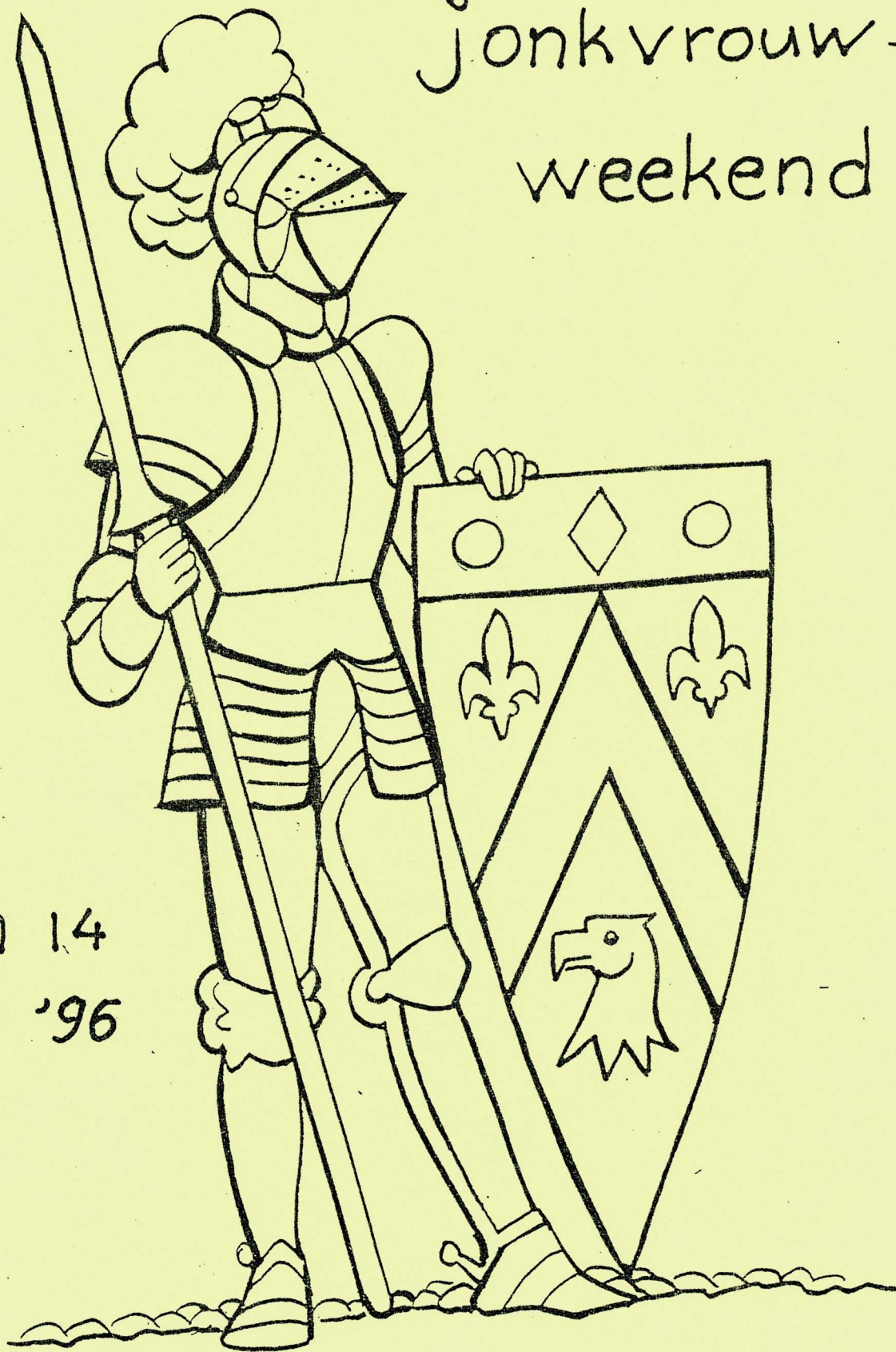


Ridder en jonkvrouw- weekend



13 en 14
april '96

Beste bevers en ouders,

Wij willen u vragen om uw kind elke zaterdag op tijd te brengen (9.55 uur) zodat wij om 10.00 uur kunnen beginnen. Als uw kind niet kan komen wilt u hem of haar dan afmelden zodat we niet onnodig hoeven te wachten.

Op zaterdag 6 april gaan wij 's middags naar de bevers van Bladel, wij draaien dan dus niet 's morgens.

Zoals als jullie allemaal weten gaan wij binnenkort op ouder-kind weekend. Op zaterdag 13 april worden jullie om 10.00 uur op de blokhut verwacht, in gepaste kleding. Ook de ouders moeten verkleed gaan. (bijv. ridder, jonkvrouw, prins, fee, Robin Hood, Ivanhoe, koningin, hertogin, sprookjesachtig zoals sneeuwwitje) Op zondag 14 april worden de familieleden om 12.00 uur verwacht op de blokhut. De nieuwe bevers worden dan geïnstalleerd. De onkosten voor dit kamp zijn f.... per persoon, te betalen bij aanvang van het kamp.

Nog enkele belangrijke punten:

- gebruikt uw kind medicijnen of zijn er andere dingen die wij moeten weten dan horen wij dat graag van u.
- probeer in zoveel mogelijk spullen (dus ook de pet, bevertrui en das) de naam te zetten.
- geef uw kind geen snoep of geld mee daar zorgen wij voor.

Wat nemen jullie mee:

- | | |
|--|-----------------------|
| - luchtbed met pomp en matras | - pantoffels+knuffel |
| - slaapzak | - zaklamp |
| - toiletspullen | - regenjas en laarzen |
| - washandje/handdoek/wasbak | - uniform |
| - extra kleren/evt. andere schoenen of laarzen | |

Maar het allerbelangrijkst is dat je je goede zin meeneemt en goed weer besteld dan wordt het vast een te gek gaaf weekend!!!!

Zijn er nog vragen, bel dan naar de leiding.

Jessica 0497-515120 Rian 040-2015896 Yvon 040-2040662
Marianne 040-2017891 Corrie 0497-17561

Groetjes van jullie leidsters.

KAMPLIED: DE HOFNAR

Melodie: Joepie, Joepie is gekomen.

Onze Hofnar is gekomen,
met zijn bellen en zijn muts.
En hij brengt ons aan het lachen, ~~zingen~~,
want dat kunnen hofnars goed.

Refrein: trala, la, la. etc.

Onze Hofnar is gekomen,
~~en~~ elke avond aan 't vuur.
Brenge hij grappen, ~~grollen~~, liedjes, dansjes.
en dan hebben wij veel lol.

Refrein: trala, la, la. etc.

Onze Hofnar is gekomen,
en hij speelt op zijn gitaar.
Hij kent ~~ook veel~~ sprookjes en verhalen,
daar luisteren wij graag naar.

Refrein: trala, la, la. etc.

DE HOFNAR

De bewoners van het kasteel Duvelshoek heten de gasten welkom. We maken kennis met alle gasten. We maken groepen en iedere groep maakt een wapenschild in het groot en een kleintje om op de kleren te spelden. Op het wapenschildje komt de ridder/jonkvrouwnaam.

Als wij hier mee bezig zijn, komt de hofnar langs die triest kijkt. Hij lacht niet en maakt geen grappen. Hij vertelt hoe dit komt. Elke keer als er een prins tot nieuwe koning wordt gekroond, komt er een nieuwe hofnar. Deze nieuwe hofnar wordt niet zomaar aangesteld, hij moet daar wel wat voor doen. Alle mannen die zich melden om hofnar te worden, moeten een keer zingen, dansen, grappen maken etc. voor de nieuwe koning en de koning kiest de beste uit. Zo geschiedde ook met koning Jan, hij koos de nu zo droevige hofnar uit ten koste van drie broers. Maar de drie broers waren zo jaloers dat zij de bellen van de hofnar steelden en zonder de belletjes van zijn muts kan een hofnar zijn werk niet doen. Dit is al meer dan dertig jaar geleden en de koning en koningin zijn inmiddels al gestorven. Sinds dat de belletjes gestolen zijn, heerst er een vloek over het kasteel en sindsdien is er geen plezier meer op dit kasteel en heet het kasteel Duvelshoek. Niemand lacht, maakt een grapje of zingt. Men werkt alleen maar en er wordt niet gefeest. Er komt daarom ook bijna niemand op het kasteel en de dochters van het gestorven koningspaar zijn nog steeds niet getrouwd. De hofnar en de andere mensen op het kasteel kunnen alleen geholpen worden als de belletjes terug worden gevonden. De hofnar loopt treurig weg.

Wij maken onze schilden af. Na wat over het verhaal te hebben gesproken, besluiten we de hofnar en andere bewoners van het kasteel te helpen. We gaan de hofnar zoeken. (Hij zit achter de blokhut.) Hij vertelt ons waar de drie broers Hans, Hendrik en Herman zich bevinden. Hans woont in het dorp. Hendrik woont in het bos. Herman woont in de buurt van het rode fietspad. Alle broers dragen hun belletje zichtbaar.

De hofnar stuurt ons naar de eerste broer. (De hofnar gaat zelf mee) Hij kan niet tegen zwart of zwarte dingen. Hij houdt van vrolijke kleuren. In het dorp houden we een vossejacht. Één van de vossen is broer Hans, hij is schilder en heeft zijn belletje op zijn

schildersmuts vastgenaaid. Als we klaar zijn met de vossejacht bedenken we een plan om het belletje terug te krijgen. Het plan is als volgt; we halen zwarte verf en smeren die over het schildersdoek. Zogezegd, zogedaan. Hans reageert hysterisch, geeft zich over en geeft het belletje terug. We gaan naar de het kasteel. De hofnar is zeer blij met het belletje en maakt hem meteen vast aan zijn muts.

De hofnar vertelt ons dat de tweede broer Hendrik in het bos woont. Hij eet heel erg veel en is dan ook heel erg dik.

Hij woont daar niet alleen. Hij woont er samen met zijn dikke vrienden. De hofnar heeft een meelspoor gezien, dat gaan we volgen en we komen vanzelf bij zijn woning. We maken kennis met Hendrik en zijn vrienden. Hendrik gebruikt zijn belletje als extra knoop om zijn bloes dicht te houden. We lopen verder en bedenken hoe we het beste zijn eten kunnen stelen om zo het belletje terug te krijgen. We stelen het eten en Hendrik en zijn vrienden proberen het te

verdedigen. We dreigen dat we het eten meenemen als Hendrik de bel niet geeft. Uiteindelijk geeft hij zich over want zonder eten wordt hij gek. Het is al donker aan het worden als we bij het kasteel aankomen.

De hofnar is zeer blij met het tweede belletje en maakt de bel vast aan zijn muts.

De derde broer, zo vertelt de hofnar, woont aan de rand van een bos vlak bij het rode fietspad. Herman kan niet tegen kietelen, als je daar te lang mee doorgaat sterft hij de kieteldood. Hij kan al helemaal niet tegen kietelen aan zijn grote teen met een veer door een klein persoon. We besluiten hem de volgende dag te gaan zoeken.

De volgende dag: We krijgen een kaart met de routebeschrijving van de hofnar. We gaan eerst een veer halen bij familie Van Herk. We vinden Herman. Hij ligt te slapen in het gras. (En heeft geen schoenen en sokken aan.) De kleinste bever kietelt aan een grote teen. Herman begint te lachen en smeekt om genade anders sterft hij de kieteldood. Wij houden op als we de bel krijgen die hij om zijn enkel draagt.

Uiteindelijk krijgen wij natuurlijk die bel en Herman loopt huilend weg.

Wij gaan terug naar het kasteel. De hofnar is zeer blij en nadat hij de derde bel aan zijn muts heeft bevestigd, begint hij meteen te lachen, dansen, zingen en te springen. De rest van de bewoners van het kasteel dansen en springen met hem mee. De hofnar en de andere bewoners zijn zo blij dat we een kado (herinnering) van hen krijgen.

Nu kan er weer plezier gemaakt worden en prinsessen vinden nu vast en zeker een prins om mee te trouwen en dan komt er een nieuwe koning. Het kasteel krijgt nu weer de oude naam terug. (We hangen eventueel een bord op.)

De leiders zijn de bewoners van het kasteel:
dochters, een kok, een knecht/dienstmeid etc.

OUDER-KIND WEEKEND 13/14 APRIL thema:RIDDEERS EN JONKVROUWEN:

Zaterdag 13 april:

10.00:Opening en klaarleggen van de bedden.

We heten de gasten welkom. (Rian)

10.30:Wapenschilden maken (Yvon Jessica)

Beneden staat 1 tafel met materiaal en boven staat er 1.

De helft gaat boven beginnen met het maken van wapenschilden, de andere helft beneden.

De bever/ouder maken samen een groot (familie)schild.

om op te hangen in het kasteel en iedereen maakt zelf een klein schildje om op de kleding te spelden. Het kleine schildje kan hetzelfde zijn als het grote. Op het kleine schildje komt de

ridder/jonkvrouwenaam te staan. Er is een groot wapenschild aanwezig van de familie uit het kasteel

Materiaal: extra karton in stukjes voor de kleine schildjes

repen/vouwblaadjes 20 A-3 kartonnen

gele/witte vellen scharen (10)

stiften/potloden lijm(behangplak)

priknaalden en lappen kostenloosmateriaal

speldjes

tafels boven (uitklappen) en beneden met materiaal erop uitgestald.

11.30: (Rian)

De hofnar komt langs gelopen en hij kijkt droevig.

We vragen hoe dat komt en hij vertelt zijn verhaal. We gaan verder met schilden maken. Na er wat overgedacht te hebben, besluiten we om de hofnar en de andere bewoners van het kasteel te helpen. We zoeken de hofnar. Na te hebben gegeten gaan we op zoek naar de eerste broer.

Paar mensen boven en beneden opruimen en beneden tafels dekken.

tussenspelletje:Ratten en raven (Yvon)

12.00:Eten Broodmaaltijd in de blokhut uit het vuistje

13.00: Vossejacht met cryptische omschrijving.(Anton Marianne)

Vertrek naar het dorp met auto's. Er zijn 7 vossen. Bij elke vos is een spel. We ontdekken dat één van de vossen de eerste broer Hans is. We halen bij Mirna thuis zwarte verf en gaan de eerste bel halen.

Elke groep krijgt een scorelijst mee.

De vos geeft punten en vult die in op de scorelijst

We vertrekken in 4 groepen.

[illegible]

De spelen:

zaklopen
 koekhappen
 blinddoek lopen
 Drinken
 touwtje springen
 touw trekken

-->kerkplein (Mike)
 -->hofstek (Peter)
 -->schuttershut (Roel)
 -->schutsboom (Geert-Jan)
 -->garage (Wil)
 -->volleybalveld (Roland)

Nodig:

jute zakken
 peperkoek/touw
 blinddoeken
 ranja/bekers
 touw
 touw/rood lint-
 je
 ballonnen/touw-
 tjes

ballon prikken

route: kerk, Willibrordusstraat, Dorpsstraat, Tonterstraat, Galbergen, Eviestraat, Gerststraat, Hennepstraat, kerk

De opdrachten:

- * Deze straat is genoemd naar een Riethovense vereniging die tevens op het einde van de straat elk jaar koning schiet.
- * Loop naar de grote nieuwsgierige boom.
- * Loop naar de plaats waar de Italiaanse autohandelaar woont.
- * Loop naar de plaats waar jaarlijks het buurtvolleybaltoernooi gehouden wordt.
- * Loop naar het clubhuis van het St.-Anna.
- * Loop naar de plaats waar de gemiddelde leeftijd boven de 70 is.
- * Loop naar het openlucht muziekcentrum van Riethoven.

15.00:Koffie en ranja drinken op de blokhut nadat we het eerste belletje aan de hofnar terug hebben gegeven.
 Vrij spelen.

15.30:Spelletjesronde. Marianne, Yvon

Spel 1: ringsteken (Yvon)

Kind gaat bij ouder op rug. Deze kent de route.

Het kind probeert met een stok door een ring die ophangt te steken.

Puntentelling elke ring die om de stok heeft gezeten 1 punt

Materiaal: 2 ringen	1 lang touw
2 korte touwen	2 stokken
2 bomen	

Spel 2: Oberrace (Corrie)

Vul de bekens in een emmer met water. Deze zet je op het dienblad en loop, ren naar de andere kant, leeg de bekens in een emmer. Na afloop meten hoeveel water je hebt gespaard.

Puntentelling elke cm is 1 punt

Materiaal: 2 even grote emmers	plastic bekens
dienblad	meetlat
1 bank	

Spel 3: Spijkerpoepen (Rian)

Bind een touw om je middel en probeer de spijker in de fles te poepen.

Puntentelling: voor elke spijker die in de fles zit 10 punten.

Materiaal: 2 touwen met spijker
2 bierflesjes

Spel 4: Staartprikken (Wil)

Een paard van papier op een boom. Probeer geblinddoekt een staart van een paard op het paard te prikken en zo goed mogelijk op de goede plaats te prikken en zo goed mogelijk in de cirkel.

Puntentelling: binnen de cirkel geprikt 5 punten buiten de cirkel 0 punten

Materiaal: papieren paard blinddoek
staart punaise

Spel 5: Estafette (Jessica)

2 groepjes

Boomtikkertje. Loop per koppel zo vlug mogelijk naar een boom m.b.v. een lint. Tik deze boom aan en loop dan zo vlug mogelijk terug. Als je terug bent, kruip dan door de benen van het volgende koppel en dan mag dit koppel gaan lopen.

Puntentelling: Welke groep het snelst klaar is krijgt 5 punten.

Materiaal: 2 linten
2 bomen

Circuit:

Het spellencircuit verloopt in 6 groepen. Elk spel duurt 10 min.

Corrie/Marianne: Toezicht tijd en spelcontrole

Nadat alle spelen zijn gedaan, wordt gezamenlijk het spel de pan kookt over gedaan.

Hierin kookt de kok:

jonkvrouwen	ridders
schilden	zwaarden
paarden	kanonnen

16.30: Slagbal, Britch bulldog (Marianne. Yvon)

Groep in 2en verdelen m.b.v. 2 verschillende snoepjes

Groep 1: Slagbal met hindernissen

pion =
bank =
stoel =
emmer =

Hindernissen:

- 1 over de bank lopen
- 2 tussen de stoelen doorlopen
- 3 hinkelen rondom stoel
- 4 zig-zag tussen de banken door

Spelregels:

Twee partijen, slag- en veldpartij Een partij heeft lint om.
Slagpartij zit voor op de bank.

Ze gooien om de beurt een bal en proberen zo snel mogelijk door de hindernissen naar de volgende pion te komen, zonder afgetikt, of gegooid, of gebrand te worden.

Veldpartij staat in het veld en probeert de bal te pakken (vangen) en terug te gooien naar de brander

- Strafpunt:
 - afgetikt door veldpartij
 - Vangbal door veldpartij
 - Uitgebrand door brander van veldpartij
- Bij een pion kun je niet afgetikt, of gegooid worden.
- Bij binnenkomst 1 punt, bij homerun 2

Nodig: 5 pionnen 1 emmer
 banken 1 bal
 5 stoelen 1 fluitje
 lintjes

Groep 2:

Voor de blokhut Britch Bulldog en poortjesvoetbal

Na ongeveer 25 min. wisselen de groepen van spel.

17.30:Eten, corvee en vrij spelen.

Tomatensoep/ Frietjes/ knakworst/ appelmoes/ erwttjes/ vanillepudding

Rian zet tocht uit

19.00: Tocht. (Rian) D.m.v. van een meelspoor komen wij bij de tweede broer Hendrik aan. Na een plan te hebben bedacht, pikken we het eten van Hendrik en zijn dikke vrienden. Tussen het eten dat we afgepakt hebben vinden we ook een kapotte meelzak.

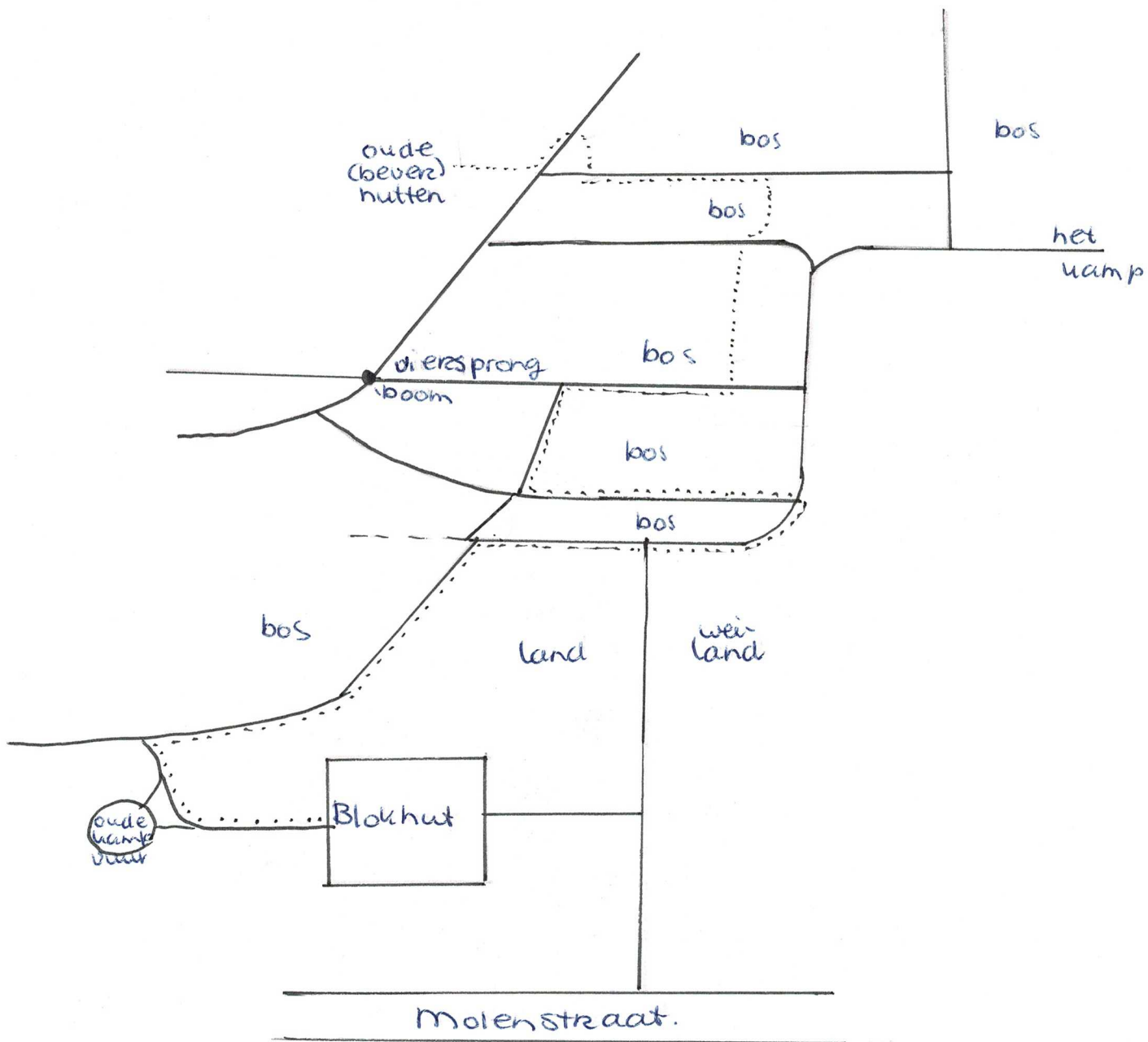
20.00:Dropping. (Jessica/Corrie)

Jan Antonis komt alle ouders en kinderen en 4 leiding ophalen op de blokhut.

Plaats: 4 keer achter hondensportterrein (in bos), een beetje

Het meelspoor naar de 2^e broek Hendrik

— kospad
..... meelspoor



verschillend. In 4 groepen teruglopen.
Opdracht: Vragenlijst over Hotsjitionia

21.00:Kampvuur.

De hofnar vertelt hoe we de derde broer kunnen vinden. We krijgen een kaart van hem. Chocolademelk met koekje.
(kamplied zingen)

22.00:Naar bed.

We houden een pyamamode-show en iedereen laat zijn knuffel zien. Zie map blz. 323. (microfoon)

23.00:Spelletjes (corrie/Jessica)

- * moordenaartje met stok kaarten.
Joker is moordenaar (1X)
Koning is politie (2X)

- * Liedje: I'm singing in the rain

- * fruitmand

.....:Naar bed.

Zondag 14 april:

9.00: Spullen opruimen en eten.

9.30:Tocht om de derde broer Herman te vinden.

n.a.v. verhaal Hofnar. We krijgen een kaart met de routebeschrijving van de hofnar en gaan een veer halen bij familie Van Herk. Door de route vinden we Herman. Hij ligt te slapen in het gras. (En heeft geen schoenen en sokken aan.) De kleinste bever kietelt aan een grote teen. Herman begint te lachen en smeekt om genade anders sterft hij de kieteldood. Wij houden op als we de bel krijgen die hij om zijn enkel draagt.

10.30: De hofnar deelt de herinneringen uit na hen te bedanken, we maken een echt concert. (kamplied)
Koffie drinken en vrij spelen

11.15: Voorbereiden op installatie
Vragen beantwoorden over Hotsjitionia
Verhaal van Hotsjitionia vertellen

ouders gaan buiten spel doen. (dierenstratego, met vlag verstoppen)
Of maken slingers voor het eest daarna.

12.00:Installatie:

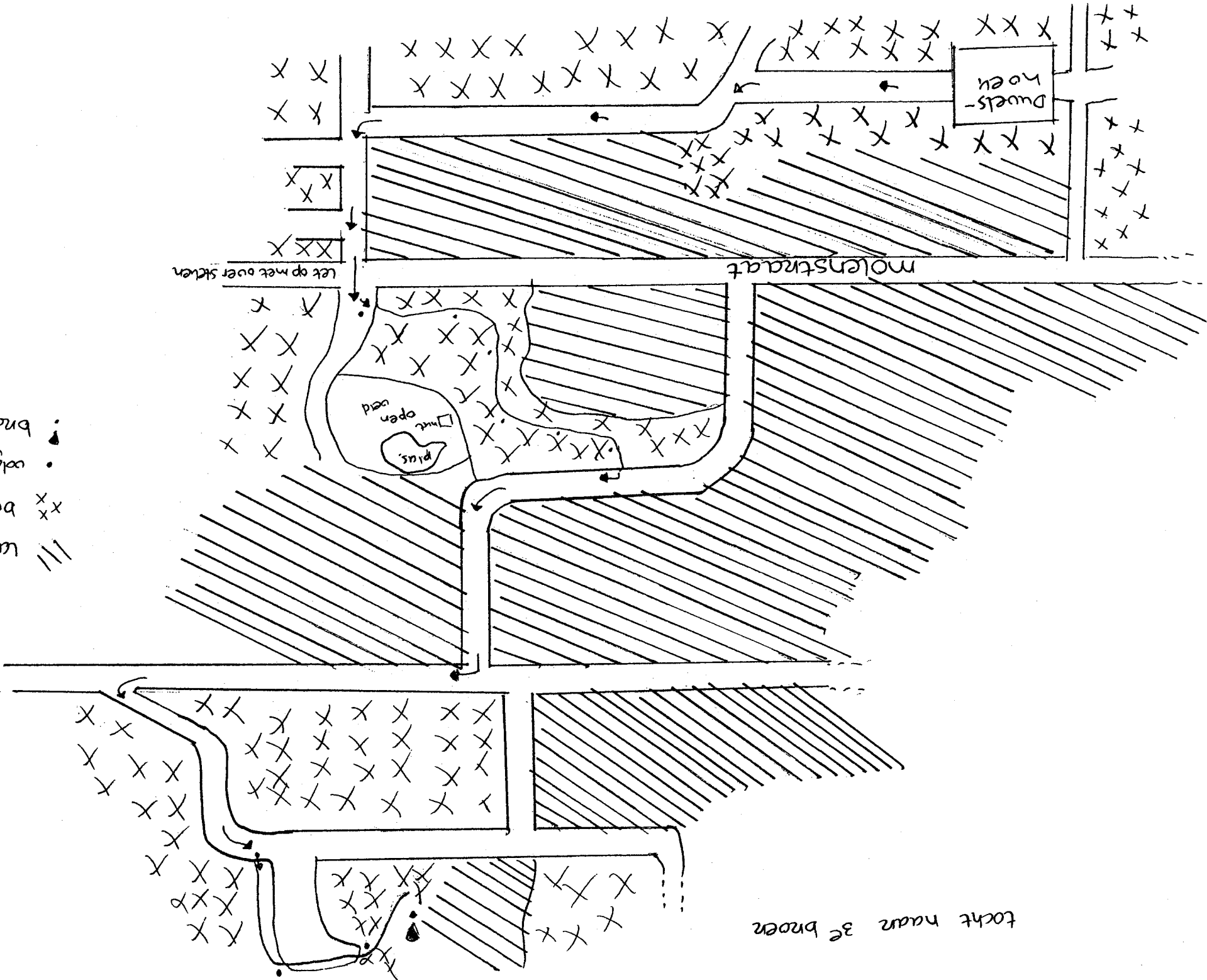
Woordje pastoor
bestuur

*Jesper Smolders

*Ruben Meulenstein

tocht naar 3e broer

/// land
 x x bos
 • veld puyfer
 • broer Herman



*Daniel Meulensteen
*Joannie Smets
*Andrea Tegenbosch
*Bart Sets
*Mirna van Herk
*Jeroen Sloots
*Rob Eefting
*leiding: Yvonne

*Stef Schenkelaars
*Jeffrey Tabben
*Bram van Grotel
*Stephan Kerstens
*Bjarni Coenen
*Tijn Cardinaals
*Willem Cremers

De kinderen/leiding die geïnstalleerd zijn, staan aan een kant van de zaal, de niet geïnstalleerde aan de andere kant. Elk kind dat geïnstalleerd moet worden, wordt geblinddoekt naar de andere kant geroepen d.m.v. de herinneringen die ze gekregen hebben. Als ze aan de overkant zijn krijgen ze de pet, de das, en het insigne. Ze krijgen een herinnering aan de installatie.

Versje: opgezegd door iedereen
Hiep hiep hoera
Wij zijn heel blij
Want nu horen jullie er ook bij.

Einde.....opruimen, poetsen enz.