

FRANK

Lucky Luke Weekend. (20-1 t/m 22-1)

Weekend lied :

Jose { I'm a poor lonesome cowboy.
Altijd weg van huis en haard.
Trek ik door het wilde westen,
met m'n vriend m'n trouwe paard.
Steeds weer strijdt tegen onrecht,
geen bandiet die ik niet ken
I'm a poor lonesome cowboy,
en ik ben blij dat ik dat ben.
hai die folks.

Vrijdag:

~~19:30~~
20:00

Verzamelen op de blokhut.

*Afspreken met scouts en expl.

ERIC

Alle spullen worden in het staflokaal gezet en we gaan openen en naar het bos.

→ DAAROM

FRK+PM { 20:30

* Tocht naar de schietberg met een om weg.

30 min
30

21:00

* Bosspel op de schietberg. (het is al donker)

45 min

(ERIC)

Aan het einde van het spel komt Lucky Luke aan rijden, op een paard, of lopen. Lucky Luke stelt zich voor en verteld ons een verhaal over de gebroeders Dalton.

De Daltons zijn weer eens op vrije voeten, ze zijn ontsnap uit de gevangenis. Ze zijn het laatst gezien in de omgeving van de blokhut en de bossen van Riethoven.

Lucky Luke heeft een brief gekregen van de Sheriff waarin hij vraagt om ze weer op te sporen en te vangen.

Dat is dus de reden dat Lucky Luke hier in de bossen rond hangt.

21:30

Lucky Luke heeft nog geen slaappleatsen dus stellen we voor dat hij bij ons op de blokhut blijft logeren.

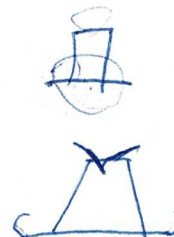
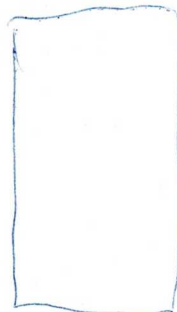
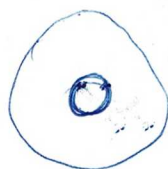
21:45

Terug op de blokhut verteld LL. dat hij een hinderlaag wil zetten om de Daltons te vangen. Daarvoor heeft hij wel hulp nodig van echte Cowboys en Girls. Wij stellen voor dat wij wel zullen helpen. Hij weet uit betrouwbare bronnen dat de Daltons morgenavond geld, dat ze hebben gestolen van een bank, gaan verstoppen in de beurt van de schietberg. Daarom was hij daar de omgeving aan het verkennen. Dit is een groot geheim dat eigenlijk niemand mag weten, maar omdat wij helpen mogen wij het wel weten.

22:00

Om echte cowboys te worden moeten we er natuurlijk wel als cowboys uit zijn zegt LL. En dus moeten we allemaal een cowboy hoed op hebben. Deze gaan we maken van karton.

ERIC



Eerst moeten we de rand, de hoed en de boven kant uitknippen. Deze moeten aan elkaar geniet worden en versierd.

*****WE GAAN NU EERST DE TENTEN OPHANGEN, WANT LL. EN ANDERE COWBOYS SLAPEN ALTIJD IN TENTEN. IEDEREEN EEN SLAAPPLAATS EN DAN AFSPREKEN DAT ER NIET DOOR DE TENTEN GEREND MAG WORDEN.

Kampvuur maken met western muziek er bij en ^{NAT.} kampvuur spelletjes.

WEEKEND LIED INTRODUCEREN.

Thee drinken met eventueel een koekje en dan wassen, plassen en naar bed. (ongeveer 23:30) om 0:00 moet het stil zijn.

Zaterdag: 8:30 Opstaan ontbijten en corvee.

9:30

We gaan de bossen in als cowboys, dus met de hoeden op.

Tocht uitgezet met hoefsporen van de Daltons.

*Onder de tocht leren we, op posten, manieren om een goede cowboy te worden en een hinderlaag op te zetten. Eventueel vinden we nog aan wijzingen/tekens van de Daltons.

Post 1 Lasso werpen om een paaltje.

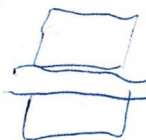
Post 2 Paardrijden, op elkaars ruggen hindernissen

ERIC

nemen.

Post 3 Blik gooien , om te leren richten 1 punt per omgevallen blik.

Post 4



+ VER H AAL.

FRANK {

11:00 Western smokkel spel. Geld smokkelen om te weten hoe het is om bandiet te zijn.

11:30 Iemand terug naar de blokhut om brood te smeren.

12:00 Terug op de blokhut. Eten en corvee.

13:00 Voorbereiden installatie en uitleg installatie

Een groep gaat de aan kleding verzorgen:

PIM + NAT

- *Cactus, casino en bord saloon schilderen
- *Lasso's maken om op te hangen
- *Wegwijzer maken
- *Terras pionieren
- *Wanted posters maken.
- *En wat er nog meer in het wilde westen is.

De gene die geïnstalleerd worden gaan de installatie voorbereiden:

FRK + JOZÉ

- *Wat is een installatie
- *Wet en beloften uitschrijven en oefenen
- *Installatie seremonie oefenen.
- *Het kind met de hoge hoed en Lucky Luke installeren de Esta's.

14:30 Buiten actief spel doen.

← Casino

onder and
ERIC

Bank overval spel: ieder groep probeert zoveel mogelijk geld van de bank naar zijn post te krijgen. Maar let op want er lopen ook nog sheriff's rond die je kunnen aftikken.

15:30 Ranja drinken

← over de PADDEN

15:45 Postkoets spel.

^Eerste groep is postkoets met goud en passagiers en moet naar het huisven. (5 min. voorsprong.)

^Tweede groep zijn de bandieten en proberen de postkoets te overvallen al voor dat deze bij het huisven is.

← ALLE mogelijkheden

NAT + JOZÉ

SPEL BIJ OF ROND HET HUISVEN.

Op de terugweg draaien de rollen van het postkoetsen spel om.

17:30 Terug op de blokhut FRIET ETEN en corvee.

BESTELLEN

18:30 Afmaken versieringen installatie.

ENC { 19:30 Afspreken hoe we de Daltons het beste kunnen pakken, hinderlaag opstellen samen met Lucky Luke.

PIM { 20:00 Western geluiden spel. Jolly Jumper, geweer, trein, rataplan, indianen, enz...

{ 21:00 Daltons op de schietberg we gaan ze vangen. De daltons hebben geweren dus moeten we erg uitkijken. (rotjes van nieuwjaar bewaren)

DALTONS

22:00 Terug op de blokhut neemt Lucky Luke afscheid en hij neemt de Daltons mee naar de sheriff.

PIM { 22:30 Kampvuur met feest op de goede afloop. (spelletjes en iets lekkers)

JOZG 23:30 Wassen, plassen en naar bed.

ZONDAG

8:00 Opstaan, ontbijten en corvee

Slaapspullen opruimen.

9:30 Banken klaar zetten en aankleding in orde brengen.

FRK/NAT { 11:00 Spelletjes rond de blokhut.

12:00 Generale repetitie van de installatie seremonie.

PIM { 12:30 Ontvangst ouders pastoor en bestuur.

12:45 3:00 INSTALLATIE.