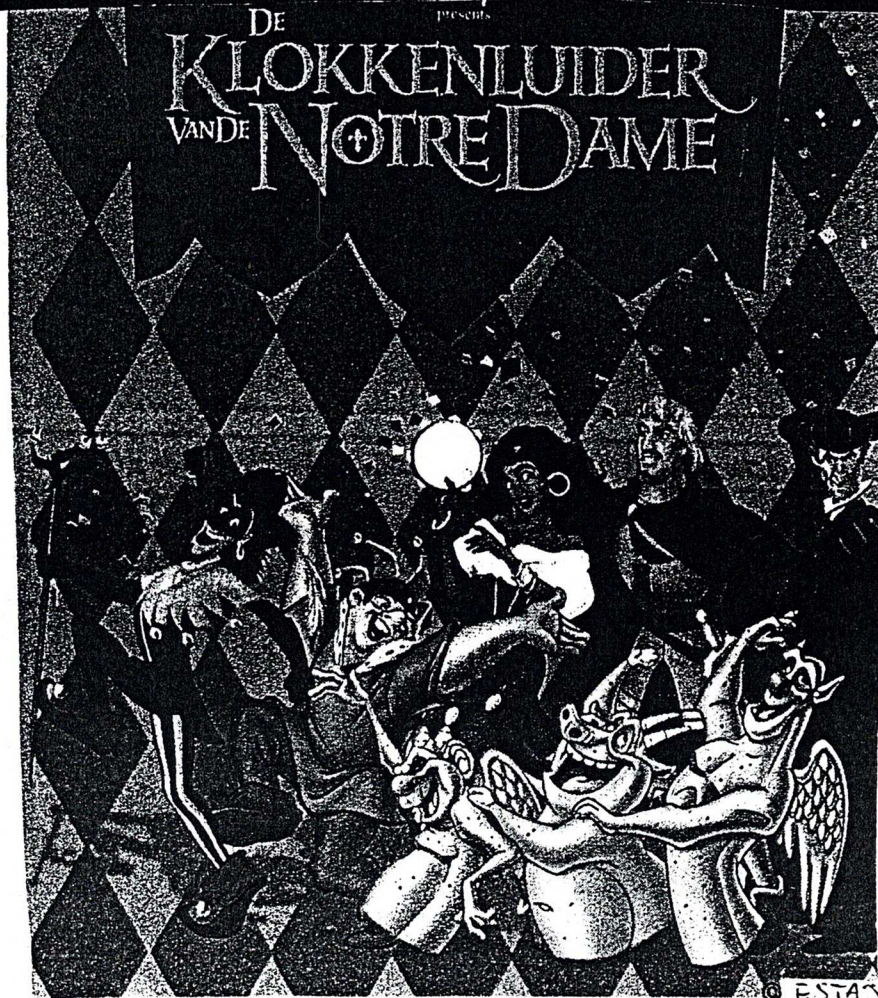










Frollo = Frank  
Quasi = pin.

Vg. lek  
Bo

TOMMIE VRAGEN.

FIERSTOCHT BLADEL

Kampverhaal:

Tijdens de fietstocht richting Reusel komen we allerlei dingen te weten over de klokkenluider van de Notre Reusel (Dame). Over deze klokkenluider horen we via een persoon die Frollo heet. Hij spreekt alleen maar kwaad over de klokkenluider.

JOZÉ/  
CR.C

Frollo:

Quasimodo (De klokkenluider) woont sinds jaar en dag in de toren van de Notre Dame. Hij is een gebocheld persoon en laat zich nooit aan de mensen zien.

AVONDSPEL:  
TEGEN DIEREN  
BOUWSPEL  
MET FROLLO

De verhalen in het dorp gaan dat Quasimodo iedere nacht op pad gaat om mensen te bestellen van geld en goederen. Op die manier kan hij eten kopen of laten kopen. Er is immers niemand die hem verzorgt. Ik zal jullie alvast waarschuwen voor hem als jullie in Reusel willen gaan kamperen dat je al je spullen goed in de gaten houdt vooral 's nachts.

In de eerste en tweede dag blijken er al spullen verdwenen te zijn en moeten we dus toch maar beter gaan opletten. Voor je het weet zijn we alles kwijt er kunnen we met lege handen terug naar Riethoven. Misschien is het verstandiger om een alarm installatie te maken zodat we Quasi horen als hij weer komt.

FRANK / JURY

Op zondags 's avonds, als we terug op de blokhut komen horen we het alarm afgaan en weten we dat er iemand in de blokhut is die er niets te zoeken heeft. We gaan deze persoon vangen en dan blijkt het Quasi te zijn. Tenminste hij voldoet aan de omschrijvingen van Frollo en hij is erg schuw. Als we hem te pakken hebben gaan we hem uithoren en horen dan dat niet Quasi maar Frollo de kwade is. Frollo blijkt de peetvader van Quasi te zijn en Quasi zegt in opdracht van hem te stelen. Frollo verkoopt alles wat Quasi steelt en geeft Quasi in ruil stukken brood om van te leven.

Natuurlijk geloven wij Quasi niet meteen en besluiten hem gevangen te houden. Wel is het zielig dat als het waar blijkt te zijn en dat wij hem dan ook nog vals beschuldigen. Hij heeft toch als een moeilijk leven omdat hij er zo raar uitziet en dus geven we hem een beetje ruimte maar houden hem goed in de gaten zodat hij er niet vandoor gaat. We zullen morgen dit zaakje verder onderzoeken.

Quasi wordt niet goed genoeg in de gaten gehouden en loopt daarom weg zonder dat wij het zien.

Op maandag als we in het dorp zijn zien we bij de Notre Dame dat Quasi wordt afgeslagen door Frollo. We besluiten hier niets aan te doen want denken nog steeds dat Quasi de slechte is en dat hij dit vast verdiend heeft. Wel kijken we van een afstandje toe wat er allemaal gebeurt. Frollo stuurt Quasi en even later komt Quasi terug met een grote zak. Uit de zak hangen een aantal spullen die van de Esta's zijn en nu weten we dus zeker dat Quasi steelt.

Quasi geeft perciees op dat moment de zak met spullen af Frollo en deze gaat er snel van door. Quasi blijft verd achter. Wel krijgt Quasi nog een brood toegeworpen door lo.

VAK OI  
EN

Strijks op:

VR.

MA.  
TOCHT / DORP

BOSSCHWJACK

WOTTE  
BOUWER



Wij zijn op kamp in Reusel  
en zagen Frollo daar.  
Hij vertelde over Quasi.  
We vonden dat maar raar.

Kijk daar heb je Quasi.  
Hij maakt het echt te dol.  
Onze spullen kwam hij jatten  
en verpeste onze lol.

We hadden hem te pakken.  
hij loog ons maar wat voor.  
Wat moeten we geloven?  
Hij is er weer vandoor.

ELKE DAG DAT ER IETS MET HET VERHAAL GEBEURT. WORDT ER EEN  
COUPLET TOEGEVOEGD AAN DEZE RAP. DE COUPLETTEN KUNNEN DOOR DE  
KINDEREN OF DOOR DE LEIDING GEMAAKT WORDEN.  
ZO ZAL ER AAN HET EINDE VAN DE WEEK EEN ECHTE RAP STAAN.



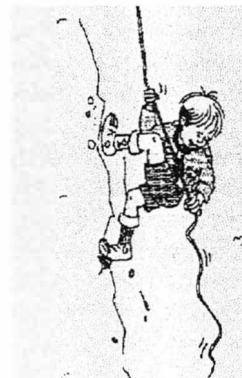
**Wie er mee gaat:**

**Leden:**

✓

✓

**Leiding:**

**Kookstaf:**

## **Menu lijst:**

Elke dag ontbijt en lunch, behalve op Zaterdag.

### *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

Hallo Esta's en ouders.

Zoals ieder jaar gaan de Esta's ook dit jaar weer op zomer-kamp. De leiding heeft weer een mooie blokhut gevonden. Waar deze is vertellen we pas op de dag van vertrek. We kunnen je wel vast vertellen dat er in het dorp, waar we heen gaan, zich allerlei spannende dingen afspelen. Het zal weer een echt avontuur worden dat je niet mag missen.

Wie er mee wil moet zijn ouders maar eens lief aankijken en vragen of zij voor 12 juli a.s. kampgeld over willen maken. Het kampgeld bedraagt Fl 110,- pp. en moet worden overgemaakt op bankrekeningnummer: 1438 05 894 o.v.v. Esta's Riethoven  
(Vergeet niet je naam er bij te zetten)

Zoals we bijna ieder jaar doen, gaan we ook dit jaar weer met de fiets naar het kampeeradres. Je moet dus zorgen dat je fiets goed in orde is want het is nog een behoorlijke fietstocht.

We vertrekken dit jaar vanaf de parkeerplaats bij de sporthal in Riethoven op zaterdag 16 augustus om 9:30 uur. Hier kunnen dan de spullen op een aanhanger geladen worden zodat deze niet op de fiets mee gesleept moeten worden. Wel moet je zorgen voor een lunch-pakketje en een compleet uniform aan hebben.

Bij vertrek krijgen de ouders het volledige kampeeradres en een telefoonnummer voor noodgevallen.  
Het adres mag gebruikt worden voor het sturen van een kaartje maar het telefoonnummer is alleen voor noodgevallen.

De week zal gaan duren tot vrijdag 22 augustus. Op deze dag worden de ouders om 20:00 uur verwacht op de ouderavond. Om ±21:00 uur zal de ouderavond afgesloten worden en mogen de Esta's weer mee naar huis. Ook de fietsen moeten dan meegenomen worden.

Voor deze week mag je niet vergeten mee te nemen:

- Slaapzak
- Onderlaken (eenpersoons matras)
- Toiletspullen
- Zaklamp
- Uniform
- Kleren / sokken
- Zwemspullen
- Extra schoenen
- Regenkleding
- Knuffel
- Handdoeken
- Goede zin
- Dikke trui

Luchtbed of matje is niet nodig want er zijn stapelbedden aanwezig.  
Snoep mag als het is om uit te delen. GEEN chips

P.S.: Voor het kamp moet het gezondheids-formulier ingeleverd zijn.

De Estaleiding

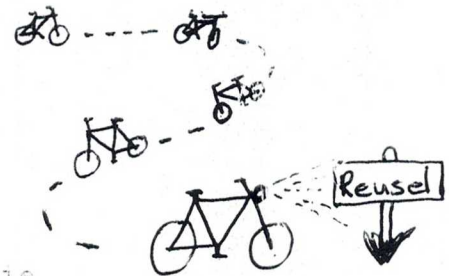


## Zaterdag:

9:30 uur Verzamelen op de parkeerplaats bij de sporthal. Dit jaar niet op het kerkplein omdat de Scouts vanaf daar vertrekken. Op vrijdag zijn de spullen van de blokhut al ingeladen (Jeep van Herk). De spullen van de kinderen komen op een andere aanhanger zodat er nog voldoende plaats is.

10:00 uur De kinderen komen op de parkeerplaats bij elkaar en worden in de fietsgroepjes ingedeeld. Het eerste groepje kan vertrekken. Met de fiets richting Reusel via de fietstocht die uitgedeeld wordt.

| Groepje 1: | Groepje 2:                | Groepje 3:     |
|------------|---------------------------|----------------|
| Teun       | Bram                      | Rob            |
| Jeffrey    | Koen                      | Cindy          |
| Frank      | Robin                     | Matthijs       |
| Stefan     | Jeroen                    | Vincent        |
| Bastiaan   | Renske                    | Neeltje        |
| Nick       | Pim                       |                |
| Henry/Pim  | <del>Eric</del> Eric/Joze | Hanneke/Tonnie |



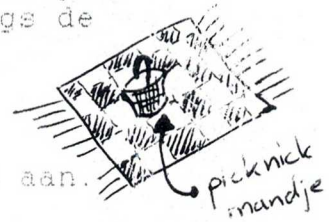
~~Eric~~ Frank gaat met de auto en aanhanger naar de blokhut. Henk de Bont zal ook met een aanhanger en auto rijden.

10:30 uur Het laatste groepje is vertrokken. De spullen worden tijdens de fietstocht naar Reusel gebracht en uitgeladen.

12:30 uur Alle groepjes kunnen hebben ranja en een lunchpakketje meegenomen. Deze kunnen ze ergens langs de route op een leuke plek meester maken.

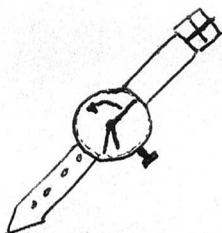
13:15 uur De tocht kan weer worden voortgezet.

16:00 uur (±) Alle groepjes komen op een verzamelpost aan. Hier gaan we een bal spel spelen. Lummelen



Op deze post komen we, als alle groepjes er zijn. Frollo tegen (Frank). Frollo verteld ons dat hij heeft gehoord dat wij in Reusel gaan kamperen. Hij zegt dat dat niet zo'n slim plan is want in Reusel gebeuren allerlei raren en gevaarlijke dingen. In de kerktoren van Reusel woont een duistere figuur. Dit is ook de rede dat de kerk "De Notre Dame" genoemd wordt. Deze figuur is erg schuw en laat zich nooit aan de mensen zien. Hij heeft geen werk en dus geen geld. Toch weet hij in leven te blijven. Frollo weet dat deze figuur iedere nacht op pad gaat om bij onschuldige mensen in te breken en kostbare spullen en eten gaat stelen. De spullen weer probeert hij te verkopen of te ruilen tegen eten. Dit doet hij natuurlijk alleen met andere dieven want anders zou de politie hen allang opgepakt hebben.





Frollo wil ons waarschuwen voor hem en wij kunnen, als we toch nog willen logeren in Reusel, het beste maar heel goed op onze spullen passen.

### Horloges 1 uur terug zetten !! Kamptijd

16:00 uur (kamptijd) Komen we aan op de blokhut al waar we onze spullen bij elkaar gaan zoeken en een bed gaan uitzoeken. Alles wordt klaar gezet voor de nacht.



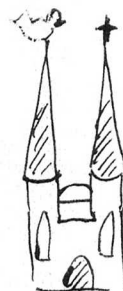
16:30 uur Tot aan het eten gaan we op het veld slagbal met hindernissen spelen.



17:00 uur Tonnie roep ons binnen voor het eten en wij gaan direct naar de kraan om onze handjes te wassen. Als we allemaal even stil zijn kunnen we beginnen aan een heerlijke maaltijd. Waarschijnlijk hebben we allemaal heel erge honger.



Na het eten gaan we het kamplied introduceren en zingen we allemaal uit volle borst !! Corvee in de fietsgroepjes.



18:30 uur In plaats van de lader competitie gaan we dit kamp de torencompetitie spelen. Dit gaat op de zelfde manier maar dan hangen de kaartjes niet op een ladder maar aan een toren spits. Wie op het haantje zit heeft de top bereikt.

19:30 uur Wandelroute om de omgeving en de bossen te verkennen. De route is als bijlage bijgevoegd. Tijdens de tocht zijn er posten die met de klokkenluider te maken hebben. Dit is omdat Frollo ons verteld heeft over de klokkenluider en wij dat wel een leuk thema vonden.

Post 1: Ongelukkigertje. Quasi is gehandicapt.

Post 2: Tulband maken van lappen stof.

Post 3: Hindernisbaan. Quasi slingerd door de kerk.

Post 4: Frollo mag ik overvaren ja of nee.

21:00 uur De tocht eindigt bij een klein meertje in het bos. We besluiten hier nog even te blijven rond hangen en daarna terug te gaan naar de blokhut. We maken de kinderen ook nog even lekker met de vraag of ze hier deze week een keer willen gaan varen met boten (als het weer het toelaat).

We zien op een gegeven moment een duistere figuur lopen. Het lijkt niet als of deze persoon krom loopt (bochelt). We vinden het allemaal maar eng en gaan dan ook terug richting de blokhut. Eventueel kunnen we een klein vuurtje maken bij het meertje.



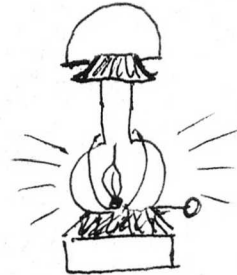
22:00 uur Terug op de blokhut blijken er spullen verdwenen te zijn. We maken de link met het verhaal van Frollo en de schim die we hebben zien lopen bij het meertje. We moeten toch maar beter gaan opletten.

Nog wat lekkers drinken en een kringspel spelen om iedereen weer wat tot rust te krijgen.

22:30 uur Wassen, plassen en slapen.

Materialen lijst:

- Auto met aanhanger 2\*
- Fietstochten
- Ranja
- voetballen
- snoepje
- Frollo kleren
- tennisbal
- hindernissen
- slagknuppel
- modelkerktoren
- wandelroutes
- posten spelen
- Klokkenluider kleren
- Kringspel
- Lakens







Zondag 17 augustus.

8.00

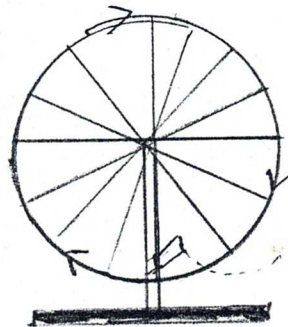
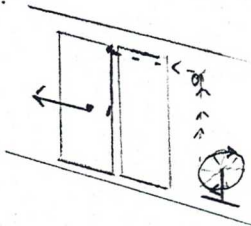
JOZÉ ERIC TOUWIK

Opstaan, wakker worden, en dan blijken er plotseling tal van spulletjes verdwenen te zijn. We nemen aan dat die lelijke Quasimodo dat wel gedaan moet hebben. Tijdens het ontbijt besluiten we om niet al onze spullen weg te laten halen door die bandiet. We komen dan ook op het idee om een alarminstallatie te verzinnen en te maken. Maar natuurlijk moeten we eerst nog even corveeën.

9.30

We gaan de alarminstallatie maken. Een paar ideeën voor een alarminstallatie:

- Een touwtje aan de schuifdeur met daaraan een stel blikken. Gaat de schuifdeur open dan gaan de blikken rammelen.
- Aan een fietswiel een plankje of kartonnetje maken. Rond het fietswiel een touw draaien en aan de schuifdeur maken. Gaat de schuifdeur open, dan wordt het touw afgerold en ratelt het wiel.



HEARY

RATTEL, RATTEL

10.15

Als we Quasi te pakken willen krijgen moeten we goed op gaan letten en strategisch te werk gaan. Om onze strategie wat te oefenen gaan we Kokkenluider van de Notre-Dame-stratego spelen in het bos.

De rangen zijn als volgt:

1. Frollo
2. De Norte-Dame
3. De klokken
4. De stenen beelden
5. Zigeuners
6. Reusel.



Het kaartje met Quasi is het vergif.



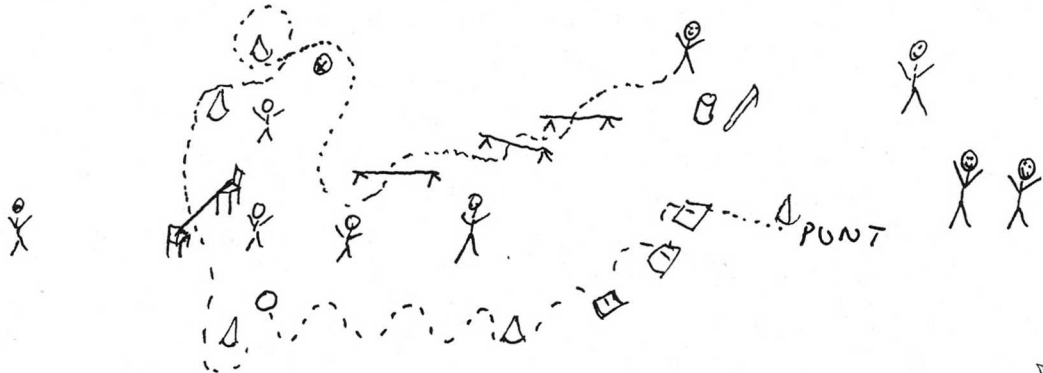
12.15

Terug op de blokhut moeten we uitkijken dat onze eigen alarm niet afgaat. Eenmaal binnen gaan we genieten van wat rust, lekkere boterhammen, melk, thee en corvee.

# in HET DORP TENNIS COMPETIE

**13.00**

Om Quasi te vangen moeten we altijd alert blijven. Om dit een beetje te oefenen gaan we slagbal met hindernissen spelen op het veldje bij de blokhut. Mocht dit veldje een beetje te krap zijn, dan gebruiken we een zachte bal zodat de bal niet ver weg geslagen kan worden.



**14.00**



**Ballonnen met water vangen.**

Wie zo'n lafhartige lelijkerd als Quasi wil vangen mag geen angst hebben. Om bij dit spel te winnen mag je ook je angst niet laten merken.

Iedereen staat in een kring met de handen op de rug. In het midden staat iemand met een ballon met water. Deze persoon gooit de ballon naar iemand in de kring, deze moet de ballon dan vangen. Maar pas op, wat er kunnen ook schijnbewegingen gemaakt worden. Wie dan de handen laat zien is af. Wie de ballon niet vangt is ook af. Wie blijft als laatste over?

**14.15**

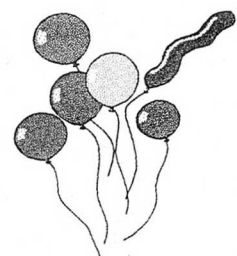
Zo ver weg in Reusel is het toch fijn als je een eigen stekkie hebt. Daarom gaan we hutten bouwen. Bovendien kunnen de hutten de aandacht van Quasi wat afleiden. In een paar hoeken van het veldje achter de blokhut bouwen we de hutten. Tijdens het hutten bouwen is er natuurlijk tijd voor ranja.

**16.00**

Als de hutten af zijn, spelen we het mijnspeel. Op de centrale post kunnen mijnen gehaald worden. Het is de bedoeling om de mijnen in de hut van een andere groep te leggen. Liggen er tien mijnen in een hut, dan is de hut opgeblazen en zijn de bouwers ervan af. Je kunt ook mijnen uit je eigen hut halen en in de hut van een ander team leggen. Welke hut wordt niet opgeblazen?

**16.30**

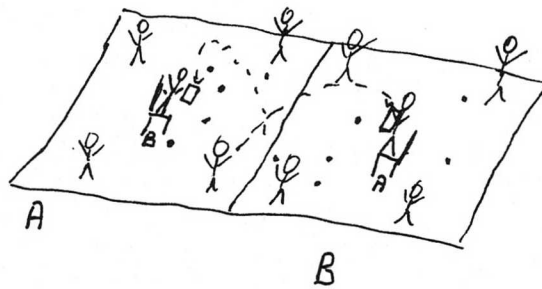
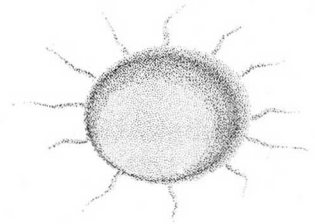
We spannen het volleybalnet en spelen een partijtje volleybal.





17.00

Ballen gooien. Zie tekening.



17.30

We gaan onze handen wassen, want het is weer tijd om te eten. De dommedaris wordt weer uitgereikt aan de grootste blunderaar van de dag. Daarna volop corvee-plezier gevolgd door de zinderende torencompetitie.

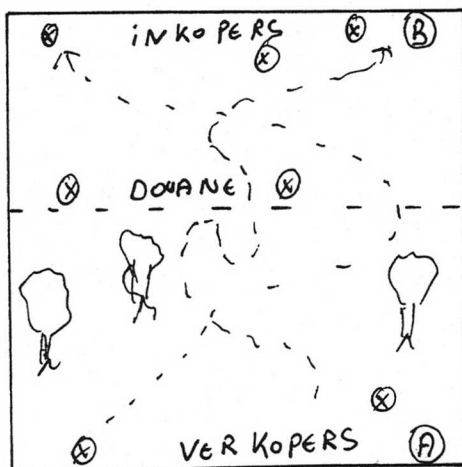
19.30

We gaan in de bossen een smokkelspel spelen. Quasi steelt allerlei spullen. Deze spullen houdt hij waarschijnlijk niet zelf, maar verkoopt hij aan helers (handelaren in gestolen spullen). Wie een dief wil vangen moet een beetje bekend zijn met de wereld van een dief.

Een bos wordt opgedeeld in twee stukken, A en B. Op de grens tussen deze twee stukken staat de douane. Alle kinderen krijgen een bepaald start bedrag. Met dit geld kunnen ze in gedeelte A spullen kopen. Deze spullen moeten ze naar gedeelte B brengen. Maar de douane kan de kinderen staande houden en eventuele spullen in beslag nemen. Dus ze moeten de spullen wel goed verstopt houden. In gedeelte B kunnen ze de spullen verkopen. De slimmeriken zullen zo goedkoop mogelijk inkopen en zo duur mogelijk verkopen. Degene die aan het einde van het spel het meeste geld heeft is de winnaar.

De douane, de kopers en de verkopers van de spullen worden gespeeld door de leiding, eventueel aangevuld met kinderen die blut zijn.

De kinderen moeten echte voorwerpen smokkelen die er heel waarde vol uitzien. De prijzen van deze spullen verschillen telkens weer.



21.00

We gaan terug naar de blokhut. Daar aangekomen blijkt het alarm net afgegaan te zijn. Voorzichtig gaan we de blokhut binnen. We betrappen Quasi op heterdaad en we houden hem in voorlopige hechtenis.

Quasi verteld dat hij eigenlijk niet wil stelen. Frollo is namelijk zijn pleegvader. Omdat Quasi zo lelijk is en niemand voor hem wil zorgen is hij helemaal afhankelijk van Frollo. Maar Frollo zorgt alleen voor Quasi als deze voor hem steelt. Quasi is hartstikke verdrietig en zegt spijt te hebben van zijn diefstal.

21.30

We hebben toch moeite om deze lelijkheid te geloven. Maar als zijn verhaal waar is houden we wel een onschuldige vast. We besluiten hem slechts losjes vast te binden en goed in de gaten te houden. Tijdens een kringspelletje ontsnapt Quasi echter.

22.00

We sussen de kinderen een beetje zo dat ze zo dadelijk rustig kunnen gaan slapen. Tot die tijd houden we een vredig kampvuurtje. Misschien had Quasi toch gelijk, en is hij totaal onschuldig. Misschien hebben we hem wel verkeerd behandeld.

22.30

Tanden poetsen, wassen, naar bed en slapen.

23.00

De kinderen slapen en dan.....





90°  
7.00 uur NAAR School 7.30



Maandag:

8:00 Opstaan, ontbijten en corvee

VOOR

NA

9:30 We gaan met de fiets naar het bos om daar wat spel-  
letjes te gaan doen.

9:45 In het bos gaan we broeklopen.  
Met een grote broek aan moeten twee groepen een  
parcours afleggen. De E's moeten om de beurt de  
broek aan trekken en lopen. De groep die als eerste  
klaar is heeft gewonnen.

10:30 Quasi en Frollo staan in de bossen ruzie te maken op  
een plek waar wij met de E's langs lopen. Wij  
houden ons schuil en bekijken het schouwspel van een  
afstandje. We zien dat Quasi een zak met spullen aan  
Frollo geeft. Uit de zak hangen een aantal spullen  
die ons erg bekend voorkomen. We besluiten nog niets  
te doen en wachten af wat er verder nog gaat gebeu-  
ren. We zien dat Frollo brood geeft aan Quasi in  
ruil voor de zak met spullen en horen dat Frollo  
straks met de spullen naar de blokhut komt.

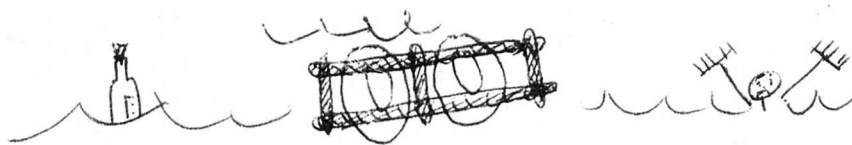
10:45 Flessen trefbal.  
Op een pad, met los zand, staat een groot vierkant  
uitgezet. Midden in het vierkant staan twee flessen.  
In het vierkant staat een team en buiten het vier-  
kant staat een team. Het team in het vierkant moet  
proberen de fles met zand te vullen terwijl het team  
dat buiten het vierkant staat met een bal probeert  
mensen af te gooien. Mensen die door de bal geraakt  
worden moeten uit het vierkant. Als de fles vol zit  
met zand dan heeft het team in het vierkant gewonnen  
en als alle personen uit het vierkant af zijn heeft  
het team buiten dit vierkant gewonnen.

11:30 Terug naar de blokhut om te kijken of Frollo al  
langs is geweest.

12:00 Eten en corvee.

13:30 We gaan lopend naar het meertje in de cirkel. Tij-  
dens het lopen worden er met de aanhanger spullen  
naar het meertje gebracht om vlotten te bouwen.  
Meenemen: Louw, hout, banden, zwemspullen en ranja.

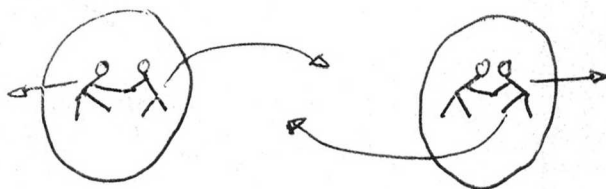
E's  
kopen



14:00 Tijdens het bouwen van de vlotten en het spelen in  
het water kunnen we nog wat ranja drinken.

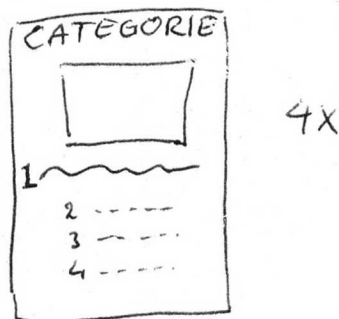
15:00 Varen met het vlot. Eventueel kunnen we nog vlot  
veroverij spelen. Wie kan er het vlot op komen  
terwijl een van de leiding op staat.

- 16:30 We gaan het vlot weer afbreken en alle spullen op de aanhanger laden. Daarna lopen we terug naar de blokboerderij.
- 17:00 Tot aan het eten kunnen we de was uithangen en dweilhockey spelen.  
*Douchen.*
- 17:30 Eten, corvee en de Domme Daris
- 19:00 Torencompetitie



- 20:00 Cirkel worstelen:  
Het zelfde als vlotveroveren maar dan in een cirkel met twee Esta's er in. Welke Esta kan er het langs in de cirkel blijven door de andere eruit te duwen. We werken met twee cirkels en houden een afval race. Eventueel nog putje trekken als er teveel Esta's te lang stil zitten.
- 20:45 Drinken met iets lekkers er bij.
- 21:00 De oudste kinderen gaan voor de jongste een spooktocht voorbereiden en uitzetten.  
De jongste kinderen gaan een kwartet maken uit tijdschriften.

Kwartet: Knip uit tijdschriften vier plaatjes die iets te maken hebben met een categorie. Plak deze op een kwartetkaart en schrijf er onder welke plaatje er nogmeer bij horen zodat je een kwartet hebt.

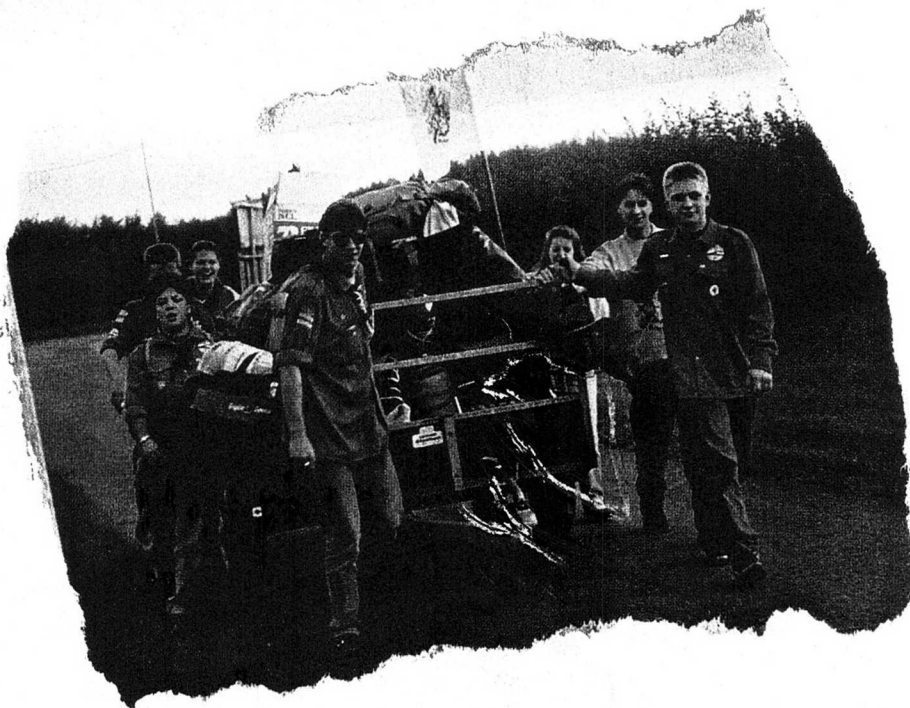


- 21:30 Spooktocht !!!!
- 22:30 Terug op de blokhut gaan we ons snel douche en naar bed. Eventueel nog een potje kwartetten.
- 23:30 Slapen.



Materialen lijst:

- 2\* grote broek
- gestolenspullen in een zak
- petflessen
- bal
- banden met lucht
- touw
- pioneerhout
- aanhanger en auto
- zwemspullen
- waslijn
- lint
- drinken en iets lekkers
- douche





Dinsdag

8.30

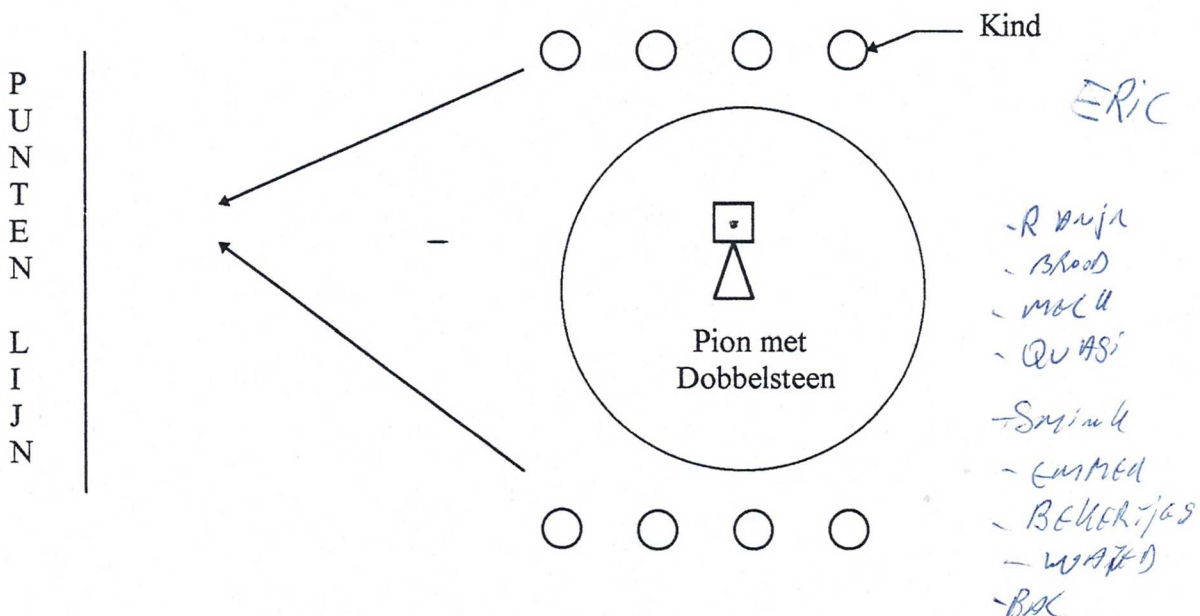
Opstaan, ontbijt en corvee.



9.30

We gaan de spullen die we nodig hebben voor de picknick 's middags klaar zetten. Onder tussen spelen we teerlingbal:

Er staat een cirkel op de grond getekend. In de cirkel staat een pion. Op deze pion wordt 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 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.



10.00

We zijn gisteren te weten gekomen dat Quassimodo nog niet zo'n verkeerde is. We besluiten hem te gaan zoek om het goed te maken. Daarom gaan we naar het dorp van Reusel. Daar gaan we "Wanted" spelen. Zo kunnen we onopvallend zoeken naar Quassimodo.

Er worden groepjes gemaakt van 4 à 5 kinderen. Op de centrale post krijgt elk groepje een opdracht. Deze opdracht houdt in dat de kinderen op zoek moeten naar een bepaalde plaats binnen een afgesproken gebied. Op deze plaats moeten zij een opdracht uitvoeren. Iemand van de leiding kan op deze plaats vertellen wat de opdracht is, of er kan een enveloppe liggen waarin staat wat de opdracht is. De groepjes mogen echter niet gezien worden door de jagers, die door het gebied rond fietsen. Welk groepje heeft als eerste alle opdrachten vervuld, zonder gezien te worden door de jagers.

Het gebied wordt afgegrensd door de volgende straten:

KRUIS STRAAT (WEL LANGS) AF  
de Boegent W. ELLANGS WIKHEC MI W. CAAN  
NIET LANGS LENS HOOGL.  
OF OVER

Plaatsen en opdrachten.

FRANK

| Plaats:                                                | Opdracht:                                                                  | Leiding aanwezig |
|--------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|------------------|
| Basisschool Plonderijen.                               | Centrale post. Hier krijgt men de opdrachten. FRANK                        | Ja               |
| 1 Korenbocht, op grasveldje met twee bankjes en grind. | 5 minuten lang kruiwagen race spelen. Met menselijke kruiwagen en circuit. | Ja HANNEKE       |
| 2 Sporthal Den Boegent.                                | Drie bekertjes met water vullen en naar de centrale post brengen.          | Nee TONNIE       |
| 3 Kruising De Braken/ Den Toemet                       | Unieke enveloppe ophalen. (verstopt)                                       | Nee              |
| 4 Den Drink.                                           | Tien maal over de heg volleyen zonder af te gaan.                          | Ja ERIC          |
| 5 Lokbossen, bij de glasbakken                         | Unieke enveloppe ophalen.                                                  | Nee              |
| 6 Kleuterschool De Kwikstaartjes.                      | Neem een ei mee naar de Centrale post (aan bellen en vragen)               | Nee              |

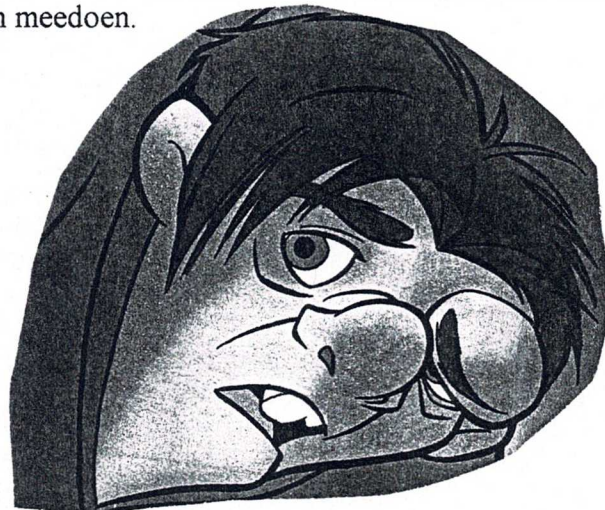
Heidi + Tim JAGG +

12.15

Picknicken op een veldje e.v.t. in de buurt van de kerk. We hebben geluk want we hoeven lekker geen corvee te doen.

13.00

Na het eten spelen we poortbal. Alle Esta's staan in een kring met de benen uit elkaar. In de kring wordt een bal gebracht. De Esta's moeten proberen om de bal met de handen door de benen van een ander te spelen. Wie door de benen wordt gespeeld is af en moet zich omdraaien. Komt de bal per ongeluk weer door de benen van iemand die omgedraaid staat, dan mag deze persoon zich weer omdraaien en meedoen.



13.30

We gaan het spelletje Quassi en Frollo spelen. Dit spel gaat net zoals ratten en raven maar dan met Quassi en Frollo. Tijdens dit spel wordt dus veelvuldig Quassi geroepen. Dat heeft onze goeierd gehoord en plotseling duikt hij tussen de struiken op.

Hij vertelt ons in tranen dat hij de gang van zaken erg moe is. Hij moet van Frollo stelen, anders krijgt hij van Frollo geen eten en zorg. Quassi is zo lelijk dat niemand anders voor hem wil zorgen. Iedereen is bang van hem. Bovendien denkt iedereen dat Quassi een kwade boef is die alleen steelt. Quassi wil niet als slechterik verder leven en hij wil Frollo aanpakken. Maar alleen kan hij dat niet aan. Hij heeft immers mensen nodig die voor hem zorgen. Wij zijn natuurlijk bereid Quassi te helpen om Frollo te bestrijden.

Uit dank mogen wij een kijkje nemen in de kerk en de toren waar Quassi al heel zijn leven heeft gewoond.



13.00

14.00

Start van de rondleiding in de kerk en in de toren van de kerk. Niet vergeten een soort van cadeau voor de rondleider te kopen, want de rondleiding is gratis en wordt door een vrijwilliger gedaan. Tel. 0497-642593

15.30

Einde van de rondleiding en dus terug naar de blokhut.

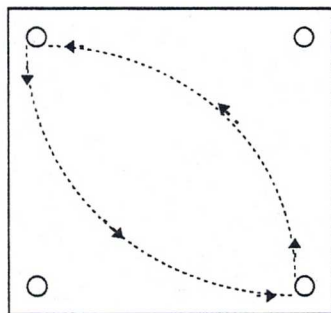
15.45

Op de blokhut even ranja drinken.

15.50

Naar de bossen. Daar spelen we water smokkelen. Er worden vier groepen gemaakt. Elke groep heeft in een bepaalde hoek in het bos een emmer met water. Als het startsein wordt gegeven mogen de kinderen bij andere groepen water gaan stelen. Dit doen ze met een bekertje. Maar ze moeten daarbij goed oppassen want in het bos zitten ook tikkers die je bekertje omgooien. Welke groep heeft op het einde van het spel het meeste water in de emmer?

○ Emmer met water.



17.30

Eten, corvee en ladder competitie.

19.00

Flesjes voetbal. Elk kind heeft een eigen flesje met water. Met voetballen moet men proberen om het flesje van een ander om te stoten zodat al het water uit het flesje stroomt. Wiens flesje omgevoetbald is, moet zelf het flesje weer recht zetten. Wie heeft op het einde van het spel het meeste water in zijn flesje?

19.30

Kaartje naar huis schrijven en knutselen. We kunnen de mokken van Silvia beschilderen. Of met de pakken, W.C. rolletjes, keukenpapier rollen, kokers en papier een kleine Notre Dame maken. Niet vergeten om de kaartjes op de post te doen.

21.00 *Rugby*

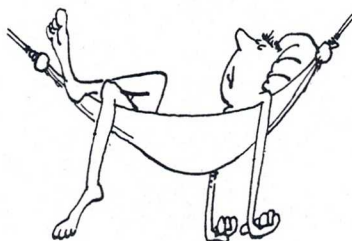
Dweilhokey. Een oud stuk tot ligt op de grond tussen twee stoelen in. Achter elke stoel staat een groepje. Als de leiding het teken geeft, gaan de nummers één van elk groepje, gewapend met een stok, proberen om de dweil onder de stoel van de tegenpartij te krijgen.

21.45

Kampvuur met spelletjes.

22.15

Naar bed.





HANNEKE / FRANK

Woensdag 20 Aug 1997

8.00 Opstaan, eten en corvee (sportkleden aan).

9.30 Sport ochtend.

De bedoeling van deze sportochtend is om de kinderen in een goede conditie te krijgen voor de grote confrontatie met Frollo. Ze te trainen in behendigheid en lenigheid. Tot 11.00 uur is het voor ieder kind de bedoeling zo veel mogelijk punten te behalen op de bepaalde beproevingen. Na een glaasje ranja worden de kinderen in groepjes verdeeld om nu verder hun vaardigheden in het team-work te kunnen bepalen.

Individuele spelen

Verspringen, touwspringen, fideljeppen, water estafette, hoogspringen, kogelstoten, Hamer draaien, ~~Fiets race.~~

HANNEKE + Tonnie's  
BOODSCHAPKEN  
HENRY

Team spelen

Zitvoetbal, touwtrekken, hardlopen (leggen van een puzzel).

12.30 eten en corvee

13.30 Frollo komt op een gegeven moment binnen lopen en vertelt dat er in het dorp zigeuners zijn. Deze zigeuners zijn volgens Frollo onguere types die altijd rotzooi maken, herrie maken en om aan geld te komen stelen van de gewone mensen. Nu komt hij vragen of wij iets van de zigeuners gehoord hadden en of wij hun schuilplaats weten.

Donderdag

8.30

Opstaan, ontbijt en corvee

9.30

Sluipspel

2 personen staan in het midden, 1 daarvan is geblinddoekt de ander is de helper. De anderen moeten naar deze twee personen toesluipen. Als de 'blinde' iemand hoort en de helper geeft aan dat het klopt. Dan moet diegene die gehoord is opnieuw beginnen met sluipen. Als iemand de 2 heeft bereikt zonder gehoord te worden mag die in het midden.

Zitlummelen

Iedereen zit in een kring, eentje zit in het midden, de mensen in de kring rollen een bal over naar elkaar. De persoon in het midden moet proberen op de bal te gaan zitten. Als dit lukt wordt er gewisseld.

Politie en boef (Kat en Muis)

Plan bedenken om Frollo te vangen.

12.00

Eten + corvee

- Plaats zoeken voor de val te maken
- De val zelf maken
- Zigeuner kleren maken (hesjes die de kinderen zelf mogen beschilderen)

Hind(s)ernissenspel

Er worden 2 groepen gemaakt. Iedere groep gaat bij elkaar zitten. Van iedere groep gaat 1 kind naar de post om een kaartje te halen met een woord daarop. Op de terugweg moeten ze via de hindernissen terug naar de groep. Hier moeten ze het woord uitbeelden (HINDS) Wie het woord raad mag dan een kaartje gaan halen. Als het woord niet geraden wordt moet er een nieuw kaartje gehaald worden en moeten de hindernissen op de heen en terug weg gedaan worden.

Post      Hindernissen      Groep

Post      Hindernissen      Groep

17.30

Diner + corvee + ladderen

19.00

Frollo vangen met de zelf gemaakte val.  
(Frollo mag niet te hard proberen wegllopen)

Kampvuur (banaan+chocolade/ kaas+spek/ marsmallows)  
[doorstrepen wat niet van toepassing is]

+ bonte avond

(van plus minus 20.00 tot sluitingstijd)

\* N. COWS FL'S

\* B. MY BAY

\* R. NEEER L. H. T. O. S.

\* PRESENTEREN

Vrijdag

8:00 Opstaan. ontbijt en corvee.

9:30 Spullen inpakken

10:00 Bram, Rob en Dave nemen na dit kamp afscheid van de Esta's. Zij gaan verder bij de Scouts en de blauwe vogels. We kunnen ze niet met legen handen naar de volgende groep laten gaan en daarom maken alle Esta's iets waardoor ze altijd weer aan de Estatijd kunnen terug denken.

Als afscheids cadeau maken de Esta's drie *gips schilderijen of afbeeldingen.*

Tijdens het maken van de afscheids cadeautjes gaan Rob, Bram en Dave een spel uitzetten dat ze graag nog een keer zouden doen bij de Esta's. Ze mogen dit zelf bedenken en uitvoeren met de hulp van een tweetal leiding.

11:00 Het spel dat door de Dave, Rob en Bram is gekozen gaan we nu met de hele groep spelen. Bram, Dave en Rob mogen vertellen hoe het moet en mogen eventueel ook groepjes keizen of scheidsrechter spelen.

Als het spel niet de tijd tot aan het eten vult.  
Toren competitie finale  
Omdat we vanavond geen tijd meer hebben om een toren competitie te houden doen we dit nu nog even. Wie er aan het einde boven aan staat heeft gewonnen en heeft natuurlijk een prijsje verdiend.

12:30 Eten en corvee.

14:00 Naar het zwembad in Bladel op de fiets.  
Misschien moeten we wel eerder vertrekken anders is het te kort om te zwemmen.

16:30 Vertrekken richting de blokhut.

17:00 Friet eten en geen corvee.

18:00 Ouderavond

Horloge vooruit zetten, torencompetitieprijs uitreiken, de stukjes van de bonte avond worden gepresenteerd, afscheid van Rob, Dave en Bram, er is koffie met een koekje en alles wat er nog meer gedaan moet worden.

19:00 Afsluiting van het kamp. Eigenlijk is het al 20:00u.

Nog even wat opruimen en wat drinken.

ALLEMAAL BEDANKT EN VOLGEND JAAR DOEN WE HET GEWOON WEER