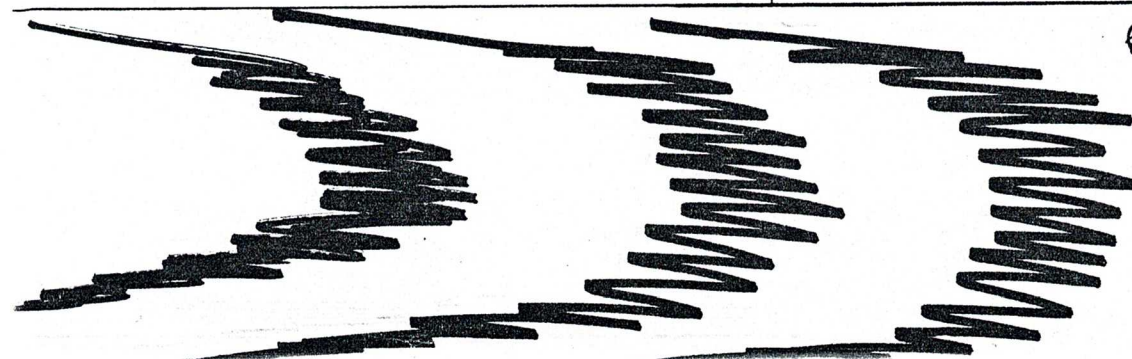
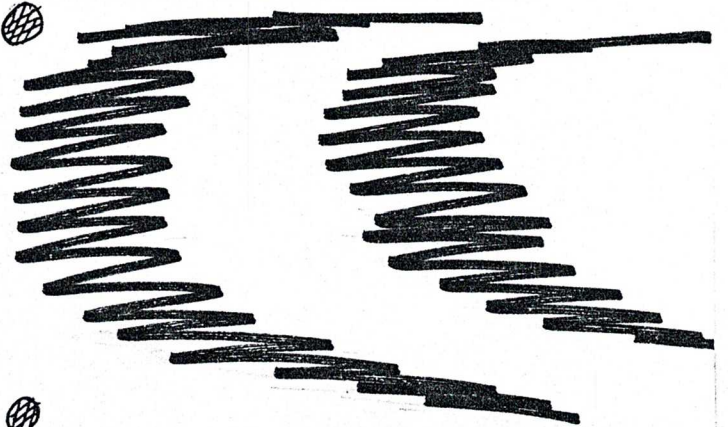
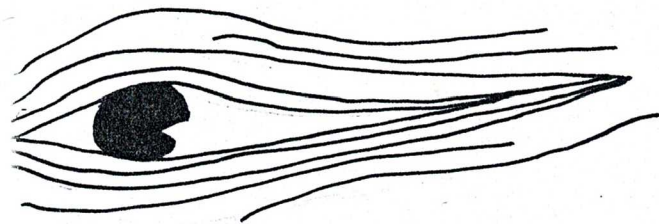


het mysterie met
de plank-weekend
13 t/m 15 okt.



Het misterie met de plank weekend.

Vrijdage de dertiende van oktober.

- 19.30 Aankomst op de blokhut. De spullen boven neerleggen en Fl 10,00 betalen bij Frank.
- 20:00 De ouders zijn weg en we gaan het dieren geluiden spel spelen. Dit doen we in een niet al te dicht bos en niet ver van de blokhut. Het spel gaat als volgt: Er zijn vier groepjes die elk een kaartje hebben met daar vier namen van dieren op (Haan, Koe, Papagaai, Hond). In het bos zitten deze dieren (leiding) verstopt en ze maken af en toe een geluid dat bij dat dier hoort. De kinderen moeten al deze dieren proberen te vinden in de volgorde als ze op hun blaadje staan. Wie het eerst alle dieren heeft gevonden in de winnaar.
- 21:00 Even nadat het spel is afgelopen komt het kind met de hoge hoed er aan gelopen. Hij is super verdrietig, wanhopig en ontroostbaar. We vragen wat er aan de hand is en het kind begint uit te leggen dat er van de week een man op de blokhut kwam die ook wel eens een avontuur wilde beleven. Toen het kind hem naar zijn naam vroeg, wilde de man niets zeggen. Maar iemand die niet zegt wie hij is mag nooit door gelaten worden. De man kon dus geen avontuur beleven. Hierdoor werd de man kwaad en plots sprak hij een vloek uit over het podium. Nu zijn de magische krachten van het podium weg en kan er niemand meer naar het Land van Esta. Als dat niet meer kan dan kunnen de nieuwe kinderen ook niet geïnstalleerd worden. Het kind vertelt dat de enige die het podium zijn krachten weer terug kan geven de man is die de vloek heeft uitgesproken. Maar deze man is nergens meer te vinden. We besluiten om het kind mee te helpen met het zoeken naar de man. We lopen eventueel met een omweg naar de blokhut. Omdat het al zo laat is kunnen we namelijk beter terug gaan en morgen verder zoeken.
- 22:00 We maken een kampvuur en we doen daarbij natuurlijk kampvuur spelletjes.
Te denken valt aan de volgende spelletjes:
- . Ik ga op vakantie en ik neem mee ...
 - . Zingen voor Joze omdat ze jarig is.
 - . Chinees tellen.
 - . Het spel met de gekruisde schaar.
 - . Black Magic.
 - . Op de planeet.
 - . Lepeltje tik.
 - . Thee met een koekje.
- 23:00 Slaappullen klaar leggen en naar bed. Morgen moeten we immers het kind gaan helpen met zoeken naar de mysterieuze man...

INSTALLATIE WEEKEND 1995.

Zaterdag:

8:30u Opstaan, ontbijten en corvee.

Na het eten komt het kind de hoge hoed weer naar de blokhut en vraagt ons om nog een keer mee te helpen zoeken in het bos. Het kind heeft een goed idee om dit te doen. Hij heeft twee tochten uitgezet in het bos die alle twee een andere kant in lopen. Op deze manier kunnen we in twee groepen gaan zoeken en kunnen een groter gebied bekijken.
(BEVERS OP DE BLOKHUT)

9:30u Twee groepen maken en beginnen met de tocht.
De tochten komen op het einde weer bij elkaar uit.

11:00u Einde tochten.

We staan nu midden in het bos en hebben weer niets gevonden. We besluiten een spel te gaan doen. Dit spel is nummerjacht: Iedereen die in groep 1 zat krijgt kaartjes met daarop de nummers 1 t/m 10. Iedereen heeft zijn iegen kleur. Deze mensen gaan zich in het bos verstoppen. De andere helft van de groep moet hun gaan zoeken en tikken. Als men iemand tikt krijgt hij één kaartje met het hoogste nummer. Daarna gaat hij iemand anders zoeken en tikt die ook. Van hem krijgt hij ook het hoogste nummer maar in een andere kleur. Aan het einde tellen we alle nummers op en kijken wie het meeste heeft. Daarna draaien de rollen om.

(OM 11:30 GAAN ER TWEE TERUG NAAR DE BLOKHUT BROOD SMEREN)

12:00u Terug op de blokhut eten en corvee.

13:00u Omdat het podium zijn krachten kwijt is geraakt en we het toch nodig hebben om een echte installatie te hebben besluiten we om tijdelijk een nieuw podium te bouwen. Dit doen we in de grote zaal. Hier bij hoort natuurlijk ook de aan kleding van ~~het~~ podium zoals schilderijen, verlichting, enz...

14:30u Voorbereidingen voor de installatie. Dit doen we met z'n alle zodat de geïnstalleerde uitleg kunnen geven. We vertellen dat de installatie een feest moet worden omdat iedereen dit naar een keer meemaakt. We moeten de wet, de belofte uitschrijven en het openings en sluitings lied leren. Verder laten we de esta's uitleggen wat de insignes betekenen en vertellen hoe de installatie zal gaan verlopen.

15:00u Ranja drinken en een spel doen.
We gaan ren je rot doen met daar bij scouting,

Jose
TERIE

FRANK

16:00u

installatie, en algemene vragen. Er zijn drie vakken getekend op de grond met daarin een a, b of c en men moet in het vak gaan staan van het goede antwoord. We gaan verder met het bouwen van het podium en de aankleding daarvan.

17:00u

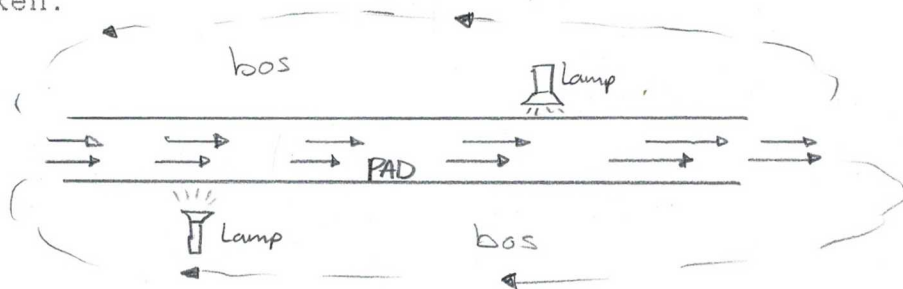
SPAGHETI
+SOEP+
TOETJE

Eten koken. Dit doen de Esta's zelf. Wat we eten moeten we nog overleggen. Iedereen moet mee helpen. Ook zal de tafel aangekleed worden zodat we een feestelijke maaltijd kunnen nuttigen. Dit om te vieren dat er weer Esta's geïnstalleerd worden. Daarna corvee.

19:00u

PIM

Naar het bos voor een spel. Het is ondertussen donker en dus kunnen we lettertransport gaan doen. Er zijn twee groepen die kaartjes moeten overbrengen via het pad. Langs dit pad zitten douane met zaklampen. Als je in het licht van de zaklamp komt ben je er bij en moet je je kaartje afgeven. Als je zonder in het licht te komen de overkant kan bereiken mag je met de kaartjes een zin leggen en terug lopen door het bos voor nieuwe kaartjes. Welke groep maakt de langste zin. Aan het einde krijgen de groepjes nog 10 min. om de zin af te maken.



20:30u

Op de terug weg naar de blokhut zien we een man door het bos lopen. Hij doet heel geheimzinnig en daarom kan besluiten we hem te volgen en te vangen. Hij kan best wel eens de man zijn die we zoeken. We nemen hem mee naar de blokhut om hem te ondervragen want hij wil niets zeggen.

21:30u

Terug op de blokhut herkent het kind de man. Het blijkt de oude man van het podium te zijn. De man verteld dat hij ook wel eens een avontuur wou beleven en niet wist of oude mannen dat wel mochten. Hij besloot zich te vermommen zodat het kind hem niet zou herkennen. Hij moest van het kind zijn naam en wat hij kwam doen zeggen. Hij wist zo snel niets te verzinnen en werd erg kwaad. Hij sprak de vloek uit over het podium maar dat was gebeurd voordat hij er erg in had. Hij verteld heelveel spijt te hebben en wil het graag goed maken. Hij belooft daarom bij de installatie aanwezig te zijn en de kinderen te installeren.

22:00u

We gaan kwartetten in het donker en daarna wassen, plassen en naar bed. ± 23:00u.

Zondag 15 oktober.

- 8:30 Opstaan, ontbijten en corvee.
Na het eten alle spullen van de kinderen opruimen en slaapzaal vegen.
- 10:00 Alles afmaken voor de instaltie en alles vast klaar zetten.
- 11:00 Slagbal met hindernissen.
Twee teams, een veldteam en een slagteam. Een kind van de slagpartij slaat de bal het veld in. Dan begint hij een parcour af te leggen van hindernissen. (Over een bank heen lopen, onder een balk door kruipen, met een bal stuiterend, etc) Na elke hindernis kan het stoppen bij een honk. Als de bal gevangen wordt, of uitgebrand terwijl het kind aan het lopen is, is het kind uit. Bij drie man uit worden de teams omgewisseld
- 12:00 Eten en sneaky een enquête houden over de leukste leiding en hoe ze het weekend vonden. Daarna zullen de eerste ouders al binnen druppelen die wij dan op vangen.
- 13:00 Begin van de instalatie.
Hierbij is de oude man weer aan wezig.