N

EXPEDITIE ESTA

W O

2010

Z

Blokhut De Wolberg

Valkenswaard

Belangrijke informatie

Politie
geen spoed wel politie
0900-8844

Brandweer kazerne
0497 551455

Alarmnummer
112

Huis-artsen

Huisartsenpraktijk F.J.G.M. Verzijl
Torenstraat 4, 5554 NK Valkenswaard
040 2012055

Huisartsenpraktijk Dingemans
Torenstraat 4b, 5554 NK VALKENSWAARD
040 2012649

Wyers Huisarts M H J
Carolusdreef 142, 5552 CE Valkenswaard
040 2043244

Huisartspraktijk Kochx
Carolusdreef 142, 5552 CE Valkenswaard
040 2011001

huisartsenpraktijk Vlaslant
Waalreseweg 29, 5554 HA Valkenswaard
040 2070702

Tandartsen

B.V. Tandartsenpraktijk E. Muris
Markt 3, 5554 CA Valkenswaard
040 2013780

Tandartspraktijk De Hoektand
Bosstraat 2, 5552 JD Valkenswaard
040 2011340

Tandarts Palmen
Wilhelminapark 1, 5554 JD Valkenswaard
040 2012075

Telefoonnummers Leiding

Bezorgservice van supermarkten in Valkenswaard

Jumbo Willibrorduslaan 21 te Valkenswaard 040-2021423
De Jumbo bezorgd de boodschappen niet aan huis, maar hebben wel de service om de boodschappen klaar te zetten. Je geeft je boodschappenlijst af bij de winkel rond 15 uur, Jumbo zet alles klaar en de volgende dag rond 10 uur kun je alles inladen en meteen afrekenen, dus je hoeft niet langs de kassa.

Open van 8 uur tot 20 uur

Em-té
Nieuwe Waalreseweg 93
Valkenswaard
040-2071560

Open van 8:30 uur tot 20 uur

Leenderweg 120
040-2922160
van 8:30 uur tot 20 uur open

Jan Linders
De Kerverij 17-19
Valkenswaard
040-2019338
Zij bieden GEEN bestelservice.
Open vanaf 8:30 uur tot 19 uur en donderdag tot 20 uur

Lidl
De Kerverij 21
Valkenswaard
Zij bieden GEEN bestelservice
Open vanaf 8:30 uur tot 18:30 ma-wo
Do 8:30 tot 20 uur
za 8:30 tot 18:00 uur

Aldi
Gaanderij 5-9
Valkenswaard
Zij bieden GEEN bestelservice
Open vanaf 8:30 uur tot 18: 00 uur

Programma zomerkamp 2009

Zaterdag 28 augustus

12:00 uur Kunnen we al in de blokhut. De leiding versiert de blokhut en zet alles klaar.

1. Een zeiltje ophangen om het lokaal te delen voor slaapgedeelte voor de kinderen.
2. Buiten de partytent opzetten
3. keuken inrichten
4. Poster met "Expeditie Esta's"
5. totempaal BART
6. muurschildering van jungle apen, giraffe etc. ALLEN
7. tipi / hut jose?

14:00 uur De kinderen worden door de ouders gebracht.
De kinderen mogen met hulp van de ouders de bedden klaarleggen.
Ouders hebben de gelegenheid om vragen te stellen en om de blokhut te bekijken.

14:30 uur De Leiding is team Robinson en dagen de kinderen om de schat te vinden. Ze zullen de hele week moeten strijden, samenwerken en goed moeten nadenken om de schat te kunnen vinden.

De groep wordt in 2 teams verdeeld. Ieder team maakt zijn eigen teamhut. Ieder team krijgt een klos sisaltouw, 4 pionierpalen / palethout, zeiltje. Door de week heen kunnen ze meer materialen verdienen om de hut mooier en groter te maken.

De hele week strijden de teams tegen elkaar om de schatkaart compleet te maken en als eerste de schat te vinden.

17:30 uur Eten en Corvee (iedere heeft een eigen groep en loopt de hele week met deze groep mee)

19:00 uur Bah-bon. Ook mogen de teams een teamnaam verzinnen en een vlag en hoofddoek maken met behulp van textielstiften en/of aardappel stempel.
De kinderen krijgen een rebus, daarin staat wat we gaan doen en waar. → jose

21:00 uur Smokkelspel. In het midden van een rechthoekig bosperceel zit een leiding bij een lamp. Ieder team start aan 1 kant van het perceel. Ze krijgen een breaklichtje, maar die is nog niet aan. Ze moeten ongezien langs de tikkers (leiding die afschijnt met zaklamp). Ze moeten dus goed sluipen en verstoppen. Als ze bij het middenpunt zijn dan mogen ze het lichtjes breken. Ben je afgetikt dan moeten ze het lichtje inleveren en terug lopen en opnieuw proberen. De winnaar is degene die de meeste breaklichtjes bij het middenpunt heeft gebracht.

De winnaar krijgt een gedeelte van de schatkaart. De verliezer kunnen doormiddel van het ballenspel alsnog een stuk schatkaart verdienen.

Er is een vierkant afgezet met 4 banken, in het vierkant liggen ballen. Het verliezende team moet proberen de ballen uit het vierkant te gooien en het winnende team moet proberen de ballen in het vierkant te gooien. Na 5 minuten wordt het spel afgefloten. Aan het einde mogen er niet meer dan 10 ballen in het vierkant liggen. Liggen en meer ballen in dan krijgt het team het stukje schatkaart niet. → jose

Verliezen ze weer dan moeten ze corvee doen en kunnen alsnog het stukje schatkaart winnen.

Zondag 29 augustus

8:00 uur opstaan en ontbijten en corvee

10:00 uur Workshop kaart en kompas lezen (Tissy en Dré)
De kinderen leren de basis van het kaart en kompas lezen.
(legende uitleg, kaarthoek meter, kompas etc.)

12:00 uur lunchen en corvee

13:30 uur Tocht lopen door de omgeving en Malpie met kaart en kompas. Onderweg zijn er 3 spellen bij die spellen kunnen ze geld verdienen. Op het eindpunt kunnen ze met dit geld producten kopen om hun hut af te maken. Dit gebeurd doormiddel van een veiling. → jeffery

Bart + ~~jeffery~~ jozé
Spullen klaarzetten

1. Spel;Toren bouwen met blokken in een cirkel. Ze krijgen 2 minuten de tijd. Ze mogen zelf bepalen wanneer ze denken dat de 2 minuten voorbij zijn. Welk team bouwt de hoogste toren en zit het dichste bij de 2 minuten. → jeffery
2. Spel; Snelheidsproef, verzamel zo snel mogelijk een pingpongbal, tennisbal, krant van vandaag en een ei.
3. Spel; Hindernisbaan lopen (over een bank, zigzaggen door pionnen en onder balk door) met een spons water. Aan de overkant uitknijpen door de spons op een stoel te leggen en met je billen erop te gaan zitten. Onder de stoel staat een emmer die het water opvangt. → jozé

16:30 uur De veiling van de producten voor de hut. De volgende producten worden geveild; Pionierpaal, nachtlampje, kussen, doek/zeiltje, plankje, bord voor boven de deur. jeffery + Bart

17:30 uur Eten en corvee.

19:00 uur Verder aan de hut werken. En fakkels maken met stokken, jute en kaarsen. → jeffery + Bart

20:30 uur Ook krijgen ze weer een puzzel. Ieder groep krijgt een puzzel op deze puzzel staat waar ze iets kunnen vinden. De kinderen vinden uiteindelijk een magnesiumstick om vuur mee te maken. Iedere groep mag zijn eigen vuur maken en daarop iets lekkers maken. (worstenbroodjes maken)

De groep die als eerste vuur heeft gemaakt krijgt een stukje van de schatkaart. De verliezende groep kan de schatkaart verdienen door voor de leiding een worstenbroodje te maken. → jeffery

22:30uur kampvuur en naar bed
Eilandraad; de kinderen mogen stemmen op degene die het beste heeft gedaan die dag (beste gekookt, mee gedaan, corvee gedaan, iemand getroost etc.) De winnaar krijgt een veer, de veren worden verzamelt op een centraal punt (tooi, totem of verzamel doos/ zak). Aan het einde van deweek wordt geteld wie de meeste veren heeft, hij/zij krijgt een totem.

Benodigdheden

- O Kaarten van omgeving
- O Kompassen
- O Kaarthoekmeters
- O Pennen
- O Papier
- O Tocht met kaart en kompas
- O Nepgeld
- O Pionierpaal\nachtlampje/ kussen / doek/ plankje/ bord voor boven de deur

Maandag 30 augustus

8:00 uur Opstaan, ontbijten en corvee

10:00 uur Slag om de zeeroverschat. Dit spel wordt in het bos gespeeld en het bosperceel wordt in twee gedeeld door een rivier of water. Dit is voor een extra spel effect. Het winnende team krijgt een stuk schatkaart. Het verliezende team kan als nog een schatkaart winnen door het sponzenspel te spelen (uitleg zie onder slag om zeeroverschat). joze

- 4 spelborden (of 2 als je in één ploeg speelt) met lege vakjes (met de rijen genummerd van 1 tot ... en de kolommen van a tot ...)
- per ploeg schrijfgerei, spade, plan waarop aangeduid staat waar de schat verborgen zit (slechts 1 plan is het juiste)
- enkele sleuteltjes (minstens 4 waarvan slechts 1 het juiste)
- 1 schat (met bijvoorbeeld het vieruurtje in) in een schatkist die afgesloten kan worden met een slot (eventueel een hangslot of fietsslot)
- per speler een piratenhoofddoek (als er 2 ploegen zijn: hoofddoeken in 2 kleuren)

doel

Zo snel mogelijk te weten komen waar het sleuteltje, de spade en het plan met de schat verborgen zitten om zo de schat te kunnen zoeken en op te graven.

speluitleg

In twee ploegen:
Elke ploeg heeft 2 kaarten met lege vakjes. Een kaart mag de andere ploeg niet zien. Die dient om hun voorwerpen aan te duiden. De andere kaart mag de andere ploeg wel zien. Daarop wordt aangeduid waar de andere ploeg een gok heeft gedaan.
Vooraf wordt afgesproken hoeveel voorwerpen iedere ploeg op zijn eigen kaart mag aanduiden (bijvoorbeeld 3 sleuteltjes: 3 keer een rij van 3 vakjes, 2 plannen: 2 keer een vierkant van 9 vakjes, 1 schopje: 5 vakjes op rij). Dit doen ze in hun eigen schuilplaats. Tijdens het spel blijft best een begeleider bij de kaarten in elk kamp.
Als het startsignaal gegeven wordt, vertrekt elke ploeg vanuit het eigen kamp. Ze proberen iemand van de andere groep te tikken en gaan dan tegen elkaar kampen, bijvoorbeeld elkaars hoofddoek afpakken. Wie verliest, geeft zijn hoofddoek af en gaat samen met de winnaar naar het kamp van de verliezer. Daar mag de winnaar een gok wagen (hij noemt een cijfer-letter combinatie van een vakje) en het vakje aankruisen op de lege kaart. Als er een voorwerp is geraakt, wordt dit gemeld. De speler kan dit extra aanduiden door het vakje te omcirkelen. Daarna geeft hij de hoofddoek terug. Zolang de winnaar de hoofddoek van de verliezer heeft, kan hij niet getikt worden. Eens teruggegeven, moet hij maken dat hij wegkomt.
Als een ploeg alle voorwerpen gevonden heeft, krijgen ze een écht plan, échte sleuteltjes en een écht schopje. Ze mogen nu de plaats waar de schat verborgen zit, zoeken.
Wie heeft het juiste plan, wie het juiste sleuteltje en wie kan de schat het snelst opgraven? Mogelijk moet er samengewerkt worden tussen de 2 ploegen.
De schat kan je best niet verstoppen in het bos, maar aan de rand ervan of vlakbij de lokalen (graven in het bos màg immers niet).

In één ploeg:
De oude zeeroverkapitein-met-wroeging kan zelf ook meedoen met het spel. Hij heeft dan nog wel enkele helpers nodig als tikker. De spelers krijgen ook weer elk een hoofddoek en vertrekken vanuit hun kamp naar de schuilplaats van de oude zeeroverkapitein. Hij heeft de kaart waarop de verstopte voorwerpen (één of meerdere sleuteltjes, een plan, een schopje) staan aangeduid. De kaart met lege vakjes waarop ze zelf kunnen gokken, ligt in het eigen kamp. Vooraf wordt er gezegd hoeveel voorwerpen er zijn en uit hoeveel vakjes ze bestaan.
Onderweg schuilen er echter veel gevaren. De dappere spelers kunnen hun hoofddoek kwijtraken aan een van de piraten. Ze moeten dan terug naar hun eigen kamp om een nieuwe te halen. Zonder hoofddoek kan je namelijk niet komen bij een echte zeeroverkapitein (dat getuigt van weinig respect). Wie tot bij de kapitein raakt mét hoofddoek, mag een gok doen. De kapitein vertelt dan of het juist is of niet. Wanneer juist geraden werd, schrijft de kapitein de cijfer- en lettercombinatie vooraan op de hoofddoek, die ze niet mogen afdekken. Zo moeten ze terugsluipen naar het eigen kamp zonder door helperpiraten gezien te worden.
Als alle voorwerpen gevonden zijn, krijgen ze van de zeeroverkapitein de échte voorwerpen en gaan ze samen de schat zoeken.

Sponzenspel

Team A moet een parcours afleggen met een dienblad met bekertjes water. Team B mag team A met sponzen bekogelen. Team A moet na 5 minuten een bepaalde hoeveelheid water hebben en dan krijgen ze alsnog een stuk schatkaart.

12:00 uur Picknicken in het bos.

Dinsdag 31 augusts

8:00 uur — opstaan en ontbijten en corvee
Rugzak inpakken om te overnachten (slaapzak, matje, pyjama, schoon ondergoed, zwemkleding, handdoek, tandenborstel, tandpasta, extra set droge kleding, warme trui)

Bart Webert opbellen voor het binnenbad

10:00 uur — We gaan een vlot maken op de blokhut (2 vlotten maken). Dit vlot wordt gemaakt van pionierpalen, touw, tonnen en / of vrachtwagenbanden. Dit vlot wordt met een aanhanger naar Valentiuskapel gebracht in Westerhoven.

12:00 uur — lunchen en corvee (We eten die middag warm eten, zodat we op de overnachtingsplaats niet hoeven te koken en geen servies etc mee hoeven te nemen.)

13:30 uur — De kinderen gaan op de fiets naar Valentiuskapel in Westerhoven. Met het vlot en roeiboot de Keersop op tot open plek ter hoogte van land van Familie van Herk in Riethoven. Op deze plek wordt het vlot afgebroken en de kinderen gaan op de fiets naar overnachtingsplaats (Theo, Dré, Jan Schrijvers of familie van Herk of blokhut)
vergunning aanvragen

KINDEREN GOED INSMEREN MET ZONNEBRAND EN PETJE OP!!!!!

18:00 uur — Broodjes knakworst met soep. Dit kan op vuur als dit mag bij overnachtingsplaats. We kunnen het eten in het blik laten zitten.

19:00 uur — Frietzakken maken om s'avonds in te slapen. Of eventueel een patrouille tent als we bij familie van Herk slapen.
Puzzel dit is een kaart coordinaat opzoeken met kaarthoekmeter. De groep die dit als eerste heeft gevonden wint het stukje schatkaart. Het verliezende team kan het stuk schatkaart verdienen door een toren te bouwen van suikerklontjes en boter. De toren moet na 5 minuten minimaal 25 blokjes hoog zijn.

Ronny ontgronden

20:00 uur — Bosspel. **Asielzoekertje**

Materiaal:

- een trommel of een ander alarm-achtig instrument, en veel dingen die in de weg kunnen staan: stoelen, tafels, koordjes met bestek aan, …

Uitleg: Kleine activiteit - Scouts en Gidsen Vlaanderen

1) Verzamel je leden achter een draad aan één kant van het lokaal. Leg uit dat zij in een koud oorlogsland zonder eten wonen, en dat het in jouw land zonnig is, en elke dag vakantie met een gratis ijsje voor iedereen (of zoiets). Zij moeten proberen om met de hele groep aan de andere kant van het lokaal te raken, maar zonder enig geluid te maken. Jij zit met je ogen toe in het midden en slaat op je trom van zodra je iets hoort. Dan moet de hele groep terug en opnieuw proberen.

2) Als de overtocht één keer gelukt is, stel je het lokaal vol hinderdingen, die het je leden bemoeilijken om aan de overkant te raken. Jijzelf blijft alarm slaan, maar ziet al eens iets meer door de vingers.

3) Als ook dit weer lukt, geef je enkele leden een handicap: één heeft een lamme arm, een ander is blind geworden, een derde kan niet meer stappen van de ouderdom. Lukt het de groep ook nu nog om over te raken zonder lawaai?

4) Je kan je leden achteraf vragen stellen die hun eigen belevenissen verbreden tot 'het maatschappelijke plan'.

- Herkennen ze de situatie ergens van?

Woensdag 1 september

8:00 uur Opstaan, ontbijten en tenten afbreken.

10:00 uur Met fietstocht met opdrachten naar De Wedert. Ieder team fiets apart.
De tocht is uitgezet op Dvd, Usb, Cd, cassette inspreken, video boodschap.

Spel 1: **kippenkoers**

Speluitleg
Een heerlijk waterspelletje, waar vooral de leider soms krom ligt van het lachen!

De leden moeten ergens een PET-fles vullen met water, en ze dan tussen hun knieën stoppen. Zo, met de fles tussen hun knieën en zonder ze aan te raken, moeten ze een parcours afleggen (hou het simpel). Aan het eind van het parcours moeten ze de fles leeggieten zonder hun handen te gebruiken! De ploeg die het eerst een bepaalde hoeveelheid water heeft overgebracht wint!

Spel 2:
Een parcours uitzetten met draden aan de draden hangen belletjes/ bierdoppetjes. De kinderen moeten zo snel mogelijk door het parcours komen, maar er mag maar 3 keer een belletje rinkelen anders moeten ze opnieuw beginnen. Welk team bereikt het snelste de eindstreep.

Spel 3:
Ballon prikken. De kinderen staan achter een lijn met een opgeblazen ballon. Op het startsignaal mogen de kinderen naar de overkant rennen, maar onderweg is een leiding die de ballon probeert kapot te prikken. Is de ballon kapot dan moeten ze opnieuw proberen. Bereiken ze de overkant dan krijgen ze een snoepje. Welk team heeft na 5 minuten de meeste snoepjes verdient.

Spel 4:
Touwestafette. De kinderen staan achter een lijn aan de overkant ligt een voorwerp. Het eerste rent met een stukje touw naar het voorwerp en knoopt het touwtje eraan en rent weer terug. Het volgende kind is aan de beurt en rent ook weer met een stukje touw naar het voorwerp en bind het touwtje aan het andere touwtje vast enz. enz. Als het touw lang genoeg is en de lijn bereikt mogen de kinderen het voorwerp binnen halen. Welk team heeft de snelste tijd.

12:00 uur Lunchen

13:30 uur Zwemmen bij De Wedert
Een proef waarbij de kinderen weer een stukje schatkaart kunnen verdienen.
Parcours over veld bij De Wedert met bakjes water over klimrek etc.
Wie heeft het meeste water na 5 minuten.

De comfortprijs een DVD-kijken.
Het verliezende team kan ook nog de comfortprijs verdienen door de volgende dag het ontbijt klaar te zetten.

18:00 uur Friet eten (de kinderen mogen op een tafelkleed bord tekenen en van de tafel eten)

19:00 uur bezoekers avond voor de leiding en bestuur.

19:30 uur Kimspelen; voelen, proeven, ruiken, onthouden.

Sausen twister; Op een zeil worden cirkel gemaakt van mayonaise, curry, mosterd en appelmoes, net als op een zeil bij twister. Een leiding zegt wat de kinderen moeten doen (linkerhand op mayonaise, rechter voet op curry etc.) Wie is de beste in sausen twister.

21: 00 uur Comfortprijs DVD kijken (dvd lucky luck van Jozé)

Donderdag 2 september

8:00 uur Opstaan, ontbijten en corvee.

10:00 uur Het eten-zoekspel
De kinderen moeten in het bos eten zoeken. Ieder team heeft een eigen kleur, het eten is gemarkeerd met hun eigen kleur.

Het volgende staat op het menu:
Groentesoep (wortels, prei, erwten, bloemkool, gehaktballetjes, knolselderij, peterselie, bouillon, vermicelli)
Aardappels poffen
bieslookkaas (saus voor de aardappels)
Hele kip
kookpudding
slagroom/ klopklop
aluminiumfolie
pannen
magnesiumstick
spiesen (blokhut)

De leiding gaat proberen vis te bakken in kampvuur (Jeffrey)

12:00 uur Lunchen en corvee.
Creatief met je boterham, de kinderen mogen met kaas, komkommer, tomaat, paprika, augurk, ham, etc. de boterham beleggen en figuren maken (huisje, trein etc.)

13:30 uur Start koken op kampvuur.

17:00 uur Eten en corvee.

19:00 uur Een Puzzel die verwijst naar het grote finalespel. Het team dat als eerste de puzzel heeft gelegd krijgt een voorsprong van 10 seconden bij het finalespel. BART

20:00 uur Het grote finalespel (Jeffrey)
De kinderen moeten een parcour afleggen doormiddel van allerlei proeven.
Kampvuur maken, touw doorbranden, de hefboom valt etc.

(zie bijlage zomerkamp scouts)

verzet NAAR vrij-dag ochtend

22:00 uur Kampvuur en naar bed.
De oudste Esta's mogen langer opblijven en krijgen chips en Shandy.

Eilandraad; de kinderen mogen stemmen op degene die het beste heeft gedaan die dag (beste gekookt, mee gedaan, corvee gedaan, iemand getroost etc.) De winnaar krijgt een veer, de veren worden verzamelt op een centraal punt (tooi, totem of verzamel doos/ zak). Aan het einde van de week wordt geteld wie de meeste veren heeft, hij/zij krijgt een totem.

BART, jeffrey, eric

Benodigdheden

- Groente en fruit om boterham mee te versieren (zie knutselkids van Jozé)
- Ingrediënten voor eten-zoekspel (zie spel)
- Plasticzakken voor eten in te doen en merken met 2 kleuren
- Puzzel die verwijst naar finalespel
- Finalespel (zie zomerkamp scouts) Jeffrey
- Veren (Jozé)

Benodigdheden/to do list;

Tangram;
- Tangram zoeken op internet
- Uitzagen uit hout

Kimspel;
- Voorwerpen zoeken + fotograferen
- Foto´s afdrukken (achterkant gekleurd)

Balletjespuzzel;
- Zeef afdruk tekenen
- Balletjes kopen

Mikado;
- PVC buis boren
- Stokken regelen
- Gekleurde balletjes

Finalespel 1;
- 2 emmers
- Touw
- Water
- Sleutel + slot

Finalespel 2;
- Afzetlint
- Bierflesje
- Sleutel+slot

Finalespel 3;
- Verhaal met rekensommen
- Cijferslot

Finalespel 4;
- Touw
- Kompas
- Aansteker
- Houtsnippers/takjes

Finalespel 5;
- Pion
- Spijker
- Sleutel

Vrijdag 3 september

8:00 uur	Opstaan, ontbijten en corvee.
10:00 uur	spullen opruimen en bagage inpakken
11:00 uur	Afgroening voorbereiden en start afgroening. ~~Ronny gaan met de oudste kinderen naar de winkel om de laatste boodschappen voor het kamp te halen. Zij mogen de spullen voor de barbecue gaan halen.~~ FINALESPEL
13:00 uur	lunchen en corvee
14:00 uur	De barbecue klaar maken, vlees op schalen, groente snijden, tafeldekken etc.
16:00 uur	Ontvangst van de ouders en broertjes en zusjes.
16:30 uur	Start barbecue, praatje over het kamp, foto's kijken, officieel afscheid van de oudste en Ronny.
19:00 uur	De kinderen gaan naar huis. En de leiding mag alles gaan opruimen en dan lekker relaxen bij het kampvuur met een pilsje

Benodigdheden

Groene zeep
eieren
verf en kwasten
zeil
touw
etc. benodigdheden ontgroening
barbecue
laptop
beamer
verlengkabels
diascherm
afscheidcadeaus voor de oudste

Zaterdag 5 september

Opstaan, ontbijten, opruimen en poetsen en voor 12:00 uur a 13:00 uur uit de blokhut

Slecht weer programma's

1. Film kijken
2. Casino avond
3. lego/domino
4. Verven
5. kwartet in het donker
6. kouske trap

Boodschappenlijst zondag

o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____

Boodschappenlijst maandag

o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____
o	_____	o	_____

Boodschappenlijst dinsdag

o _____	o _____
o _____	o _____
o _____	o _____