

FRANK

Vrijdag 14 november.

18.30 Leiding AAN WEG

Koning spel. Kinderen laten zien
TAFELS BOVEN

19.30. Aankomst

Rond deze tijd komt een gigantische kudde kinderen op de blokhut aan. Vol enthousiasme en energie. Het is dus zaak om hen een beetje in bedwang te houden en afspraken te maken met de scouts, rowans en pivo's.

20.00. Sluipspel

- ② Nadat de ouders weg zijn gaan we de bossen in. Daar spelen we een sluipspel. Dit spel gaat als volgt. Aan het begin van een pad staan twee groepen opgesteld. Zij moeten goudstukken overbrengen naar het einde of halverwege het pad. Zij mogen daarbij echter niet gezien worden door de leiding, die in de bossen zit met een zaklamp. De kinderen moeten dus heel goed sluipen. Wie niet goed sluipt wordt beschenen met de zaklamp en moet terug naar het begin. Welke groep brengt de meeste goudstukken over?

20.45. Hanny ontmoeten

Aan het einde van het sluipspel zien we twee personen naderen. Het blijkt een schone Jonkvrouw (Hanneke) en haar hofnar (Eric) te zijn. Ze zijn een beetje in paniek. We proberen hun gerust te stellen en vragen wat er aan de hand is. De Jonkvrouw blijkt te heten. Ze is de vrouw/dochter van Koning Arthur. De koning is samen met zijn ridders van de ronde tafel op kruistocht gegaan. Sinds de koning weg, worden er in de bossen van de koning ridders gezien van een andere boze en slechte koning. Deze ridders proberen het mooie land van Koning Arthur in te pikken. De koningin weet zich geen raad, want alle ridders zijn immers op kruistocht. Ze is opzoek gegaan naar mensen die helpen. Wij beloven haar te helpen al weten we nog niet precies hoe.

21.15. Familiewapens maken

Terug op de blokhut gaan we een plan bedenken om de koningin te helpen. We komen op het grandioze idee om te doen als of wij ridders van koning Arthur zijn. Door ons flink te laten zien, zullen de vreemde ridders wel afgeschrikt worden. Ridders hebben altijd een eigen familie wapen. Het eerste wat we moeten doen is zorgen dat ieder groepje een eigen familie wapen heeft. Elk groepje bedenkt een eigen naam en maakt met karton, papier, verf, stiften en potloden en wat al niet meer, een prachtig familie wapen.

22.15. Afsluiting

Nadat alle familie wapens af zijn, worden deze in de blokhut opgehangen zodat deze er al een beetje uit ziet als een echt kasteel. Ridder houden altijd grote en luidruchtige feesten. Wij sluiten echter af met een klein kampvuurtje en een paar kampvuurspelletjes en natuurlijk houdt de hofnar een kleine voorstelling.

23.15. Slapen.

Ridders houden meestal niet van al te veel hygiëne, de leiding wel. Dus plassen, wassen, tandenpoetsen en naar bed. Nee, de leiding hoeft nog niet naar bed. Henry is verantwoordelijk voor het wakker houden van Pim.

Zaterdag 15 november.

8.00. Opstaan + ontbijt

De kinderen maken de leiding genadeloos wakker. Gelukkig hebben twee vroeg wakkere leiding figuren al brood gesmeerd en thee en koffie gezet.

9.00. Tocht.

/ 5 à 4 groepjes

In de buurt van de blokhut ontdekken we sporen van de vreemde ridders. (hoefijzers, voetstappen). We besluiten dat spoor te volgen. Onder weg komen we typische ridder opdrachten tegen. Aan het einde van de tocht vinden we een aanwijzing dat 's avonds de vreemde ridders in de bossen zullen zijn.

De ridderopdrachten:

- een stokpaard maken; VAN NATUUR MATERIAAL VERBODEN VOOR SCHAKEN
- met een stormram (zware boomstam) een parcours afleggen.
- paarden race OP Rug.
- .

1 groep SCHAKEN

1 groepje DAMMEN

11.00. Schaken en dammen.

Ridders en edelmannen zijn zot op schaken en dammen. Om te laten zien dat de ridders van koning Arthur in het bos zijn spelen we een partijtje levend dammen en/of schaken. Er worden verschillende groepjes gemaakt op basis van de verschillende schaakstukken. Elk groepje maakt een aantal van de schaakstukken met behulp van de spullen in het bos. Eventueel mogen ze gebruik maken van touw en ijzerdraad. De volgende stukken moeten voor zwart en wit gemaakt worden.

8 pionnen, 2 torens, 2 lopers, 1 koningin en 1 koning. 2 PAARDEN.

12.00. Lunch / Sinterklaas kijken.

Na een hele morgen actief in de bossen gespeeld te hebben, is de honger natuurlijk ontzettend groot. Gelukkig heeft de leiding gezorgd voor heerlijke boterhammen. Na het eten gaan we corveeën.

13.00. Ridderstratego.

Ridders gaan bij een gevecht altijd als een strateeg te werk. Daarom gaan we in de bossen een potje ridderstratego spelen. (net als dieren stratego maar dan anders)

15.30. Kasteel bouwen

Terug op de blokhut, besluiten we om de blokhut om te bouwen tot een heus kasteel. We kunnen een grote houten katapult maken, een soort ophaalbrug pionieren of een uitkijktoren (niet te hoog) bouwen. Tijdens deze bezigheden krijgen de Esta's die zondag geïnstalleerd worden uitleg over de installatie.

17.30. Avondeten.

Iemand hoort plotseling wat rommelen. Is het soms onweer? Nee, het zijn de hongerige magen. Gelukkig heeft de leiding op tijd friet besteld. Eventueel kunnen we gebraden kippen bij de friet eten. Henry wil gebruik maken van de volgende toevoegingen: mayo, curry, uitjes, madsauce, mosterd, picallily en ketchup.

Na het eten gaan we volop aan de slag in de eetzaal, keuken en wc's.

18.30. Spelletje.

g - Spiegel spel

- UFO spel

- kop munt spel

- op de wal in de wal in de sloot

19.00. Smokkelspel van Henry

geld

platina

diamant

goud

20.00. Spook tocht

Twandeling door de bossen + verhalen vertellen
Spelletje

Waxing cirkje estafette

OFLampion



22.00. Kampvuur

We maken een gezellig kampvuurtje. Daarbij hoort natuurlijk een hapje, een drankje, een liedje, een Hofnar en een spelletje.

23.00. Slapen

Na een grondige wasbeurt, een plasje en de tanden poetsen, kunnen de kinderen lekker gaan slapen.

Zondag 16 november.

8.00. Opstaan.

opruimen

kinderen

9.00. Ridder toernooi

In en rond de blokhut houden we een heus ridder toernooi. (verschillende posten en groepjes) De verschillende onderdelen zijn:

- Ringsteken:
- Paardrijden: ~~Paardrijden~~ **PAARDEN RACE**
- Pijl en boogschieten: Met een pijl en boog die door de leiding gemaakt is, moet een bepaald doel geraakt worden. (uitkijken voor gewonden)
- Zadellichten: **TON**
- Kussen gevecht:

11.00. Voorbereiding installatie

Nog voor het eten komt Koning Arthur op de blokhut. Zijn vrouw/dochter verteld het hele verhaal van de vreemde ridders. Koning Arthur is blij dat wij zijn land hebben verdedigd tijdens zijn afwezigheid.

Hij ziet ons bezig met de voorbereidingen voor de installatie en belooft tijdens de installatie de dappersten Esta's tot Ridder in de orde van Estaland te slaan.

12.00. Snel eten. ~~/Snel eten~~

Voor de installatie hebben we nog net genoeg tijd voor een hapje en een drankje. Daarna heel snel corveeën. Als er nog tijd over is, houden we een leukste/ saaiste/ beste /strengste leiding enquête.

13.00. Installatie.

De ouders druppelen langzaam binnen en nemen plaats voor de installatie. Natuurlijk is er koffie met een koekje en ranja voor de kinderen.

Het kind met de hoge hoed komt op de blokhut om de Esta's te installeren. Na de installatie beloond koning Artur hen, door hen tot ridder te slaan. Zij krijgen van hem natuurlijk een aandenken.

Nadat we het sluitingslied hebben gezongen, mogen de kinderen met hun spullen en ouders naar huis.

14.00. Plof.

De leiding ploft neer, maar ruimt toch nog alles op.

PVC
Pijl