INDIANEN KAMP 1999

MIDDELBEERS 14 T/M 20 AUG

Esta's Riethoven

Fietsgroepjes:

1) **2)** **3)**

4) **5)**

Auto: Frank
Vrachtauto: Henk

Frank v.B

Beste Esta´s en ouders,

Het is een beetje laat maar hier is dan toch nog een brief over het zomerkamp.
Dit jaar worden de Esta´s uitgenodigd door een Indianenstam om hen te komen helpen met het opbouwen van hun nieuwe dorp en het beschermen daarvan. Deze Indianenstam wordt al jaren lastig gevallen door een groep kolonisten. Zij kunnen de hulp van de Esta´s dan ook goed gebruiken. Dus help jij ook mee om de kolonisten te verslaan?????

Zoals jullie weten vertrekken we op **zaterdag 14 augustus om 10:00 uur** vanaf het kerkplein in Riethoven richting de kampblokhut ergens in Brabant. Vanaf het kerkplein zullen de Esta´s **in uniform** met de fiets naar de kamp lokatie fietsen. Zorg dat je een goede fiets hebt want het is een behoorlijke fietstocht.
Tijdens de fietstocht zal er een pauze zijn waar we gaan picknicken. Je moet zelf zorgen voor een **lunchpakket.**
Alle spullen die je nog meer mee moet nemen zullen met een vrachtauto worden vervoerd. Deze moet je dus goed inpakken en zet je naam op of in je spullen.

Wat moet je mee nemen in een koffer of rugzak:
Slaapzak, luchtbed of matje, toiletspullen, handdoeken, zwemspullen, voldoende schone kleren, extra schoenen of laarzen, goede zin, een knuffel, een zaklamp en **indianenkleren**. (GEEN CHIPS)

Wat moet er mee op de fiets:
Je uniform, lunchpakket en een regenpak.

De indianen hebben ons dan wel uitgenodigd maar kunnen niet zorgen voor voldoende eten en drinken voor zoveel mannen en vrouwen. Daarom vragen wij de ouders om zo spoedig mogelijk een **kampgeld** donatie van Fl. **110,00** over te maken op bankrekeningnr.: **1438.05.894 t.n.v. Esta´s Riethoven,** onder vermelding van NAAM Esta Indianenhulpfonds. Zo kunnen de indianen er voor zorgen dat het kamp van de Esta´s ook dit jaar weer een succes zal worden.

Zoals jullie misschien al hebben gezien is er bij deze brief een **gezondheidsformulier** gevoegd. Dit formulier moet **geheel ingevuld** voor het kamp bij een van de leiding worden **ingeleverd**. Mochten hier nog vragen over zijn dan kunt u die natuurlijk altijd nog stellen.

Wij hopen iedereen hierbij voldoende informatie te hebben gegeven en wensen jullie nog een fijne vakantie en tot op het kamp.

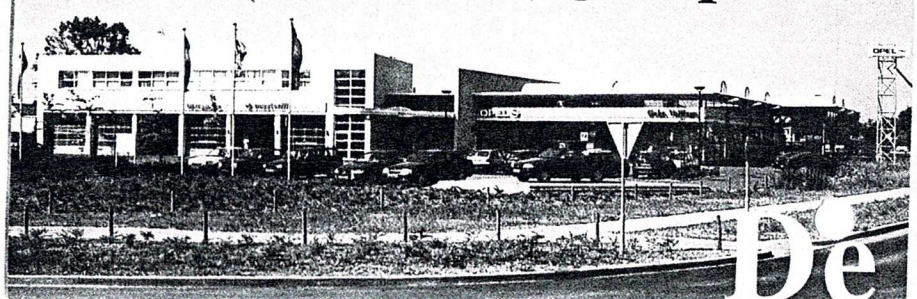
Scouting groeten,

De Estaleiding

Telefoonnr:
Joze van Herk: 040-2015896
Eric van Selst: 040-2575255
Frank van Bakel: 0497-571938

© Suurland Falkplan / Holland Advertising BV
Hoewel aan de vervaardiging van deze kaart de grootst mogelijke zorg is besteed, is de uitgever/maker niet aansprakelijk voor schade die het gevolg zou zijn van verkeerde vermelding van enig gegeven op deze kaart.
Heeft u op- / aanmerkingen, schrijf ons dan: Suurland Falkplan / Holland Advertising BV, postbus 9510, 5602 LM Eindhoven.

Gebr. Vullings Opel



Bestseweg 47
5688 NP Oirschot
tel.: (0499) 572325

De Uitblinkers

ALGEMENE INFORMATIE:

Oirschot en Oost-, West- en Middelbeers vormen sinds 1 janu
samenvoeging met een onmiskenbare landschappelijke, functi
samenhang.
De nieuwe gemeente Oirschot is door haar natuur- en landsch
in het groen".
De gemeente telt ± 17.350 inwoners en kent een vijftal onderd
Middelbeers, Oostelbeers en Westelbeers.

Belangrijke telefoonnummers:

Algemeen alarmnummer:

Gezondheidsformulier.

Naam: .....
Voornamen: .....
Geboortedatum: .....
Adres: .....
Postcode: ..... Woonplaats: .....
Telefoonnummer: .....

Tweede adres dat bereikbaar is tijdens het kamp in geval van nood (bv. buren of familie):
(Dus niet het bovenstaande adres!)
Naam: .....
Adres: .....
Postcode: ..... Woonplaats: .....
Telefoonnummer: .....

Wettelijke Aansprakelijkheidsverzekering (Ja / Nee)*)
Ongevallenverzekering (Ja / Nee)*)
Ziekenfonds; Naam: .....

Vraagt de gezondheid van uw zoon of dochter speciale zorg? (Ja / Nee)*)
Zo ja, welke? .....
Heeft uw zoon of dochter last van astma, eczeem of hooikoorts? (Ja / Nee)*)
Zo ja, welke? .....
Moet uw zoon of dochter medicijnen gebruiken? (Ja / Nee)*)
Zo ja, welke en wanneer? .....
Bloedgroep: .....
Tegen welke ziekten is uw zoon of dochter ingeënt? (Vul ziekte plus laatste datum inenting in.)
.....
.....
.....
.....
Zijn er medicijnen die uw zoon of dochter beslist niet mag gebruiken? (Ja / Nee)*)
Zo ja welke? .....
Kan uw zoon of dochter zwemmen? (Ja / Nee)*)
Mag hij/zij zwemmen? (Ja / Nee)*)
Zwemdiploma's: .....
Wat voor eten lust uw zoon of dochter absoluut niet? .....
Bijzonderheden: .....
.....
.....

*) Doorhalen wat niet van toepassing is.

In geval van nood, zulks ter beoordeling van een arts, geef ik toestemming mijn zoon/dochter te laten opnemen en behandelen in een ziekenhuis, zonder mijn voorkennis, indien het niet mogelijk bleek tijdig contact op te nemen.

Datum: ..... Handtekening ouder/verzorger: .....

Frank

Indianen kamp 1999.

ZATERDAG

De kolonisten hebben het laatste echte indianenkamp van de wereld overvallen en plat gebrand. Omdat de indianen het al zo zwaar hebben om te kunnen overleven, hebben ze gevraagd aan ons om hun te helpen het kamp weer op te bouwen. Ook zou het goed zijn als we hun helpen het nieuwe kamp te beschermen tegen de kolonisten. PIM IVON HENRY

Om te weten te komen hoe de indianen leven stellen zij voor om hun levenssteil over te nemen. Hun zullen gedurende de hele week ons leren hoe de indianen kunnen overleven.

Op zondag zullen we beginnen met het opbouwen van het indianendorp. We gaan beginnen met het bouwen van TiPi's. Met stokken een TiPi maken en deze omspannen met landbouwplastic. Daarna beplakken met kranten en wit krantenpapier. Deze komen in een cirkel te staan omdat dit het makkelijkste te beschermen valt tegen aanvallende partijen. Verder leren de indianen ons waar we nog meer op moeten letten bij het opbouwen van een kamp. ERIC + HANNEKE
In het midden van het kamp komt natuurlijk een totempaal te staan.

Etenkoken, kampvuur maken, jagen, rooksignalen lezen, vredespijp roken, regendans, kleding maken, paardrijden, etc.....

Op maandag komt er een opperkolonist (Officier) langs om de indianen een mededeling te geven dat zij moet maken dat ze weg zijn. Als zij niet voor zonsondergang weg zijn zal er een oorlog uitbreken en zal alles weer verbrand worden. IVON
We gaan ons natuurlijk voorbereiden op een aanval want we laten ons niet zomaar weg jagen. Er moeten dus bijlen, pijl en boog, etc.. gemaakt worden ook gaan we stokpaarden maken. +
s'Middags stratego spelen om te leren strijden. Kaarten schrijven. HANNEKE
Nog indianenspelletjes met pijl en boog en leren paardrijden.
Sportmiddag postenspellen:

- Ringsteken
- Pijl en boog schieten Bizonjacht
- Zonder sporen achter te laten lopen met plankjes
- Etc....

Plan uitwerken om het kamp te beschermen. We spreken af dat er iedere nacht een groepje Esta's in de TiPi's moeten slapen. Als het regend zetten we een bruine tent op.
Bosspel
Kampvuur maken met indianen verhalen, muziek en dans.

Dinsdag ochtend blijkt dat de kolonisten wel geweest zijn. Er zit een briefmet een dolk op de totempaal gestoken. Hierop staat dat de kolonisten de paarden hebben meegenomen en als wij deze terug willen moeten we het kamp afbreken en in huizen gaan wonen in het dorp. Als wij niet gehoorzamen zullen zij ons het leven in het kamp zuur maken. HENRY PIM

We gaan de TiPi's beschilderen en voorzien van een naam. Indianenspel spelen.
We gaan 's middags het dorp verkennen om te zien of daar geen plek is waar we een kamp kunnen op zetten voor in het geval van nood.
Dit doen we door een tocht en een vossenjacht. We proberen er achter te komen waar de kolonisten zich ophouden en waar hun hoofdkwartier zit.

's Avonds gaan we de bossen in om een idianenspel te spelen.

's Nachts komen de kolonisten in het kamp en maken de kinderen die in de TiPi's liggen wakker maken. Zij lopen met fakkels door de bossen en proberen ons bang te maken. Wij zijn natuurlijk echte indianen geworden en gaan de rest wakker maken en vallen aan. Aanvallen is de beste verdediging.

Woensdag zijn we nog bek af van de zware nacht.
Omdat we niet weten wat we tegen de kolonisten moet beginnen, gaan we de goden om hulp vragen. Hiervoor moet er een offer gemaakt worden. Het offer wordt aan de totempaal gebonden er moet gebody-paint worden om de goden goed te stemmen. Natuurlijk moet er muziek en dans zijn om de goden op te roepen. Dit gaan we voorbereiden. FRANK JOZÉ

Desmiddags Oele boele... Uhg Uhg
We gaan de omgeving verkennen met de huifkarren. Tijdens de huifkarrentocht doen we een aantal spelen.

's Avonds gaan we op bizonjacht. In het bos is een centralepost met een lamp. Dit is de Bizon. Deze moeten we gaan besluipen en proberen hem te raken met een speer. Vanuit jou post moet je een speer naar de bizon brengen zonder gezien te worden. Aan het einde van het spel gaan we kijken hoeveel speren er per groep de bizon getroffen hebben. Iedere groep heeft een eigen kleur speren. Als je niet goed sluipt wordt je platgetrapt door de bizons en moet je terug naar je eigen post om een nieuwe speer te halen.

Kampvuur met spelletjes.

Donderdag gaan we onderhandelen met de kolonisten om te proberen het kamp te behouden. Dit doen we door de kolonisten uit te dagen met een zeskamp. We stellen voor omdat er al zoveel oorlog in de wereld is, op een vredige manier een strijd te voeren.
De kolonisten stemmen hiermee in. Met als voorwaarden dat als hun winnen het kamp wordt afgebroken en de indianen in huizen gaan wonen. Als wij winnen zullen de kolonisten het indianenkamp beschermen tegen alle andere gevaren en mag het blijven bestaan. Verder moeten de indianen voldoende bossen in de beurt hebben om te kunnen jagen. JOZÉ + ERIC

Zeskamp opbouwen samen met de kolonisten.
Eten en zeskamp spelen.

's Avonds is er een barbeque met een feest om de overwinning te vieren en te vieren dat het kamp mag blijven bestaan.
Tijdens het kampvuur wordt er samen met de kolonisten een vredespijp gerookt. We dansen een vredesdansje van geluk op het kamplied. Dit zullen we ook tijdens de oudersavond opvoeren dus moet het een echte cirkeldans zijn.

Vrijdag
Inpakken, opruimen, friet bestellen, etc..
Zwemmen
Ouderavond met indianen muziek, kamplied en een dansje.
De ouderavond houden we in het midden van de TiPi's. FRANK

Markt:
Willibrordusstraat
Donderdag van 12.00 tot 17.00 uur

Gesloten:
Dinsdagmiddag meeste winkels gesloten in Middelbeers.

Arts:
Linsen
Harnasweg 1
5688 EA Oischot
0499-57 13 40

Diggelen
Postels Huufke 24
5512 AV Vessem
0497- 59 14 86

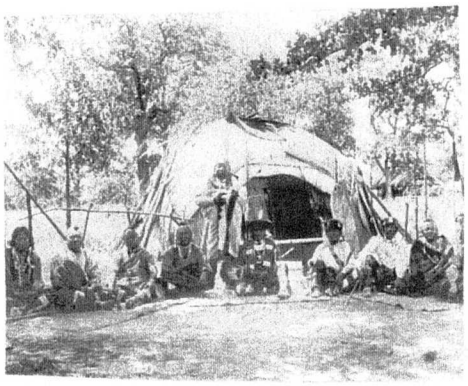
Tandarts:
Vogelenzang
Mr de la Courtstraat 1
5512 AR Vessem
0497- 59 17 61

Lamberts
Castaert 96
5688 PG Oirschot
0499- 57 10 08

Wie gaan er mee?

Esta´s:

1. Jeroen Kwinten
2. Ardy van Eeten
3. Frank Heemskerk
4. Geert van Hulsel
5. Willem van Hulsel
6. Nick van Korven
7. Frank Smolders
8. Teun Jacobs
9. Stefan Scheepers
10. Pleun Smits
11. ~~Rick Knoop~~
12. Willem Cremers
13. Stefan Kerstens
14. Karlijn Smolders
15. Vincent van Tongeren
16. Davy de Bont
17. Joani Smets
18. Renske Antonis
19. Karlijn Antonis
20. Bjarni Coenen
21. Jeffery Tabben
22. Bart Sets



Kook-duo:

- Tonnie Gooskens
- Annemie Smets

Operhoofden:

- Eric van Selst
- Henry Willems
- Jozé van Herk
- Pim Smits
- Hanneke Jacobs
- Yvonne Manders
- Frank van Bakel

Zaterdag

09:30 uur — **De opperhoofden verzamalen bij de kerk.**

10.00 uur — **De kinderen komen nog met vrolijke gezichtjes niets vermoedend wat voor een zware taak ze de aankomende week krijgen. Lief nemen de aankomende indiaantjes afscheid van pappa en mamma en vertrekken met de fiets.**

15.00 uur — **Geplande aankomst op de blokhut, wat drinken, spullen uitpakken en natuurlijk laten zien wat voor een ruige indianen kleren ze bij hebben, zelf doen wij (de opperhoofden) alle spullen klaarleggen.**

15.45 uur — **Yakay ; is een soort trefbal, wanneer een esta wordt afgegooid verandert hij\zij in een totempaal een andere esta rent om de paal met de indianen kreet waardoor de totempaal weer tot leven komt.**

Roeyada ; Indianen gaan vaak op bizon jacht de kleinere indiaantjes spelen dan met de kleinere bizons dan proberen ze op de rug te klimmen en houden een estaffete wie met welke bizon het snelste is.

17.00 uur — **Eten + corvee**
Iedereen is benieuwd wat we de eerste dag zullen gaan eten.

18.00 uur — **We gaan met z'n alle bij elkaar zitten en dan wordt het verhaal vertelt de indiaantjes schrikken zich kaduck ze gaan meteen overleggen na het een beetje bezinkt te laten hebben gaan we nog een kampvuur spel doen.**

dajawap; Het is een soort hints maar dan met voorwerpen ,zinnen en zinnen die ze moeten afmaken enz. dat alles zonder te spreken

Zondag 15 augustus

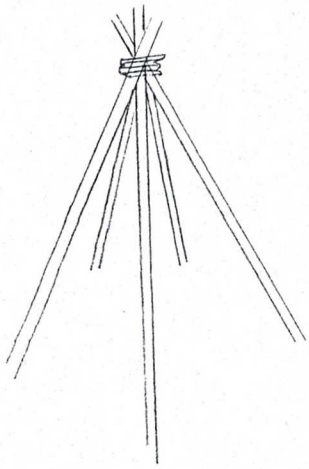
Jozé
F HANNEKE

8:00u Opstaan, ontbijten en corvee

9:30u Zoals we nu al weten is de laatste keer het indianenkamp platgebrand en moet dit opnieuw opgebouwd worden. De indianen zullen ons gaan leren hoe je een kamp moet maken en waar we allemaal op moeten letten. Er zullen zes groepjes gemaakt worden die ieder hun eigen Tipi gaan bouwen.

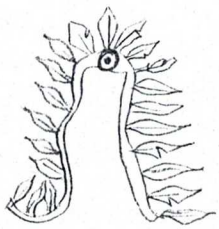
Als leerling indianen luisteren we heel goed naar de uitleg van de indianen. Zij vertellen dat we eerst een zespoot moeten maken waar omheen plastic gespannen wordt. Dit plastic gaan we beplakken met kranten en behanglijm. Over de laag kranten plakken we als laatste nog een laag wit papier.
De bovenkant van de Tipi moet open blijven om de rook van het kookvuur af te voeren.

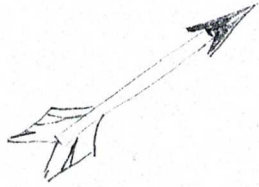
PERFORATOR

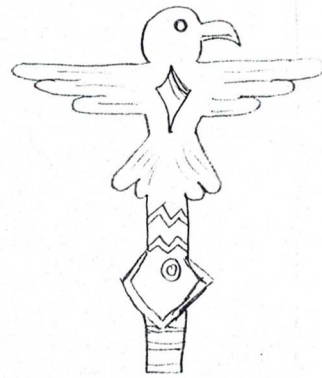


Als de Tipi's klaar zijn laten we ze drogen zodat we ze later kunnen versieren met allerlei symbolen. (zie voorbeeld op kopie)
De Tipi's komen rondom de totempaal te staan en met de opening naar de kampvuurcirkel.

10:30u Ranja pauze, een renspel (indianen tikkertje) en weer verder met de Tipi's







12:00u Eten en corvee

13:30u We gaan als echte indianen het bos in. In het bos gaan we een rooksignalen spel spelen.

ERIC

Rooksignalenspel: In het bos is een kampvuur gemaakt waar boven rookpluimen zijn opgehangen aan een touw. Elke rookpluim van karton is voorzien van een letter met een kleur van ieder groepje. Per groepje is er een post waar zij hun letters moeten gaan verzamelen. De letters moeten bij het kampvuur gehaald worden en zonder dat ze onderschept worden door de kolonisten naar de post gebracht worden. Als alle letters er zijn moet er van de letters een woord gevormd worden. De woorden waarmee gespeeld gaat worden zijn:

- Verentooi
- Vredespijp
- Totempaal
- Opperhoofd (de oo op één rookpluim)
- Kampvuren

14:30u Terug naar de blokhut
Hier gaan we symbolen schilderen op onze Tipi's

SPEL : ERIC

15:30u Indianen verplaatsen zich vaak per paard. Omdat wij nu ook al echte indianen aan het worden zijn moeten we ook paarden hebben. We gaan daarom stokpaarden maken. Eerst moet er een geschikte stok gevonden worden in het bos. Daarna gaan we een sok opvullen met kranten en deze versieren met ogen, oren, hoofdstel enz.. van stof. Deze worden met naald en draad bevestigd. (Voorbeeld maken)

Degene die klaar zijn met het maken van hun stokpaard kunnen een totempaal maken of een wandelstok met belangrijke dingen van indianen er aan. (voorbeeld maken)

17:00u Om iets te eten te hebben moeten de indianen regelmatig op jacht. Bijvoorbeeld bizonjacht.

JOZÉ

Bizonjacht: De tik-indiaan heeft een pijl met een stoffen punt waarmee hij de bizons moet doden. Alle doden bizons moeten blijven zitten op de plek waar ze gedood zijn. Het speelterrein wordt duidelijk afgebakend.

17:30u Eten en corvee

19:00u Gooi het bijltje er bij neer competitie

20:00u De indianen gebruiken allerlei voorwerpen uit de natuur welke ze vinden in het bos. Om ons ook te leren zoeken en vinden gaan we het "Loop je zoek spel" spelen. In het bos hangen de nummertjes 1 t/m 6 op kartonnetjes. In een straal van drie meter van de nummertjes liggen gebruiksvoorwerpen verstopt: Veer, bijl, pijl, boog, speer en vuur. Per groep van twee personen moet men proberen van elk voorwerp er een te vinden.

FRANK

↳ IN KLEUR 4X.

21:30u Terug op de blokhut gaan we een kampvuur maken. Tijdens het kampvuur zingen we liederen en spelen we spelletjes. Eventueel een indianen verhaal voorlezen.

Een traditioneel Indiaanse manier om maïs te eten, is de volgende. Maak een vuurtje en wacht tot je flink hete kolen hebt. Leg verse maïskolven met de bladeren er nog omheen op een rooster. De 'zijden' draden kun je er ook rustig aan laten zitten. Die gaan er gemakkelijk af als de kolf heet is. Na 7 minuten zal de maïs ongeveer gaar zijn, hangt er vanaf hoe vers de kolven zijn. Pellen, gesmolten boter erover en smullen maar.

Kook witte rijst. Kun je dit niet vinden, zoek dan naar rijst die plakt (voor rijstepap bijvoorbeeld). Vorm van de gekookte, afgekoelde rijst pannenkoekjes. Niet te groot, die krijg je niet in één keer om. Bak ze in boter en serveer ze met ahornsiroop, te koop in natuurvoedingswinkels, maar duur. Een alternatief is zelf stroop maken: bruine suiker verhitten, boter erbij en een beetje water. Goed roeren.

Een totempaal bestaat meestal uit mythische dieren. Een familie kiest een dier als symbool, bijvoorbeeld omdat hun voorouders een ontmoeting hebben gehad met dit mythische, bovenaardse wezen. Wanneer een totempaal geplaatst wordt, is er een ceremonie waarbij de legendes die erbij horen, verteld worden. Ook worden de rechten van de familie opgenoemd. Dieren die veel op totems voorkomen zijn de arend, de raaf, de kikker, de walvis, de grizzlybeer en de mythische dondervogel. Volgens de legende daalde de dondervogel af uit de wereld van de goden om mens te worden. Laat iedereen in de ploeg een dier kiezen. Maak een totempaal van papier-maché. Bovenaan komt natuurlijk het dier dat bij de ploeg zelf hoort.

23:00u Wassen, plassen en naar bed.
Om het indianenkamp te beschermen tegen de kolonisten mogen er, bij mooi weer 3 a 4 indiaantjes in de Tipi's slapen. Wie heeft er lef.

Koe-Koek

woe

Piep!

Benodigdheden:

- Stokken 6 * 6 = 36
- Landbouw plastic
- Kranten veel
- Behanglijm
- Touw
- Verf
- Papier, scharen, lijm, nietjes
- Dozen en karton
- Rookpluimen met woorden
- Touw met steen
- Sokken
- Stof
- Naald en draad
- Voorbeeld stokpaard
- Voorbeeld wandelstok
- Pijl met stoffen punt
- Afzet lint
- Kaartjes loop je zoek spel
- Voorleesboek (indianen verhalen)

Maandag

08:00 uur **Eten + corvee**
Tijdens het ontbijt komt de opperkolonist langs met een mededeling we vragen hem vriendelijk om na het corvee z'n mededeling te vertellen.

HENRY

09:00 uur **Verhaal van de opperkolonist na zijn laatste woorden vertrekt hij onmiddellijk wij blijven achter met een raadsel. we gaan overleggen wat we er aan kunnen doen ,Daarna worden er groepjes verdeeld**

09:15 uur **Knutselen**
Om op echte indianen te lijken moeten we ook dingen hebben om ook op een echte indiaan te lijken dus gaan we verschillende dingen maken.

- **Pijl en Boog**
- **Tooien maken**
- **stokpaard** JOZÉ & YVONNE
- **bijlen**
- **En elk groepje heeft z'n eigen naam dus met naam bordjes zien we welke groepje hoe heet natuurlijk mogen ze ook een naam voor zichzelf verzinnen.**

10.30 uur **Van het harde werk krijgen de indiaantjes dorst dus dan gaan we even drinken daarna meteen weer aan de slag.**

12:00 uur **Eten + corvee**

13:00 uur **Tocht**
De route wordt aangegeven met rode veren van karton wanneer je een groene tegenkomt dan zit er binnen een straal van 25 meter een post er zijn 6 posten Ringsteken met paard – sporenachterlaten – ~~drinken – ruikspel – indianen~~ zinnen – ~~Pijl en boogschieten.~~

HANNEKE

PLANKJES

14:30 uur **Kaarten naar het thuisfront schrijven daarna even vrij spelen.**

EMMERS YOUNG

15:30 uur	**Waterspel met bekertjes water uit de emmer van de andere groepjes te pakken en dan zo veel mogelijk water verzamelen voor je eigen groepje.**
17:00 uur	**Eten + corvee**
	competitie
18:00 uur	**??? voorbereiden dansen en muziek evt. kamplied voorbereiden.** BONTE AVOND + PRIKKERS CATERING + SCHOLTIGEN
19.30 uur	**Laten zien wat ze hebben geoefent en daarna de spannende indianen verhalen**
22:00 uur	**Wassen plassen en naar bed**

Indianen kamp 1999

Dinsdag

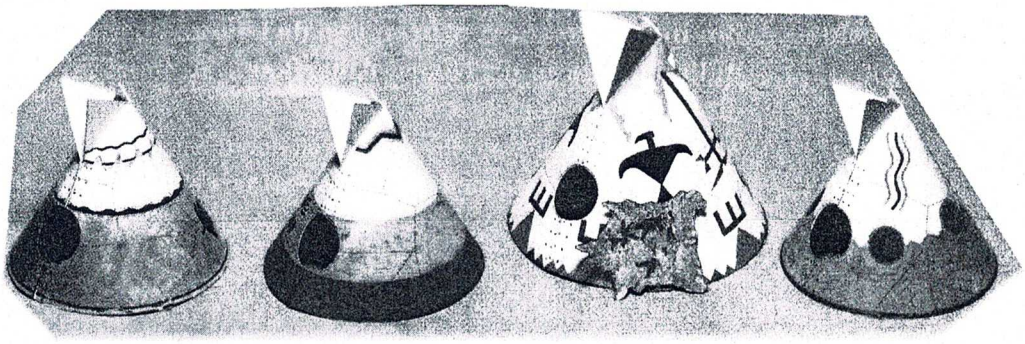
8.00 opstaan, eten, corvee

⇒ YVONNE

9.00 Brief voorlezen. Deze zit op de totempaal gestoken met een mes. Afkomstig van de kolonisten.

UIT KIJK TOREN PIONIEREN

TiPi afmaken en totems maken.

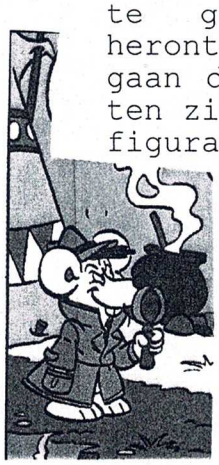


11.00 Indianen verstoppertje. Een kind is de kolonist deze moet de indianen gaan zoeken. De kolonist moet tot honderd tellen en mag daarna de Indianen gaan zoeken. De eerste indiaan die gevonden is, is bij het volgende spel de kolonist.

12.00 Eten, corvee

HUIF GAAN

13.30 Op naar het dorp om de schuilplaats van de kolonisten te gaan zoeken, en het dorp te gaan herontdekken. We doen even een klein balspel en gaan daarna de vossenjacht spellen. De figuranten zijn leiding en kookstaf.

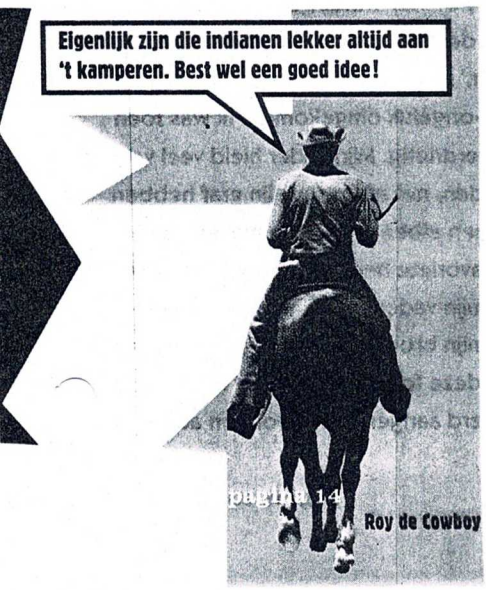


figuranten:
- -bakker
- -monteur
- -glazenwasser
- -enz.
- - DOKTOR ⇒ FRANK

17.30 eten en corvee

19.00 Na het eten gaan we naar het bos. In het bos aangekomen gaan we het Indianen geluidenspel spelen en het smokkelspel.

Smokkelspel: De indianen kunnen bij een smokkelaar een aantal dingen kopen. Goud, zilver en koper. Deze kunnen ze verkopen aan een aantal handelaren aan het andere eind van het bos. Als de indianen goed kunnen handelen is er de mogelijkheid dat ze winst kunnen maken. Onderweg lopen er kolonisten in het bos. Deze kunnen de koopwaar of het geld van de indianen afpakken. De kolonisten zijn natuurlijk om te kopen.

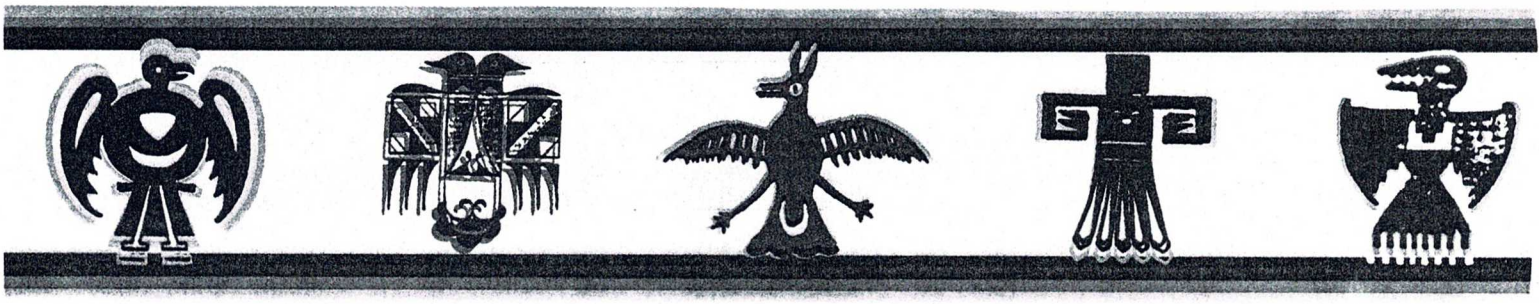


Indianen geluidenspel: We verzamelen op de centrale post midden in het bos. op deze plaats ontsteken wij een lichtje. De leiding verstopt zich in het bos, gewapend met een zaklamp en een pen. De indianen krijgen de opdracht de leiding te zoeken, door middel van het geluid dat de leiding maakt en de geluiden die op hun kaartjes staan. bv. -paard

-duif
-slang
-bizon
-enz.

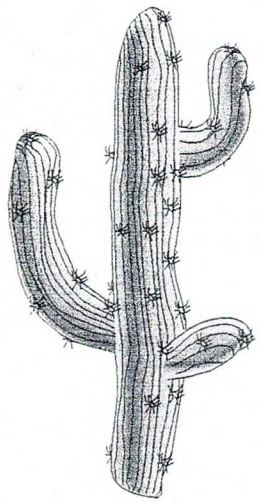
HENK

21.00 Kampvuur en naar bed.



Overzicht…

8.30 Opstaan, eten en corvee
10.00 Goden om hulp vragen
11.30 Voleybal
12.00 Eten en corvee
14.00 Huifkarren tocht UOSSEN JACHT
16.30 Belangrijke Indiaan spel
17.30 Eten en corvee
18.45 Gouden bijl competitie
19.30 Flesjes voetbal
20.15 Trefbal
21.00 Speren spel
22.00 Kampvuur
23.00 Naar bed

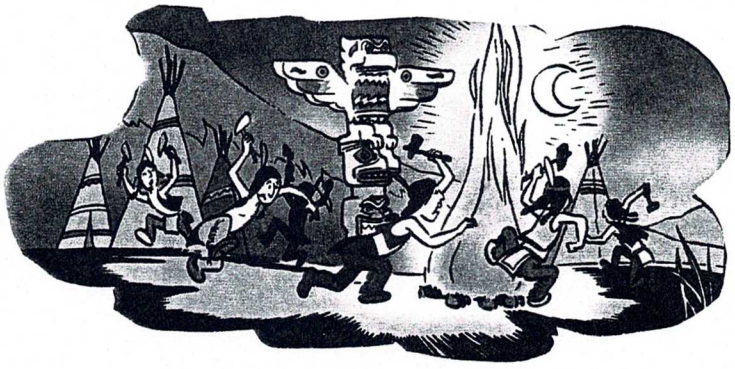


8.30 Opstaan, eten en corvee

Het leven van een Indiaan is zwaar. Uitslapen is er dan ook niet bij. In alle vroegte staan de Indianen op, vol verwachting van een nieuwe dag. De opper indianen hebben alvast wat brood gesmeerd en na het uitvoeren van de gewoonlijke karwijtjes kan de dag beginnen.

10.00 Goden om hulp vragen

Wat moet een kleine indiaan toch tegen de oppermagtige kolonisten beginnen? Ze zijn gewoon te sterk. De enige hoop is gevestigd op de Goden. De goden kunnen echter alleen te hulp gevraagd worden als we eerst een offer brengen. We gaan alvast een offer knutsellen om vast te binden aan de totempaal. We bereiden alvast wat dansjes en muziek voor die tijdens het offeren kunnen uitvoeren. Een groepje gaat knutsellen, een groepje gaat muziek maken en een groepje gaat een dansje voorbereiden. Na 30 minuten wisselen. Totslot offer ritueel uitvoeren.



11.30 Voleybal

We spelen een klein potje voleybal om ons reactie vermogen scherp te houden.

12.00 Eten en corvee

Spelen, offeren en voleyballen maakt hongerig. Snel eten dus. Maar eten geeft weer zo'n troep dus snel opruimen maar die zooi.

* ALBERT SOETHOUT
0499- 57 55 93

14.00 Huifkarren tocht

Tijd om de verre omgeving nog eens goed te verkennen. Een echte Indiaan kaapt hiervoor een huifkar. Alhoewel, kapen is tegenwoordig verboden dus kunnen we beter huren. Bijvoorbeeld bij:

herberg "De schutskuil"
Oude Grintweg 100
5688 MB Oirschot
tel. 0411-67 31 55

Kempenhof
Hilvarenbeek
tel. 013-50 52 928

E. SOETHOUT
STEENOVENWEG 2A
OOSTELBEERS
0499- 57 14 62

Tijdens de huifkarren tocht nemen we natuurlijk iets te drinken en een bal mee.

16.30 Belangrijke Indiaan spel

Een indiaan die al veel ervaring heeft, al vaak zijn helden moed heeft laten zien en wijs is kun je aan twee dingen herkennen:

- het aantal strepen in zijn gezicht
- het aantal veren op zijn tooi

ERIC

In dit spel draait het om deze twee kenmerken van een belangrijke indiaan. De club wordt verdeeld in twee stammen. In het bos lopen vier medicijn mannen rond. Van drie medicijn mannen krijg je een steep op je gezicht in een bepaalde kleur. Wanneer je drie stepen van verschillende kleuren op je gezicht hebt staan, kun je naar de vierde medicijnen man. Van deze man krijg je een veer. Deze veer moet je terugbrengen naar je eigen kamp. Daar zit het opperhoofd van de stam en je moet nu de veer vast maken op zijn tooi. Maar let in het bos wel op want er lopen cowboys rond. Als een cowboy je te pakken krijgt moet je je veer en/of stepen afstaan. Welke groep heeft aan het einde van het spel de meeste veren op de tooi van het opperhoofd vast gemaakt?

17.30 Eten en corvee

Eindelijk worden de hongerige magen gestilt door er eten in te gooien. Bovendien gebruikt die kookstaf altijd zoveel pannen dat je nog knal lang staat af te wassen. Maar dat mag allemaal de pret niet drukken.

18.45 Gouden bijl competitie

Na het eten krijgt de leiding de kans wat uit te rusten. Alhoewel je kan natuurlijk elke minuut gevraagd worden getuige te zijn van een wedstrijd hard tegen hard tussen twee wilde aspirant indianen. De uiteindelijke winnaar krijgt immers die mooie gouden bijl mee naar huis.

19.30 Flesjes voetbal

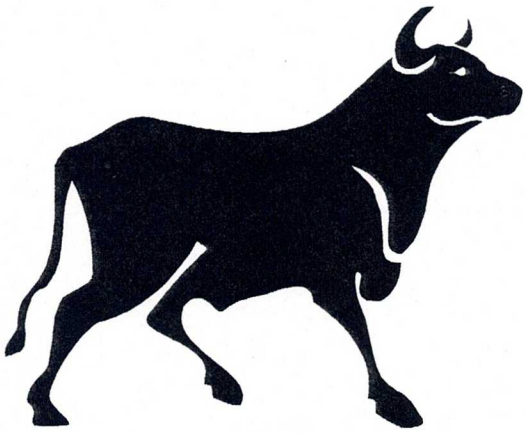
Op de pararie (of is het penarie?) is water heel schaars. Een flesje met water kan je leven redden. Je moet dan als indiaan ook leren om zuinig met water om te gaan. Om dit een beetje te leren gaan we flesjes voetbal doen.

20.15 Trefbal

Een indiaan moet ook goed kunnen mikken en bovendien in staat zijn om de kogels van de cowboys te ontwijken. Hoe kun je dat beter oefenen dan met een potje trefbal?

21.00 Speren spel

Een indiaan jaagt op Bizons. Het vlees wordt gebruikt om op te eten, van de huiden worden tipi´s en kleren gemaakt en de schedel wordt gebruikt voor de totem paal of om vijanden af te schrikken. Maar eerst moet de bizon wel geraakt worden door een aantal speren.
In het bos is een centrale post waar een zaklamp brandt. Dit is de bizon. Elke groep moet vanuit zijn eigen kamp naar de bizon toe sluipen en daar een speer afleveren. Elk groepje heeft een eigen kleur speren. Wie niet goed sluipt en wordt betrapt door een van de opper indianen moet voor staf de speer af geven en het opnieuw proberen. Welke groep lukt het om de bizon het meest te raken?



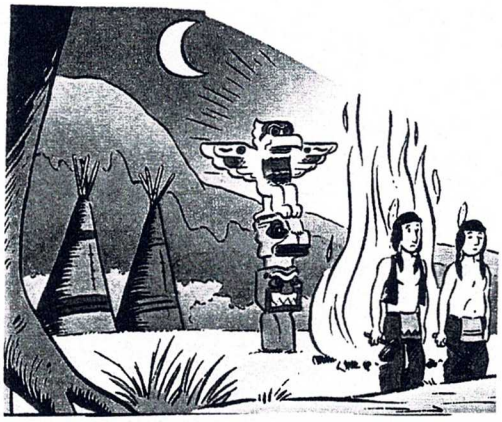
FRANK

22.00 Kampvuur

Indianen zijn goed in het houden van een gezellig kampvuur. Rond het kampvuur worden heldhaftige verhalen verteld. Bovendien speelt de medicijnen man magische spelletjes zoals black magic, de kano en ik ga op reis.

23.00 Naar bed

Het kampvuur kan je soms hypnotiseren. Soms kun je er ook erge slaap van krijgen. Het is de nobele taak van de leiding om de zwarte bizon poten van de aspirant indianen om te toveren in schone kinder voetjes. Helaas lukt toveren meestal niet zo goed en moet er water en zeep aan te pas komen. Daarna heerlijk slapen en dromen over morgen…



Kolo wisten 5 - RIAN
- ~~HENRY~~ NATASJA
- HENNIE
- ~~GERT JAN~~
13.00 GOB

DONDERDAG 19 AUGUSTUS

8:00 u Opstaan, ontbijten en corvee. José & Eric

Deze dag besluiten we dat we geen oorlog gaan voeren met de kolonisten maar dat we het uitvechten doormiddel van een zeskamp. Als de Indianen winnen mogen ze blijven wonen en zorgen de kolonisten ervoor dat de rust niet wordt verstoord. Als de kolonisten winnen moeten de Indianen verhuizen naar echte huizen en de bossen worden omgekapt voor nieuwbouw.

9:30 u Zeskamp uitzetten.
Per groepje wordt samen met een leiding een spel uitgezet.

- Ringstelen
- Paal hangen
- Spijker poepen
- Kledingstukken dassen maken
- Ruiken & zien
- Aardappel race

3 groepen van 6 Esta's
1 groep van 5 Esta's
1 groep kolonisten (dit zijn 3 of 4 mensen die opbezoek komen) (pivo's, verkenners, leiding ect.)

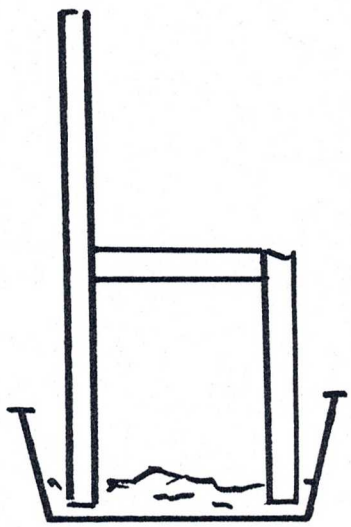
11:15 u Flesjes voetbal

12:00 u Eten en corvee.

13:30 u Zeskamp

Spel 1: WATER-ZIT-RACE
In de kontzakken van een grote broek zitten 2 sponzen. Deze moet je aan trekken en in een bak water gaan zitten. Via een parcour naar de overkant. Dan moet je op een stoel gaan zitten om de sponzen leeg te drukken. Onder de stoel staat een bak die het water opvangt. Als de ene terug is mag de volgende.

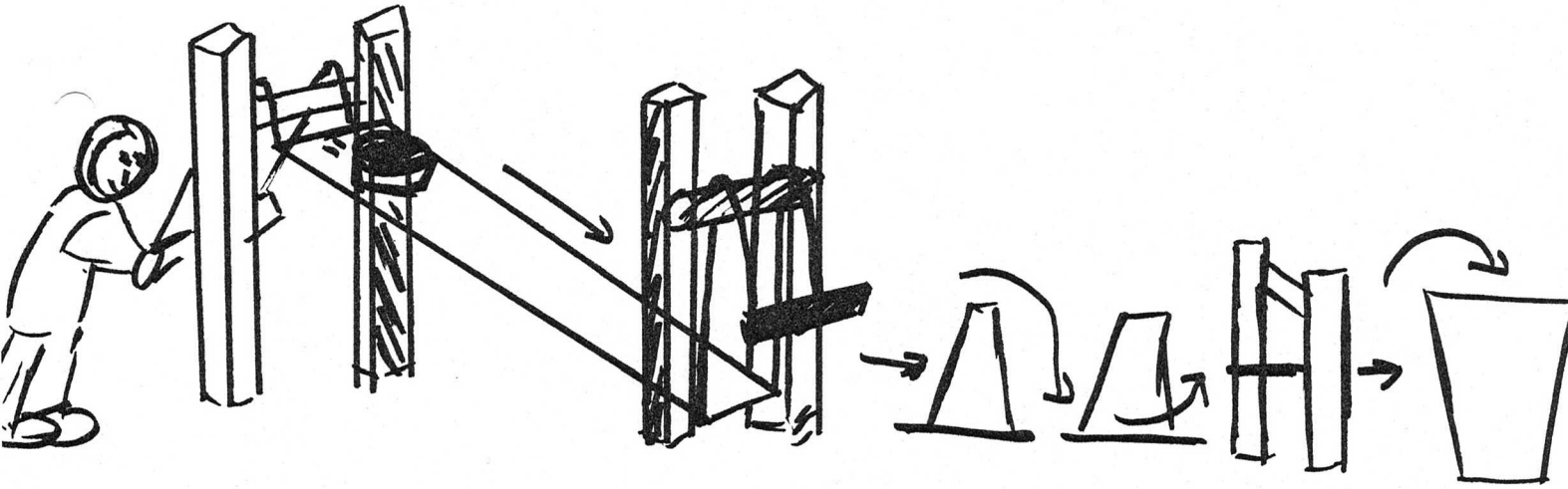
NODIG:
- 2 grote broeken
- 4 sponzen
- 1 stoel
- 1 grote bak



Spel 2: WATER GLIJBRUG

Er wordt een brug gemaakt waarover een teil moet glijden. Aan de ene kant wordt de teil gevuld met water dan glijd de teil naar de overkant omdat de brug scheef getrokken wordt. Daar wordt de teil opgevangen en via een parcour wordt het water in emmer verzameld.

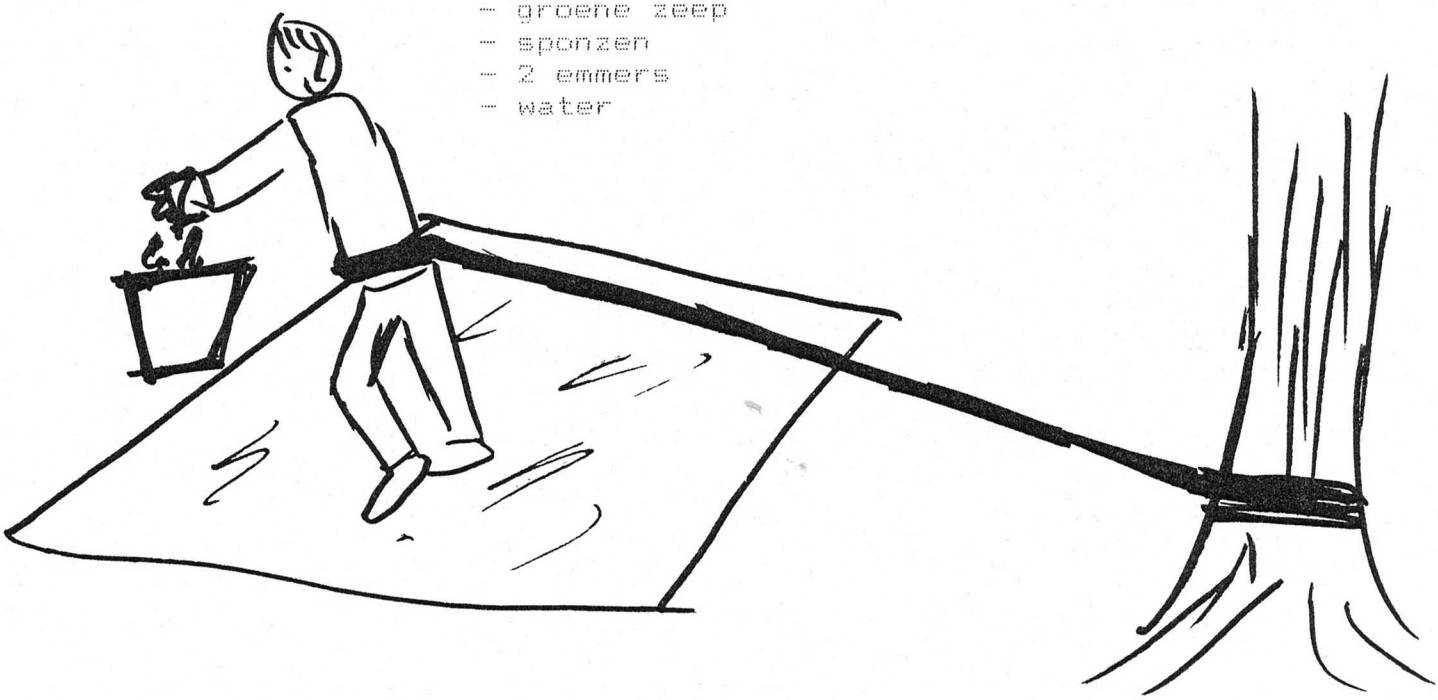
NODIG:
- 2 wasbakjes
- water
- pionierpalen
- pioniertouw
- hindernissen
- platen voor de brug (tafelbladen)
- 2 grote bakken



Spel 3: FIETSBAND ZEEP TREKKEN

Men krijgt een ketting van fietsbanden om de middel, dan moet je over de groene zeep baan rennen. Je hebt een natte spons die je aan de over kant van de zeep baan uit moet knijpen.

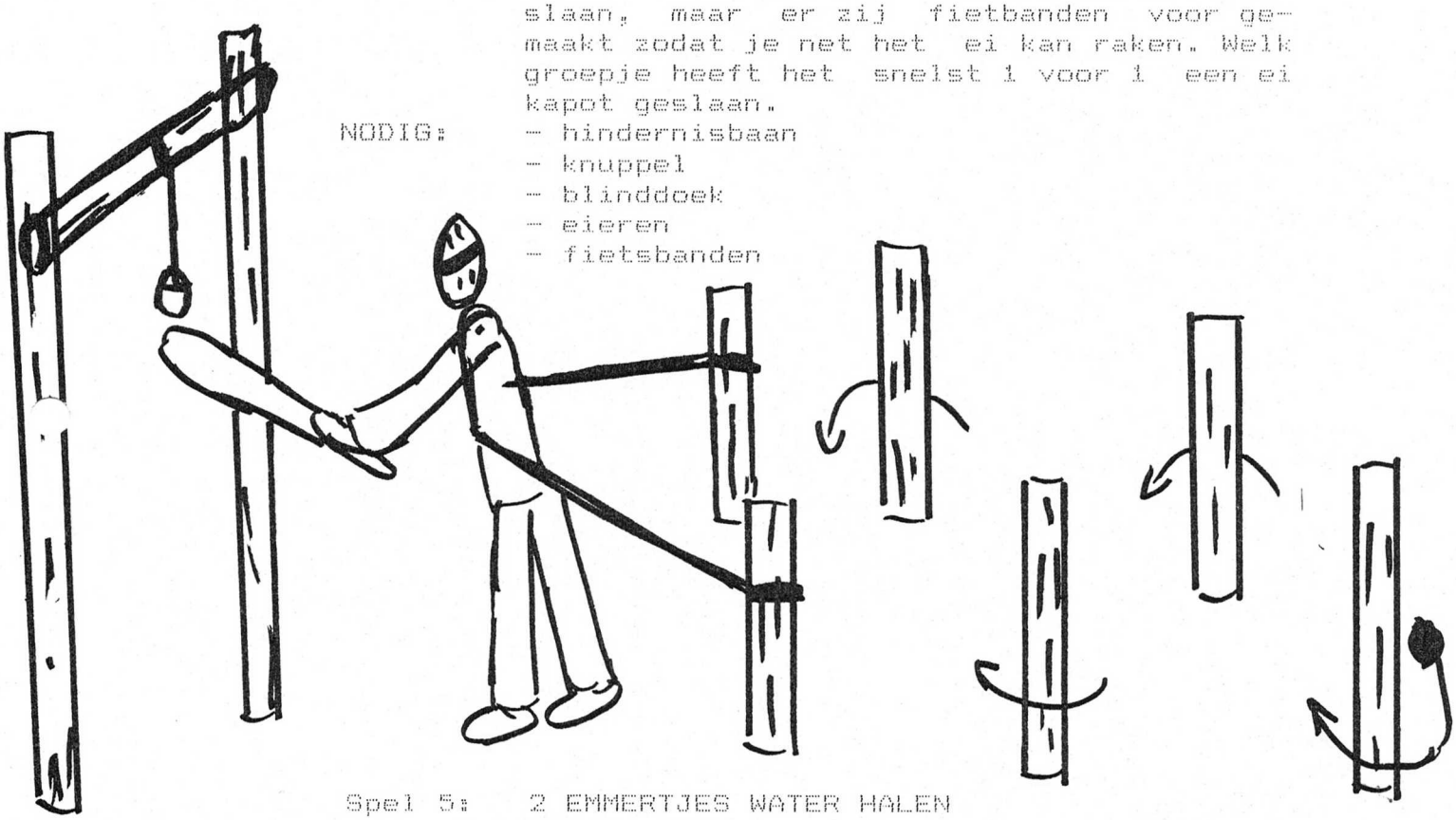
NODIG:
- fietsbanden
- zeil
- groene zeep
- sponzen
- 2 emmers
- water



Spel 4: BLINDDOEK EIERER GEVECHT

Men moet geblinddoekt een parcour afleggen 1 kind geeft aanwijzingen. Aan het einde van het parcour hangt een ei aan een touw (met plakband vast gemaakt). Hier mag men met een knuppel het ei kapot slaan, maar er zij fietbanden voor gemaakt zodat je net het ei kan raken. Welk groepje heeft het snelst 1 voor 1 een ei kapot geslaan.

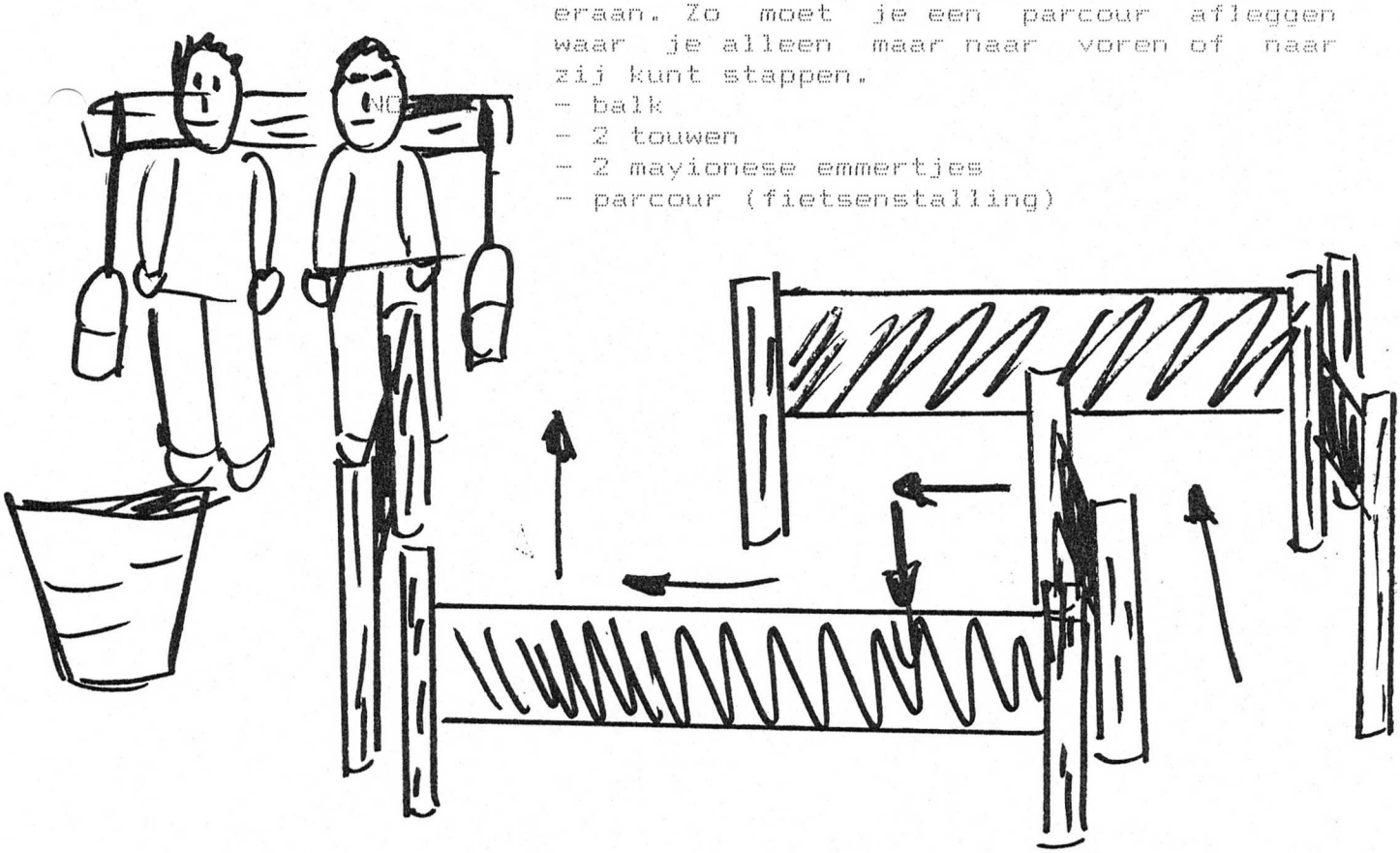
NODIG:
- hindernisbaan
- knuppel
- blinddoek
- eieren
- fietsbanden



Spel 5: 2 EMMERTJES WATER HALEN

Met 2 personen draag je een balk in de nek met daaraan 2 mayionese emmertjes eraan. Zo moet je een parcour afleggen waar je alleen maar naar voren of naar zij kunt stappen.

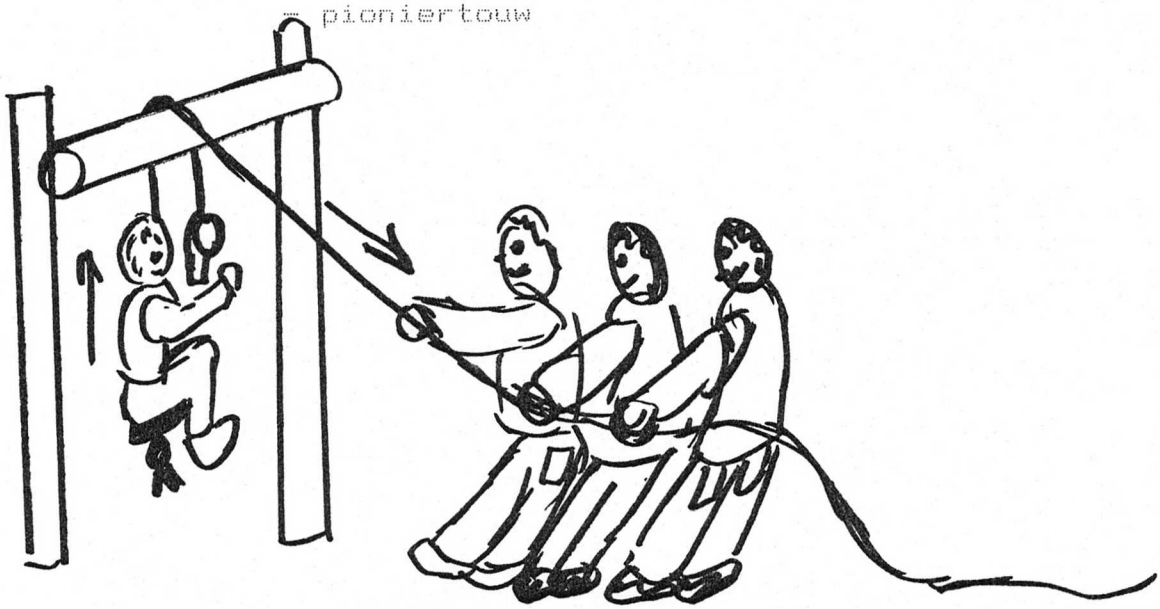
NO
- balk
- 2 touwen
- 2 mayionese emmertjes
- parcour (fietsenstalling)



Spel 6: TREK JE MAATJE OMHOOG EN FLUIT

Er is tussen 2 bomen een balk gepioniert. Daarover hangt een touw met een zitje. Aan de balk hangt een fluitje. 1 Uit het team zit op het zitje en de rest trekt deze omhoog. Als de gene die op het zitje zit bij het fluitje kan moet hij/zij erop fluiten.

NODIG:
- fluitje
- pionierbalk
- dik touw
- zitje
- pioniertouw

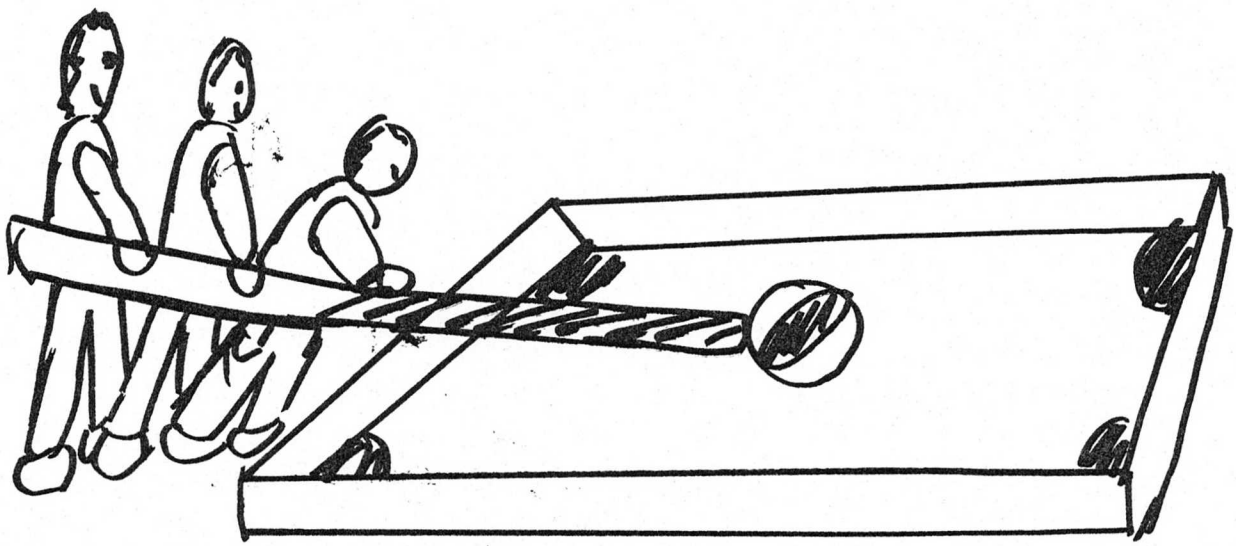


Spel 7: BILJARTEN

EUT BINNEN

We zetten een grote biljarttafel uit met pionierbalken in iedere hoek zit een gat. Met het hele team moet je met 1 grote pionierbalk proberen de skippybal in een gat te stoten.

NODIG:
- pionierbalken
- skippybal



Bootje bouwen

FINALE SPELEN:

SOKWORSTELEN: Op een groene zeep baan moet 2 personen proberen elkaars sokken proberen uit te trekken.

DWEILRUGBY: 2 teams staan tegen over elkaar, aan iedere kant van het veld staat een emmer water. De teams moeten proberen bij de tegenpartij de dweil in de emmer te gooien. Ze mogen alleen overgooien.

Uit eindelijk winnen de Indianen dus de kolonisten sluiten vrede met ons. Zij moeten nu zorgen dat de Indianen veilig kunnen blijven wonen en dat ze een eigen reservaat voor zichzelf hebben.

17:00 u Afbreken en opruimen en omkleden.

18:00 u Hout sprokkelen, eten klaar maken en daarna barbequen.

19:30 u Finale van de "Gooi het bijltje erbij neer competitie".

20:00 u Levend tafelvoetbal
2 Teams staan in een uitgezet veld met 2 vakken. Iedereen staat verpreid over het veld. Alle spelers zijn vast gebonden aan de een touw deze zit met een haring in de grond. Men moet proberen om bij tegenpartij de bal in het doel te schoppen.
Dit zal niet meevallen omdat je vast zit.

21:00 u Hout sprokkelen voor het kampvuur bij het kampvuur vieren we feest met allelei lekkerneien. We gaan zingen en dansen een vredesdans. Ook gaan we de echte vredespijp roken met de kolonisten.

23:00 u Wassen, plassen en naar bed.

8.30 uur Wakker worden, opstaan, ontbijten en corvee

9.30 uur Spullen opruimen en inpakken
De een kan het snel en de ander doet er super lang over. Wie netjes is geweest is er zo mee klaar en een sloddervos nog sneller. Met andere woorden, spullen inpakken en gevonden voorwerpen bij de juiste eigenaar terug bezorgen en een heleboel washandjes, sokken en onderbroeken over houden.

10.30 uur De keuze is aan de oudste
De Esta's die gaan overvliegen naar de Scouts mogen nog één keer hun favoriete spel doen. Zij mogen dit spel zelf bedenken, uitzetten, uitleggen en leiden

11.45 uur Finale ladercompetitie
De hele week zijn we er mee bezig geweest en nu is het zover, de laatste ladercompetitie. Wie wint deze zinderende competitie? Tot het laatste moment spannend. De winnaar krijgt kaartjes voor speeltuin "De Bergen".

12.30 uur Eten, corvee
Voor de laatste keer corvee, voor de kinderen althans. De leiding heeft immers na afloop nog genoeg op te ruimen.

14.00 uur Zwemmen
Op de fiets naar het dichtstbijzijnde betaalbare zwembad. Van zwemmen en ravotten wordt je lekker zuiver.

Een paar zwembaden in de buurt:

Oirschot:
Verwarmd bosbad "De Kemper"
De kemper 1
Tel. 0499- 57 19 51

fl 3,5
10 23,50
LADEN

Vessem:
Openluchtbad Eurocamping
Zwembadweg 1
Tel. 0497- 59 12 14

16.30 uur Naar de blokhut
Van zwemmen wordt je moe en hongerig. Dus gaan we terug naar de blokhut om hier wat aan te doen.

17.00 uur Friet eten, geen corvee

Het is de droom van elk kind, kliederen met friet, mayo, ketshup, curry, kroketten en frikadellen. Met een papiertje op tafel is er niks aan de hand. Hierna snel de spullen voor de ouderavond klaar zetten.

18.00 uur Ouderavond

De ouders en de overige familie komen. (werkelijke tijd 19.00). Naar Indianen traditie verloopt deze avond als een overwinningsfeest.

Niet vergeten om:

- De klok weer vooruit te zetten.
- Koffie met lepeltjes en een koekje klaar zetten
- Gevonden voorwerpen venten.
- Domedaris uitrijken.
- Winnaar van de ladercompetitie huldigen.

19.00 uur Afsluiting

De ouderavond wordt afgesloten en de ouders worden vriendelijk verzocht om hun indiaantjes inclusief stalen ros weer mee naar huis te nemen. Het wordt langzaam stil in de blokhut. Het laatste kinderstemmetjes vervaagt in de verte.

Er worden nog even volop sterke verhalen verteld tegen de vrienden, vriendinnen en echtgenotes van de leiding. Dan slaat de vermoeidheid toe en vallen de 7 opperhoofden om van de slaap.

Dommedaris ⇒ Pleun Smits