

ZOMERKAMP

BERGEN

1985

Het piratenverhaal (Het verhaal waar het allemaal om draait)

Heel lang geleden veroorzaakten een aantal piraten een opzettelijke aanvaring tussen hun schip en het koningsschip. De piraten deden dit omdat het koningsschip een belangrijke schat vervoerde. Niemand weet echter wat er in de schat zat, want de koning en al z'n mannen kwamen om evenals de piraten.

Tot vandaag zijn al vele zeelieden op zoek gegaan naar de schat, echter zonder succes. Wij, de piraten van Joop Wang, onze hoofdpiraat, zijn ook op zoek naar de schat maar we hebben zojuist op de Maas schipbreuk geleden. Zodoende staat ons schip hier, om gerepareerd te worden. Zonder een sterk schip kunnen we de schat natuurlijk nooit vinden, maar ook met ons schip zullen we het hard te verduren hebben. Nu we hier zoveel kinderen zien lijkt het ons een goed idee om jullie mee te nemen op onze avontuurlijke reis, zodat wij flink wat helpers hebben en zo samen proberen de schat te vinden.

Maar, willen jullie ons wel helpen??!! Ja..., dan moeten we van jullie eerst sterke piraten gaan maken.

-- Op Zondag, maandag, dinsdag en woensdag worden allerlei spelletjes gedaan om een goed en trouw piraat te worden--

Het enige wat we hebben om de schat te vinden is een oude handelsroute, die in een oude taal geschreven is (spel zondagavond) maar we zijn slechts tot hier in Bergen aan de Maas gekomen.

-- Na het volgen van een route komen we erachter dat de schat bij één van de meren ligt--

's Avonds zegt Joop Wang: Ik beloof dat als jullie de schat mee vinden er een groot feest gehouden zal worden. Ik ben er vast van overtuigd dát we hem zullen vinden, en om de moed er een beetje in te houden zullen we elke dag een beetje feestvieren!

-- De oefeningen van Joop Wang beginnen. Hij is erg streng want het enige wat hij wil is de schat, en om die te vinden heeft hij sterke, doorzettende, stoere piraten nodig. 's Maandags wordt de behendigheid van de aanstaande piraten getest. s'middags wordt begonnen aan het bouwen van de vloten waarmee ze de maas gaan veroveren. Ook dinsdag z'n we op de wateren maar die zijn zo groot dat we op nieuwe aanwijzingen zullen moeten wachten om de schat te vinden. De laatste oefening gaat door de bewoonde wereld. 'n piraat moet zich immers overal in leven kunnen houden, waar hij ook komt!!

Joop-wang weet dat de woensdagavond een erg belangrijke avond is in de legende over de koningsschat. Vele andere piraten hebben ooit geprobeerd de schat te vinden, maar als ze dichterbij de oplossing kwamen verdwenen ze plotseling, steeds op woensdagavond!!!! Hun lijken zijn nooit teruggevonden. Joop Wang heeft echter ontdekt dat iedere woensdagavond bijmaan de geest van de piraat die weet waar de schat ligt (die de aanvaring veroorzaakte) ontwaakt en alle piraten die nu de schat van hem af willen nemen laat verdwijnen.

Op woensdagavond moeten we dus proberen om de geest te veroveren, om te weten te komen waar de schat ligt. Nadat de geest veroverd is geeft hij de sleutel van de in tekens uitgezette tochten.

Na een paar uur nachtrust gaan we dan op pad. Joop Wang is niet te houden. Iedere groep loopt een eigen route om er zeker van te zijn dat we toch één goede weg hebben. De geest(en) hebben de plaats waar de schat ligt gemarkeerd met de rode vlag.

Op Donderdagavond is dan het plechtige moment waarop de schat geopend wordt. Voor iedereen zit er een aandenken aan het kamp in. Dan breekt het FEEST los!!!

Het Piratenlied

wijze: toen onze mop..

- 1) Wij allen zijn piraten
wij zijn voor niemand bang
en als wij uit gaan varen
dan groeten wij Joop Wang

Refrein:

Hij roept, hij schreeuwt
vanuit de mast
en wij doen wat hij zegt
als je niet luistert zwaait er wat
maar toch is hij niet slecht

- 2) Voor dag en dauw gaan wij uit bed
en schrobben dan het dek
dan ploffen we aan tafel neer
en eten lekker spek

Refrein:

- 3) Ook rijke adel vaart op zee
die vallen wij dan aan
en nemen al hun schatten mee
laten hun schip vergaan

Refrein:

- 4) Als we de buit verdeeld hebben
dan gaan we weer aan wal
daar feesten we dan op het strand
en trappen in een kwal

Refrein:

Menulijst

<u>Zaterdag:</u>		thee met koekjes
<u>Zondag:</u>	ochtend	:brood, kaas, worst, snijworst en zoet. Thee+melk
	middag	:brood
	avond	:Juliennesoep Spagetti met tomatensaus Yoghurt
<u>Maandag:</u>	ochtend	:brood
	middag	:brood
	avond	:tomatensoep slastamp met worst sinaasappel
<u>Dinsdag:</u>	ochtend	:brood
	middag	:picknick bij de vennen
	avond	:kwallensoep dmv aardappelsago vissticks, aardappelen, erwten en worteltjes bananeboot
<u>Woensdag:</u>	ochtend	:brood
	middag	:brood
	avond	:zelf maken na het geestenfestival chocolademelk
<u>Donderdag:</u>	ochtend	:brood
	middag	:picknick of lunchpakket
	avond	:barbecue met gehakt, worstjes, spek, stokbrood, rauwkost en suasjes. saroma frambozen pudding
<u>Vrijdag:</u>	ochtend	:brood
	middag	:brood
	avond	:patat en ijs na

Na iedere maaltijd CORVÉE!!

Algemene materialenlijst:

nietmachine
houtskool
barbecuerooster
snijmachine
koffiezetapparaat
33 sleutelhangers
kokers
lang stevig touw
punaises
schminck
elastiek
autobanden
thermoskannen
spijkers
batterijen
nepsnor
groene zeep
latten
jute zakken
rode vlag
plakband
4 blikken
2 steigerplanken
sponsen
emmers
rietjes
stuk plastic
bal
bankbiljetten (nep)

Zaterdag 13 Juli

Middag: Spullen inleveren

Tussen 13.00 en 14.00 uur bagage inleveren bij Jan Antonis.
Ook een goede fiets meebrengen.

Avond: Vertrek

Om 18.30 uur verzamelen we op het Dorpsplein. Iedereen is in uniform. We vertrekken met auto's en rijden via Venray. Om ± 20.00 uur zijn we allen in Bergen. Daar richten we de slaapzaal in. Dan gaan we een avondspel doen.

22.00 uur: Dierengeluidenspel

6 leidsters krijgen een dier aangewezen die hij of zij na moeten doen. Om de halve minuut maken de dieren hun geluiden. Er wordt gelopen alleen of in tweetallen en deze proberen de dieren, die op hun lijstje staan in de vermelde volgorde op te sporen.

Doel: Wie heeft het eerst van elk dier een stempel?

Dieren: Haan, uil, schaap, hond, koe, en kat.

De lijsten worden zo samengesteld dat iedere groep met een ander dier moet beginnen. Bij dit spel moet het wel donker zijn.

Materialenlijst:

- 27 kaarten(afhankelijk van de hoeveelheid groepjes)
- 6 leiding
- 6 pennen

Ook zullen we beginnen met de zogenaamde 'kampkrant'. We hangen vellen papier tegen de muur waarop de kinderen iedere dag kunnen schrijven wat we gedaan hebben. Deze krant kunnen de ouders dan lezen op de ouderavond.

Zondag 14 Juli

Ochtend: Introductie van het piratenkamp

Helmie

7.00 uur. De leiding staat op en kleedt zich in piratenkleding. Dan gaan we weg. Alleen de kookstaf blijft achter. De avond van tevoren hebben we het piratenschip in de grote zaal gezet. Als alle kinderen op zijn komen de piraten en vertellen hun verhaal.

8.30 uur: ontbijt. Hierna eventueel een levensbeschouwing. Dan worden de aanstaande piraten in vier groepen verdeeld:

Groep 1 : Groepsnaam;..... Groep 2 : Groepsnaam;.....

Roland Keeris

~~Harm van Dommelen~~

Fré Antonis

Natasja Antonis

Marion Intven

Marleen de Beijer

~~Pim Smits~~ **Roel Sweegers**

Groep 3 : Groepsnaam;..... Groep 4 : Groepsnaam;.....

Daan Sweegers

Henry Willems

Rian van Herk

Marieke Brom

Petra Antonis

~~Roel Smits~~ **Roel**

Patrick Noten

Eric van Selst

Pim Smits

Jeroen Tops

Esther van de Meyden

Marinet Habraken

Karin van Herk

Joost van de Wijdeven

Roel ~~Sweegers~~ **Smits**

Jan Tops

Patricia Antonis

Ilse Meulenbroeks

Miriam Goovers

Judith Walraven

Deze groepen maken ieder hun eigen piratenvlag, kajuit, naam en yel. Bovendien krijgt iedere groep hun eigen broek. Wat ze hierop aantrekken moeten ze zelf verzinnen. In hun eigen kajuit kunnen ze hun plannen bedenken of een spel doen als er even niets te doen is.

Middag: we gaan verder met wat we deze morgen gedaan hebben.

Materialenlijst:

- | | |
|---------------------------------|-----------------------|
| -4 lappen stof (Piratenvlaggen) | -plakband |
| -Karton | -naaigaren+naalden |
| -scharen | -stof |
| -stiften | -papier |
| -verf | -plaatjes van piraten |
| schmink | -4 stokken |

Avond: Handelsroute met opdrachten

Corine

De piraten hebben de beschrijving van een oude handelsroute gevonden. Deze gaan we volgen om aanwijzingen voor de schat te vinden. Langs de route moeten enkele opdrachten worden uitgevoerd.

- over de slang springen. Het is een oefening tegen aanvallen-de zeeslangen. Twee personen slingeren met een touw, de anderen moeten proberen erover te springen.

- De sleutel van een geheimschrift wordt gevonden nl:

a=α	h=ℓ	o=ο	v=ψ
b=β	i=ι	p=π	w=ω
c=ϕ	j=ς	q=χ	x=ξ
d=δ	k=κ	r=ρ	y=•
e=ε	l=λ	s=σ	z=ζ
f=φ	m=μ	t=τ	
g=γ	n=ν	u=υ	

- Bliklopen: In moerassige gedeelten kun je maar beter hoog en snel lopen anders zuigt de grond je op. Ter oefening houden we een wedstrijd bliklopen.

- Dan wordt een aanwijzing in geheime taal gevonden. Er staat dan: "de groote schat van Bergen is bij één van de meeren verstoppt"

In geheimtaal is dat:

δε groote ονειατ παν βεργεν ιτ β• εεν
παν δε μεερεν περοτοπι

Er wordt één route uitgezet die in groepjes gelopen wordt.

Materialenlijst:

- lang touw
- minimaal 4 blikken met touw

Maandag 15 Juli

Ochtend: Piratenbehendigheidsspel

Helmie

De vier piratengroepen strijden tegen elkaar. Er wordt in twee rondes gespeeld, waartussen een korte pauze wordt ingelast. Een ronde bestaat uit een circuit van 4 spelen die elk een kwartier duren. Na een kwartier spelen draaien de groepen door tot alle 4 de spelen gespeeld zijn. De groep die na de 8 spelen het meeste punten verzameld heeft, heeft gewonnen.

De spelen van de 1^e ronde:

1) Bekertjes stapelen

Twee tafels staan een eind uit elkaar. Op de ene tafel staat een stapel bekertjes. Nummer 1 van de groep stapelt de bekertjes als volgt op een dienblad:

Dan neemt hij het dienblad op en brengt de bekertjes

naar de andere tafel. Als de stapel bekertjes omvalt :



is het niet geldig en sluit nummer 1 weer achteraan.

Als de bekertjes wel naar de overkant zijn gebracht rent no 1 snel terug naar de begintafel waar no 2 kan starten. Wie brengt in een kwartier het meeste bekertjes over?

2) Evenwichtspel

Er ligt een smalle balk op de grond. Aan beide uiteinden van de balk staan evenveel personen van de piratengroep. Tegelijk gaan twee piraten de balk oversteken en ze passeren elkaar in het midden van de balk. Als je valt heb je een nat pak, dus pas op! Hoe vaak kunnen twee personen het einde van de balk halen zonder te vallen?

3) Kanonkogel werpen

Omdat piraten vaak met kanonkogels bekogeld worden schieten ze nu eens terug. De kinderen van een groep mogen om de beurt twee kogels werpen. Het aantal omgevallen kegels wordt opgeteld en is het aantal behaalde punten.

4) Zaklopen

Twee jute zakken liggen op de grond. Drie piraten gaan er in als op de tekening en lopen een parcours. Dan gaan de volgende drie. Hoe vaak wordt het parcours gelopen?



De spelen van de tweede ronde:

1) Balgooien

In een grote adellijke figuur zijn ronde gaten gemaakt, met ieder een ander aantal punten. Het gaat erom welke groep in een kwartier het meeste punten verzameld heeft door zoveel mogelijk ballen door de gaten te gooien. Ieder kind van de groep mag om de beurt drie ballen gooien tot het kwartier voorbij is.



2) Planklopen

Twee steigerplanken liggen langs elkaar op de grond. De hele piratengroep gaat op één plank staan. De achterste piraat geeft de tweede plank door tot deze voorbij de eerste plank ligt. Dan lopen alle piraten naar de tweede plank en geven de eerste door enz.. Hoe vaak kun je op en neer zonder dat er iemand gevallen is? (als er iemand gevallen is opnieuw beginnen)

3) Achter een 'gordijn' bevinden zich metalen vissen die ieder een aantal punten waard zijn. Aan de hengel zit een magneet. De piraten mogen om de beurt een vis vangen. Welke groep vangt het meeste punten?



4) Hoepel kruipen

Twee hoepels liggen op de grond. De piraten houden elkaar bij de hand vast en kruipen zonder los te laten door de hoepels. Hoe vaak kruipen ze door een hoepel?

Materialenlijst:

plastic bekertjes (bv. die van de blokhut)
dienblad
evenwichtsbalk
kegelspel
twee jute zakken
drie tennisballen
adellijke heer met gaten
twee steigerplanken
metalen dekseltjes en een hengel met magneet.
twee hoepels
puntenlijsten

Middag: Vloten bouwen

Marie-Josée

We beginnen aan het bouwen van de vloten. We zullen proberen er twee te maken. Als er tijd over is maken we nog miniatuurbootjes.

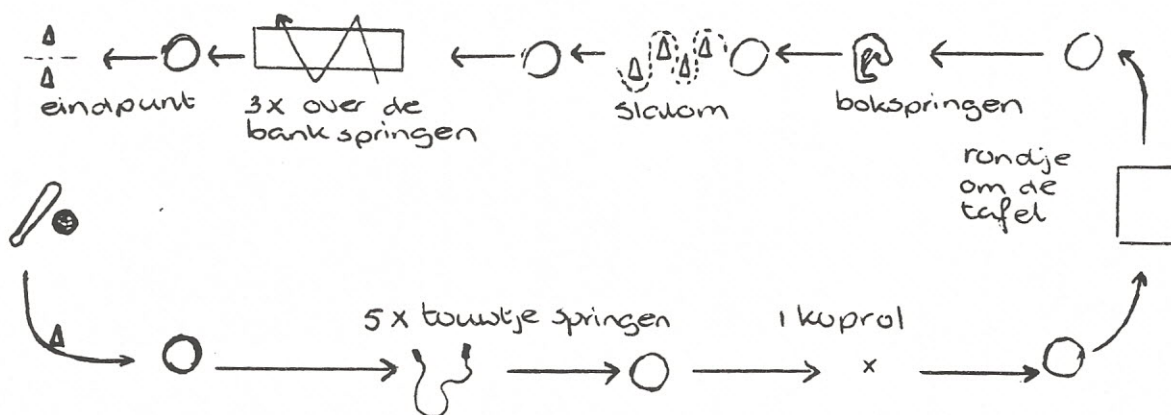
materialenlijst:

- prikkers (met of zonder vlaggetjes)
- allerlei soorten kistjes
- restjes stof
- plakband
- tempex
- ijsstokjes
- zeil
- dun touw
- kokers

Avond: Slagbal met hindernissen (evt. trefbal)

Janny

Afhankelijk van het aantal welpen spelen we in twee resp. vier groepen en dus op één resp. twee velden. De velden worden als volgt ingedeeld:



Materialenlijst:

- knuppel en/of plank
- twee springtouwtjes
- pionnen

Dinsdag 16 Juli

Dimphie

Ochtend en middag: Boten testen en spelletjes doen

In tochtvorm met de fiets naar de vennen toe. Daar zoekt iedere piratengroep een plekje en komt bij de kookstaf eten halen. Verder zorgt ieder voor z'n eigen lunch.

Spelen:

1) Er wordt door de vier groepen tegelijk gespeeld. Van ieder groepje staan twee kinderen in het water. Deze hebben een spons in de hand en gooien deze naar de spelers op het droge. Deze weer naar de volgende twee spelers (eveneens op het droge) en die wringen de spons uit. Wie heeft na een bepaalde tijd het meeste water.

2) Van iedere groep start telkens één kind. Op het droge staat een emmer water. Ieder kind heeft een rietje, zuigt deze vol en loopt ermee naar het flesje dat in het water ligt en leegt er het rietje in zolang totdat de fles vol is, of zinkt.

3) Op een stuk plastic smeren we groene zeep. Twee spelers houden een stok vast. De derde hangt er in het midden aan. De twee trekken de derde een eindje voort. Deze laat dan los en glijdt zelf verder.

4) Op binnenbanden zittend -op het water- proberen elkaar eraf te duwen.

5) Trefbal in een kring

Er worden vier groepen gemaakt. Eén groep gaat in het midden staan. De andere groepen vormen er een kring omheen en proberen de middelste groep af te gooien. Deze mag wel/niet afweren. Als de hele groep af is gaat de volgende groep in de kring. Welke groep blijft het langst in de kring?

6) Springende kring. Er wordt een touw aan één zijde verzwaard en door een leidster rondgezwaid. Ontwijk het touw door omhoog te springen.

7) Aan beide zijden van een autoband wordt een touw bevestigd.

Aan iedere oever van het water staat een speler. De speler die alleen aan de overkant staat trekt steeds een andere speler van zijn groep naar de overkant. Ieder komt zo aan de beurt. We starten met vier tegelijk.

8) Er worden vier groepen gemaakt. Er wordt een vierkant gebied afgebakend. In het midden ligt een handdoek. Een leidster noemt een nummer. Deze proberen de handdoek te pakken. Hij heeft pas gewonnen als deze met de handdoek over zijn streep is.

9) Kwallen gooien : Overgooien met ballonnen die gevuld zijn met water. Wie kan het verst van elkaar af gaan staan?

Avond: Voorbereiding feestavond + avondspel

Corine
Marie-Josée

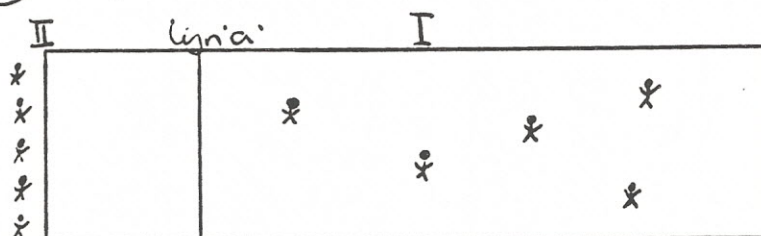
De feestpiraat vertelt dat als de piraten de schat gevonden hebben er een groot feest zal zijn. Om dit feest te laten slagen zullen voorbereidingen getroffen moeten worden zoals toneelstukjes voorbereiden.

Als avondspel doen we: Schat binnenhalen (schots balspel)

Twee piratengroepen vechten tegen elkaar.



schip



Schat

Een piraat van 2 gooit een 'kogel' (bal) in het veld. Groep 1 pakt deze, gaat dan in een rij achter elkaar staan en geeft de bal als volgt door:



Zo tot ze lijn 'a' bereikt hebben. In die tijd mocht de piraat van 2 zoveel mogelijk van de schat op hun schip brengen. (één voor één) Alle kinderen van 2 mogen zo één keer. Dan wordt er gewisseld. Wie heeft de grootste schat verzameld?

Materialenlijst:

- bal

- schat (bv. bankbriefjes)

Woensdag 17 Juli

Ochtend: Piratenkwis.

Jolanda

Piraten moeten ook erg geleerd zijn want: Kennis is macht. Bovendien moeten ze alles van de wereld weten omdat ze met hun vloten door 't ganse land reizen.

Joop Wang wil weten wat jullie ervan kennen. Als dat erg weinig is zal hij het jullie leren.

-De kwis wordt in de vier piratengroepjes gespeeld

-Bij elke vraag komt steeds één piraat van elke groep naar voren. Weet hij het antwoord op de vraag zelf, dan krijgt de groep 2 punten. Weet de piraat het antwoord niet, dan mag hij overleggen met de groep. Een goed antwoord is dan 1 punt waard.

-Elke vraag heeft een bepaalde maximum antwoorttijd

-De vragen staan op losse kaartjes en op de bijlage in deze map.

Middag: Tocht naar het dorp

Janny

Rond 12.30 uur gaan de piratengroepen naar het dorp. Het doel van de tocht is: De piraten te leren om in de bewoonde wereld voedsel te verzamelen, maar dat is niet zo gemakkelijk.

Iedere groep verzamelt m.b.v. kaarten met gegevens vier voorwerpen, die iets met piraten te maken hebben. Deze voorwerpen kunnen ze inleveren bij de bank. Daar krijgen ze geld voor de voorwerpen, in totaal f 7,50. Van dit geld kunnen ze hun voedsel kopen. Ze mogen echter ook voedsel proberen te verdienen door bij de mensen een karweitje op te lossen.

In het dorp lopen echter ook 'slechte' mensen rond, die zullen proberen de piraten van hun geld, voorwerpen of kaarten te veroveren, dus: Pas op!!

Iedere groep moet voor 17.00 uur weer terug zijn in het hoofdpiratenschip.

Materialenlijst:

Bu.

Iedere groep krijgt 4 kaarten met daarop gegevens over de plaats, en soort van het voorwerp.

- | |
|----------------------------------|
| - Groot rond voorwerp |
| - Hock Schoofstr. - Rechtierstr. |
| - Kerk |
| - Jan Basma |

-vier brieven met de exacte opdracht: zie bijlage.

-Iedere groep 4 verschillende voorwerpen:

Voorwerpen:

Vorbereiden op het kamp:-Plaatsen zoeken voor de voorwerpen.

-Afspraak maken op de bank

- 'slechte' mensen: leiding

Op de bank geven we een lijst af waarop staat: De voorwerpen van elke groep en de waarde van het voorwerp.

Groepsnaam: -----	Groepsnaam: -----	Groepsnaam: -----	Groepsnaam: -----
voorwerp waarde	voorw. waarde	voorw. w.	voorw. w
1. 1	1. 1	1. 1	1. 1
2. -	2. -	2. -	2. -
3. -	3. -	3. -	3. -
4. -	4. -	4. -	4. -

Avond: Op zoek naar de geesten!

Corine

Eerst doen we kringspelen uit de map van Someren. Dan: De hoofdpiraat neemt de welpen mee naar het bos. Op een bepaald moment ontdekken we sporen van 'mensen' (bv. een nog smeulend vuurtje). Een piraat merkt op: De geesten moeten hier geweest zijn! We besluiten om in de piratengroepjes sporen van reepjes stof te gaan volgen. Voor de veiligheid houdt men elkaars handen vast. Als de geest overmeesterd is zegt deze: "Jullie zijn al dicht bij de schat geweest maar jullie hebben niet goed opgelet. De volgende keer als jullie er komen zullen we een aanwijzing neerzetten (de rode vlag). Dan geeft de geest de sleutel van de tocht? de betekenis van de tekens.

Materialen:

-4 geesten:- Gerrit Stevens

- Leo van Dommelen

- Jac van Otten

- Eric Wale

-reepjes stof

-4x de sleutel van een tocht.

Donderdag 18 Juli

Helmie

Ochtend: Voorbereiding feest + tocht naar de vennen

Iedere groep krijgt nog even de kans hun optreden voor het (eventuele) feest te oefenen. Dan vertrekken mbv van onze sleutels voor het vinden van de schat naar de vennen toe. Bij de vennen aangekomen vinden we de schat die we op de feestavond zullen openen. Wat we verder doen deze middag laten we nog open.

Avond: Feestavond + verrassing!

Het vinden van de schat wordt gevierd door middel van:

- Een feestmaaltijd nl. barbecue
- Het plechtig openen van de schat
- De optredens
- Verschillende spelen zoals: Ballonscheren, vishappen, spijkerpoepen, soepstengel eten en erwten zuigen.

Vrijdag 19 Juli

Ochtend: voorbereiding ouderavond

De overvliegers krijgen de kans om een stukje voor te bereiden wat ze op de ouderavond kunnen voordragen. Ook bereiden we het afscheid van Dimphie en Jolanda voor. Verder bekijken we op welke manier we de ouders een beeld laten zien hoe het kamp verlopen is.

Middag: uitstapje

Marie-Josée

We gaan op de fiets naar Overloon, naar het oorlogsmuseum.

Het adres is: Museumpark 1

5825 AM Overloon

tel: 04788-1820

resp. Groepsrondleiding: 1250

Het is geopend van 9.00-18.00 uur. De entree bedraagt voor volwassenen: f6,-

tieners 13 t/m 19 jaar : f4,-

kinderen 4 t/m 12 jaar : f3,-

Een rondleiding kan men krijgen voor 11.00 uur ofwel na 13.00 uur. Een rondleiding duurt + drie kwartier.

Avond: Ouderavond in piratenstijl. (vanaf 19.30 uur)

De kinderen laten op een bepaalde manier fragmentjes uit het kamp zien. Ook de overvliegers voeren hun stukje op. Er wordt afscheid genomen van Dimphie en Jolanda en daarna gaan de piraten met de ouders mee naar huis. Ook de bagage gaat mee naar huis!

Overlevingstocht naar het dorp:

Wij, hoofdpiraten hebben geleerd om overal waar wij komen te kunnen overleven, dus niet van de honger om te komen. Jullie gaan nu naar de bewoonde wereld, waar mensen niet in schepen wonen, maar in huizen. Dat is een hele andere wereld dan bij ons. In de bewoonde wereld dreigt een groot gevaar: Er sluipen hele slechte mensen rond die roven en stelen van anderen. Pas daar heel goed voor op als je in de bewoonde wereld bent want ze verstoppen zich achter bosjes, huizen of lantaarnpalen en vallen dan plotseling aan. Voor je het weet ben je je verdiende geld weer kwijt!

Geld heb je nodig om in de bewoonde wereld voedsel te kopen, en zonder voedsel kun je niet leven. Dat geld kun je maar op één plaats krijgen, maar daar kun je niet zomaar heen gaan, daar moet je wat voor hebben. Je moet dus iets gaan ruilen, zodat jullie geld krijgen om voedsel te kopen.

Wat kunnen jullie dan ruilen? Daarvoor zullen de hoofdpiraten jullie helpen. Jullie groep krijgt vier kaarten mee, die duidelijk maken wat jullie moeten gaan zoeken, en wáár jullie het moeten gaan zoeken. Elke kaart is één voorwerp. De mensen in het dorp willen jullie best helpen, maar pas op voor de slechte mensen! Als jullie een voorwerp gevonden hebben kun je dat gaan ruilen bij de ^{Rabo}bank. Ieder voorwerp heeft een bepaalde waarde. Als je alle vier de voorwerpen hebt ingeruild heb je voldoende geld om voedsel te gaan kopen. Misschien geven de mensen in de huizen (dus niet in de winkels) jullie wel gratis voedsel als je er een karweitje opknapt! Dus: Doe je best!!

Denk er wel aan: Piraten moeten sterk zijn dus voedsel eten met veel vitamientjes (Dat is dus géén snoep of koek!!). Zorg dat je om ^{twee}~~veel~~ uur terug bent bij de hoofdpiraten. Dan staat het vuur voor je klaar om jullie eten te koken. De hoofdpiraten zullen jullie eten keuren. Wij zijn benieuwd!!

Beste ouders en welpen,

Het welpenkamp staat weer voor de deur. De leiding heeft daar heel veel zin in. Wij hopen dat alle welpen meegaan. Dit jaar gaan we verder van huis dan we gewend zijn. We gaan naar Nieuwbergen in Limburg net over de Maas. Hier volgen de belangrijkste gegevens:

Zomerkamp in Nieuwbergen: van zaterdag 13 juli tot en met vrijdag 19 juli

Kampadres: De Vennen

Industrieterrein 1a

Nieuwbergen

tel: 08854-2161 (bij geen gehoor in zéér dringende gevallen 08854-1398)

Vertrek: We vertrekken op zaterdag 13 juli (i.p.v. zondag 14 juli zoals in de Rietstek staat aangegeven). Jullie moeten dan om 18.30 in uniform (groene bloes, bruine broek, petje, mac donald das + dasring) op het dorpsplein zijn vanwaar we met auto's weggaan.

Bagage: luchtbed, slaapzak, eventueel een pompje, toiletspullen, washandjes, handdoeken, wasbak, voldoende kleding, schoenen, pantoffels, evt. laarzen, regenjas, zwemspullen, zaklamp, spelletjes

Op zaterdag 13 juli moet u tussen 1 en 2 uur een goede fiets en de overige bagage inleveren bij Jan Antonis op het dorpsplein.

Ouderbezoek: Vrijdag 19 juli om 19.30. U kunt dan komen kijken en luisteren wat wij de hele week gedaan hebben. 's Avonds kunnen de welpen mee naar huis

Kampgeld: Dit bedraagt f100,-. Als uw welp meegat, dan het kampgeld voor 10 juli overmaken op bankreknr. 1438 05 894 t.n.v. de welpenhorde.

Enkele punten: - Als uw welp medicijnen gebruikt of andere bijzonderheden heeft horen wij dit graag van u

- Geef uw welp geen snoep, geld of een zakmes mee.

- Probeer in alle spullen de naam te zetten.

Leiding: Janny Stevens (04902-44801), Dimphie Snellens (04902-40940), Jolanda Jacobs, Helmie Moonen, Corine Geel, Marie-Josée Couwenberg en Helma Willems als kookstaf.



de leiding