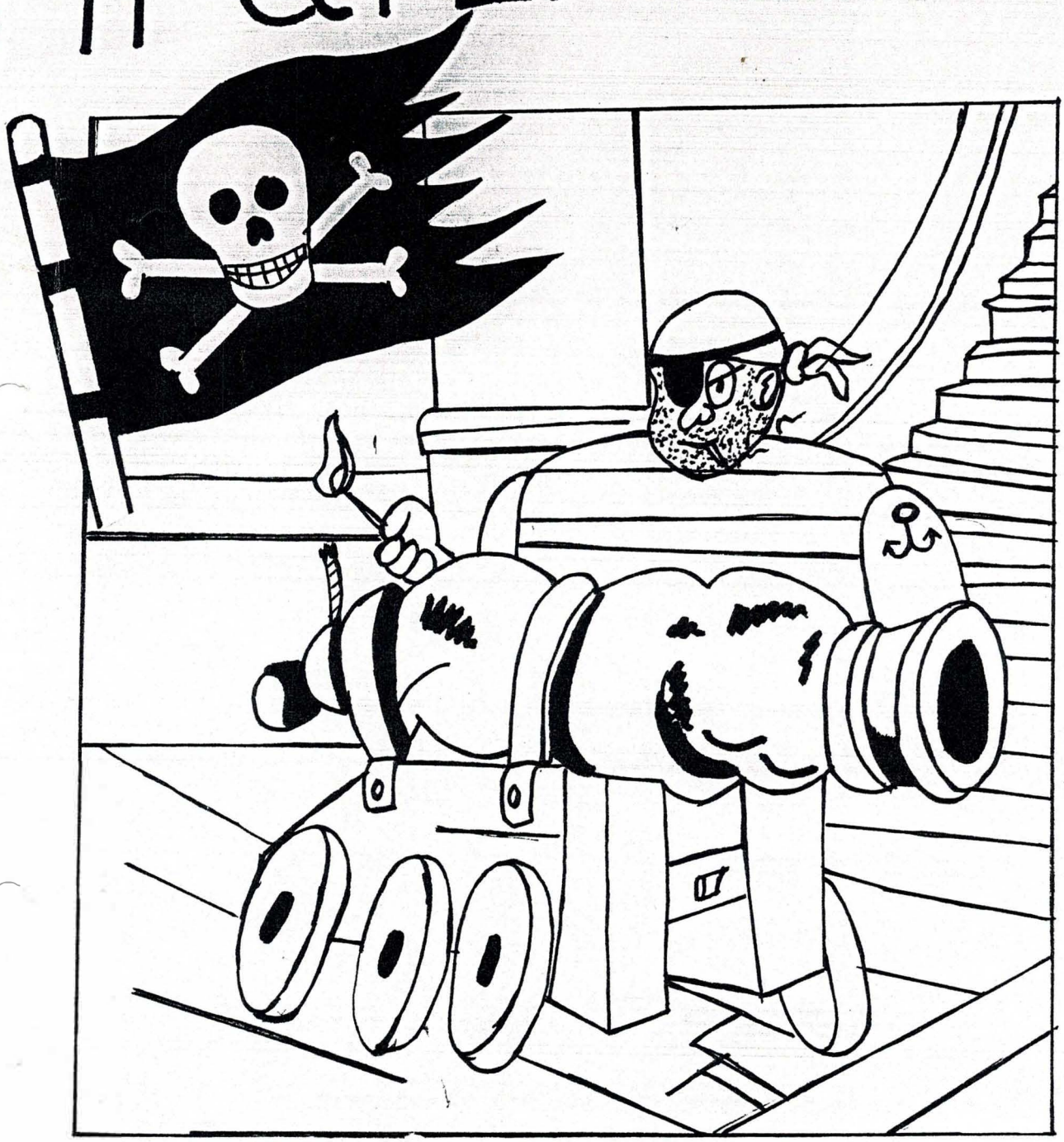
piratenkamp



10 t/m 17 aug

1996

aarle-rixtel

Frank

Beste ouders,

De Esta's en hun leiding zijn begonnen aan hun jaarlijks avontuur ergens in een ander dorp. Om de thuis blijvers te laten weten waar we zijn schrijven we u deze brief.
In deze brief staat het adres, telefoonnummer voor noodgevallen en een route beschrijving voor de ouderavond.

Na een week lang de meest spannende dingen te hebben beleeft is het altijd weer fijn de ouders terug te zien. Jullie worden dan ook op vrijdag 16 augustus om 19:00 uur verwacht op ons kamp adres voor een leuke en gezellige afsluiting van het kamp. Deze avond zal ongeveer tot 20:00 uur gaan duren. Daarna kunnen alle Esta's weer naar huis om lekker te slapen.

Het adres is: **Scouting Riethoven**
Jan van Rixtelstraat 30a
5735 GA Aarle-Rixtel

Het telefoonnummer waarop wij te bereiken zijn in geval van nood is: **0492-383333**

Het is voor de Esta's en Leiding altijd leuk om tijdens het kamp een kaartje van thuis te ontvangen.

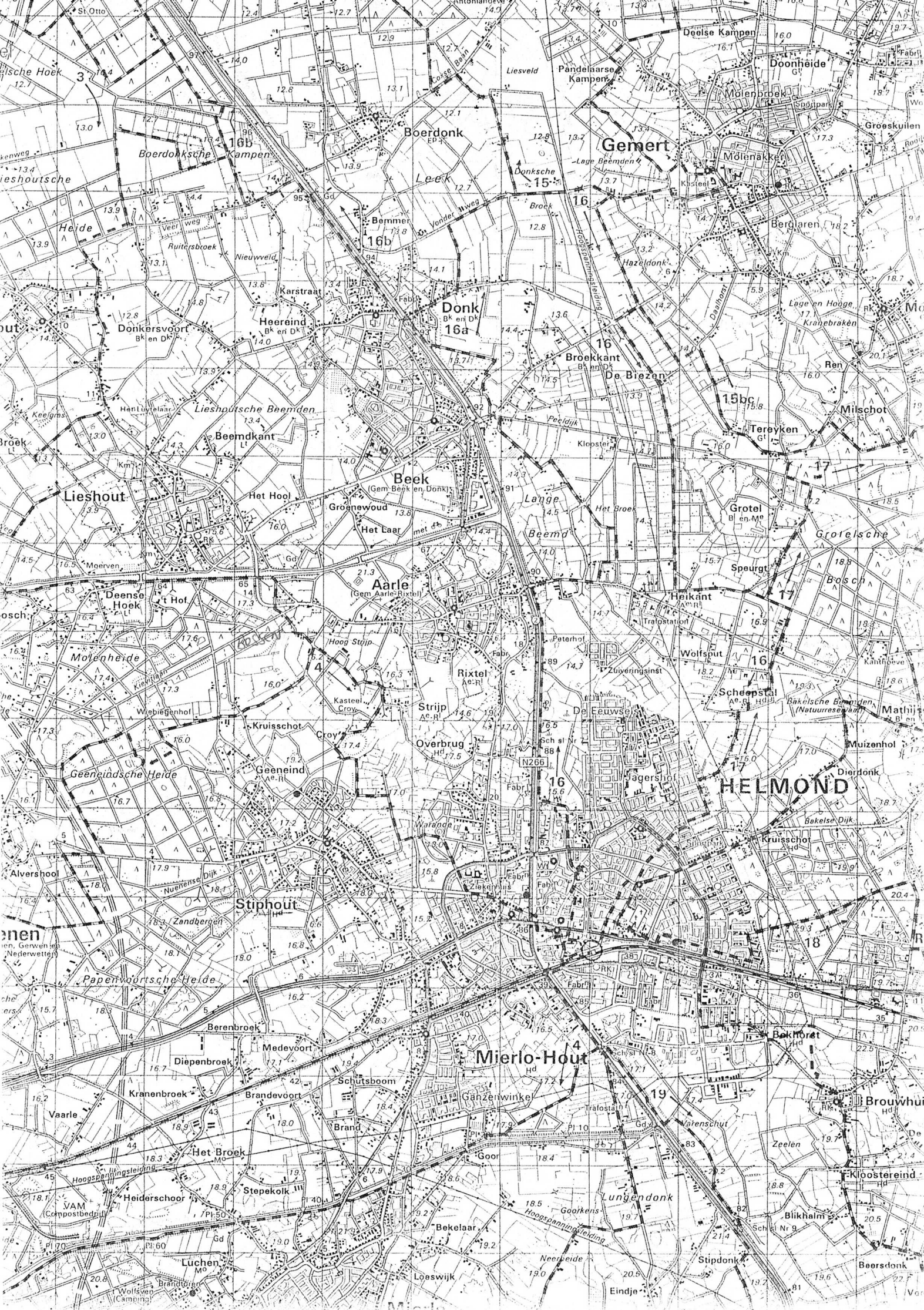
Hoe komen we bij de blokhut:

- Rij naar Aalst (Motel Eindhoven)
- Ga hier de snelweg op richting Venlo (A67)
- Venlo aanhouden
- Afrit 35, Someren / Lierop / Helmond, de snelweg af
- Linksaf richting Helmond
- Volgen tot voorbij Helmond langs het kanaal (± 10 km)
- Afslag Aarle-Rixtel links (VANAF HIER HANGEN ER PIJLEN)
- Weg volgen en 3e straat links
- 3e straat rechts
- 200 meter verder in deze straat is rechts de blokhut

Wij hopen dat we weer een geweldig kamp kunnen maken en hopen u dan ook vrijdag met spannende verhalen te kunnen ontvangen.

Met Scouting groeten,

De Estaleiding


Gemert
Boerdonk
Donk
Beek
(Gem Beek en Donk)
Aarle
(Gem Aarle-Rixtel)
Lieshout
Stiphout
Mierlo-Hout
HELMOND
Deelse Kampen
Doonheide
Molenbroek
Sportpark
Groeskuilen
Molenakker
Kasteel
Berglaren
Pandelaarse Kampen
Liesveld
Boerdonksche Kampen
Leek
Donksche
Lage Beemden
Broek
Bemmer
Veerweg
Ruitersbroek
Nieuwveld
Karstraat
Heereind
Bk en Dk
Donkersvoort
Bk en Dk
Broekkant
Bk en Dk
De Biezen
Hazeldonk
Daalhoort
Lage en Hooge
Kranebraken
Ren
Milschot
Tereyken
Gf
Klooster
Peeldijk
Lieshoutsche Beemden
Beemdkant
Lf
Keelgms
Hentlunelaar
Broek
Km
Het Hool
Groenewoud
Het Laar
Lange
Beemd
Het Broek
Grotel
Bl en Me
Grotelsche
Speurgt
Bosch
Moerven
Gd
Deense Hoek
't Hof
Heikant
Ae-Rl
Trafostation
Peterhof
Hoog Strijp
Molenheide
Kiewitlaan
Wolfsput
Zuiveringsinst
Rixtel
Ae-Rl
Scheepstal
Ae-Rl
Hd
Bakelsche Beemden
(Natuurreservaat)
Mathijs
Kasteel Croy
Strijp
Ae-Rl
Weebiegenhof
Kruisschot
Croy
De Eeuwse
Overbrug
Hd
Muizenhol
Geeneindsche Heide
Geeneind
Ae-Rl
N266
Jagershof
Dierdonk
Bekelse Dijk
Kruisschot
Hd
Warande
Alvershoot
Nuenense Dijk
Ziekenhuis
Zandbergen
Papenvoortsche Heide
Berenbroek
Medevoort
Diepenbroek
Bekhoret
Hd
Schutsboom
Kranenbroek
Brandevoort
Ganzenwinkel
Vaarle
Brand
Trafostation
Varenschut
Brouwhuis
Zeelen
Goor
Het Broek
Mo
Hoogspanningsleiding
Stepekolk
Heiderschoor
VAM
(Compostbedrijf)
Kloostereind
Hd
Lungendonk
Goorkens
Blikhalm
Bekelaar
Neerbeide
Stipdonk
Beersdonk
Luchen
Mo
Loeswijk
Eindje
Wolfsven
(Camping)
Brandtoren

Menu lijst:

Elke dag ontbijt en lunch, behalve op Zaterdag.
Alle gerechten bereid door de scheepskok.

Zaterdag:

- Tomatensoep
- Aardappelen
- Sperziebonen
- Worst
- Sinaasappel

Zondag:

- Soep
- Nasi + ei
- Yoghurt met vruchten

Maandag:

- Soep
- Aardappelen
- Erwtjes en worteltjes
- Varkenslapje
- Vanillevla

Dinsdag:

- Soep
- Spaghetti
- Appel

Woensdag:

- Barbecue met frikadel, spek, worst, sla, komkommer, wortels, brood, mayo en curry

Donderdag:

- Soep
- Aardappelen
- Rode kool
- Gehaktbal
- Vla

Vrijdag:

- Friet
- Vruchtenvla

Bijlage: Indeling van de fietsgroepjes.

Groep 1.

Kinderen:
Yoshi de Bont
Kimberly Aarts
~~Jeroen Rovers~~
~~Daan Sanders~~
Frank Smolders
Teun Jacobs

Begeleiders:
Silvia Sallearts
Tonnie Gooskens

Groep 2.

Kinderen:
Marrit Cardinaal
Neeltje Antonis
Rob Smolders
Dave Kuylaars

Begeleiders:
Jozé van Herk
Eric van Selst

~~Opmerking: Later komt Teun Jacobs bij dit groepje. (Bij spelletjes).~~

Groep 3.

Kinderen:
Bram Smets
Tom Esser
Robin Gooskens
Nick Corver

Begeleiders:
Henry Willems
Frank van Bakel

(1)
TOM
FRANK
KIMBERLY
ROBIN

(2)
BRAM
YOSHI
NEELTJE
NICK

(3)
ROB
DAVE
TEUN
MARRIT

Piraten lied

Kom mensen luister naar dit lied
wat er in waterland is geschied.

In waterland woonden man en vrouw,
zij zwoeren elkaar eeuwige trouw.
Ook een piratenbos was daar,
Het waren 25(?) piraten bij elkaar.
De kapitein sprak de rest die zweeg,
we roven heel dat kamp daar leeg.

Ref:
de hond werd wakker en de gans sloeg aan
jappadiedadieda
heel het kamp ging naar de maan
jappadiedadieda
het was een herrie en de hel brak los
jappadiedadieda
en men riep riep riep.....
daar zijn de piraten van de zee zee zee

pompiedompiedom pom pom 4x

De piraten klommen vakbekwaam
alras door het wc-raam.
Jantje die daar net op zat
verdween van schrik door 't brillegat.
Hij kon niet zwemmen dat was dom,
helaas zo kwam Jantje om.

Ref.

Het recht dat kreeg toen zijn beloop,
de piraten werden opgeknoopt.
de kapitein riep"ik heb berouw"
te laat hij hing al aan het touw.
Dat was het eind van die schavuit,
en nu is het liedje uit.

Ref.

De moraal nu van dit lied
als je naar de wc gaat:
vergeet je zwembroek niet...

eerste fietsroute

VRIJDAG SPULLEN IN PAKKEN

Zaterdag 10 augustus

ERIC + BRIEF OUDERS + FIETSTOCHT

9.30 uur
Verzamelen op het kerkplein in Riethoven voor het begin van een fantastische week. We laden onze spullen in de vrachtwagen. Ons hart klopt vol van verwachting. De ouders krijgen het volledige adres, een routebeschrijving en een uitnodiging om op vrijdagavond hun kroost weer in ontvangst te nemen.

10.00 uur
Vertrek van de eerste fietsgroep. Als belangrijke bagage hebben we ons eigen lunchpakket, ranja, een appel en natuurlijk snoepjes meegenomen. De indeling van de fietsgroepjes staat in de bijlage.

PIM GAAT MET DE AUTO MET DE VRACHTWAGEN MEE EN ZORGT VOOR RANJA.

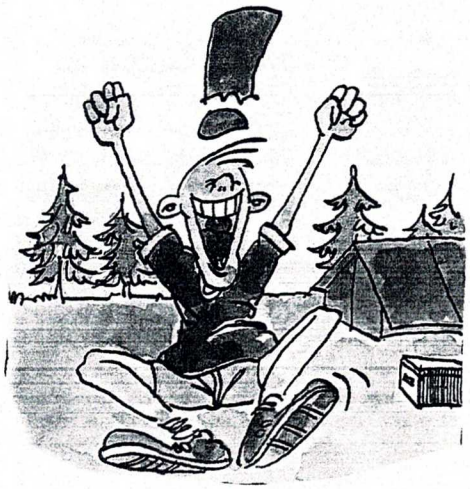
10.30 uur
Het laatste fietsgroep moet vertrokken zijn. Tijdens de tocht mag er af en toe best gestopt worden om leuke dingen te bekijken, een snoepje uit te delen, uit te rusten enz.

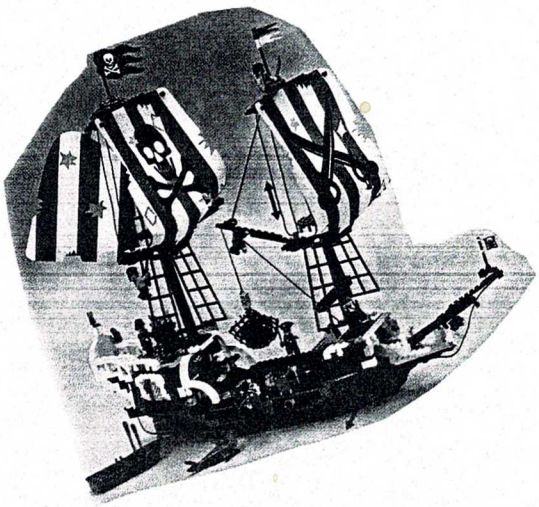
12.00 uur
Alle groepjes houden afzonderlijk een lunchpauze en natuurlijk rust.

12.45 uur
Einde van de lunch-, speel- en rust-pauze en dus terug op de fiets en door fietsen.

16.30 uur
We verzamelen op het verzamel punt. Hier krijgen we lekkere verse ranja. Omdat we al zover gefietst zijn dat we de tijdsgrens zijn overschreden, zetten we allemaal ons horloge een uur terug. Het is nu dus **15.30** uur.
In afwachting van de groepjes die verdwaald zijn, spelen we de volgende balspellen:

- Jagersbal
- Poortvoetbal
- Iemand is 'm niemand is 'm

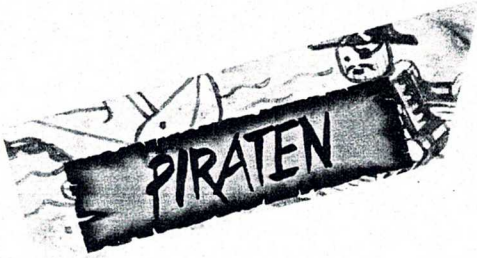


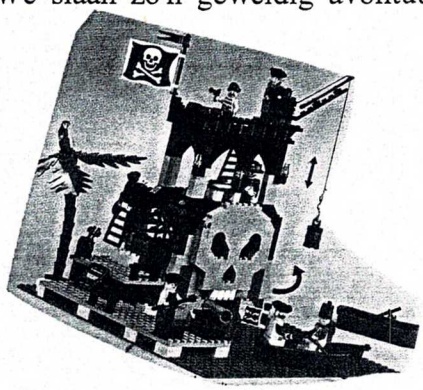


16.15 uur

Als alle groepjes binnen zijn en we zijn al even aan het spelen wordt het spel onderbroken door een PIRAAT! De piraat blijkt best aardig te zijn. Hij verteld ons dat hij de kapitein is van een stelletje piraten en dat hij Kapi heet. In Aarle-Rixtel leven namelijk al eeuwen lang piraten. Zij zijn over gebleven van een heel oude piraten familie. Hun ouders hebben aan hun doorgegeven dat er ergens in Aarle-Rixtel een schat verborgen ligt. Maar deze schat is zo geheimzinnig en zo goed verborgen dat geen mens weet waar deze schat ligt. En ook al heeft niemand ooit een schatkaart gezien, toch gelooft iedereen dat de schat ergens in Aarle-Rixtel ligt. Anders zouden de piraten immers al lang verdwenen zijn.....

De kapitein nodigt ons uit om samen met hem mee te gaan en de piraten te helpen met het zoeken naar de schat. Maar wel op de voorwaarde dat we de gebruiken van de piraten aanleren en we gehoorzamen aan de Kapitein en zijn kornuiten. We slaan zo'n geweldig avontuur natuurlijk niet af en gaan met hem mee.





HOOFD DOEKEN TOMKLEDEN OMKLEDEN.

16.30 uur

Aangekomen op de blokhut leggen we onze slaapspullen klaar. Daarna gaan we naar de grote zaal waar we tegen de achtergrond van een mooie schildering kijken naar een entertainment show van de Kapitein en zijn kornuiten. In deze show wordt gerept, toneel gespeeld, enz.
Voor een exacte uitwerking van deze show, kijk je in de bijlage. KAMPLIED

TUEUN. PIM. SILVIA.

17.00 uur

Eten. Na het eten wordt de dommedaris uitgereikt aan degene die de grootste blunder van de dag heeft begaan. Hier na leggen we de werking van het corvee uit. We maken gebruik van een nieuwe schijf met de typische piraten benamingen. Op deze schijf staan dus de namen van de corveeërs. FRANK MET TONNIE MENULIJST.

Normale benaming	Piraten benaming	Naam van deze corveeërs
Keuken	Kombuis	Koksmaatjes
W.C.	Schijthuis	Kielhalers
Eetzaal	Het dek	Dekzwabbers
Buiten	De zee	Green peace
Slaapzaal	Kooi	Geen corvee
Invalide W.C.	Kajuit	Geen corvee

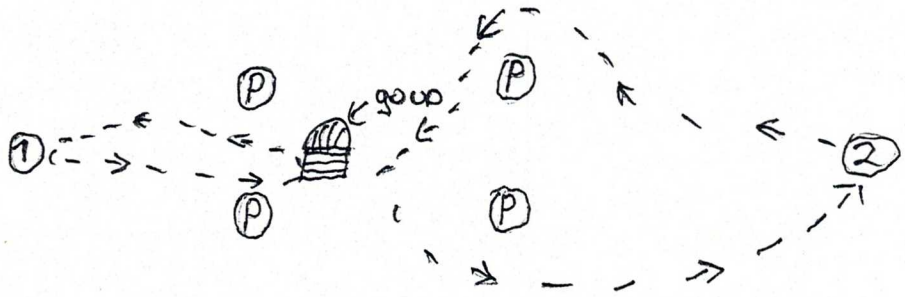
18.30 uur

Tijd voor het Esta book of records. Gedurende deze week spelen we elke dag na het eten een uurtje Esta book of records. Op een grote rol behang die we binnen tegen de muur hangen houden we de records van deze week bij. Aan het einde van de week worden de beste records bijgeschreven in het Esta book of records. ERIC

FRANK

19.30 uur
De piraten willen ons de omgeving laten verkennen. Dat doen ze door middel van een tocht door Aarle-Rixtel en de naaste omgeving. Tijdens deze tocht zien we alle mooie, wetenswaardige, bijzondere en rare plaatsen in Aarle-Rixtel. Onder deze tocht willen de piraten ons een eerste test af laten leggen om te kijken of we geschikt zijn om piraat te worden. Zij stellen voor om een roof spel te doen. Dit spel gaat als volgt.

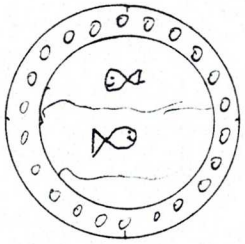
(P) = Piraat.
(1) = Post groep 1
(2) = Post groep 2

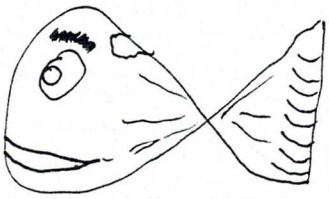


Op het centrale punt liggen goudstukken dat de piraten verdedigen. De aspirant piraten worden onderverdeeld in twee groepen. Elke groep moet proberen zoveel mogelijk goud naar hun eigen post te slepen. Maar ze moeten wel oppassen want als ze door de piraten getikt worden moeten ze hun goud afgeven.

21.00 uur
Terug op de blokhut. Om de blokhut nog wat extra te versieren gaan we van de ramen patrijspoorten maken. Dat doen we door van karton grote cirkels te knippen die om de ramen heen passen. We schilderen deze cirkels natuurlijk wel op als echte patrijspoorten.
Van de overgebleven karton restjes maken we nog wat andere kleinere versiersels zoals:

- Vissen
- Palmbomen
- Schatkist
- Papegaai
- Etc.





JOZE

22.00 uur SYLVIA
Tijd voor nog even een spel op het plein. Echte piraten pesten soms expres koopmannen. Daarom spelen we koopmannetje pesten. (lummelen) De bal is eigendom van de koopmannen maar de piraten hebben die buit gemaakt. Om de koopmannen te pesten gooien zij deze buit over en weer. De piraat die de buit verloren laat gaan wordt zelf koopman.

22.30 uur
Terug naar de blokhut.

23.00 uur
Wassen, tanden poetsen, plassen, handen wassen en dan naar bed en slapen. ZZZZZZ...

23.01 uur
Terwijl de kinderen als een blok in slaap vallen beginnen de piraten aan een lange nacht....

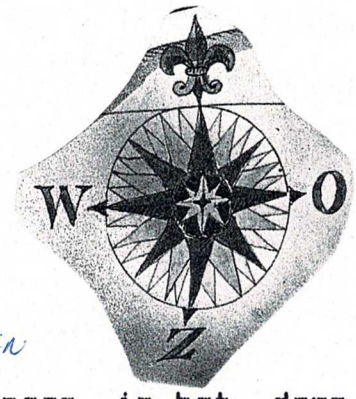
ZONDAG 11 AUGUSTUS

8:30 uur Opstaan, ontbijt en corvee. Rim

9:30 uur De geheime schatkaart sport en spel morgen.
1 Centrale post en 5/6 posten en Groepjes van 4/5 kinderen Jozé

Op de centrale post moeten de groepjes een kaartcoordinaat opzoeken op de schatkaart. Als de plaats waar ze moeten zijn een plaats is uit de piraten tijd krijgen ze een deel van de kaart waarmee ze het gedicht af kunnen maken op de schatkaart. Als de plaats waar ze uitkomen een plaats is die niet uit de piraten tijd is moeten ze naar de post die die plaats vertegenwoordigd. Daar moeten ze een opdracht uitvoeren als ze dat goed hebben gedaan krijgen ze weer een deel van de kaart. Hebben ze alle kaartcoordinaten gehad en alle delen van de kaart dan kunnen ze het gedicht afmaken. En dan kunnen ze het geheim van de kaart onthullen en vertellen waarom de kaart zo belangrijk is.
Oplossing van de kaart: De 2 grote leeuwen in de hal van het museum hebben manen van puur goud. En daarom is de kaart belangrijk.

De opdrachten op de posten:
1 verspringen
2 hoogspringen
3 sprint
4 kogelstoten
5 ringwerpen
6 zaklopen



12:30 uur Eten en corvee Pim

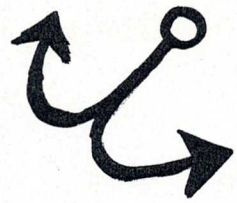
GEBIED AFSPREKEN

13:30 uur Vossenjacht in het dorp om de mensen in het dorp vragen te stellen over de schat. De groepjes kinderen krijgen een scriptische omschrijving bij iedere vos. Er zijn 5/6 vossen en 1 tikker die ook meteen alles in de gaten houdt. De vossen zijn:
- Kapitein
- koksmaatje
- Kok
- drenkeling
- matroos
- piraat

- kriptische omschrijving
- goudstukken

Pim

Piraten bewaren hun schat altijd zeer goed en daarom moeten ze hun schat goed kunnen verdedigen tegen dieven. Om dit te oefenen zodat ze een goede piraat worden krijgen ze bij iedere vos een Goudstuk mee. Die moeten ze goed bewaren en verdedigen want onderweg kunnen ze een tikker (een dief) tegenkomen. De dief kan de kinderen tikken en dan moeten ze 1 goudstuk afgeven.
De tikker mag iedere groep maar 1 keer tikken.

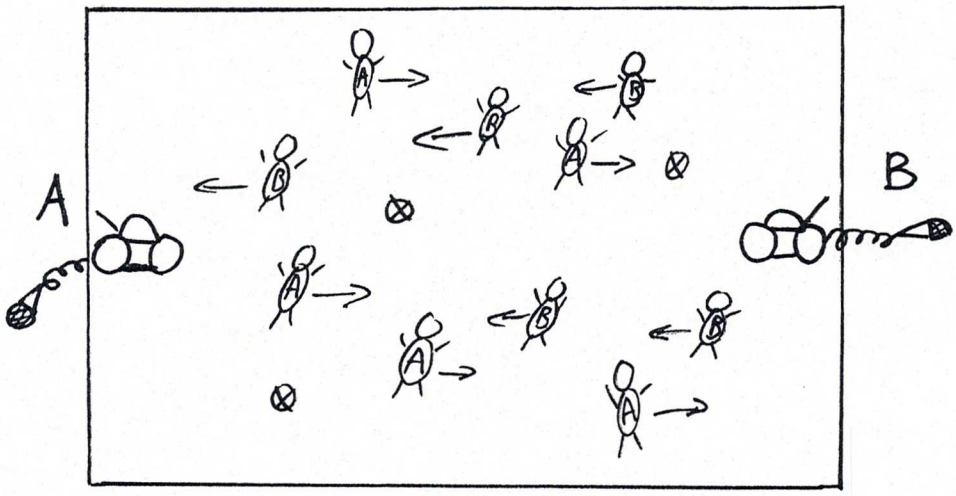


17:30 uur Eten en corvee. PIM.

19:00 uur ~~Ladder~~compititie ESTA BOOK OF RECORDS

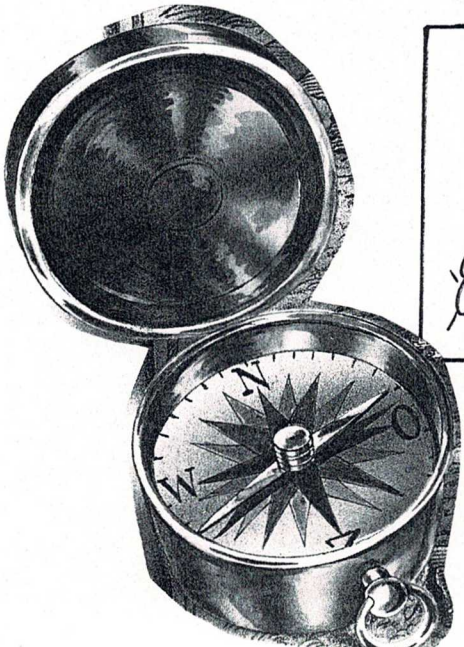
20:00 uur Avondspel in de bossen.
HET RADIOSPEL
Piraten moeten ook vaak seinen naar andere schepen via radiozenders door middel van dit spel gaan we dat leren net als echte piraten. FRANK.
2 radio's, 2 microfoons, 2 groepen.
Iedere groep gaat bij een radio staan en begint vandaar uit. Ze krijgen een briefje mee met een zin erop. Die moeten ze naar de andere radio brengen en daar op een bandje inspreken en dat zoveel mogelijk keer. Maar onderweg kun je getikt worden dan moet je je briefje afgeven en opnieuw beginnen. Als het spel beeindigd is gaan we luisteren naar het rare verhaal dat op het bandje staat. => OP PAPIER

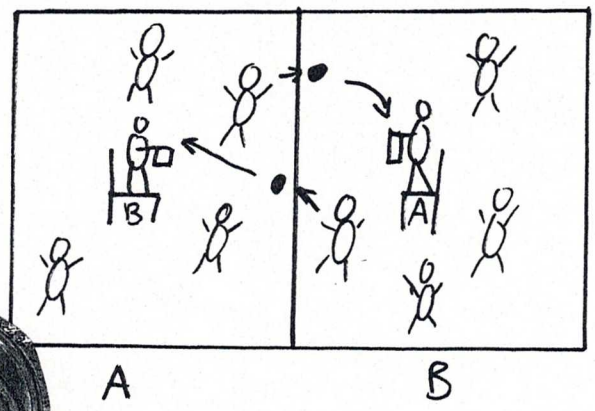
⊗ = tikker



> BOSSEN.

21:15 uur Piraten gevecht:
In ieder vak staat een team met in het midden een stoel waar een tegenstander op staat met een emmer. Er worden balletjes in het spel gebracht(bommen). Je moet proberen die in je eigen emmer te gooien de tegenpartij mag ze tegen houden als ze in de emmer zitten mag je ze er niet meer uit halen. ERIC

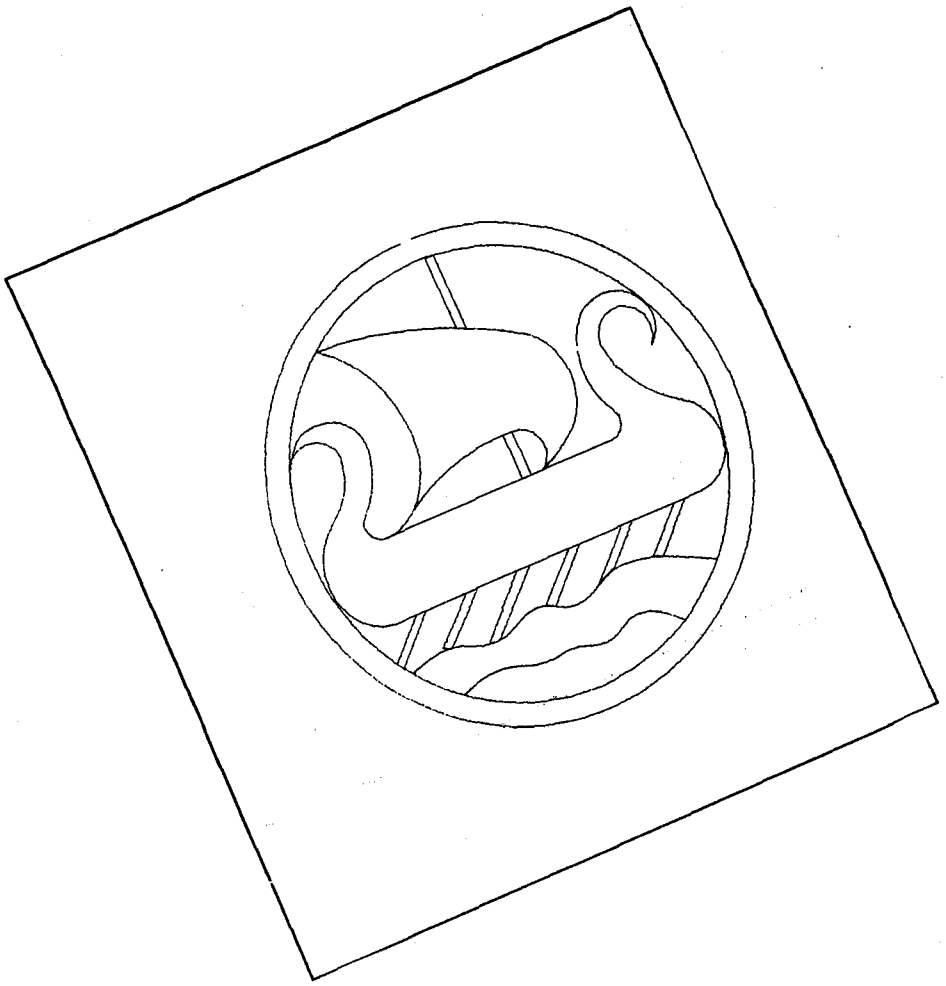




Verder kunnen we nog een kussengevecht houden.
Een balk tussen 2 bomen/palen pionieren matjes onder de balk leggen zodat je niet hard valt.
2 Kinderen mogen op de balk gaan zitten en proberen elkaar van de balk te slaan met een kussen. De gene die het langste blijft zitten is de winnaar.

Verder is er mischien ook nog tijd om hutten te bouwen op het kampterrein rond de blokhut om het een beetje op te vrolijken. Dat doen we met oude lakens en dekens en pionierhout en touw. Daarna gaan we nog even rond het kampvuur zitten.

23:00 uur Wassen, plassen, tanden poetsen en naar bed.



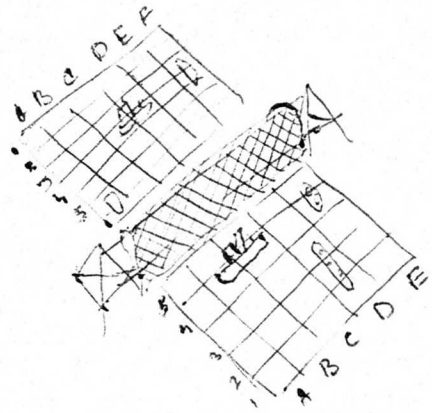
MATRIAAL:
- geheime schatkaart
- kaarthoekmeters
- pennen
- meetrol voor verspringen
- touw
- meter voor hoogspringen
- stopwatch voor de sprint
- paal voor kogelstoten/paalwerpen
- ringen
- jute zakken
- scriptische omschrijvingen voor vossenjacht
- kleding voor vossen, kapitein, koksmaatje, kok, drenkeling, matroos, piraat
- goudstukken
- 2 radio's
- 2 microfoons
- kaartje met typische zinnen over de scheepvaart
- 2 cassettebandjes
- 2 stoelen
- 2 emmers
- balletjes
- kussens voor kussengevecht
- balk en touw
- lakens/dekens/todden voor hutten te bouwen
- pionierhout
- pioniertouw

KAMP MAANDAG 12 AUG.

8.30 opstaan, eten en corvee

9.30 Levend zeeslag
Bij heel mooi weer, mooi weer is ook goed gaan we buiten tussen twee driepoten een scherm ophangen. Aan beide zijden van dit scherm tekenen we een slagveld op de stoep met krijt. Dit slagveld is een vlak dat opgebouwd is uit vierkantjes. Elk vierkant heeft een cijfer en een getal naar gelang de rij waarin deze zich bevindt.

José / Henry



Ieder vierkantje is een plaats waar de tegenpartij een bom kan laten vallen. In het veld kan iedere partij een aantal schepen stationeren. Als de tegenpartij een bom gooit en valt op een schip of deel van een schip dan zal het schip beschadigen. Als het gehele schip gebombardeerd is zal het schip naar de bodem van de zee zinken. De groep die de tegenstander haar vloot ten onder heeft geschoten is de winnaar

11.00 hutten bouwen
De drie groepjes bouwen op het kamp terrein ieder zijn eigen hut. Men mag gebruik maken van hout, dekens en touw.

José / Frank.

12.00 eten en corvee Pim

13.30 wapens maken
We gaan verschillende wapens maken van hout.
Voor mooie voorbeelden zorgen die nog niet af zijn.

Pim

14.30 Naar de rivier en schuitje varen.
De rebus verwijst ons naar de rivier en het kasteel. We besluiten om met de boten die we toevallig bij ons hebben op de rivier te gaan varen. Tijdens het varen kijken we of we een aanwijzing kunnen vinden van de schat. Dit doen we tot aan het kasteel of een brug verder.

17.30 terug naar de blokhut
Op de blokhut aangekomen vinden we een brief van de baron die op de deur is vastgeprikt met en dolk.

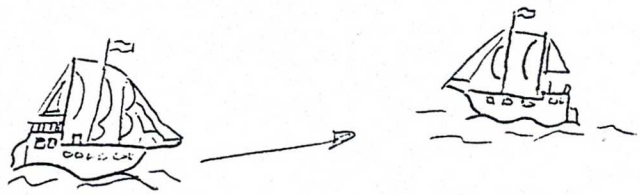
18.00 eten en corvee

19.30 laddercompetitie

20.00 duel in bos
We gaan met de fiets naar de bossen. Daar aangekomen verstoppen we de fietsen en sluipen naar de plaats waar we met de baron hebben afgesproken. We wachten op de baron. Als de baron komt begint het duel. De baron zorgt voor de geweren.

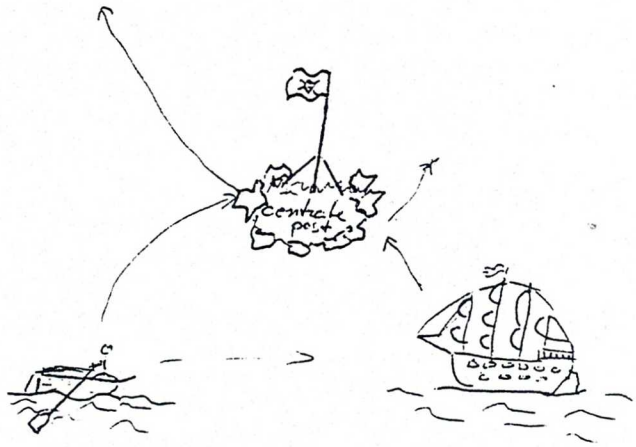
HET DUEL MISLUKT

We omsingelen de baron en nemen hem gevangen en nemen hem mee naar de blokhut. We sluiten een compromis. De baron zal met ons samenwerken.



20.30 Piratenstratego

1 kapitein
2 bootsman
3 roerganger
4 kok
5 piraten
6 dekzwabber
scheurbuik

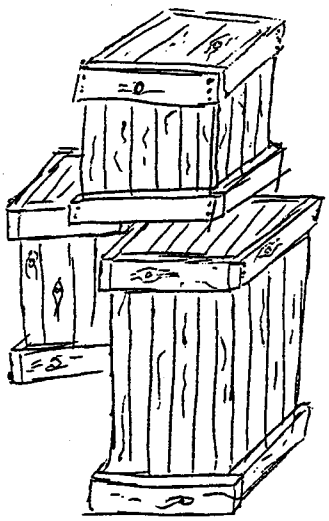


2 X 11

22.30 mijnenspel bij hutten

We nemen de drie groepjes van de hutten. Iedere groep begint in hun eigen schuilhut. Deze schuilhut is hun boot. op de centrale post is het mogelijk om mijnen te halen. deze mijnen kun je in de boten van de tegen partij leggen (aan de leiding geven). Liggen er in de boot 10 mijnen dan kan niemand meer in of uit de boot. De eerste die in de boot komt laat de boot ontploffen. Wie blijft het laatst ongedeerd?

MATERIALEN
Eten, heel veel eten.
pionierhout
pioniertouw
Lakens of ziel.
Boten voor zeeslag.
Hout voor wapens.
Figuurzaagjes + beugels.
Rebus vorige dag.
boten en peddels
Pompen
Brief baron + dolk.
Baron + kledij.
Geweren
mijnen

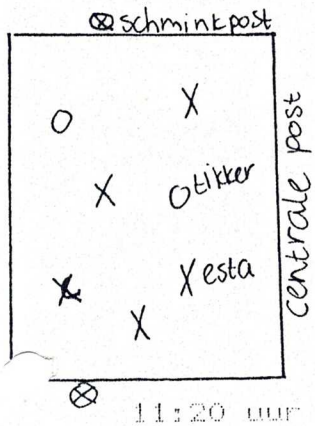


DINSDAG 17 AUGUSTUS

8:30 uur Opstaan, ontbijt, corvee. PiM

9:30 uur Zelf papier maken. Papier schuren en in water koken. PA PIER. JOZE REST ERIC

10:00 uur Een half uur laten koken in ruim water met zeep en goed laten afkoelen. Terwijl gaan we een spel doen.



Het grote litteken spel made by Joze. Dit spel doen we in het bos (circa 10 min fietsen) 2 Posten met schmink iedere post heeft een eigen kleur schmink. 2 Tikkers met een spons. Men moet op iedere post een litteken halen op de wang, been, arm. Als je 2 littekens hebt moet je naar de centrale post want voor 2 littekens krijg je 1 punt. En dan moet je weer op nieuw beginnen. Maar onderweg kun je getikt worden door de piraten dokter. Die mag dan 1 litteken weg vegen met zijn speciale zalf (spons). JOZE

11:20 uur Op de fiets terug naar de blokhut.

11:30 uur Terug op de blokhut. We gaan het gekookte papier uitspoelen en laten het in zuiver water staan. ERIC

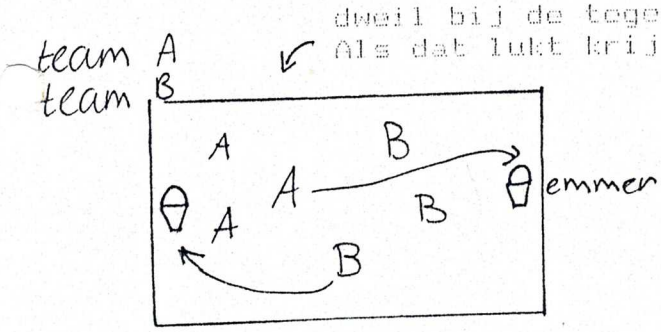
12:30 uur Eten en corvee. PiM

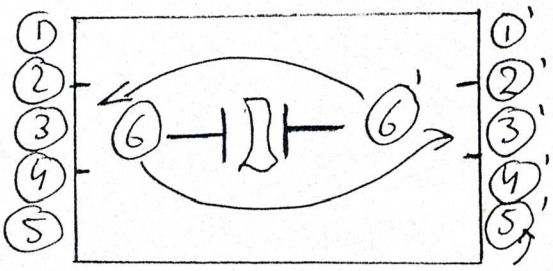
13:30 uur Foto zoektocht door het dorp met ranjapost. ~~(We vinden een fles met een brief en kaart erin.)~~ FLES + KAART. PiM

15:30 uur Terug bij de blokhut gaan we de schatkaart uit de fles bekijken en spreken we af dat we na het eten de schat gaan zoeken.

15:45 uur Team spelen middag. FRANK + SILVIA.

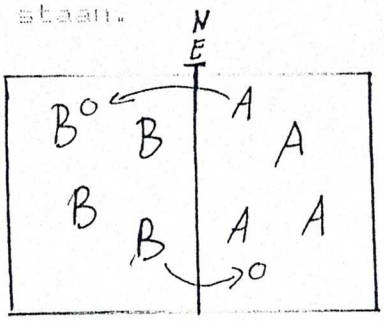
-Dweilrugby=> 2 teams Ze moeten proberen om de natte dweil bij de tegenpartij in de emmer te krijgen. Als dat lukt krijgen ze 1 punt.

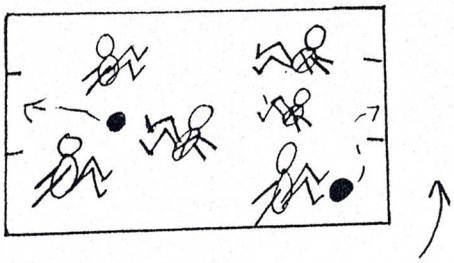




-Dweilhockey=> Je hebt 2 teams ieder team heeft een trekker. Ieder kind krijgt een nummer. In het midden van het veld ligt een dweil een leiding roept een nummer bv. nummer 2 dan loopt nummer 2 uit team a en nummer 2 uit team b naar de dweil. En proberen de dweil met de trekker bij de tegenpartij in de goal te duwen. De speler die wint zorgt ervoor dat het team 1 punt krijgt.

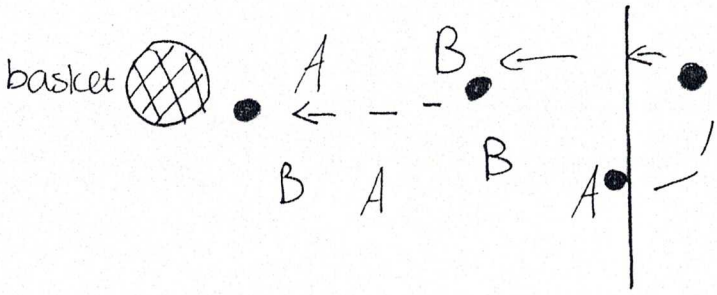
-Volleybal=> 2 Teams en een bal ze moeten zorgen dat de bal bij de tegenpartij op de grond komt dan krijgen ze 1 punt. Volleybalnet wordt opgezet doormiddel van 2 tent palen van de grote tent en scheerlijnen zodat het net een week kan blijven staan.





-Zitvoetbal=> 2 Teams 2 goals. Alle kinderen moeten op de grond gaan zitten en dan moeten ze bij de tegenpartij de bal in de goal schoppen zonder dat ze met hun achterwerk van de grond af komen.

-Basketbal=> 2 Teams ze moeten proberen te scoren door de bal in de basket te gooien. Maar als ze de bal van de tegenpartij afpakken moeten ze eerst met de bal over de achterlijn en dan mogen ze pas proberen te scoren. De bal door de basket 2 punten.

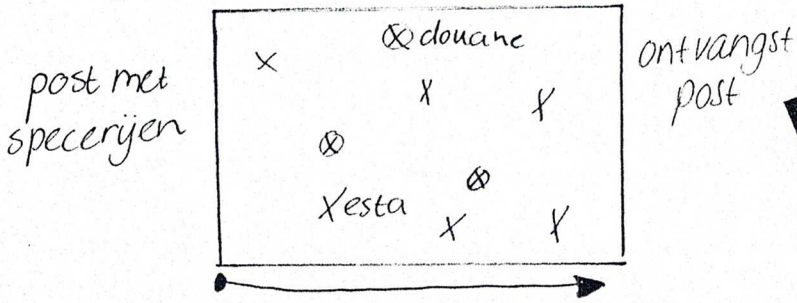


17:30 uur Eten en corvee.

19:00 uur We gaan naar het bos om de schat te zoeken. Met de fiets 10 min fietsen.

19:15 uur In het bos gaan we specerijen smokkelen. Dit zijn bekers meel die van post naar post moeten worden overgebracht. Je kunt getikt worden en dan moet je het over je hoofd leeg gooien.

Sylvia



20:00 uur We gaan verder op zoek naar de schat. Deze vinden we in .HET.BOS.....??

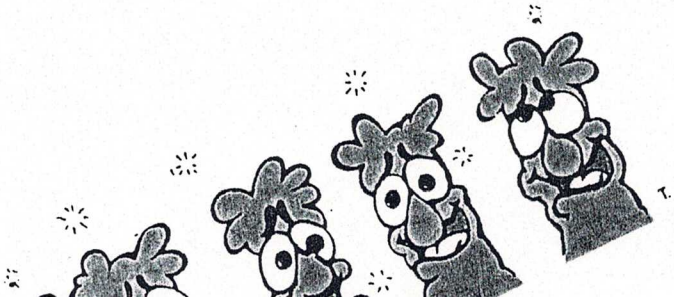
21:00 uur Terug naar de blokhut op de fiets.

21:30 uur Douchen. TIJDENS KAMPVUUR

22:30 uur Nog even bij het kampvuur zitten met spelletjes om feest te vieren want we hebben de schatkist. We spreken af dat we die de volgende dag gaan open maken en dus nu naar bed toe.

23:00 uur De kinderen gaan slapen en wij bellen de shoarma tent.

BENODIGDHEDEN VOOR DEZE DAG:
-papier voor papier maken
-zeep
-schmink
-emmer water
-spons 2x
-fotozoektocht
-fles met brief en schatkaart
-dweilen 2x
-2 emmers
-2 trekkers
-volleynet
-bal
-basket
-meel
-bekers
-de schat
-spelletjes voor bij het kampvuur en zangbundels
- PALEN OLD GROTE TENT



Woensdag 15/augustus

8.30 Opstaan, ontbijt + corvee. PIM

9.30 De baron is weg::
We gaan de baron zoeken op zijn kasteeel (waar hij niet meer is).

10.45 Spelletjes:

JOZE

- De dolle haai:
  Alle Esta's gaan in een kring staan dicht tegen elkaar, in het midden van de kring staat iemand (de dolle haai) die moet proberen uit de kring te komen. Maar de Esta's in de kring moeten hem tegen houden.
- Watertikkertje:
  Alle Esta's hebben een bekertje water, behalve 1, deze is de tikker. De tikker probeert iedereen zijn water om te gooien, als iemand geen water meer in zijn bekertje heeft is deze ook tikker.
- Papier:
  ERIC Papier scheppen op een zeef (twee per Esta) en omdraaien en laten drogen op een doek. Hier maken we een stapel van. En we belsten het geheel met iets zwaars.

SLEUTEL NODIG !

12.00 Eten + corvee. PIM

13.00 Vertrek richting Helmond?
FRANK Rondleiding + rondlopen in dorp.

Gemeentelijk museum HELMOND entree 7,50
KASTEELPLEIN 1
5701 PP HELMOND 0492 547475

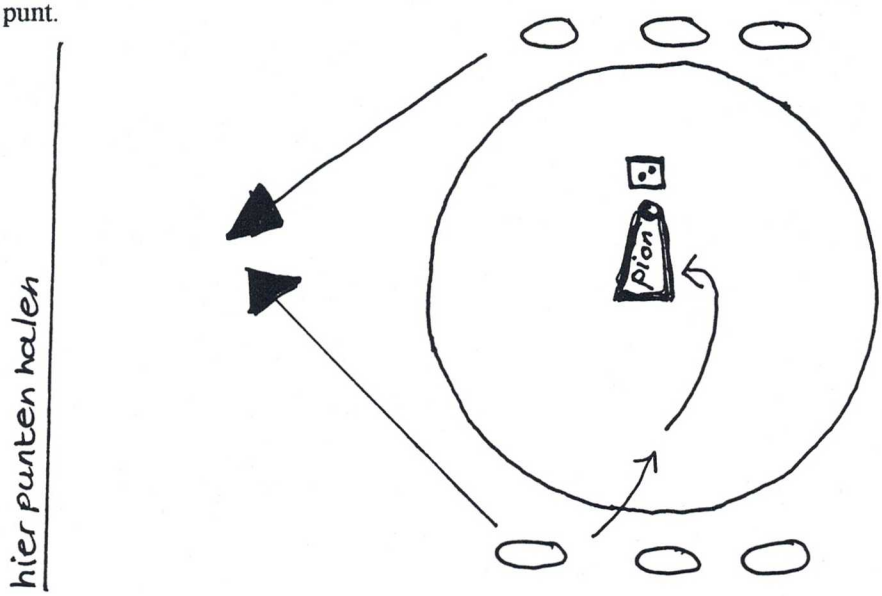
16.00 Aanplakbiljetten maken met foto van de baron + wanted.
Ondertussen of daarna kaartjes maken voor naar huis en deze voor 18.00 op de post doen.
↳ ERIC

17.00 Eten + corvee. PIM.

18.30 Estabook of Records. ERIC

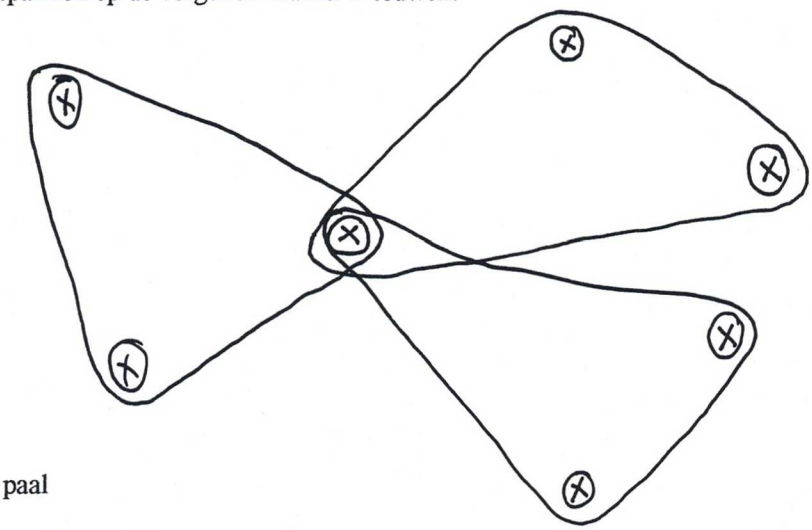
19.30 Posters op gaan hangen.

20.00 Spel:
Teerlingbal:
SYLVIA Er staat een cirkel op de grond. In de cirkel staat een pion, op deze pion word een dobbelsteen gelegd, aan beide kanten van de cirkel staat een groep en niemand mag de cirkel betreden. Men moet de dobbelsteen van de pion afstoten d.m.v. een bal. Als de dobbelsteen op 6 valt moet de groep die de punten heeft gegooid naar een bepaalde lijn lopen en de andere groep moet deze groep proberen te tikken. Voor iedere persoon die over de lijn komt is er een punt behaald. Als er 1 wordt gegooid moet die groep de tegenpartij tikken. Voor iedere persoon die getikt wordt krijgt men 1 punt.



21.00 Spel:
Donkere zien:
We spannen op de volgende manier 3 touwen:

FRANK



X = paal

Meteen blinddoek om.
De Esta's zijn verdeeld in 3 groepjes. Van elk groepje pakt nummer 1 het touw vast en alleen nummer 2 geeft aanwijzigingen. Het is de bedoeling dat iedereen van het groepje de route langs het touw aflegt.

21.30 Kringspelletje zoals:
- Fluisteren (zin),
- Telefoonspel,
- Blindemannetje,
- enz.

Ring.-kring-spel Joze

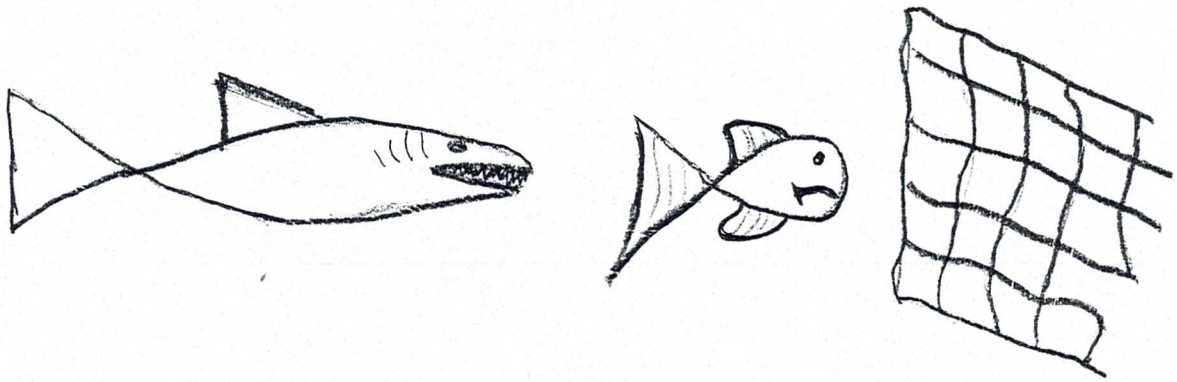
22.00 Nog even bij kampvuur zitten en dan (wassen, plassen etc.) lekker slapen.

DONDERDAG 15 AUG.

8.30 opstaan, eten en corvee PiM

9.30 Spel in het bos.
We lopen met z'n alle naar het bos en gaan daar een leuke plek zoeken om een spel te doen.

Spel: Haai, vis en net. / Joze
Dit gaat het zelfde als spins,water en vuur. De groep wordt in drieën gedeeld. Alle Esta's krijgen een kaartje met daarop haai, vis of net. In het bos is een vlag verstopt en deze moeten ze gaan zoeken. De Esta's moeten wel voor elkaar oppassen want ze kunnen elkaar aftikken. De vis kan door de haai worden opgegeten, de haai kan in het net verstrikt raken en de vis kan door het net zwemmen. Dus wordt het net door een vis getikt is het net af. Wordt het net door een haai getikt, of andersom, dan is de haai af enz.....
Als een Esta af is moet deze eerst een nieuw kaartje halen op de centrale post. Ook de gewonnen kaartjes moeten ingeleverd worden.



11.00 We lopen terug naar de blokhut. Onderweg komen we langs een open plek of een herkenbare plaats. (Dit is de plaats waar de Baron 's avonds heeft afgesproken).

11.30 Terug op de blokhut gaan we het papier dat we hebben gemaakt beschrijven. Dit is papier dat men vroeger ook gebruikte en dus moeten we er iets ouds van maken. We maken met z'n alle een scheepslogboek van het kamp dit kunen we met de ouderavond goed gebruiken. Iedere Esta moet een morgen, middag of avond beschrijven. Dit wordt later aan elkaar gemaakt met een lint zodat we een echt logboek krijgen. (soort kamp krant) Ook tekeningen en plaatjes mogen erbij gemaakt worden. ERIC
↳ HERINNERING TOM

12.30 Lunch en corvee. PiM

13.30 We hebben telefoon gekregen van een onbekende man die zegt de Baron gezien te hebben. We hebben het gesperk opgenomen op een bandje en laten dit aan de
RE

AFSRAAK SCOTEN MAKER

kinderen horen. Aan het einde van het gesperk hebben we gevragen of hij naar de blokhut wilde komen om te uit te leggen waar hij de baron precies heeft gezien. Na het luisteren van het bandje horen we een hoop herrie en vinden we een plattegrond aan de deur bevestigt. Op deze plattegrond staat de precieze plek aangegeven waar de man de Baron heeft gezien. Ook zit er een brief bij waarin staat dat de man annoniem wil blijven en zich darom niet wil laten zien. Hij schrijft dat het voor hem allemaal te gevaarlijk is.

JOZÉ

PLAATS IN BOS

14.00 We gaan uitzoeken waar de plek op de plattegrond precies is en kijken of we de Baron zien. Dit moet allemaal stiekem gebeuren want de Baron is waarschijnlijk erg gevaarlijk.
We mogen niet te dicht bij de plek komen want we hebben ons niet voorbereid.

15.00 Ergens in de beurt van de plek gaan we naar het bos. Hier gaan we ons voor bereiden op een gevecht met de Baron. Dit doen we door een soort trimbaan te volgen. Op deze trimbaan zijn verschillende oefeningen uitgezet die we moeten uitvoeren om op krachten te komen.

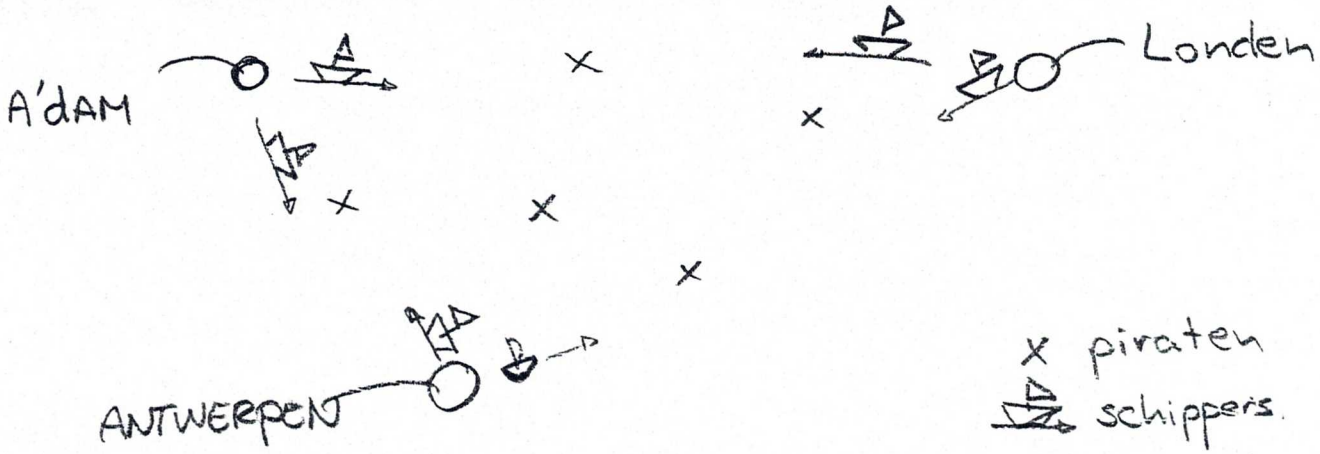
FRANK

15.30 Ranja pauze HIJG, HIJG, PUF, PUF PSSSSssss.

16.00 In het bos gaan we een havenspel doen.
Op een vaste afstand van elkaar zijn drie verschillende havens. Tussen de havens varen boten die goederen vervoeren. Op de zee bevinden zich piraten en daar moeten de schepen dus voor uitkijken. De Esta's moeten goederen vervoeren van de ene naar de andere haven. Deze goederen moeten alleen wel naar de juiste haven. Op kaartjes staan de goederen en de plaatsen waar deze naar toe moeten. De havens zijn : Londen, antwerpen en amsterdam. De goederen zijn peper, porselein, goud, zilver, sieraden enz...
De Esta's worden verdeeld over de havens en er zijn een paar esta's piraten. De Esta's uit de havens moeten de goederen vervoeren en kunnen op zee (tussen de havens) de piraten tegen komen. De piraten kunne de Esta's tikken. De Esta's moeten dan hun goederen afgeven en naar de dichts bij zijnde haven nieuwe goederen halen. Als de Esta's goederen in de juiste haven brengen krijgen ze hiervoor één punt

PIM

achter hun naam.
Tussen de goederen zitten af en toe kaartjes met buskruit. Dit moeten de schippers ook naar een bepaalde haven brengen maar als ze getikt worden door een piraat is deze piraat af en moet al zijn verzamelde goederen aan de schipper geven. De schipper geeft het buskruit aan de piraat maar deze kan daar verder niets mee doen. Hij kan alleen zorgen dat er minder buskruit in het spel zit. De schipper mag dan deze goederen weer naar de haven brengen waar ze horen. Hij krijgt dan voor ieder kaartje weer één punt. Hij mag dan meerdere kaartjes tegelijk inleveren.
Na een bepaalde tijd wordt het spel opnieuwe gestart met andere piraten. De kaartjes die de piraten hadden verovert woreen als punten geteld en acher hun namen genoteerd.



Terug naar de blokhut waar we een welverdiende maaltijd kunnen nuttigen.

18.00 Dineren en corvee. Pim

19.30 Na het eten en corvee gaan we ons voorbereiden op een gevecht met de Baron. We weten immers dat hij een afspraak heeft op de herkenbare plek in het bos.
ERIK We moeten zorgen dat we op tijd bij de plek aanwezig zijn anders loopt het hele plan in de soep. (Dit is wel lekker maar daar kopen we niets voor).
Pak dus de wapens en trek ter strijden als echte piraten.

20.15 We moeten op de plek aanwezig zijn en afwachten wat er gaat gebeuren.
Op een gegeven moment komt de slotenmaker ten tonele. Deze gaan we kidnappen en we zetten iemand van ons op zijn plaats neer.
Na een tijdje seint de "slotenmaker" ons dat de Baron er aan komt en we houden ons muis stil. Als de Baron de "slotenmaker" aanspreekt vallen we aan. We vangen de baron en nemen hem mee naar de blokhut.

21.30 Op de blokhut maken we afspraken met de baron maken en maken we samen met de ~~slotenmaker~~ de schatkist open. In de kist zitten kampherinneringen en salmiak. We besluiten de baron te laten gaan als hij belooft zijn leven te beteren.

Dit alles gaan we vieren met een feestelijk kampvuur.

22.00 Kampvuur met spelletjes en eventueel voordrachten voor de ouderavond.

Spelletjes:
- Black magic
- Paardenrace
- Chinees telen
- Schaar door geven
- Hoger lager
- Grootste vuur
- Kleinste vuur
- Moordenaartje
- Hints
- Ik ga op vakantie en neem mee
- zingen met nieuwe zangbundels.

23.00 Naar bed en slapen.

Materialen:

-Kaartjes Haaien, vissen en netten
-Openplek zoeken (herkenbare plek
-Zelf gemaakt papier
-Stiften, plaatjes, plak, perfotator en lint
-Telefoongesprek op bandje
-Radio
-Plattegrond en brief
-Trim hindernissen
-Ranja op trimparcour
-Kaartjes goederen, buskruit en punten telling
-Schatkist, slotenmaker en baron
-Kampherinneringen en salmiak
-spelletjes kampvuur en zangbundels

Vrijdag: 16. Aug.

8:00 uur Opstaan, ontbijten en corvee.

9:00 uur Voorbereidingen voor de ouderavond. Dit verzinnen de Esta's zelf. Ze mogen alles doen als het maar serieus gebeurd.

10:30 uur Spel: Missiscipie - Rockie Mountians.

11:00 uur Door met de voorbereidingen voor de ouderavond.

12:00 uur Eten + corvee.

13:00 uur Spel: Belgisch voetbal.

13:30 uur Aanfietsen naar het zwembad en zwemmen.

16:30 uur Terug fietsen naar de blokhut

17:00 uur Terug op de blokhut gaan we friet eten.

18:00 uur (Nog even voorbereiden en) dan komen de ouders.

OUDERAVOND EN NAAR HUIS.

HORLOGE ~~TERUG~~ UURUIT ZETTEN.

Globale planning

Dinsdag papier koken
Een half uur koken in ruim water met zeep en goed laten afkoelen. hierna gaan we het papier spoelen.

woensdag Papier scheppen op een zeef (twee per esta) en omdraaien en laten drogen op een doek. Hier maken we een stapel van. En we belasten het geheel met iets zwaars.

Donderdag Nu kunnen we het papier beschrijven en bekladden tot het geheel naar onze zin is.

Beste Esta´s en ouders,

Bijgevoegd vindt u een gezondheidsformulier. Dit formulier is van belang voor het zomerkamp. Daarom vragen wij u dit formulier, volledig ingevuld, in te leveren voor Zaterdag 29 juni of voor deze datum af te geven bij Eric van Selst, lupinestraat 21 in Riethoven. We gaan er van uit dat degene die het formulier niet inlevert, ook niet mee op kamp gaat. Zorg dus dat het formulier op tijd ingeleverd is!

Het Zomerkamp zal beginnen op Zaterdag 10 augustus. We vertrekken dan op de fiets om 9.30 op het kerkplein in Riethoven. Op Vrijdag 16 augustus kunnen de ouders hun kinderen op een ouderavond ophalen. Uitgebreide informatie over de mee te nemen spullen en dergelijke krijgt u in een brief enkele weken voor het zomerkamp.

Op Zaterdag 29 juni draaien de Esta's voor de laatste keer. Natuurlijk wordt op deze Zaterdag het seizoen op feestelijke wijze afgesloten. In verband daarmee komen wij de Esta's om 13.00 op de volgende verzamelpunten ophalen: Walikerplein, Kerkplein Riethoven en Kerkplein Westerhoven. We vertrekken dan met de auto en brengen de kinderen om 20.00 thuis. Het is dus verstandig om zonder fiets naar de verzamelpunten te komen. Op deze dag zorgt de leiding voor voldoende eten en drinken.

Met scoutinggroeten,

De Estaleiding