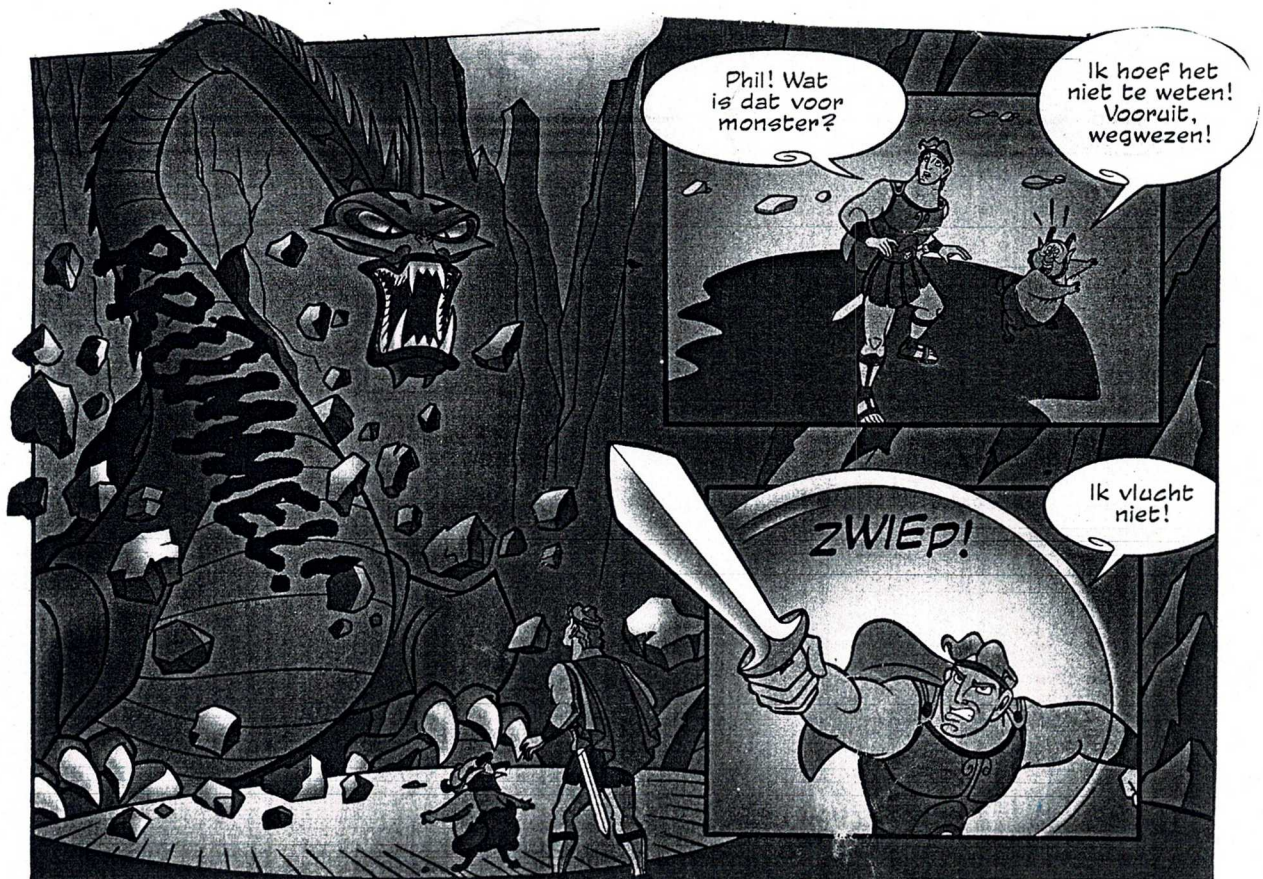
22:30 uur

Terug op de blokhut gaan we feestvieren met zelf gebakken fricandellen, choco drinken en natuurlijk leuke spelletjes.

- vliegtuigje spelen
- zingen
- moppentappen

23:00 uur

Wassen, plassen, naar bed en de leiding gaat nog even door met de ouders.



ZONDAG 10 MEI

Moederdag

8:00 uur

Opstaan, ontbijt en corvee.

9:00 uur

Sport morgen

- touwtje springen
- verspringen
- hoogspringen
- oberrace
- hamerdraaien
- ringwerpen

DRAAI ROOSTERS



Nog wat teamspelen

- dweilhockey
- handbal met vier groepjes en vier emmers

11:00 uur

Podium afmaken en Karlijn en Ardy voorbereiden op de installatie.

12:00 uur

Eten en corvee

13:00 uur

Oudermiddag de ouders komen hun vermoeide kinderen en echtgenoot(e) ophalen. Feestelijke installatie van Karlijn en Ardy.



W