

FRANK

HEXENWEEKEND ESTA'S RIETHOVEN

Joost van zaterdag 70.00 tot 77.30
ZONNEN VAN 73.00 tot 74.00

22 en 23 juni 1996.

ZATERDAG:

10:00 De Esta's en hun ouders komen op de blokhut aan.
(Afspreken met de Bevers waar en hoe laat)

10:15 ^{ERIC} Openen en Afspraken maken met de ouders en de Esta's.

AFSPRAKEN:- Ouders en Esta's mogen niet in de keuken komen behalve tijdens de corvee beurten

- In de blokhut mag niet gerookt worden als de Esta's erbij zijn.
- Ook de ouders zijn stil als er iets verteld of uitgelegd wordt.
- Als een Esta een probleem heeft komt deze eerst naar de leiding en daarna eventueel naar de ouder.
- De ouders komen ook met de problemen eerst naar de leiding en daarna eventueel naar de Esta(s).
- Voor het eten zijn we allemaal even stil en na een teken van de leiding gaan we rustig eten.
- Alle andere afspraken zijn ook bij de Esta's bekend en deze mogen hun ouders daarop wijzen.

10:30 Om de namen te leren kennen gaan we een namen spel spelen. Dit is kranten meppen.
Sylvia
JOZE
Tijdens dit spel komt de hex "Eucalipta".
Zij verteld dat ze de blokhut al dagen lang heeft bekeken en er graag zou willen wonen. Helaas is er op dit moment geen plaats voor haar en haar huisdieren. Na veel geslijm zeggen we haar dat ze maar weg moet gaan want wij hebben nog wel meer te doen. Ze wil helaas niet zomaar vertrekken en dus moeten we haar wel weg jagen.

11:00 We gaan met z'n alle naar binnen en spreken af dat Joost op de uitkijk blijft staan. Zo kunnen we er voor zorgen dat Eucalipta de hex niet binnen kan kommen.

FRANK
SPELTJES
KOPEN
Binnen gaan we allemaal een naam kaartje maken. Deze naam kaartjes moeten het hele weekend op de borst gedragen worden, zodat we iedereen leren kennen.
(Kaartjes in drie kleuren voor corvee groepje)

PAPKERTJES
KAN PAK
Als iedereen bijna klaar is komt Eucalipta de blokhut binnen gevlogen met een kikker in haar hand. Ze zegt dat ze Joost heeft omgetoverd in een kikker en als wij haar nogeens weg proberen te jagen ze ons ook zal betoveren.

11:45 Hexenspel:
De hex verteld ons dat ze ons, nu we hier toch zijn, wel kan gebruiken. Wij moeten maar gaan werken voor haar want zij heeft een hele slecht rug en kan niet veel meer doen.
De hex wil vanavond kikkerbillensoep eten en daarom moeten we zorgen dat er kikkerbiljetjes komen. De

hex neemt ons mee naar het bos. Zij weet een hele goede plek waar voldoende kikkerbiljetjes te verkrijgen zijn.

ERIC

In het bos is een post. Dit is de poelier en hij verkoopt kikkerbiljetjes. Deze zijn echter wel erg duur. Ze kosten Fl 10,- per stuk.

Voor kikkerbillensoep heeft de hex toch al gauw 60 biljetjes nodig. De Esta's en ouders moeten dus eerste langs de bank om geld te pinnen. Als ze bij een van de twee banken hun pasje inleveren krijgen ze er tien gulden opgeschreven met een bepaalde kleurstift. Daarna kunnen ze naar de poelier voor biljetjes.

Helaas lopen er in het bos dieven die uit zijn op geld. Deze kunnen je tikken en je geld van je pasje doorstrepen.

Als je biljetjes hebt gekocht moet je die bij de centrale post inleveren en opnieuw geld halen. Dit moet je echter wel bij de andere bank doen want je mag niet tweemaal achter elkaar naar de zelfde bank. De banken gebruiken dus twee verschillende stiften. Ouder + esta vormt een team en krijgen 1 pinpasje mee. De banken kunnen verlopen dus je moet goed zoeken.

12:45

Terug naar de blokhut.

SYCUVA

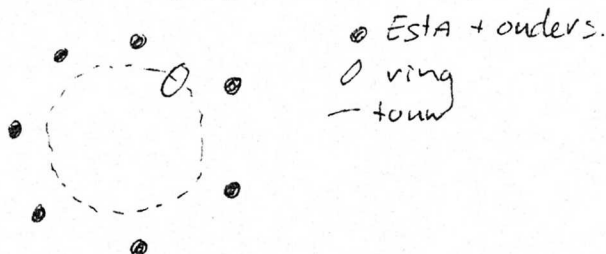
De hex vindt dat we goed ons beste hebben gedaan. Ze zegt dat we wel wat eten verdiend hebben. Immers als we goed eten kunnen we daarna weer hard werken.

Eten + corvee in groepjes van de gekleurde naamplaatjes.

(Ouders kunnen buiten een sigaretje roken)

13:45

Hexen kring ring spel:



PIM

Alle deelnemers staan in een kring. In de kring is een touw dat door iedereen wordt vastgehouden. (Siseltouw) Dit touw vormt dus ook een cirkel. De uiteinden worden aan elkaar geknoopt. Aan het touw is een ringetje geschoven. Dit ringetje moet klein zijn want het moet in de handen van de Esta's verborgen kunnen worden. Een persoon staat in het midden van de hexenkring. Deze is de hex en moet proberen te ontdekken waar de ring zich bevindt. De ring moet van een persoon naar iemand anders, in de kring, worden doorgegeven zonder dat de hex het ziet (telefoontje). Als de hex denkt te weten waar de ring is wijst hij of zij 1 hand aan. Deze hand

moet geopend worden. Als de hex het goed heeft wordt de genen die de ring vast had de hex en gaat de "oude" hex aan het touw staan. Als de hex het fout had moet hij of zij gewoon door gaan.

14:15

De hex merkt dat haar kat is verdwenen. Ze beveelt ons de kat te gaan zoeken.

De kat heeft een spoor achter gelaten. We besluiten dit spoor te volgen. We lopen in een grote groep.

HENRY

Tijdens de tocht moeten we verschillende opdrachten uitvoeren.

FRANK

Opdracht 1: Wol spel. Iedereen gaat in een kring zitten en een persoon krijgt een bolletje wol. Deze persoon gooit het bolletje naar iemand toe, na zijn naam geroepen te hebben. Het begin van het touw moet vast gehouden worden. De tweede persoon doet het zelfde en houdt het touw ook vast. Als iedereen een stuk van het touw vast heeft gaat het spel andersom. Hierbij moet het touw opgerold worden.

* KATTEN
SPOREN

* OPDRACHTEN

Opdracht 2: Alle Esta's + ouders gaan tegen elkaar staan en steken de handen in de lucht. Nu pakt iedereen de hand van iemand anders vast (met iedere hand één andere hand geen twee handen van een persoon).

Ergens worden twee handen onderbroken. Dit zijn het begin en het einde van het touw dat in de knoop zit. Het begin moet nu zo gaan lopen dat het touw geheel uit de knoop is (Overal tussen door en over heen). De rest volgt, als ze uit de knoop zijn het begin.

Opdracht 3: Kat en muis. Er is een kat en een muis. De rest van de groep staat in carre staan. Deze mensen geven hun buurman een hand. Als er gefloten wordt laat iedereen de handen los en draait een kwart slag. Ook nu pakt men de handen van de nieuwe buurman vast. (Eerste droog oefenen). Als de muis los gelaten is in het labirint wordt de kat los gelaten. De kat moet proberen de muis te vangen in het labirint maar ze mogen allebij niet onder de armen doorkruipen. Als er gefloten wordt veranderd het labirint en moeten de kat en de muis een nieuwe weg zoeken.

ALLE OPDRACHT WORDEN ONDERTEKEND DOOR: DE KAT.

15:45

Eind tocht. We zien hier de kat lopen maar deze laat zich niet zomaar vangen. We moeten er dus achteraan anders wordt de hex straks heel erg boos.

16:00

We hebben de kat gevangen en maken hem aan een riempje om zijn middel vast.

ONDERTUSSEN GAAN TWEE MENSEN FRIET HALEN. KNAKWORSTEN EN SOEP WARM MAKEN EN DE TAFEL DEKKEN.

IRG DAG FRIET BESTELLEN P.M.

Spel: Hexenbal. Iedereen gaat in een kring staan met de benen gespreid. In de kring wordt een bal gooid. dit is de toverbal van de hex. Als de bal tussen de benen door gaat moet je omdraaien want je bent betoverd. Pas als de toverkracht is uitgewerkt mag je weer omdraaien en meedoen. De bal mag alleen met de handen worden weg geslagen en mag niet bij de buurman door de benen gespeeld worden.

- 16:30 We lopen terug naar de blokhut.
- 17:00 Op de blokhut staat het eten op ons te wachten. Heerlijksoep en friet met knakworst. hierna gaan we corveën.
(Communicanten gaan naar huis en komen om ± 20:00 uur terug)
- 18:00 - Schilderen van podium delen.
- Hout sprokkelen.
- Andere versiering voor het podium maken.
- Driepoot pionieren voor boven het kampvuur.
- Hekje voor bij het podium pionieren.

Tussen door nog een improvisatie spelletje.

- 20:00 Iedereen komt weer terug op de blokhut. We ontdekken dat de kikker uit zijn bak is verdwenen. De hex zegt dat hij waarschijnlijk naar de hexenpoel is gegaan. Dit is immers een paradijs voor kikkers. Helaas, zegt de hex, zitten alle kikkers nu onder in de poel en zijn ze niet te vinden. We kunnen beter wachten tot de schemering als we kikker Joost terug willen vinden.

- 20:15 Kwis met A B C vragen. Iedere Esta speelt samen met zijn of haar ouder.
Joze Algemene vragen, scouting vragen en doe opdrachten.

- 21:00 Thee met een koekje.

- 21:14 We krijgen van de hex een tocht die ons naar de hexenpoel moet leiden. De hex verteld dat de kikkers nu ongeveer uit de modder omhoog komen. Ze zegt dat ze Joost nu in een plastic kikker heeft omgetoverd zodat hij niet nog verder weg kan springen.

ERIC.

Voor de tocht hebben we lampjes nodig. Het laatste stuk van de tocht loopt door kleine paadjes. Hier is de tocht uitgezet met waxinelichtjes in potjes. De lampjes gebruiken we voor de terug weg. Dit geeft extra sfeer. De lampjes moeten we door de ouders gedragen worden.

- TOCHT: -Achter de blokhut het kleine paadje naar de oude kampvuurcirkel volgen tot aan het zandpad.
-Hier gaan we linksaf langs het weiland af.
-Aan het einde van het weiland gaan we links.
-We steken voorzichtig de molenstraat over.

- We lopen richting het honden sport terrein.
- Steek het veld schuin naar links over.
- Een kleinstukje door de struiken.
- In de bocht van het zandpad komen we uit en gaan rechts tussen de landen door.
- Einde van het pad rechts.
- Einde bos links.
- Na de gras kuilen aan de rechterkant rechtsaf.
- Doorlopen tot je lichtjes ziet.
- Lichtjes volgen tot aan hexenpoel.

We gaan de kikker zoeken maar kijk uit dat je niet in het water valt.

- 22:15 De kikker is gevonden. We lopen tussen de olielampjes terug naar de blokhut. (kortste weg)
- 22:45 Kampvuur met liedjes, spelletjes, frikandellen en thee of koffie.
- 23:30 Wassen, plassen en naar bed toe. Dit doet de leiding. Snel slapen want het is al erg laat. Dat vinden de ouders waarschijnlijk ook.

Gezellig blijven de ouders bij het vuur zitten want binnen moet het stil zijn zodat de Esta's kunnen slapen.

Jose + Sophia

KEGL

Materialen :

- Afspreken Bevers
- Krant
- Hexen kleren met kat
- FRANK* - Gekleurd papier
- ERIC* - Kikker (levend)
- ERIC* { Pinpasjes ±18
- Stiften
- Pennen
- Kikkerbiljetjes ±60
- PIM* { Sisseltouw
- Ring
- ERIC* { Olielampjes
- Waxinelichtjes-potjes

- Kattensporen
- Bolletje wol
- Uitgewerkte opdrachten
- Riempje
- Bal
- Schilderplaat
- Verf
- Touw
- Hout
- Ketel
- Quiz vragen
- Tocht
- Plastic kikker

FRANK

Jose

Zondag, 23 juni 1996, Ouder, kind en heks weekend.



8.00 uur.

Wakker worden, zand uit de ogen wrijven, opstaan, ontbijt en natuurlijk corvee.

9.00 uur.

Kruiden smokkelspel.

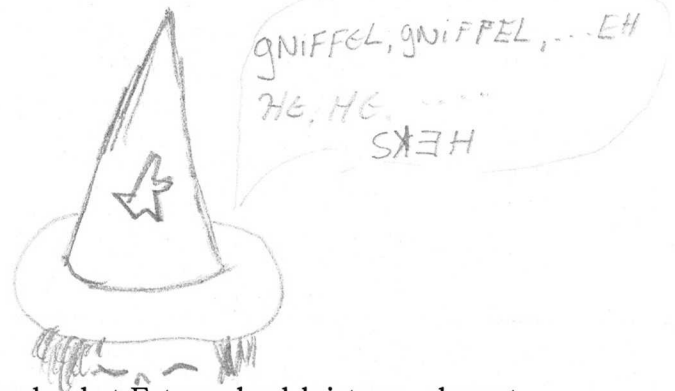
Om Joost terug te toveren heeft de heks bijzondere kruiden nodig. Deze kruiden zijn te halen bij de kruideniers in het bos. Elke kruidenier verkoopt een ander ingrediënt. De Esta's halen deze kruiden samen met hun ouders bij de kruidenier op en brengen deze naar de centrale post, waar de heks staat. De verschillende kruiden zijn: Peterselie, Paddestoelen, Kikkerdril en muizenstaarten.

Na dit spel verteld de heks dat we heel goed ons best hebben gedaan. Ze belooft om Joost voor de installatie terug te toveren.

10.00 uur.

Het podium verder afmaken:

- Boompjes in emmers om een bos te maken.
- Hekje pionieren.
- Driepoot voor de ketel pionieren.
- Gordijn ophangen om podium te creëren.
- Schilderingen ophangen.
- Installatie aandenken maken.
- Wat voor leuke ideeën we nog meer hebben.



Ondertussen gaan degene die geïnstalleerd moeten worden het Esta verhaal luisteren, de wet uitschrijven en de belofte uitschrijven. Zij krijgen samen met hun ouders uitleg over installatie en oefenen deze plechtigheid een keer.

11.30 uur.

De Esta wordt vastgebonden aan de ouder. Een stel is tikker en moet proberen om alle andere stellen te tikken. Als een groepje getikt is moet deze aan de kant wachten. En als iedereen aan de kant staat, is een nieuw groepje tikker.

12.00 uur.

Eten en voor de laatste keer corvee. Daarna alles klaar zetten voor als de overige familie leden de kinderen en hun hartstikke vermoeide ouder op te halen.

13.00 uur.

Installatie.

Voor de installatie komt de heks terug. Ze maakt een indrukwekkend prutje om Joost terug te veranderen. Ze verteld dat ze de afgelopen dagen heeft gezien dat het veel leuker is om samen te spelen dan mensen angst aanjagen. Ze verteld dat ze spijt heeft van haar misselijke gedrag. Ze verscheurd haar toverboek en belooft nooit meer iemand te betoveren. Ze zal proberen om net zo vriendelijk en behulpzaam te worden als de Esta's.

Na deze indrukwekkende gebeurtenis kan iedereen geïnstalleerd en gelukkig naar huis.

B. EMMEKS - Pim.
KRUIDEN
TANAGN