

WEEKEND IN WINTELRE 20 T/M 22 NOV '98

APPEN spel.

ABRAKADABRAPEOF

Het kind met de hoge hoed is vroeger door een tovernaar omgetoverd. Zodat hij s'nachts om twaalf uur van stambeeld tot levend mens kan veranderen.

Het toverboek waar alle spreuken in staan staat op het podium, want als het boek van het podium verdwijnt dan verlies het kind, de tovernaar en het podium zijn kracht. Met alle gevolgen nadien de Esta,s zullen nooit geen avonturen meer beleven.

Maar wat gebeurd er nu tijdens het weekend het toverboek wordt gestolen. Een andere boze tovernaar heeft het gedaan omdat hij niet kan uitstaan dat de goede tovernaar en het kind beter toveren en meer toverkracht hebben. Nu kan hij het beste toveren.

De goede tovernaar en het kind zijn helemaal van slag, want als je verkeerd met het toverboek omgaat dan kunnen er rare en enge dingen gebeuren.

De Esta,s en de tovernaar en het kind moet de kwade tovernaar zien te vangen en te zorgen dat het toverboek weer op zijn plaats komt te staan.

Wat ideeën voor het weekend:

- * Dropping naar de blokhut in Wintelre
- * Goocheltrucjes leren en s'avonds laten zien (goochelshow)
- * stafjestocht
- * Vessemsevennen posten spellen
- * misschien komt Sinterklaas in het land (dus tv kijken en schoen zetten)
- * Allerlei versieringen maken om het gezellig te maken (knutselen)
 - toverstafjes
 - wandschildering (een tovernaar die aan het toveren is, zie Donald Duck)
 - goochel- en toverhoeden
 - pompoenen met gezicht
 - enz.
- * Casino avond
- * Misschien is het leuk om geen friet te eten op weekend, maar Annemiek Smets te vragen om te komen koken. En natuurlijk om een weekend mee te gaan.

27.30 bij 3.04 uur
* Beste k. vragers

Rijden

* pim + spulLEN

de BART SETS
en S. VERSTENS
de Nick KORVEN
en J. TA BBEN
en PLEUN SMITS



VRIJDAG 20 NOVEMBER 1998

20:00 uur Aankomst van de kinderen op de blokhut. De spullen in de auto leggen van degene die de spullen naar Wintelre brengt. En verder natuurlijk een fl. 10,- betalen bij Frank.

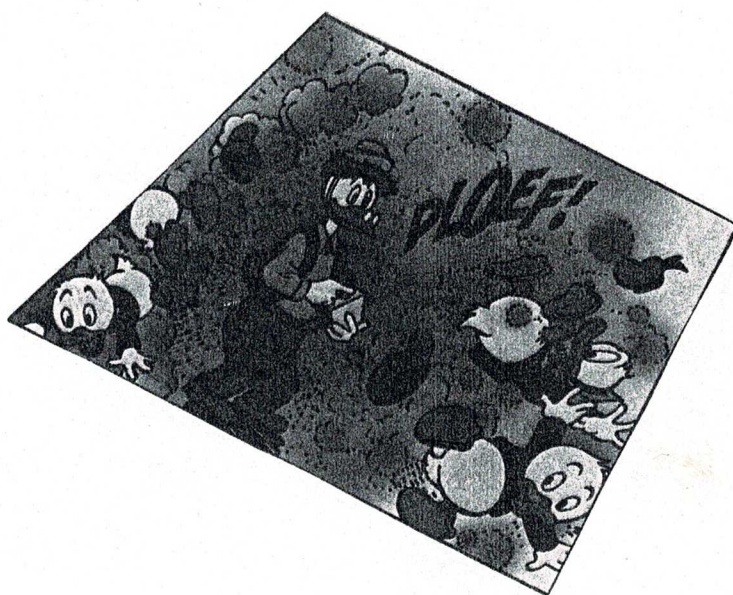
20:30 uur Start van de dropping. De kinderen en de leiding worden door een paar ouders (4 groepen) naar 4 verschillende punten in Wintelre gebracht. Vanuit dat punt moeten de kinderen doormiddel van een kaart naar de blokhut zien te komen. Op de kaart staan 2 punten. 1 Punt is van waar ze zich bevinden en 1 punt waar dat ze naar toe moeten. Bij ieder groepje loopt leiding mee.

Vanaf 21:30 uur kunnen we in de blokhut. Dus iemand van de leiding moet met de ouders meerijden die de bagage afleveren bij de blokhut.

De dropping zal ongeveer een uur duren.

22:00 uur Alle Esta's zijn weer terug op de blokhut. De kinderen moeten de bedden klaar leggen en dan kunnen we eventueel nog een kampvuur houden en een kop warme chocolademelk drinken. Ondertussen wordt het hele verhaal (waar alles omgaat) vertelt want het kind en de tovernaar komen verdrietig binnen stormen.

23:00 uur ^{90606 FEE + B066} Plassen, handen wassen, tanden poetsen en naar bed.



ZATERDAG 21 NOVEMBER 1998

8:30 uur Opstaan, ontbijten en corvee.

Boek gestolen

9:30 uur Stafjes tocht door het dorp of omgeving om de buurt te verkennen. En op zoek te gaan naar de boze tovernaar.

11:00 uur Een spel in het dorp of in het bos.

KAART SPEC

van Eric.

Het is mogelijk dat we om ongeveer 12:00 uur weer terug op de blokhut moet zijn, omdat Sinterklaas wordt ingehaald op tv.

12:00 uur Eten en corvee en ondertussen misschien Sinterklaas kijken op televisie.

FRIET!

13:00 uur Omdat het podium zijn kracht kwijt is. En er aan het einde van het weekend wel mensen moeten worden geïnstalleerd.

Gaan we het podium en de blokhut versieren met allerlei dingen over tovernaarij.

Ondertussen wordt uitgebreid vertelt aan de nieuwe Esta's hoe alles in Esta-land in elkaar steekt.

→ FRANK

15:00 uur Ranja drinken en een spel doen.

POSTEN SPEEL

HANNIE + JOZÉ

We fietsen daarom naar de Vessemsse vennen om posten spelen te gaan doen.

*AF SPIEGEL KWADDE TOVERNAAR.
WE WETEN WAAR ZE ZIJT.*

*met 4de 7
geen 6
Boodsch*

18:00 uur Eten en corvee.

19:00 uur We zijn van alles te weten gekomen toen we bij de Vessemsse vennen waren. En we weten wanneer we de kwade tovernaar kunnen vangen. En wat zijn zwakke plekken zijn. We gaan dus een plan bedenken om hem te vangen.

JAGER BAL

A LA KIKKER

19:30 uur En spel in het bos of het dorp.

En daarna gaan we de kwade tovernaar vangen.

21:30 uur Terug naar de blokhut en we gaan de kwade tovernaar een lesje leren. Hij zal het nooit meer doen enz. en enz. Als tegenprestatie leer hij ons goochelen en casino spelletjes want daar is hij heel goed in.

22:00 uur Goochel en casinoavond. Alle kinderen kunnen bij iedere leiding of een goocheltruc leren of een potje gokken. Ze krijgen van te voren geld om mee te gokken.

DOBELLEN

- roulet
- 21-gen
- enz.

ERIC

*→ FRANK
HOGER LAGER*

BAL LESTIE

KAART TOEGEEN

23:00 uur Plassen, handen wassen, tanden poetsen en naar bed.

SCHOUW ZETTEN

INSTALLATIE

KLAA

ZETTEN



ZONDAG 22 NOVEMBER 1998

8:30 uur Opstaan, ontbijten en corvee. En kijken of er iets in de schoen ligt.
Na het eten alle spullen van de kinderen opruimen en slaapzaal vegen.

10:00 uur Alles afmaken aan het podium en de installatie voorbereiden en alles klaar zetten.

40.30

11:30 uur Nog een paar kleine spelletjes doen.
- sokworstelen
- krantenmeppen

Ondertussen eventueel nog wat eten voor degene die honger hebben.

13:00 uur De installatie en oudermiddag.

14:30 uur Poetsen, we hebben tot 16:00 uur de tijd dan komt de beheerder om de sleutel weer terug te nemen.



CHECKLIST

- * Route naar de blokhut ongeveer een uur lopen.
- * Wat nemen we mee? Bellen wat ze hebben.
- * Ouders vragen om te rijden.
- * Insignes
- * T-shirts
- * Kaartje Wintelre
- * Vervoer van de spullen.
- * Eventueel mensen regelen om figuur te spelen.
- * Goocheltrucenboek halen bij de bieb.
- * Wandschildering maken

