

ZOMERKAMP

diesSEN

8<sup>t</sup>/M 14 JULI

1984

## ZOMERKAMP DIESSEN 1984 (8-14 juli)

Zondag: Om 10.00 uur vertrek bij de kerk in Riethoven.  
We fietsen in vijf groepjes. Onderweg worden opdrachten uitgevoerd. Na aankomst om  $\pm$  15.00 uur heeft iedereen de gelegenheid z'n eigen slaappleaats aan te kleden. Na het avondeten is het openingsspel van het kamp.  
Om 24.00 uur wordt het thema griezel geïntroduceerd.

Kookhulp: geen

Maandag: Er worden groepjes gemaakt voor het griezelfestijn. Deze gaan dan ideeën opschrijven over hun kleding e.d.

levend ganzenbord met op ieder nummer een opdracht. s'avonds is er nog een avondspel.

Kookhulp: Jolanda.

Dinsdag: We houden een fietstocht van  $\pm$  30km. waarin opdrachten  $\times$  zijn verwerkt. Dan gaan we ergens picknicken (landgoed 'de Baast'). Hierna doen we nog twee spelletjes nl.: nummerjacht  
duivel-dracula-heks  
s'Avonds is er weer de gelegenheid om aan de griezelkleding te werken. Daarna doen we rugby.

Kookhulp: Corine

Woensdag: We doen een sportdag met bv. trefbal, zitvoetbal, blokjesvoetbal en bovendien nog een circuit.

Kookhulp: Dimphie

Donderdag: s'Morgens gaan we hout sprokkelen voor het kampvuur. Nadat we gegeten hebben kleden we ons om in griezelkleding waarin we een vossenjacht houden in het dorp. Na het avondeten is er een kampvuur. Iedere groep bereidt een toneelstukje of zoiets voor. De duivel, die zondagavond het thema introduceerde, beoordeelt nu de stukjes. Hierna houden we een griezeltocht die weer gevolgd wordt door een griezelbal.

Kookhulp: Janny



Vrijdag: s'morgens bereiden we de ouderavond voor. s'Middags gaan we zwemmen in Hilvarenbeek. s'Avonds is er een ouderavond met gokspelen.

Kookhulp: Helmie.

#### TAAKVERDELING

Corvee: wordt verzorgd door Leo. We doen het in de fietsgroepjes.

Er moet opgeruimd worden in: de keuken  
de slaapzaal  
buiten  
de eetzaal  
de W.C.

Corvee wordt op kamp gemaakt.)

Financiën: Jolanda houdt het kasboek bij. De frisdrank e.d. die de leiding s'avonds gebruikt wordt door hen betaald.

E.H.B.O.:

Wordt verzorgd door Dimphie en Helma.

MENU:

Zondagavond: + 18.00 uur:

tomatensoep

brood

fruit

Maandag + 8.00 uur:

brood

melk

thee

+12.30 uur:

groentesoep

aardappels

erwtjes en worteltjes

varkenslapjes

appelmoes en als toetje vanille vla

+18.00 uur:

brood

thee

Dinsdag + 8.00 uur:

brood - melk - thee -

melk

thee

+12.30 uur:

brood - melk

melk

+18.00 uur:

erwtensoup

aardappelen

appelmoes ;

vissticks

sla

yoghurt met vruchtjes

brood

melk

thee

+12.30 uur:

Champignonsoep

pannekoeken

fruit

+18.00 uur:

brood

thee

Donderdag+8.00 uur:

brood

thee

melk

+12.30 uur:

koninginnesoep

aardappels

hutspot

verse worst

appelmoes

vla



|                                   |           |
|-----------------------------------|-----------|
| <u>+</u> 18.00 uur:               | brood     |
|                                   | thee      |
| <u>vrijdag</u> <u>+</u> 8.00 uur: | brood     |
|                                   | thee      |
|                                   | melk      |
| <u>+</u> 12.30 uur:               | brood     |
|                                   | thee      |
| <u>+</u> 18.00 uur:               | friet     |
|                                   | worst     |
|                                   | appelmoes |
|                                   | ijs       |

Na iedere maaltijd c o r v e e!!!!

ZONDAG 8 JULI

Vertrek kamp 1984 naar Diessen. We vertrekken op het dorpsplein om  $\pm$  10.00 uur in 5 groepen. Er zijn verschillende pauze's. De route is als volgt:

De groepjes zijn als volgt ingedeeld:

1)

leiding: Helma en Leo

welpen:- Eric van Selst

- Henry Willems
- Marinet Habraken
- Ellen Smits
- Harm van Dommelen

2)

leiding: Marie-Josée en Helmie

welpen:- Hans Kennis

- Sonja de Louwere
- Karin van Herk
- Gert-Jan Bogaarts
- Marion Intven

3)

leiding: Corine en Mario

welpen:- Geert Geerts

- Rian van Herk
- Daan Sweegers
- Natasja Antonis
- Ilse Meulenbroeks
- Ester van de Meyden



4)

leiding: Dimphe

welpen:- Roland Keeris

- Patricia Antonis
- Pim Smits
- Marieke Brom
- Bas Geerts
- Marleen de Beyer

5)

leiding: Jolanda

welpen:- Jessica Willems

- Wil Intven
- Joost van de Wijdeven
- Mirian Goovers
- Stefan Bosch

Aankomst in Diessen ± 15.00 uur. De welpen krijgen de tijd de slaapzaal en eetruimte in te richten en gelegenheid tot verkenning van de boerderij en omgeving.

18.00 uur: avondeten

18.30 uur: corvee

19.00 uur: kampopening

20.00 uur: enkele balspelen zoals dobbelbal

trefbal

voetbal enz..

24.00 uur: Het griezelthema wordt geïntroduceerd.

Alle kinderen zitten buiten in een kring waaromheen enkele fakkels staan. De duivel komt plotseling in de kring staan (Dimphe) en deze kondigt aan dat er donderdagavond geen normale welp meer rond mag lopen; ze moeten allemaal als griezel verkleed zijn

p.s. Voor het griezelfestijn kunnen we lampionnen maken van b.v.

-lege plastic melkflessen

-theelichtjes in jampotten enz..



MAANDAG 9 juli

s'morgens worden groepjes gemaakt voor het griezelfestijn. De groepjes schrijven ideeën op over hun kleding en eventuele maskers ed. ~~sp.~~

Als ze nog tijd over hebben kunnen ze aan hun griezelspullen werken.

s'middags is er levend ganzenbord waarin devolgende richtlijnen:

-Het ganzenbord hangt op een centrale plaats in de boerderij.

-De opdrachten/spelen zijn verspreidt over het terrein.

-Het spel wordt gespeeld in groepjes van 4 kinderen.

-Iedere groep begint op een bepaald nummer en speelt tot het weer terug is bij dat nummer(moet precies op het startnummer eindigen)

-Startplaatsen: 1,7,14,21,28,35,42,49,56,63.

-Het aantal gegooide ogen mag het groepje vooruit en moet dan de opdracht goed uitvoeren om weer verder te mogen gaan.

-Is er al een groepje op een nummer en dan druk bezig met de opdracht, moet er opnieuw gegooid worden.

-Denkopdrachten hoeven maar 1 keer uitgevoerd te worden; doe-opdrachten meerdere malen.

Ieder groepje krijgt een speelkaart mee met daarop de nummers 1 t/m 63 met kort een aanduiding van de opdracht. Hierop wordt aangekruist welke opdracht goed gedaan is en hoe ver het groepje is.

-Er is 1 centrale spelleider die de groepjes bijhoudt op het grote ganzenbord. De andere leiding assisteert bij de verschillende opdrachten en controleert deze.

-Als een opdracht fout is of niet volledig uitgevoerd zet de centrale spelleider het groepje bij volledig fout 3 plaatsen terug wisselend tot 1 plaats terug.

#### OPDRACHTEN:

1) schrijf 5 woorden waar het woordje een in voorkomt b.v.: teen  
materiaal: pen + blaadjes

2) gooi met een dobbelsteen in zo min mogelijk beurten precies 36.  
Om je er niet op uit begin je opnieuw. Om beurten gooien.

materiaal: grote dobbelsteen

3) blikken gooien: Iedere speler moet de toren van 10 blikken omgooien van de tafel af. Ieder mag zoveel keren gooien als nodig is.

materiaal: 10 blikken

tafel

3 balletjes

4) Ballonnenestafette: nr. 1 van het groepje loopt naar de overkant van het pardour, blaast een ballon op en loopt terug naar nr.2. Nr.2 trapt de ballon stuk en loopt dan naar de overkant enz. Ieder moet 1 keer lopen.

materiaal: 1: schoenlath + ballonnen.



5) Gans: 2 plaatsen vooruit

6) Brug: een openstaande brug wat betekent; 1 beurt overslaan. Nadat twee groepjes gegooid hebben mag het groepje weer starten.

7) Spijker slaan: ieder moet 1 spijker helemaal recht in het hout slaan. Als het scheef gaat opnieuw beginnen.

Materiaal: pot met spijkers

2 hamers

blok hout

8) luciferspelletje: Je mag 3 lucifers verplaatsen om de vis naar rechts te laten zwemmen. Ieder probeert het. Als één het lukt is de opdracht goed.

Materiaal: tekening

9) Touw knopen: maak zo snel mogelijk van de kleine stukjes touw één lang touw van 3 meter

Materiaal: stukjes touw

meetlat

10) rebus oplossen

11) ballon prikken: 1 welp staat geblinddoekt in een kring. Hierin ligt ook een opgeblazen ballon. De anderen zitten aan de rand van de kring en geven aanwijzingen aan de geblinddoekte welp. Als de ballon kapot is is de opdracht goed.

Materiaal: ballonnen

blinddoek

grote plaats voor de kring

12) voornamen: schrijf 5 meisjesnamen met een M op en 5 jongensnamen met een M

Materiaal: papier

pen

13) plankje verleggen. Ieder moet op de plankjes het parcours afleggen. Als je op de grond komt begin je opnieuw

Materiaal: plankjes

parcour

14) gans: 2 plaatsen vooruit.

15) raadsels oplossen

a. welk dier is ook een ledigingstuk?

b. welke noot eet je niet?

c. op welke stoel ga je niet zitten?

d. aan welke boom zitten geen bladeren?

e. welke muts wordt niet opgezet

f. welke wijn roekt niet?



16) maak met elkaar een witte pluizige gans.

Materiaal: tekenpapier

watten/ w.c.papier

schaar

potloden

17) bal doorgeven: achter elkaar gaan staan; balletje onder de kin van de eerste. Deze geeft het balletje door aan de tweede, ook onder de kin en het zo lang tot het einde van het parcours :  $\pm$  3 meter

Materiaal: klein balletje

18) gans: moeder gans heeft kindjes gekregen: Feest! 3 plaatsen vooruit.

19) Herberg: er komt bezoek in de herberg. Zorg voor een glaasje drinken!

Materiaal: keuken+leiding

20) Sitbeelden. Ieder beeldt het beroep uit dat op z'n kaartje staat.

De anderen moeten raden. De beroepen zijn:

a. metselaar

b. tandarts

c. autocoureur

d. schoonheidsspecialiste

e. kok

f.

21) rietjesrace: ieder loopt om beurten met volg zogen rietje water naar het bekertje aan de overkant en blaast daar het water in. Als het bekertje tot de streep vol is mag men doorgaan.

Materiaal: rietjes

(maat)beker

22) maak een gans! zelf bepalen hoe. Laat wel keuren door een leiding.

23) gans: helaas zwemt de gans de verkeerde kant uit; terug naar 10

24) ring werpen: ieder moet drie ringen geworpen hebben om de flesjes die er staan, ze moeten er dus omheen zitten.

Materiaal: ringen

flesjes

25) toren bouwen van plastic bekertjes en bierviltjes. De toren moet tien bekertjes hoog zijn!

Materiaal: bekertjes

bierviltjes

26) bobbelstenen: Een groepslid mag met 2 dobbelstenen gooien. Als hij 9 gooit mag de groep 9 plaatsen vooruit, anders 9 plaatsen terug.

Materiaal: 2 dobbelstenen

27) spijker poepen: ieder moet één keer een spijker gepoept hebben.

Materiaal: 1 flesje

1 touwtje met spijker

28) plaatsnamen: welke plaatsnamen staan op het vel?



Materiaal: vel met plaatsnamen+papier en pen

Oplossing: Amsterdam

Diessen

Hilvarenbeek

Groningen

Eindhoven

29) hardlopen rond de boerderij; om beurten starten

30) aardappelrace: aardappel op een lepel-hindernisbaan afleggen. Er wordt om beurten gestart.

Materiaal: lepel

aardappel

hindernisbaan

31) put: Er is er één in de put gevallen wat natuurlijk even duurt voordat deze eruit gehaald is. Na passeren van twee groepjes weer verder.

32) gaas: nog zeiknat van het vallen in de put moet deze afgedroogd worden. Natte sponzen uitwringen totdat er één liter water in de emmer zit.

Materiaal: emmers water+sponzen.

33) Hoe heten ze? Schrijf de namen op van deze bekende Nederlanders.

Materiaal: pen en papier.

34) Dagen van het jaar raden. Je mag er drie missen.

35) Pijltje/Balletje gooien. Gooi tesamen maar om beurten tot 500 punten.

Materiaal: pijltjesbord.

36) Gans: Feest; er zijn kleine gansjes gekoken daarom 3 plaatsen vooruit.

37) Doel schieten: ieder moet 2 keer in het doel geschoten hebben.

De va, zo vaak schoppen als no ig is. Leiding is de keeper.

Materiaal: doel

voetbal

38) woord tekenen: Op verschillende kaartjes staat een woord. Een welp krijgt een kaartje en gaat dat woord tekenen, zonder praten. Anderen moeten raden wat het is. Als het geraden is krijgt de volgende welp een kaartje.

Materiaal: tekenpapier

stiften

kaartjes met: moter, glijbaan, draaimolen, bikini, koekepan, kerstboom

39) Bekende Nederlanders: hoe heten ze?

Materiaal: pen en papier.

40) krant scheuren: ieder scheurt een gans uit de krant aan één stuk.

Leiding beoordeelt de ganzen. Materiaal: kranten.

41) Wintervertrek: de ganzen vertrekken naar het zonnige zuiden.

Na terug naar 14.

42) Ajj.... De gans raakt verstrikt in de bomen en verwondt zich. Naar de E.H.B.O. in de keuken om het te verhelpen. (klein E.H.B.O. lesje)

Materiaal: E.H.B.O. koffer.



43) erwt zuigen:: ieder moet 5 erwten overbrengen; om beurten

Materiaal: rietjes

erwten

44) Kringbal: Groepje gaat in een kring staan; de leidster in het midden. De welpen staan met de handen op de rug en deze mogen alleen tevoorschijn komen als ze de bal toegeworpen krijgen. Speeltijd 10 minuten.

Materiaal: bal

45) Gans: ja ganzen worden ook verliefd. Maak een liefdesliedje met je groep en zing het voor een leiding. Als het goed is; extra bonus-3 plaatsen vooruit.

46) Puzzel maken: om beurten, anderen mogen niet kijken

Materiaal: puzzel.

47) snoepje happen in een emmer water. Ieder moet een snoepje happen uit de emmer. In de emmer zit iedere keer maar 1 snoepje.

Materiaal: emmer water

snoepjes

48) kaatsballen: ieder moet 1 minuut met twee ballen tegen de muur werpen en opvangen natuurlijk

Materiaal: 2 kleine balletjes

horloge van iemand

49) rebus oplossen

50) Broedtijd: Je mag moeder gans niet storen bij het broeden. Ga terug naar 30; misschien zijn ze dan uitgebroed

51) blikgooien: ieder mag 3 keer gooien-het aantal omgegooide blikken tellen en dan zo verder gaan tot 100 blikken omgegooid zijn. Na iedere keer wel de toren van 10 blikken opbouwen.

Materiaal: 10 blikken

balletjes

pen en papier.

52) Gans in de gevangenis. Hele spelronde overslaan.

53) Dobbelstenen ~~als~~ één welp mag gooien. Als deze 9 gooit 9 vooruit anders 9 terug.

54) Gans heeft een goede dag: 2 plaatsen vooruit.

55) liedje zingen: Groepje zingt een liedje en dat wordt door een leiding opgenomen. Laten horen aan de centrale spelleider.

Materiaal: cassetterecorder

bandje

56) Voornamen: schrijf 5 meisjesnamen op met een h en 5 jongensnamen met een h. Materiaal: pen en papier.

57) Knoop maken. Maak met je groepje een kring en kruip dan in een knoop. Een leiding moet de knoop losmaken; geen handen loslaten.



58) Dood: onze gans is dood. Er zit niks anders dan opnieuw te beginnen bij nummer 1.

59) De gans slaapt. Maak een toneelstukje rond het slapen. Voor een goed toneelstukje een bonus van 3 plaatsen vooruit. Bij niks doen 1 plaats terug.

60) Woord zoeken, op het vel staan 10 woorden die in twee stukjes verdeeld zijn. Welke woorden zijn het.

Materiaal: pen en papier

vel met de woorden: auto-weg; slaap-muts; wijn-glas; ijs-co; das-ring; koel-kast; ganzen-bord; fiets-tas; dieren-arts; kaas-schaaf.

61) frisby werpen. Overgooien naar elkaar; ieder moet 3 keer gevangen hebben. Materiaal: frisby

62) Waterlopen: plankje op het hoofd met daarop een bekertje water wat je naar de overkant brengt. Aan de overkant staat een beker die vol moet.

Materiaal: plankje

plastic bekertje

emmer water.

63) Ganzen hebben honger: ga in de keuken een lekkere zelfgemaakte beschuit eten. Na 10 min. mag je verder.

#### MATERIALENLIJST LEVEND GANZENBORD:

- |                                  |                               |
|----------------------------------|-------------------------------|
| -groot ganzenbord                | -dobbelstenen kleine en grote |
| -spelden(voor de vlaggetjes)     | -lepel en aardappel           |
| -penne/stiften/potloden          | emmers                        |
| -papier/tekenpapier              | -sponzen                      |
| -10 blikken                      | -pijltjesbord + pijltjes      |
| -5 tennisballen                  | -voetbal                      |
| -ballonnen                       | -kranten                      |
| -spijkers                        | -erwten(split)                |
| -hamer                           | -cassetterecorder + bandje    |
| -dik stuk hout                   | -puzzel                       |
| -kleine stukjes touw (pakketouw) | -snoepjes                     |
| -theedoek                        | -frisby                       |
| -plankjes                        | -beschuiten                   |
| -watten/ w.c. papier             |                               |
| -schaar                          |                               |
| -plak-                           |                               |
| -rietjes                         |                               |
| -ringen(werp)                    |                               |
| -plastic bekertjes ± 100         |                               |
| -bierviltjes                     |                               |



### GEMAAKTE MATERIALEN:

- vel met luciferspelletje nr.8
- vel et dagen van het jaar nr. 34
- rebus nr.10  
nr.44
- raadsels oplossen nr.15
- plaatsnamen nr. 28
- bekende Nederlanders nr.31  
nr.39
- puzzel nr.46
- woorden gesplitst op vel nr. 60

### AANDAGAVOND:

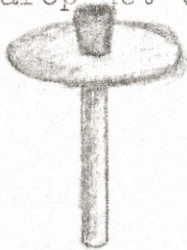
#### WATERFESTIJN:

sponsvangen: Tussen 2 bomen hangt een groot stuk zwart plastic. Er zijn twee groepen. De ene groep zijn de gooiers. Deze gooien natte sponzen over. De andere partij vangt en probeert in de speeltijd zoveel mogelijk water uit de GEVANGEN sponzen te krijgen. Sponzen worden onder het plastic teruggegooid.

Speeltijd is 20 minuten.

regels: -alleen gevangen sponzen mogen uitgewroegen worden  
-de gooiers moeten voor volle emmers water zorgen.

waterbeker omgooien: Er is een hindernisbaan uitgezet die met z'n tweeën wordt gelopen. Een welp zit op de rug van de ander met in de hand een houder met daarop het volle bekertje water.



De andere z zitten aan weerszijde verspreidt langs de kantlijn met balletjes. Zij mogen proberen het bekertje om te gooien. De loopgroep moet zoveel mogelijk water overbrengen. Aan het eind van de hindernisbaan mogen ze teruglopen en gaat het volgende paar van start.

Schets speelveld:



X = tegenstanders  
met balletjes



speeltijd: 20 minuten

regels: -de tegenpartij mag niet in het veld komen. Blijft het balletje liggen in de hindernisbaan moet dit blijven liggen totdat een nieuw paar start.

-Valt het bekertje gaat een nieuw paar van start.

hoe wordt er gespeeld?

vier groepen

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| . | . | . | . |
| . | . | . | . |
| . | . | . | . |
| . | . | . | . |
| . | . | . | . |
| . | . | . | . |

|            | SPONSVANGERS | SPONSGOOIERS | WATERLOPEN | WATERGOOIEN |
|------------|--------------|--------------|------------|-------------|
| RONDE<br>1 | 1            | 2            | 3          | 4           |
| RONDE<br>2 | 4            | 3            | 2          | 1           |
| RONDE<br>3 | 3            | 2            | 1          | 2           |
| RONDE<br>4 | 2            | 1            | 4          | 3           |

Tussen ronde 2 en 3 PAUZE.

Na afloop van iedere ronde de liters water van x iedere groep in de emmers noteren. In dezelfde schema's als het ronde schema.



DIENSDAG 11 JULI:

-We houden een fietstocht van + 30km. met de volgende opdrachten voor onderweg:

\* Noem zoveel mogelijk bosdieren:

-  
-  
-  
-

\* Welke dieren, planten en bomen heb je onderweg gezien?

-  
-  
-  
-

\* Versier onderweg één van de fietsen met bladeren, bloemen enz...

Deze opdrachten worden in de volgende groepen gedaan:

1)

-Hans Kennis  
-Sonja de Louwere  
-Roland Keeris  
-Rian van Herk  
-Eric van Selst  
+ één leiding

2)

- Wil Intven  
- Bas Geerts  
- Daan Sweegers  
- Jessica Willems  
- Patricia Antonis  
+ één leiding

3)

-Geert Geerts  
-Gert-Jan Bogaarts  
-Katasja Antonis  
-Ellen Smits  
-Miriam Goovers  
+ één leiding

4)

- Marinette Habraken  
- Marieke Brom  
- Marion Intven  
- Harm van Dommelen  
- Pim Smits  
- Ilse Meulenbroeks  
- Stefan Bosch  
+ één leiding

5)

-Joost v.d. Wijdeven  
-Marin van Herk  
-Ester v.d. Meyden  
-Marleen de Bijer  
-Henry Willems  
+ twee leiding.

Misschien is het beter om  
beide Stefan Bosch bij groep 1, 2 of 3 te  
plaatsen



Na aankomst op landgoed 'de baast' gaan we picknicken. Ook tijdens de picknick is er een opdracht namelijk:

\* zet bij alles wat bij koe hoort, een kruisje (X)  
\* " " " " " heft " , een rondje (O)  
\* " " " " " kangoeroe", een stippellijn (---)  
\* " " " " " kip " , een vierkantje ( )

|          |        |             |                |
|----------|--------|-------------|----------------|
| uier     | buidel | horens      | boomstam etend |
| vogel    | kaas   | gewei       | vlekken        |
| sprongen | ei     | veren       | Australië      |
| kam      | melk   | slanke hals |                |

Na de picknick doen we nog een tweetal bosspelen:

#### 1) NUMMERJACHT

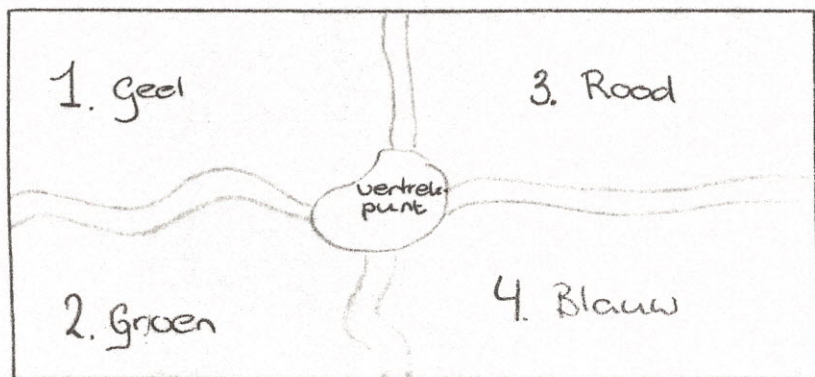
terrein : zie plattegrondje

aantal spelers : Een groep van 28 kinderen, waarvan een viertal spelers zich in het bos moeten verstoppen (niet in de bomen)

spelverloop : De 4 spelers zijn voorzien van briefjes genummerd van 1 t/m 28. Iedere speler een aparte kleur; geel, groen, rood of blauw.

De eerste van de zoekende spelers die hen ontdekt heeft, krijgt briefje 28 enz.. Wie heeft na ca. 20 minuten het hoogste aantal punten verzameld?

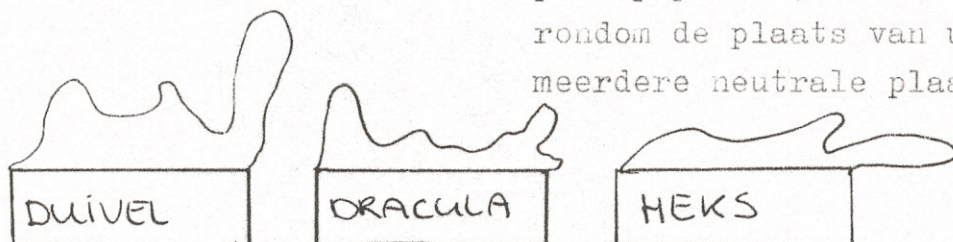
let op : De spelers mogen pas naar de eerst ontdekte speler terug, wanneer ze alle andere verstopte spelers ook ontdekt hebben. Het is bij de uiteindelijke puntentelling nu zeer duidelijk te controleren of men alle verstopte spelers heeft gehad door het werken met gekleurde briefjes. Aanwijzingen doorgeven aan andere spelers is ten strengste verboden daar dit spel individueel gespeeld wordt.





## 2) DUIVEL- DRACULA -HEKS

- speelterrein : Voor dit spel kan men een bosgebied gebruiken van 300 x 200 meter (afhankelijk van het aantal deelnemers en het soort begroeiing).
- taak van de deelnemers : Iedere deelnemer krijgt een lint of touw waaraan een kaartje bevestigd is, waarmee zij het terrein op gaan. Het kaartje bepaalt of men kan tikken of juist moet zorgen niet getikt te worden.
- De duivel jaagt op de dracula, dracula op de heks, de heks jaagt op de duivel. Wordt men door de ander getikt dan moet men het kaartje afdoen en aan de andere geven. Hierna een nieuw kaartje halen bij de centrale post, waarna men weer mee kan spelen. Dit nieuwe kaartje kan een andere aanduiding bevatten dan die welke men oorspronkelijk had. Na ca. 15 min. verzamelen (einde eerste ronde) Men kan spelen en 2,3,4 of nog meer ronden van elk  $\pm$  15 min. spelen.
- puntentelling : Voor ieder veroverd kaartje 1 punt
- uitwerking : De kaartjes moeten leesbaar samengesteld zijn. Bij het in ontvangst nemen van een kaartje, kan men niet door een andere speler getikt worden, b.v. een cirkel met een straal van 5m. Wordt men getikt, alleen het eigen kaartje afgeven, waarna met een nieuw kaartje mag halen. Het kan eveneens als partijspel gespeeld worden (verdient de voorkeur). Bij het uitdelen van de kaartjes eerst weglopen en daarna pas opspelden; anders speelt zich alles af rondom de plaats van uitdelen. Er kunnen meerdere neutrale plaatsen ingericht worden.





WOENSDAG 11 JULI

A) teamspelen. De opbouw is in 4 groepen volgens dit schema:

A-B A-C A-D

C-D B-D E-C

Er wordt 10-15 minuten gespeeld. De wisseltijd is 5 minuten.

9.00 uur: zitvoetbal (zoals a)

10.00 uur: blokjes/kegelvoetbal

10.30 uur: pauze

11.00 uur: slagbal ( je mag de bal ook gooien)

12.00 uur: trefbal

12.30 uur: eten

B) 14.00 uur: circuit in tweetallen en twee groepen per spel.

tweetallen ongeveer gelijke grootte. (evengroot van lengte)

1. kruiwagenrace; bepaalde afstand heen en terug is één punt. Als je op en neer bent geweest wisselen.

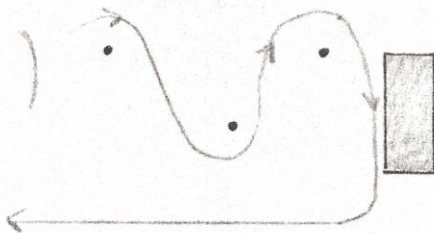
2. de ene neemt water in z'n mond en gaat bij de ander op z'n rug zitten. Ze lopen een afstand en spugen daar het water uit in een bak. Dan lopen ze terug (gewoon) en wisselen van drager.

Wie heeft het meeste water?

3) Plankje lopen. Een maal op en neer is één punt. Dit ieder om de beurt één maal.

4) Flessen vullen: beiden mogen tegelijk met een bekertje water naar de fles/emmer hollen om die te vullen.

5) Blokken stapelen: De een gaat op een fiets zitten en de ander met een blok/blik achterop. Ze fietsen een parcours en stapelen al fietsend de blikken in stapels van 5 op de tafel. Elk blik is 1 punt.



6) Ballenwip: één springt op de plank en de ander vangt de bal. (no.2) no.2 gooit de bal weer naar no.1 en no.1 weer naar 2. Nu gooit no.2 de bal in de mand wat 1 punt betekent.

• I wip      • II mand

7) Blikken gooien. Met een tennisbal zoveel mogelijk blikken omgooien. Teder blik is 1 punt.

± 1 uur nodig. Het circuit enkel uitvoeren. Eerst de 1<sup>e</sup> groep ± 5 min. Dan de 2<sup>e</sup> groep ± 5 min. Dan gaan ze samen door naar het volgende spel.



MATERIALENLIJST SPORTDAG:

- 2 voetballen
- blokjes of kegels
- 4 tennisballen
- slaghout
- 2 dozen of manden
- emmers met schaalverdeling of lineaal
- plankjes of stukken karton
- bekers
- veel blikken
- tafel moet gebruikt kunnen worden
- fiets
- ballenwip



## DONDERDAG 12 JULI:

s'morgens: We gaan naar de bossen om hout te sprokkelen voor het kampvuur van die avond.

Nadat we gegeten hebben op de boerderij kleden we ons om(de welpen) in onze zelfgemaakte griezelkleding waarna we beginnen aan de vossenjacht.

s'middags: De vossenjacht naar het dorp. De kinderen zitten aan elkaar geboeid als ze op zoek gaan naar de figuren in het dorp. De figuren hebben de sleutel van de slotjes. Iedere keer mag één welp los. Als iedereen los is dan loopt men naar een verzamelplaats waar we op elkaar wachten.

s'avonds : -eten

- voorbereiding kampvuur
- ± 20.00 uur aanvang kampvuur
- Ieder doet zijn of haar toneelstukje of iets dergelijks
- Leiding voert iets op
- De duivel is terug en beoordeelt iedereen op z'n uiterlijk.
- Voor de oudere welpen is er een griezeltocht
- Griezelbal

Iedere dag mag ± 1½ uur aan de kleding gewerkt worden.

## MATERIALENLIJST GRIEZELFESTIJN:

- |                            |             |
|----------------------------|-------------|
| - fakkels                  | - ketting   |
| - kranten                  | - slotjes   |
| - behangselplak            | - rugby-bal |
| - verf                     |             |
| - kwasten                  |             |
| - lakens                   |             |
| - kippengaas               |             |
| - tang                     |             |
| - perstouw(pakkentouw)     |             |
| -schminck                  |             |
| - schuimplastic            |             |
| - theelichtjes             |             |
| - jampotten                |             |
| - lege plastic melkflessen |             |
| - karton                   |             |
| - Papier                   |             |