KAMPLIED (op het lied van ome Henk op de camping)

In Maastricht.
In het mooi Limburgs land.
In Maastricht.
Langs de brede Maas kant.
In Maastricht
Heel ver weg van het strand.
In Maastricht. 2x

Elke dag veel lol.
Pas op! een grote drol.
Wat zullen we vandaag gaan doen.
We gaan Joze bezoeken.
Dus hou op met dat vloeken.
Dat kost ons handen vol met poen.
He jongens, ik heb een leuk ideetje.
We gaan barbequen.
Pas op! de worst staat in de fik.
Mooi, laat die zooi maar fikken,
want op een zomerkamp geeft ons het kampvuur een grote kick.

In Maastricht.
Elke dag holadiee.
In Maastricht.
Een kleffe bril op de wc.
In Maastricht.
Groene schimmels in de thee.
In Maastricht. 2x
La la la laaa la la la la la la laaa.....

Kamplied

Het leven is goed in het Limburgse land
Het land waar ons kamp heeft gestaan

Daar heb ik voor altijd mijn hart aan verpand
Ik zou hier nooit meer willen gaan

Daar hebben we het kamp langs de Maas neer gezet
En daar hebben we altijd veel pret

Het leven is goed in het Limburgse land
Het land waar ons kamp heeft gestaan

Menulijst:

Zaterdag:

*ranja
*tomatensoep
*aardappelen
*bloemkool + sausje
*verse worst
*sinaasappel
*chocolademelk

Zondag:

*ontbijt
*lunch
*soep
*nasi + ei
*yoghurt met vruchten

Maandag:

*Ontbijt
*lunch
*soep
*aardappelen
*erwtjes + wortels
*gehaktbal
*vanillevla

Dinsdag:

*ontbijt
*lunch
*soep
*spagheti/macaroni
*appel

Woensdag:

*ontbijt
*lunch pakketjes
*friet (onder weg)

Donderdag:

*ontbijt
*lunch
*barbeque :frikandel, spek, worst, sla, komkommer, wortels, aardappelen/boter/kaas, witbrood, mayo en curry.

Vrijdag:

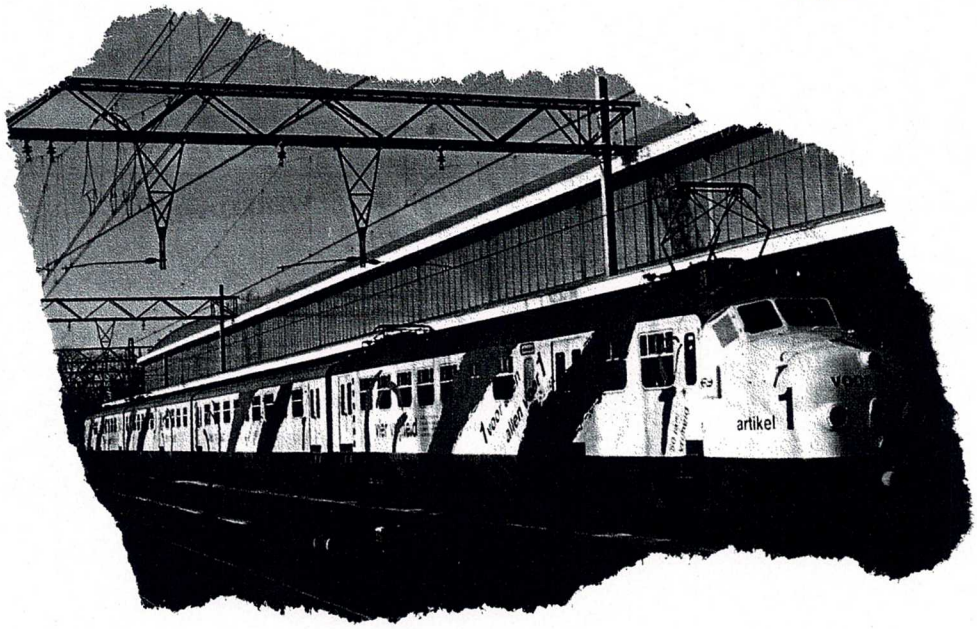
*ontbijt
*lunch
*pannekoeken: vruchten, spek, kaas, stroop of jam.
*vruchtenvla

TYDEN WOENSDAG.

Zaterdag 5 augustus.

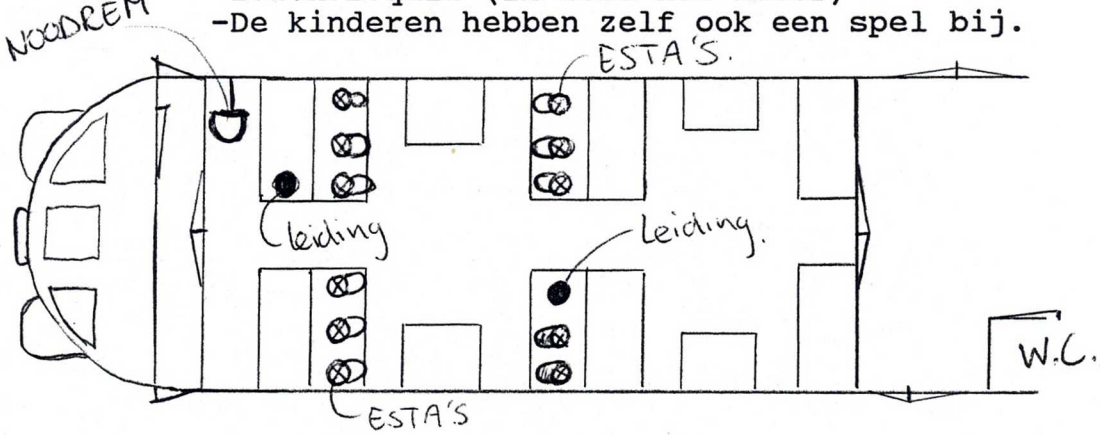
10:00u Vertrek van af het kerkplein met de auto naar het station in Eindhoven. Hiervoor hebben we drie ouders nodig die rijden met de auto. Met iedere auto gaat een man leiding mee.
Ook wordt er een brief aan de ouders gegeven met het adres en telefoonnummer voor noodgevallen.

ERIC



11:00u Nu vertrekt de trein van het station naar Maastricht. Deze mogen we niet missen.
In de trein proberen we twee vierzitsbanken te krijgen die langs elkaar staan.

Onder de reis kunnen we verschillende spelen doen zoals:
- -Quiz uit het quizboek FRANK
- -Kwartetten
- -Onderuit (Jozé)
- -I.W.A.B.quiz (ik weet het beter)
- -De kinderen hebben zelf ook een spel bij.



12:00u We komen aan met de trein in Maastricht en stappen uit. We zorgen dat we bij elkaar blijven anders raken we misschien iemand kwijt.

Aan de voorkant van het station begint de tocht die de leiding heeft gekregen. Hier wordt nogmaals afgesproken dat we bij elkaar blijven omdat we dwars door de stad moeten. Er is wel tijd om ergens even te rusten maar niet te lang.
De tocht zit in de bijlage.

13:00u We komen aan op de blokhut waar we eerst ons brood op eten met iets te drinken. Ook zetten we onze horloges één uur terug.

12:30u Dit is kamptijd. We gaan onze slaapspullen klaarleggen en daarna spreken we af, door middel van een rondleiding, waar de kinderen wel en waar ze niet mogen komen.
Niet in het staflokaal, in de keuken zonder corvee, verder dan de trap in de gang boven, wc op de trap, speelplaats achter de muur, over de schuttingen en op straat zonder leiding.
Wel in de slaapzaal, speelzaal, wc onder bij de ingang en speelplaats.

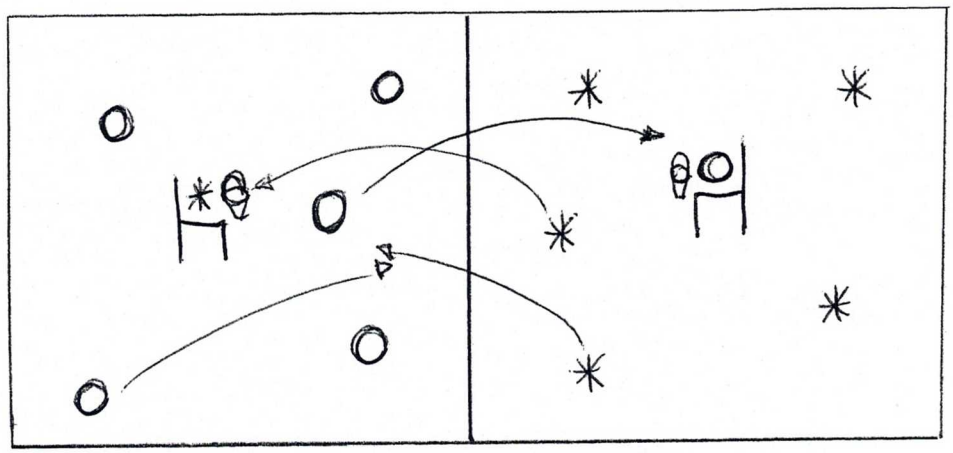
ERIC

13:00u Watertikkertje PIM
Alle esta's hebben een bekertje water behalve een en deze is tikker. De tikker probeert iedereen zijn water om te gooien. Als iemand geen water meer in zijn beker heeft is deze ook tikker.

13:30u Pop maken PIM
Omdat Jozé en Natasja er niet zijn en we ze erg missen maken we van hun een pop uit karton. Deze poppen worden aangekleed en er worden foto's op het hoofd geplakt zodat ver te herkennen zijn.

14:00u Oud Maastrichts burenruzie spel FRANK
Het veld wordt met krijt op de tegels getekend zodat we er de hele week gebruik van kunnen maken.

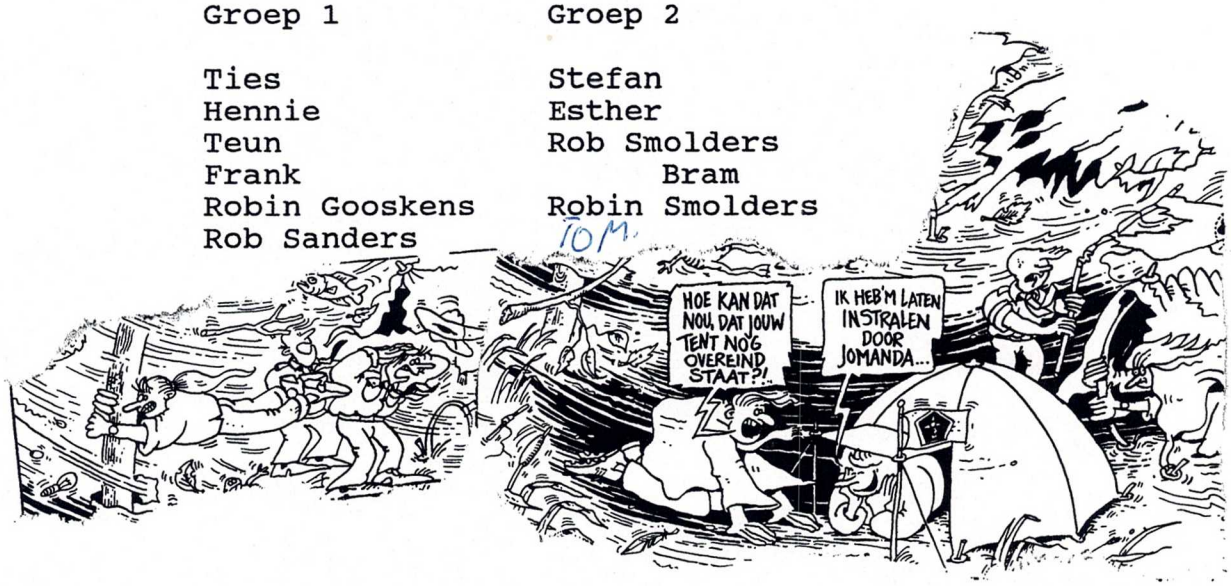
In ieder vak staat een team met in het midden daar van een stoel waar op een tegen stander staat met een emmer in zijn hand. Er worden balletjes in het spel gebracht die vanuit het eigen veld in de emmer gegooid moeten worden. De tegen partij mag de balletjes proberen tegenhouden maar als ze in de emmers zitten mag men er niet meer aankomen.



* groep 1
O groep 2

15:00u Hutten bouwen ERIC
In iedere hoek van speelplaats wordt een hut gebouwd. Er worden twee groepen gemaakt die een hut gaan bouwen en versieren. Ook hoort er bij de hut een schild met de naam van de groep.
Materialen om de hutten te bouwen zijn doeken, parasollen en touwen. De schilden maken we van karton en verf of stiften. Ook kan men op de tegels tekenen met krijt.

Groep 1	Groep 2
Ties	Stefan
Hennie	Esther
Teun	Rob Smolders
Frank	Bram
Robin Gooskens	Robin Smolders
Rob Sanders	TOM



17:00u Smokkelkwartet PIM

Bij iedere hut + extra post liggen attributen die door de tegen partijen meegenomen kunnen worden. In totaal zijn er van ieder attribuut 4 in het spel. Iedere speler mag per keer een attribuut meenemen naar de eigen hut of post. Als er bij een hut of post 4 de zelfde liggen is dit een kwartet en mag niemand er meer aankomen. Er mag maar een persoon per groep lopen de rest moet wachten tot de andere terug is.

17:30u Omdat er een kerkdienst is en we niet in de blokhut mogen zijn gaan we, vóór het eten buiten het record uur houden. Dit uur komt iedere dag na het eten en corvee terug.

FRANK

We moeten zorgen dat alle nodige spullen buiten zijn en er niemand naar binnen hoeft!!!!!!!!!!!

Record uur

Het record boek ligt op tafel en men mag daar een spel uit kiezen. Ook mag men zelf een spel uitkiezen en vragen aan de leiding of er een lijst van gemaakt kan worden. Van ieder spel komt er een lijst aan de muur te hangen waarop men zijn naam mag zetten als men te voorganger heeft verslagen. Men mag de naam van de voorganger dan ook door strepen. Op het einde van de week worden de beste in het boek genoteerd.

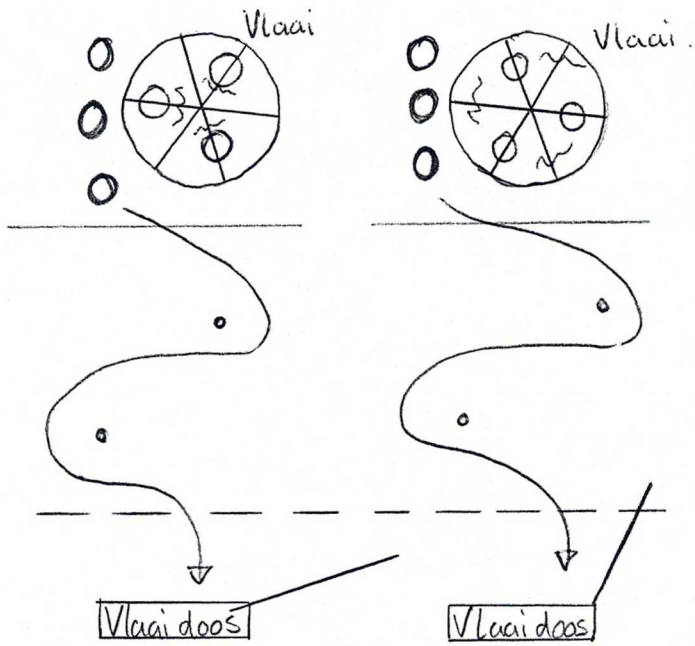
19:00u Eten + corvee + blunderezel ERIC

Het corvee gebeurt in de groepjes zoals die bij het hutten bouwen waren.

Voor het corvee wordt het kamplied geïntroduceerd.

20:30u We gaan een avond wandeling maken om de omgeving te verkennen. Onderweg doen we spelen om het lopen te breken. In het Waldeckpark doen we op een veld **slagbal**. Hier vinden we een zwerver die onderdak zoekt voor de nacht. Daarna lopen we door de stad richting de blokhut. Ergens in de stad proberen we een veldje te vinden waar we het **limburgse vlaaien spel** spelen. Na het spel verteld de zwerver dat hij zijn geheugen kwijt is en niet weet hoe hij heet en waar hij vandaan komt. Hij weet wel dat hij iets in Maastricht aan het doen was maar niet wat. Hij vraagt of hij bij ons mag slapen.

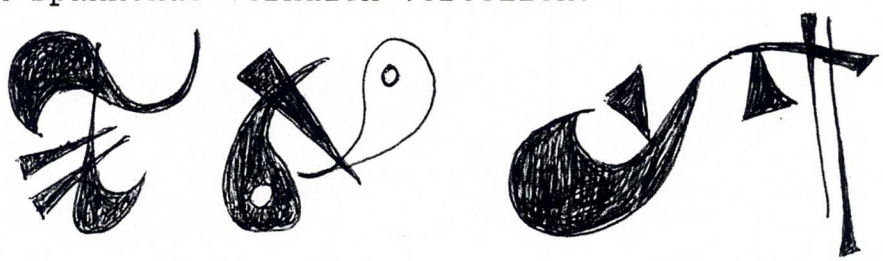
Limburgse vlaaien spel PIM
Dit is een estafette met vlaaipunten. Deze punten moet men (met hindernissen) naar de vlaaien dozen brengen. De vlaaien moeten wel op de juiste manier in de doos gelegd worden zodat alle vruchten netjes passen.



22:00u Terug op de blokhut waar we eventueel nog een kampvuur kunnen maken met iets te drinken.

ERIC

Bij dit kampvuur kunnen we zingen, black magic, chinees tellen, ik geef jou een hand jij geef...., en spannende verhalen vertellen.

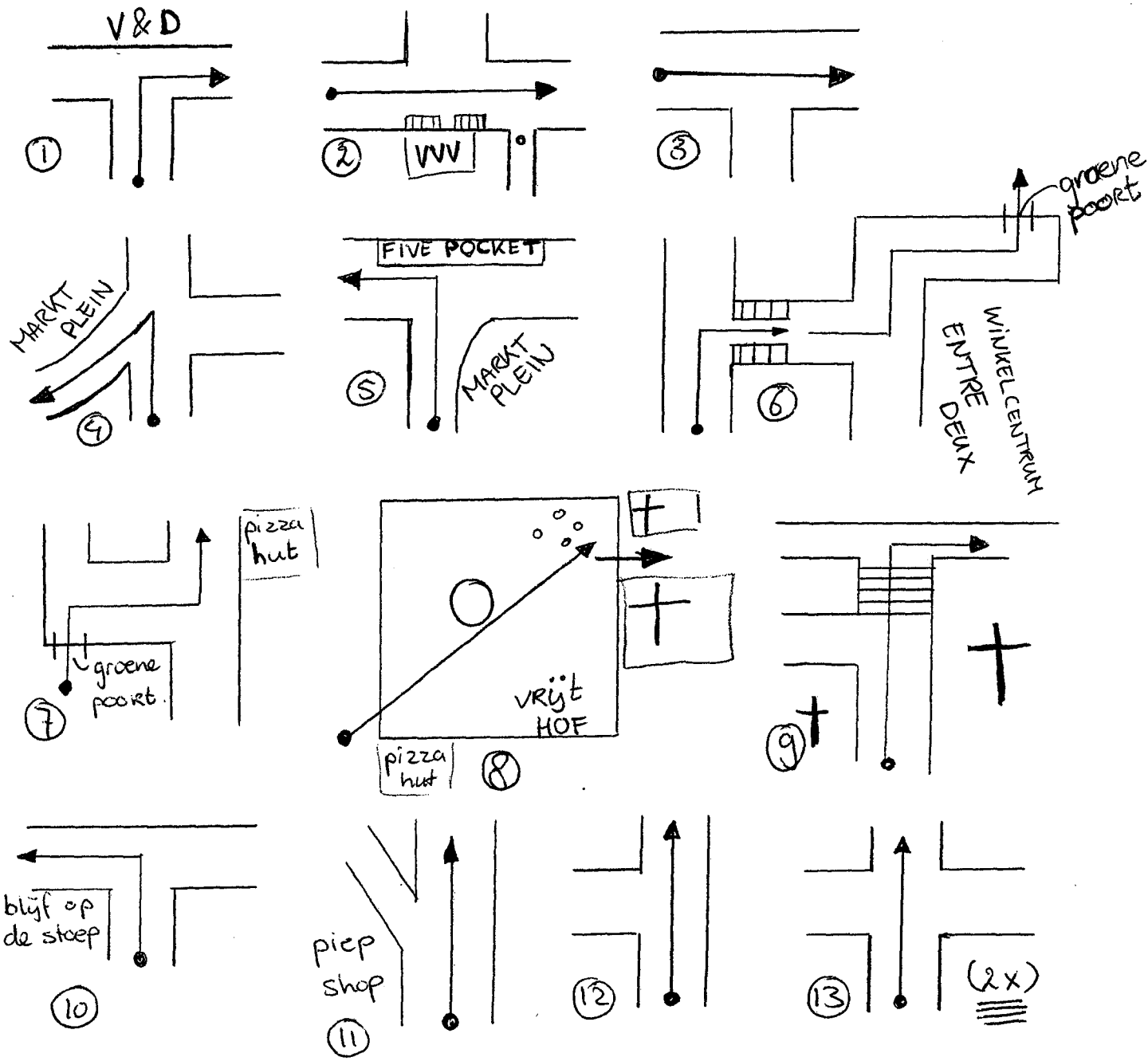


23:00u Wassen, plassen, handen wassen, tanden poetsen en naar bed.

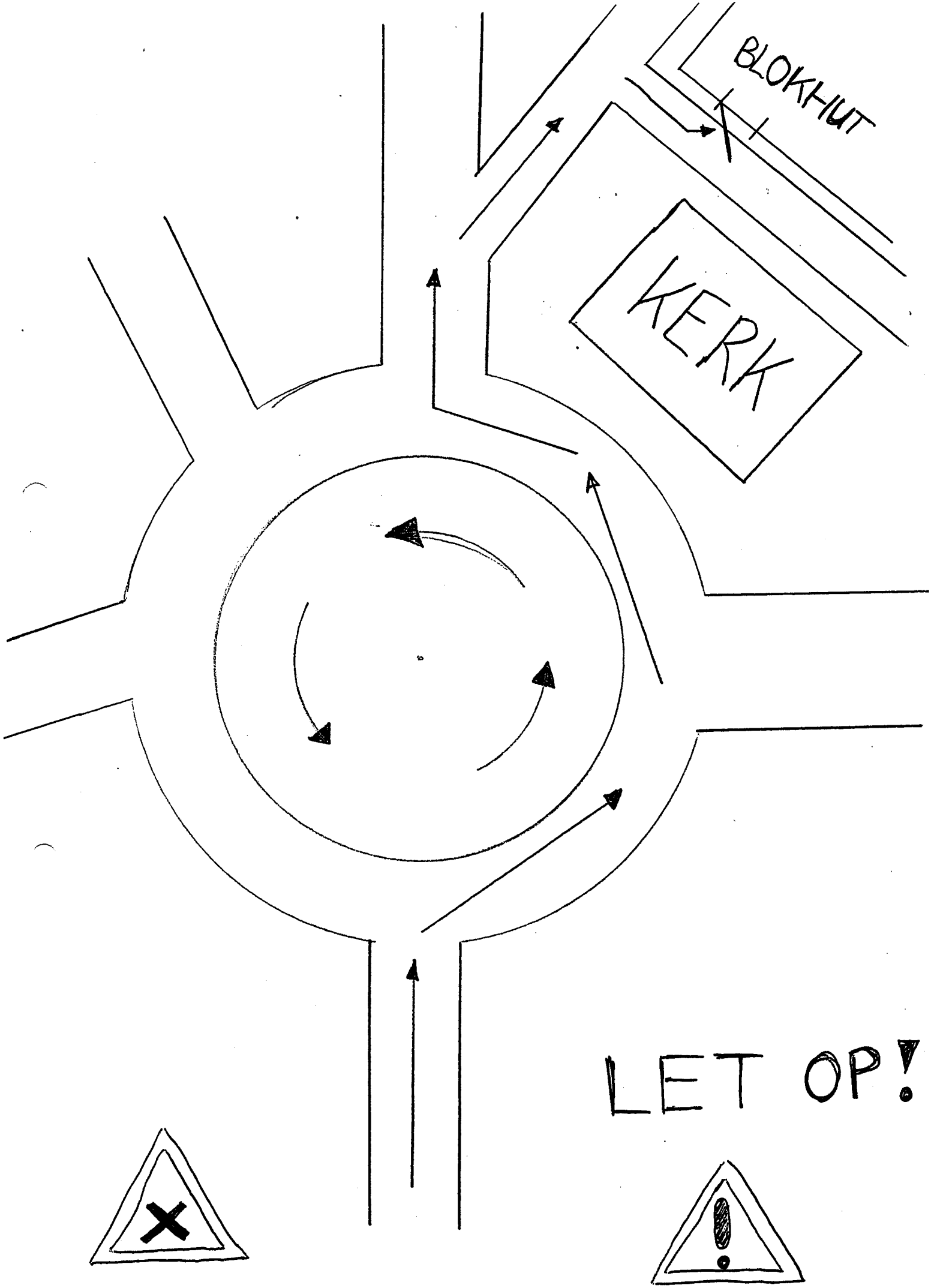
TOCHT NAAR DE BLOKHUT

Welkom in Maastricht. Jullie bevinden je nu op het station van waar deze tocht begint. Deze tocht gaat dwars door de stad dus let goed op het verkeer en blijf bij elkaar!!!!

- Loop het station uit aan de voorkant en de Stationstraat in.
- De stationstraat blijven volgen.
- Nu wordt het de Wycker Brugstraat.
- Blijven volgen tot aan de brug. Steek de Maas over met de brug!!!!
  (St.Servaasbrug)
- Blijf rechtdoor lopen tot aan de V&D.



Veel succes.


BLOKHUT
KERK
LET OP!

Materiaal: Brief ouders met route omschrijving enz... → ERIC
Quiz boek (trein)
Onderuit (Jozé trein)
Papier en pennen. (trein) } FRANK
Kwartet (trein)
Tocht (trein) ERIC
plastic bekers
zwerver kleding
Grote kartonnen
krijt
doeken
parasollen PIM
touw
zwerver spullen (sokken, broeken, enz. alles 2*)
verhaal zwerver
Plunjezak
blunder ezel ROBIN Smolders
Kamplied
puzzels limburgse vlaaien + dozen PIM
saté prikkers ERIC

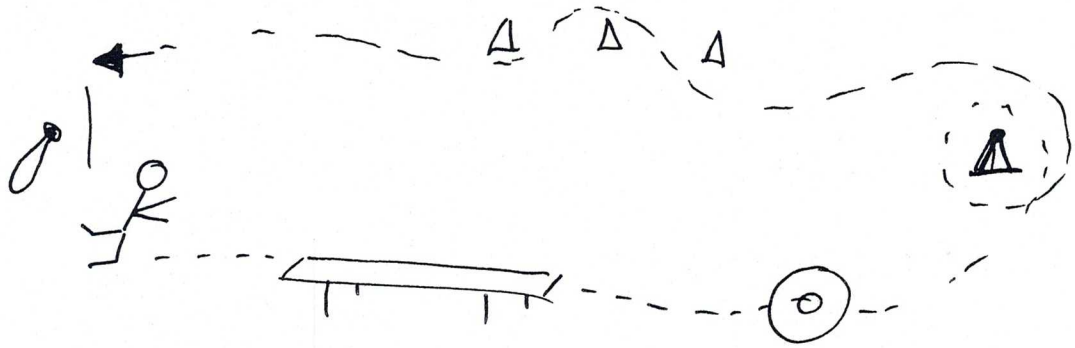
KAARTJE SCHRIJVEN
voor de Vechturen

Zondag 6 aug. FRANK

7:30 Opstaan, ontbijt en corvee.

8:30 (9:30 echte tijd) Vertrek naar 1 verdieping lager ERIC
"DE KERK" (collecte geld).

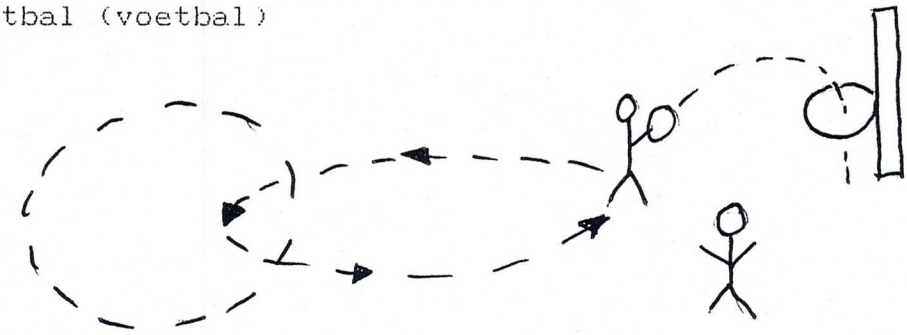
9:30 (10:30 echte tijd) Einde mis. PIM
Dweilhockey we hebben 2 groepen alle kinderen krijgen een nummer maar wel zo dat in beide groepen een nummer 1 zit en een nummer 2 enz. in het midden ligt een dweil en 2 trekkers een leider roep een nummer en het kind met dat nummer rent naar voren pakt de trekker en probeert de dweil met de achter kant van de trekker de dweil in de goal van de tegenpartij de duwen.



10:00 Slagbal met hindernissen.
2 Ploegen een veldpartij en een slagpartij een kind slaat de bal en onder weg komt komt hij allerlei hindernissen tegen zoals over een bank lopen, slalomen, onder een balk door kruipen enz. Maar onderweg kan hij getikt worden of als de bal al gebrand is, is het van partij wisselen. Dan word de veldpartij, slagpartij en slagpartij wordt veldpartij. MAT ?

11:00 Basketbal (voetbal)

ERIC



Een partij mag gaan scoren maar moet eerst met de bal in de cirkel zijn geweest. Als de bal door de tegenpartij afgepakt wordt moeten deze ook eerst naar de cirkel en dan scoren.

11:30 In stap voetbal. FRANK
We begin met 1 tegen 1 en de gene die scoort heeft een punt. Maar de tegen partij mag dan iemand kiezen die mee gaat spelen. Als er weer gescoord wordt mag de andere

partij iemand kiezen.

12:30 Eten en corvee. FRANK

14:00 We vertrekken naar de stad om meer over de zwerver te weten te komen. Dit doen we doormiddel van een tocht. (speurtocht 3 vvv) Deze begint op het vrijthof. (2 groepen met leiding) PIM

14:30 Begin tocht

We gaan langs de maas ranja drinken en een balspel: jagerbal: 2 kinderen zijn de tikkers en moeten proberen zo snel mogelijk de andere kinderen te tikken met een bal ben je getikt langs de kant. Zo gaat het spel door net zolang tot ze iedereen hebben getikt.

Iedereen is tikker bal: alle kinderen staan in het veld er komt een bal in het veld alle kinderen mogen proberen elkaar af te gooien met de bal. Ben je getikt dan moet je langs de kant gaan zitten zijn er drie afgetikt mag 1 van terug in het veld.

BELANGRIJK, VERY IMPORTANT: Hier vinden we spullen van de zwerver en een aanwijzing. ERIC

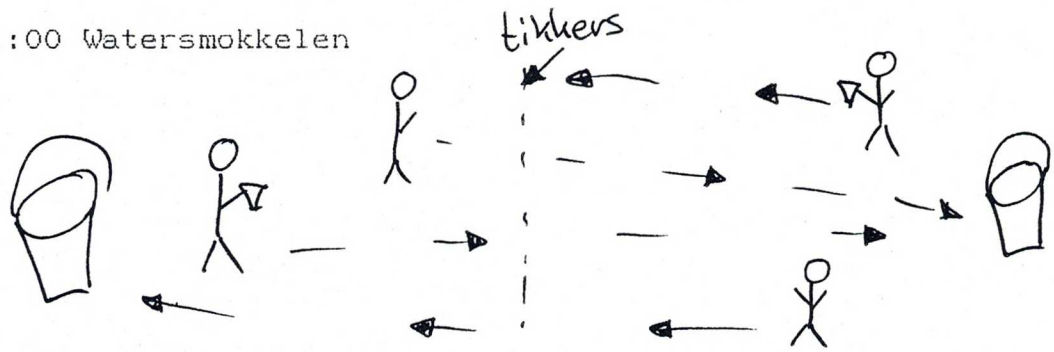
17:30 Einde tocht.

18:00 Terug op de blokhut dus eten en corvee. FRANK

19:30 Record uur (ladder competitie) De kinderen mogen elkaar uit dagen om zo te proberen boven op de ladder te komen. Door elkaar bv. uit te dagen met springtouwen, sprintje trekken enz.

20:30 We gaan naar het Weldeck park omdat we daar de zwerver hadden gevonden en hij zich misschien nog wel iets kan herinneren.

21:00 Watersmokkelen PIM



Bekertjes water overbrengen maar onder weg staan tik kers.

22:30 Terug naar de blokhut.

23:00 Thee drinken + koekje bij het kampvuur.

23:30 Wassen, plassen en naar bed.

Maandag

~~8:00~~ 7:00 Opstaan, ontbijten en corvee.

~~9~~:00 We gaan een warme trui zoeken omdat we deze in de grotten nodig hebben. Daarna vertrekken we naar de Luikerweg 71 waar het verzamelpunt is voor de grotten.

~~10~~ 9:30 We moet nu aanwezig zijn op de Luikerweg. Vanaf hier vertrekken we onder begeleiding van het VVV naar de grotten.

11:00 Bezichtigen van de grotten.

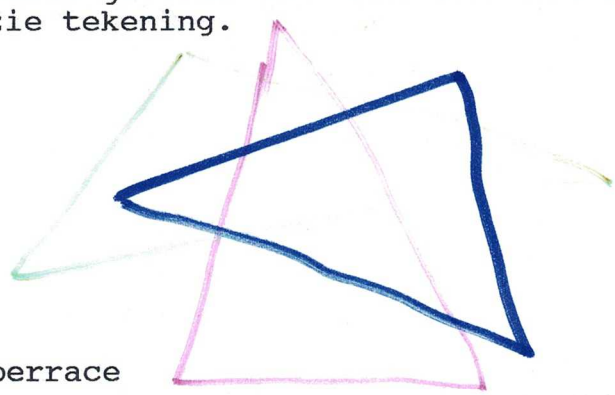
12:00 We gaan tevoet terug naar de blokhut waar we gaan eten.

14:00 Sportmiddag in drie groepjes van 4

5 minuten wisseltijd en 15 minuten per spel

Spel 1: Donker zien

Omdat we 's avonds naar den duivels grot gaan en het in de grot donker is gaan we een spel doen waarbij je de weg in het donker moet vinden.
Een kind is geblinddoekt en de andere helpt hem de route af te leggen door aanwijzingen te geven. De route wordt gevormd door een touw met een bepaalde kleur zie tekening.



Spel 2: Oberrace

Als de zwerver iets nieuws heeft gevonden wat hij wil hebben dan moet hij dat weg brengen zodat het niet opvalt. Dus net als een ober want daar let niemand op.

Spel 3: Kruiwagen race zonder wagen

Parcours afleggen met levende kruiwagen.

Spel 4: Vuilniszak sjouwen.

De zwerver draagt alles mee in een vuilniszak en die kan soms heel zwaar zijn.

Spel 5: Flesjes race

Omdat de zwerver al zijn spullen in een keer mee moet nemen moet hij soms rare sprongen maken. Met een flesje tussen de benen moet men water over brengen en daarbij mag je je handen niet gebruiken.

15:40 Drie posten spelen: De posten zijn
* pijl en boog schieten
* kogelstoten
* vis happen (bak water met snoep)

16:15 Ranja drinken met iets lekkers.

16:30 Op de kaart van Maastricht gaan we de duivels grot opzoeken en een plan maken hoe we daar kunnen komen. Op de kaart staat niets aangegeven van een duivels grot. 1 van de leiding besluit om het bij de buren te gaan vragen en komt terug met een punt op de kaart.

17:00 Labirint op papier. In dit labirint zitten monsters die te verslaan zijn door een opdracht goed te vervullen.

18:00 Eten en corvee

19:30 Record uur

20:30 Op en neer rijden naar de duivels grot. De oudste kinderen worden als eerste weg gebracht tot een eind voor de grot en lopen er naar toe. De andere groepen worden tot aan deze groep weg gebracht en lopen mee tot aan het zandpad want daar wachten we tot iedereen er is.

21:15 Aankomst bij de duivels grot. We gaan de grot onderzoeken en vinden spullen die van de zwerver zijn geweest. Ook vinden we hier aanwijzingen van het kwaad dat tegen de zwerver is. (Brief)

We doen bij de grot nog een spel en gaan daarna terug naar de blokhut. Zelfde methode als de heen weg alleen in omgekeerde volgorde zodat de jongste al in bed liggen als de oudste aankomen.

23:00 Wassen, plassen (niet over de vingers), en naar bed.

Materiaal: Geld voor grotten Fl 65,=
Blinddoek
Drie touwen met verschillende kleuren
Dienblad
Vuilniszak met gewichten (jute zak)
Pijl en boog
Kogel
Snoep Drijfbaar
Ranja
Labirint + opdrachten
Brief zwerver

KAARTJES KOPEN VOOR WO.

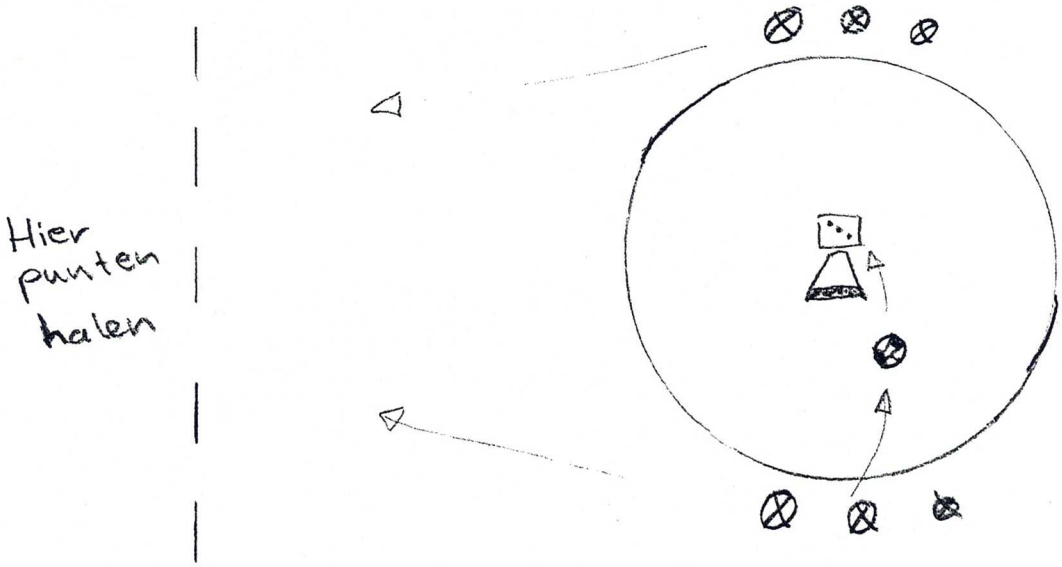
Dinsdag:

8:00u Opstaan, ontbijt en corvee. FRANK

9:00u We gaan naar het fort dat vlak bij de blokhut is omdat we gisteren aanwijzingen vonden die verwezen naar dit fort.
We gaan dit fort doorzoeken en vinden spullen van de zwerver met een boodschap. (In oud Nederlands)
Ook ligt hierbij een paspoort met een foto van de zwerver. Het jaartal en land van afkomst is niet meer te lezen. PIM

10:00u Omdat we nu toch in het fort zijn kunnen we hier best wat spellen spelen.

ERIC Teerlingbal
Er staat een cirkel op de grond. In de cirkel staat een pion. Op deze pion wordt een dobbelsteen gelegt. Aan twee kanten van de cirkel staat een groep. Niemand mag de cirkel betreden. Men moet de dobbelsteen van de pion af stoten door middel van een bal. Als de dobbelsteen op zes valt moet de groep die de punten heeft gegooid naar een bepaalde lijn lopen de andere partij moet deze groep proberen te tikken. Voor ieder persoon die over de lijn komt is er een punt behaald. Als er één wordt gegooid moet die groep de tegenpartij tikken. Voor ieder persooon dat getikt wordt krijget men een punt.



11.30u ? BALSPEL FRANK
Er staat een vierkant op de grond met in het midden een bal. Aan iedere zijkant staat een groepje waarvan iedere esta genummerd is. De nummers worden afgeroepen en men moet proberen om de bal over hun eigen lijn te krijgen. Als dit lukt heeft men een punt en zijn de andere nummers aan de beurt.
(dweilhockey)

12:00u Eten + corvee.

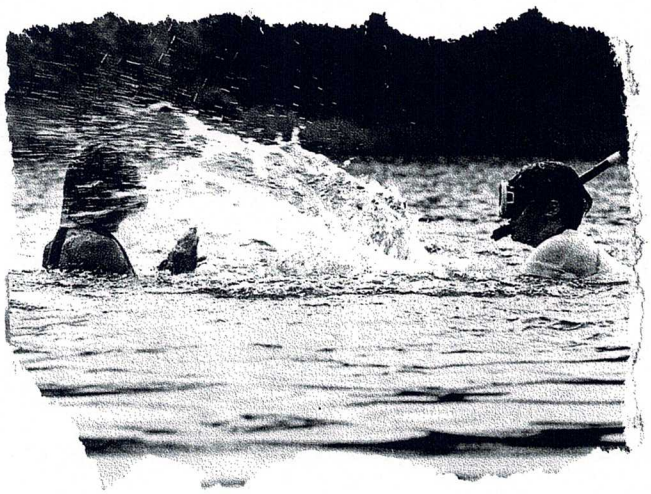
13:00u Mijnen spel:
De groepen beginnen bij de hutten. Vandaar kunnen ze bij een centrale post mijnen halen en die bij de tegenstander in de hut leggen. (Afgeven aan de leiding) Men mag ook mijnen die in jou hut gelegd zijn meenemen en bij de tegenstander leggen. Als er in een hut meer dan 10 mijnen liggen kan men geen voet meer verzetten of men staat op een mijn. Dus de eerst volgende van die partij die binnen komt laat de boel ontploffen. Wie blijft het langst ongedeerd.

PIM

Naar het zwembad lopen.

14:30u Zwemmen bij de camping De Douseberg.
We nemen allemaal zeep en shampoo mee zodat we ons goed kunnen wassen. Er is immers geen douche op de blokhut.

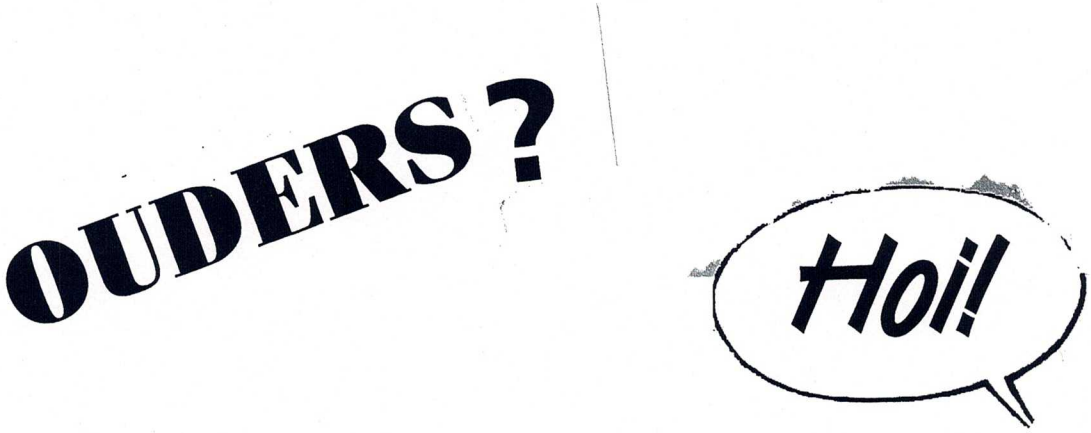
ERIC



16:00u Terug naar de blokhut wandelen.
(De kookstaf mag met de bus om eten klaar te maken)

16:30u Terug op de blokhut gaan we kaarten maken om naar huis te sturen. Hierop schrijven we natuurlijk hoe leuk het is in Maastricht. En dat de ouders van harte welkom zijn op vrijdag avond.

ERIC



17:00u Eten + corvee. (Heel vroeg omdat we op tijd naar bed moeten om de volgende dag er vroeg uit te kunnen)

18:30u Record uurtje. FRANK.

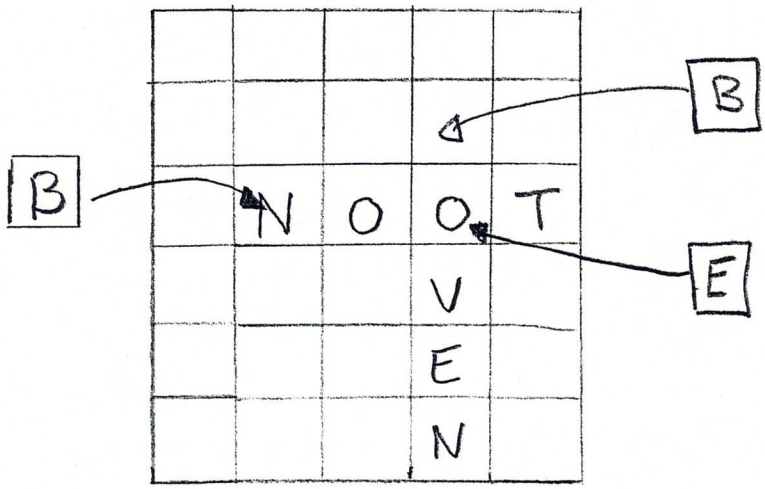
19:30u We gaan overleggen hoe we er achter kunnen komen waar de zwerver vandaan komt. Er zijn allerlei mogelijkheden maar de leukste is om dit uit te vogelen op de Wereld Jamboree. We besluiten er de volgende dag heen te gaan maar dan moeten we wel op tijd naar bed. We moeten erg ver reizen en dus vroeg uit de veren. We maken ook naam kaartjes om op te spelden voor op de Jamboree. (Naam, groepsnaam, plaats en Jozé + terrein naam)

ERIC

20:00u Spel: Woordstapelen

PIM.

We gaan dit spelen in het fort. Er zijn posten met een leiding die kaartjes heeft. Men moet deze kaartjes halen en naar de centrale post brengen. Ondertussen kan men wel getikt worden en moet je je kaartje af geven. Op de centrale post mag men met de kaartjes woorden leggen. Men mag ook letters gebruiken die er al liggen. Deze letters mogen niet verlegd worden maar men mag wel een andere letter er op leggen. BV. : NOOT als men op de N een B legt heeft men BOOT. Voor ieder goed woord krijgt men een punt. Er mag horizontaal en verticaal gelegd worden.



21:00u Flessenvoetbal. FRANK.
Iedereen krijgt een bierflesje/bekertje gevuld met water. Deze worden verspreid over het veld en moet deze beschermen tegen de aanval van de tegenstander. Er is een bal in het veld waarmee de flesjes om gespeeld moeten worden.

21:30u Pissen, Bidden en naar bed. (vroeg op)

MATERIALEN:

Spullen zwerver + boodschap
paspoort T PIM
pion
dobbelsteen
voetbal
lint
mijnen - PIM
strippenkaart (bus)
karton voor kaarten

Naamkaarten Jamboree - ERIC
Kaartjes met letters
Flesjes - FRANK
Gebetje -

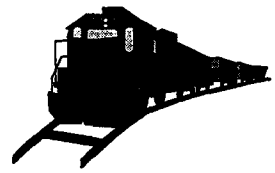
REGELS
MAGAZINE

Woensdag.

<u>De tijden die hier zijn vermeld zijn de echte tijden en niet de kamp tijden.</u>

5.00
Opstaan,ontbijt en corvee. De leiding heeft de avond er voor al gezorgd voor een luchpakket.

6.00
Aanlopen naar het centraal station en kopen daar kaartjes (Zie bijlage).

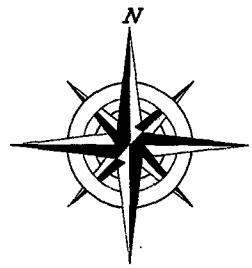


"Welke trein zullen we pakken de eerste of de tweede?"

6.27
Opstappen in de intercity naar Utrecht. In de trein doen we spelletjes, vertellen we sterke verhalen aan elkaar, maken we lol, doden we de tijd en slapen we nog een beetje na.

Spelletjes voor in de trein:
- De reis spelletjes die de kinderen zelf meegenomen hebben.
- De kranten kwis.
- Kranten meppen met verschillende nationaliteiten.
- Hints.
- Wie ben ik?
- Raadsel verhalen die Eric wel kent.
- Misdaad raadsels.
- Kaarten en kwarteten.

8.29
We komen aan in Utrecht en moeten overstappen in de stoptrein naar Harderwijk.We moeten kijken op welk perron deze trein komt.

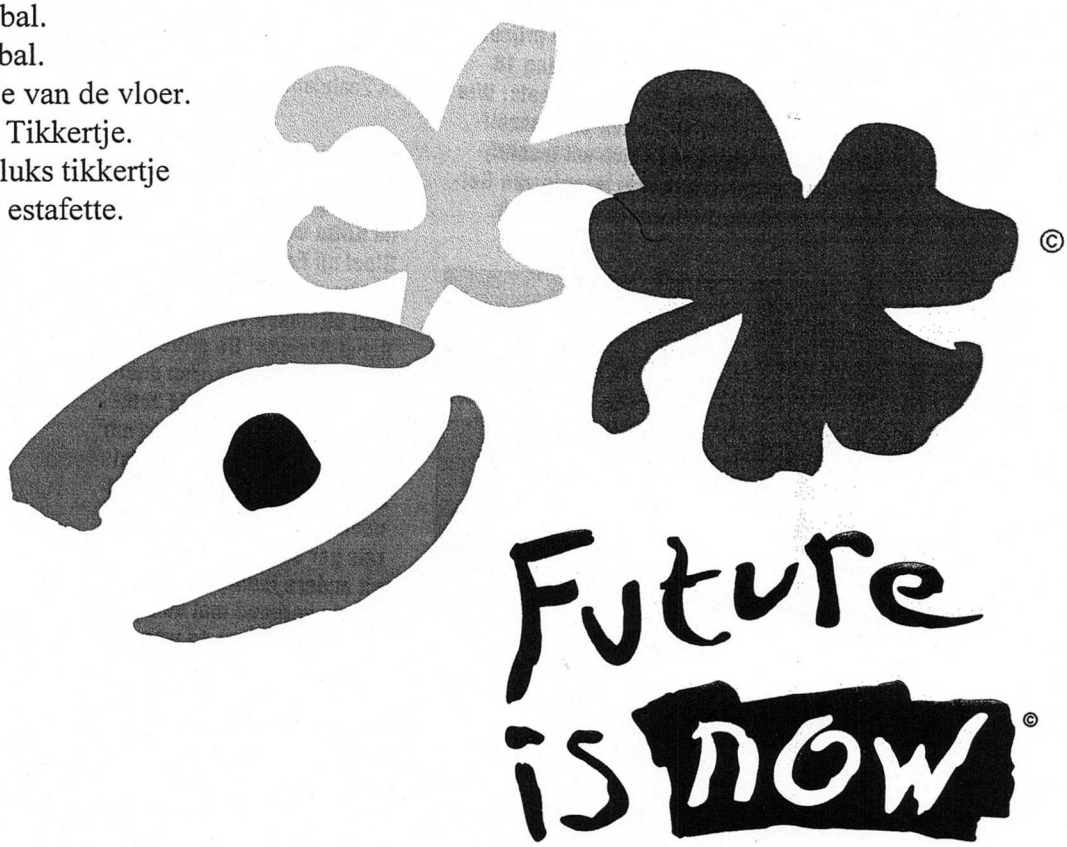


8.55
De trein naar Harderwijk vertrekt.

9.39
Aankomst in Harderwijk. Hier moeten we de bus naar de Wereld Jamboree nemen.

Op de Wereld Jamboree aangekomen kijken we onze ogen uit, spelen we mee met spelletjes die voor ons georganiseerd zijn en kijken we of we Jozé zien. Op subkamp 11 hebben we hier veel kans op. Als er even niets te doen is spelen we een van de volgende spelletjes:

- Trefbal.
- Poortbal.
- Jagerbal.
- Voetje van de vloer.
- W.C. Tikkertje.
- Ongeluks tikkertje
- Rond estafette.



12.00
Picknicken en uitrusten.

12.30
Op de Wereld Jamboree strikken we mensen die mee helpen aan het verhaal. We vragen in verschillende talen en zelfs in gebaren taal of ze weten uit welk land het paspoort van de zwerver komt. Niemand weet dit, behalve een wat oudere man die verteld dat hij vroeger bij de gemeente heeft gewerkt en dat hij daar zo'n paspoort heeft gezien en dat het paspoort ontzettend oud is. Hij blijkt uit Nederland te komen en het paspoort en de zwerver dus ook.

17.00
Friet eten en met de bus terug naar Harderwijk.

17.50
Stoptrein, die om 18.38 in Utrecht aankomt, vertrekt.

19.04
Intercity naar Maastricht vertrekt.
Als de kinderen heel moe zijn laten we ze met rust, anders spelen we de spelletjes van de heen reis. Als de zwerver opzoek is naar wat lekkers in zijn plunje zak, vindt hij een brief. In deze brief staat dat hij de opdracht heeft om de toekomst te redden. Dit moet hij doen door een monster te verslaan dat de toekomst opslokt. Hij krijgt deze opdracht van een achter neef en op de brief staat de datum: ***Vrijdag 7 augustus 1636.***

21.04
Aankomst in Maastricht en het begin van een moeizame wandeltocht terug naar de blokhut.

21.30
Op de blokhut aangekomen drinken we nog wat en gaan dan na het plassen, wassen en tandenpoetsen uiterst vermoeid naar bed.

21.31
Het is muisstil.

Materialen:

- Heel groot luchpaket.
- 1½ kinder Wereld Jamboree kaartjes.
- 5 Volwassen Wereld Jamboree kaartjes.
- Een bal.
- Opdracht, brief aan zwerver.
- Het paspoord van de zwerver.
- Strippekaart voor de bus.
- Geld.

Bijlage.

Kosten van de treinreizen.

Eindhoven - Maastricht ; Zaterdag 5 Augustus.

11 railrunners	11 x 2.50	= ~~27.50~~ 30.00
3 Volwassenen waarvan twee met O.V.	2 x korting	= 29.50
	1 x normaal	= ~~24.75~~ 49,40
	----------	+
	Totaal	= ~~81.75~~ 108,90

Hierbij moeten we wel iemand zoeken die bij ons hoort want eigenlijk mag je maar drie railrunners meenemen.

Maastricht - Harderwijk - Maastricht.

11 railrunners	11 x 2.50	= ~~27.50~~ 30,00
5 volwassenen, meermans dagkaart		= 150.00
	----------	+
	Totaal	= 177.50 180,00

Donderdag

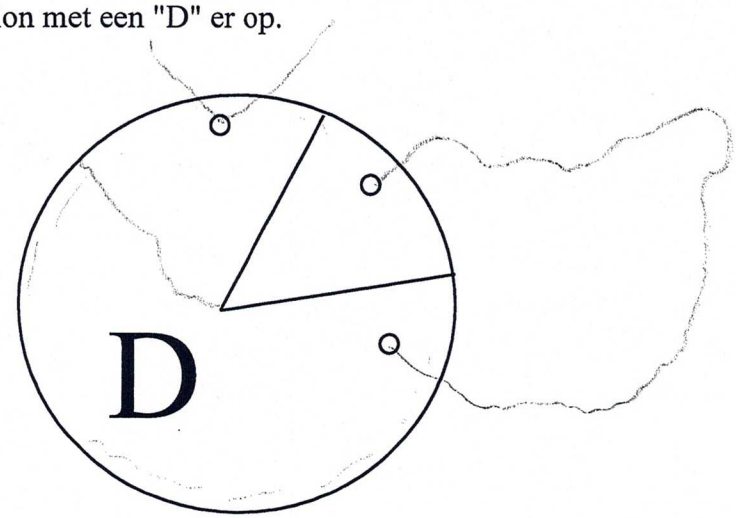
Brieven verklaren

8.00 uur
Opstaan , ontbijt en corvee.

Door KLAP TEGEN HOOFD

PIM

9.30 uur
De zwerver verteld dat hij zijn geheugen weer terug heeft . Hij weet dat hij in Maastricht was om 13 mensen te zoeken die zijn verhaal geloofden. Hij heeft deze mensen nodig om het monster te verdrijven. Hij weet ook nog dat iedereen een speciale medaillon nodig heeft om uit de handen van het monster te blijven. De medaillon (zie tekening) ziet er als volgt uit: Een ronde schijf (van een boomstam) met daar een schijfje uit dat weer vast zit met een kralen koord. De schijf bestaat uit drie felle kleuren het daarop een letter. Als je alle letters in de juiste volgorde legt staat er: "**De toekomst is nu**". De kinderen weten dit nog niet. De zwerver had al een medaillon met een "D" er op.



FRANK

11.30 uur
We gaan naar de verdedigings werken. Omdat hier vroeger veel strijd is geleverd om Maastricht te verdedigen gaan we hier Stratego spelen. Met Maarschalk, Majoor, Generaal, Kapitein, etc.

12.30 uur
Eten en corvee. Eventueel picknick.

ERIC

13.30 uur

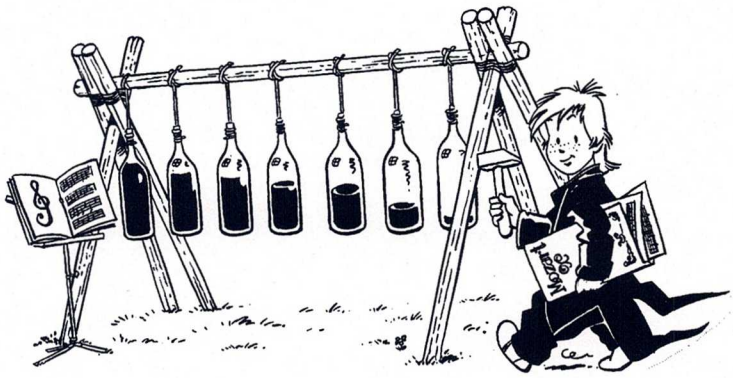
Het monster is allen te verslaan als je niet laat zien dat je bang voor hem bent. Dit spel is er voor om je angst te overwinnen. Alle Esta´s staan hierbij in een kring met hun handen op hun rug en één staat er in het midden en heeft een ballon met water. Hij gooit deze ballon naar iemand in de kring maar hij mag ook een schijnbeweging maken en de ballon niet gooien. Als de persoon uit de kring zijn handen naar voren doet om de ballon te vangen, is hij af. Als de ballon wel gegooid is en hij is gevangen dan mag degene die gevangen heeft in het midden.

14.00 uur

2 90-min

Voor bereiding voor de bonte avond. In groepjes worden er stukjes voorbereid die vrijdagavond opgevoerd worden. Hiervoor mogen ze ook spullen maken die ze nodig hebben.

FRANK



16.00 uur

Naar de speeltuin "Fort Willem". De entree hiervoor is voor zowel volwassen en als voor kinderen fl 1,-

PIM

18.00 uur

Eten en corvee. Daarna "Esta Book of records".

ERIC

19.30 uur

Omdat het monster niet altijd in de grot is moeten we hem eerst kwaad maken zodat hij te voorschijn komt. Het monster wil niet dat de toekomst doorgaat dus is hij met de toekomst kwaad te maken. Dus schrijven de Esta´s in groepjes van drie een verhaaltje over henzelf in de toekomst. We gaan daarna oefenen met de medaillons en we ontdekken de volgorde van de letters.

HENRY?
CORINE.

PIM

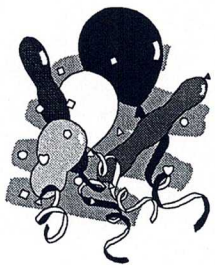
20.30 uur

We gaan naar de grot. In de grot lezen we onze toekomst verhalen voor. Plotseling horen we mysterieuze muziek en het monster doemt op. Hij heeft en fakkel bij zich die hij voor de grot zet. Hij gaat zelf achter de fakkel staan. Als hij te voorschijn komt doen we snel onze zaklampen uit zodat hij ons niet ziet. We steken de medaillons in elkaar en roepen: "**De toekomst is nu**". Hierdoor verschrompelt het monster en het enige dat van haar overblijft is zijn mantel, staf en fakkel. We zijn voor eeuwig van hem verlost en de toekomst is veilig gesteld. We rapen voorzichtig de achter gebleven spullen op en nemen deze mee terug naar de blokhut.

22.00 uur

Feest! Op de blokhut houden we een groot overwinningsfeest me lekkere hapjes. Eventueel barbecue.

ERIC.



24.00 uur

Plassen, wassen en moe maar voldaan naar bed.

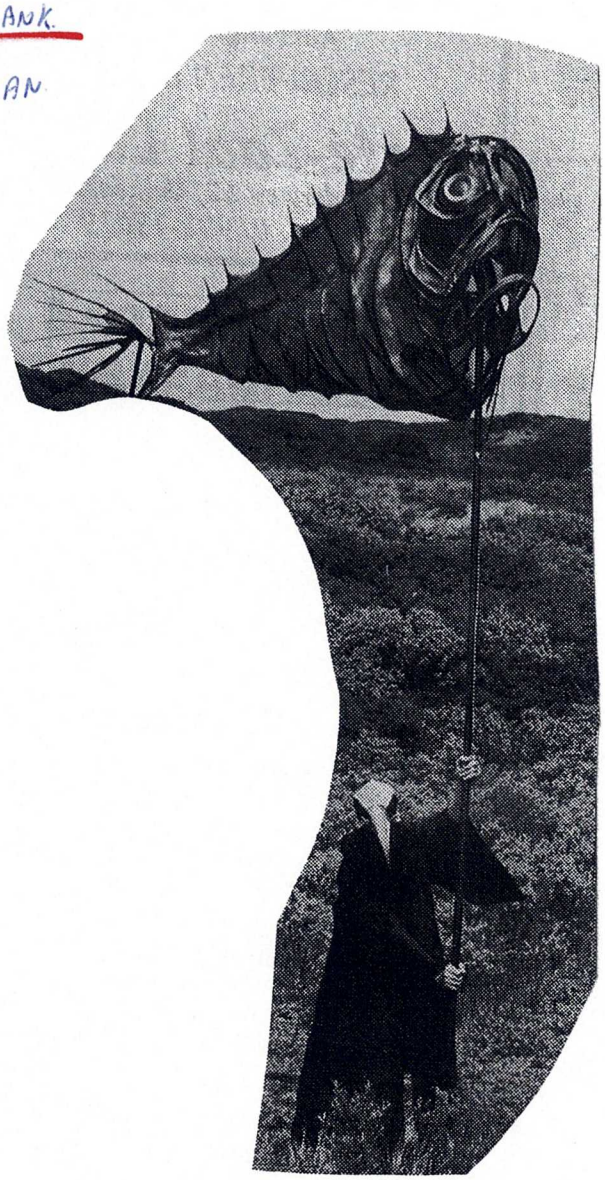
Materialen:

- 14 ronde houten schijven. ERIC
- Figuurzagen.
- Verf.
- Branders.
- Spijkers plus plankje.
- Touw.
- Kralen.
- Boormachine met boor.

PIM

- Stratego kaartjes en vlaggen. FRANK
- Ballonnen. ERIC
- Verkleedkleren.
- Hobby materialen.
- Monster kleren. => ERIC.
- Fakkel en melkpoeder. => PIM
- Cassette recorder met batterijen. FRANK.
- Bandje met mysterieuze muziek.
- Barbecue. 2X. => FRAN.
- Houtskool.
- Vlees, saus en groenten.

"MONSTER KLEREN"



Vrijdag

8.30 opstaan, ontbijt en corvee

9.30 Slaapplaatsen opruimen, spullen opruimen. Pim.

10.00 De kinderen bedenken iets voor het afscheid van Joop van Gils welke met de opening afscheid neemt. Dit laten we door de kinderen zelf bedenken waarin ze hun gedachten over hem laten zien. Eric

11.00 In drie groepen de ouderavond voorbereidingen afmaken en repeteren en verbeteren en .....
Tijdens deze onderneming maken we tevens de kado's voor de snotneuzen die we na het kamp bij de Scouts dumpen!
Kinderen die klaar zijn mogen op hun medaillon een vlaai schilderen met de inscriptie "ESTAKAMP 95 MAASTRICHT"

12.30 Eten en corvee

13.30 Record halfuur!! !! !

14.00 Zwemmen.

17.00 Eten en corvee

18.30 Spelletjes en voorbereidingen ouderavond.

19.00 Ouderavond Frank.

Dit zijn de brieven die we van dag tot dag vinden en telkens weer een nieuwe aanwijzijng bevatten over hoe we het monster moeten verslaan en waar we een nieuwe brief zouden kunnen vinden. De brieven zijn in een oud handschrift op geel papier geschreven.

Brief 1. Zondag

Avenir 11 Februari 1636

Hierbij deel ik U meeder,
er dreigt een groot gevaar aan uwer zijde.
Den oorzaak heb ik noch niet achterhaald,
Waneer ik den toedracht heb achterhaald
bericht ik U weder,

Brief 2. Maandag

Avenir 23 maart 1636

Hierbij bericht ik U weder,
het uw dreigende gevaar verschuilt zich achter Florens 13 Batavia.
Het kan het daglicht niet verdragen.
Daar en meeder verschuilt het zich onder den aardkorst.
Gezegend zeit U alle.
Tot nader bericht,

Brief 3. Maandag

Avenir 14 april 1636

Hierbij bericht ik U nader.
Al heeft het haast niet bestaan,
het heeft Het Bastion Der Stadhouder verslaan.
Ik maak mij hier door grote zorgen.
Ik schrijf U binnekort , misschien wel morgen,

Brief 4. Dinsdag

Avenir 28 april 1636

Het is nu laeter dan morgen.
De bevolking heeft de angst massaal doorstaan,
het kwaad was hier door zo waer verlaen.
Natuurlijk bericht ik U weder,

Brief 5. Woensdag

Maestricht 7 juni 1636

NADER BERICHT!

Door een circel van medalions is het kwaad verslagen.
Maar door het voortijdig breken van de ketting vrees ik
dat dit slechts van tijdelijke aard is.
De in de medalions gegraveerde letters waren:

T MINSSOEKEUDT

{De volgende tekst is in een ander handschrift geschreven}

Om de door mijn vrind vergaarde informatie niet verloren te laten gaan,
heb ik ze in dit kistje bij elkader gedaen.
Ik hoop dat wie dit vindt de moed heeft om het kwaad voor eeuwig te verslaan

Ontleg van de brieven.

Uit al deze brieven blijkt dus dat de zwerver, bij een van zijn zoektochten naar eten, een kistje is tegen gekomen met al deze brieven daar in. Hij heeft de brieven gelezen en omdat hij niets te verliezen had, heeft hij geprobeerd het kwaad te verslaan. Om meer te weten te komen over het kwaad heeft hij alle plaatsen uit de brieven bezocht. Maar hierbij was hij zo dom om telkens een brief te verliezen. De persoon die alle brieven heeft ontvangen had zelf niet de moed om het monster voor goed te verslaan. Avenir is de plaats waar de brieven schrijver woont maar dit betekent ook "Toekomst" in het Frans...

Uit de brieven blijkt ook :

1. Dat je met minstens 13 personen moet zijn. (13 letters op de medalions) Toevallig zijn we met 12 kinderen plus de medalion van de zwerver maakt dat 13.
2. Dat je geen angst mag tonen.
3. Dat er een circel van medalions nodig is.
4. "Florens 13 Batavia" dit is een positie op de kaart van Maastricht (F 13 B) waar zich Den Duvels grot bevindt.
5. Dat op deze plaats het kwaad zich op houdt.