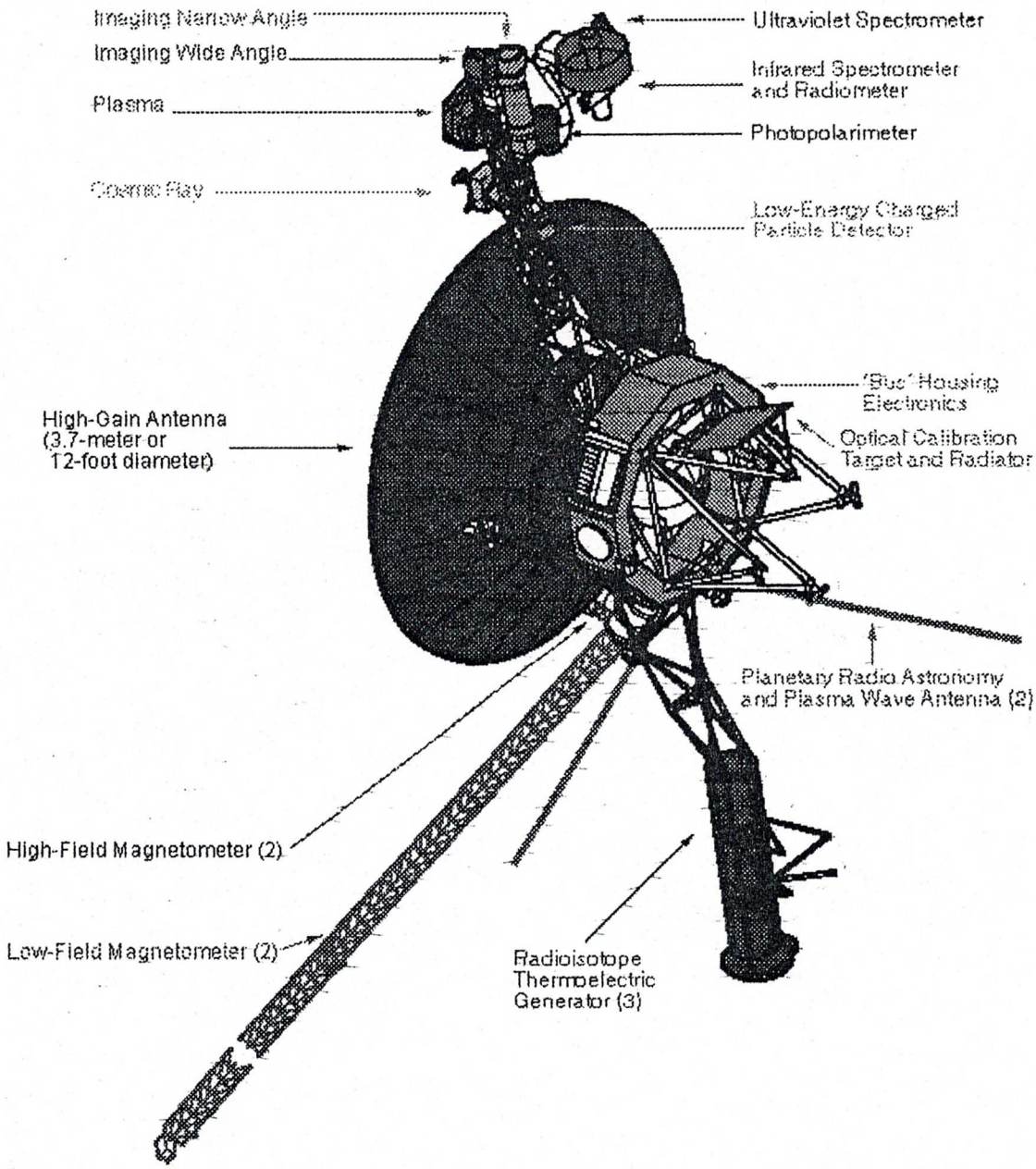
BANDJE MET MUZIEKJES OPNEMEN FRANK

Esta installatieweekend 1999

Voyagers 1 & 2



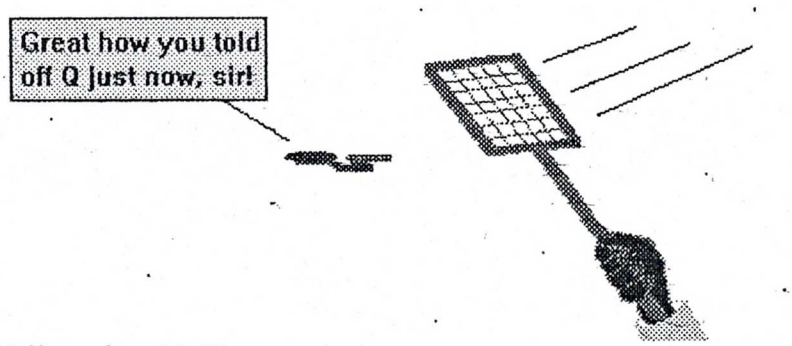
Science Fiction

12, 13, 14 November

BOODSCHAPPER ERIC

Vrijdag 12 November, 18.30 uur
De leiding van de Esta's verzameld zich op de blokhut om de last minute voorbereidingen te doen. Niet vergeten om vooraf de Scouts, Rowans en Pivo's te waarschuwen. FRANK

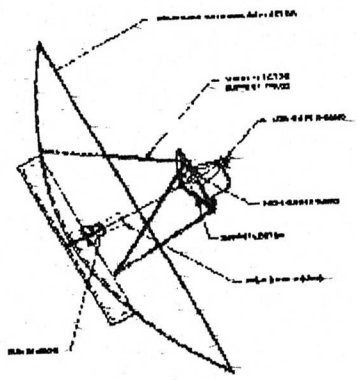
Vrijdag 12 November, 20.00 uur
De Esta's worden door hun ouders op de blokhut afgeleverd. De spullen kunnen ze boven neerleggen maar nog niet klaarleggen. Daarna worden ze verwacht in de grote tent die we buiten hebben opgezet.
In deze tent hebben we een neergestort ruimtevaartuig nagebouwd met allerlei lichtjes, lampjes, knopjes (oude video, Commedore-64, oude spel computer, kabels).



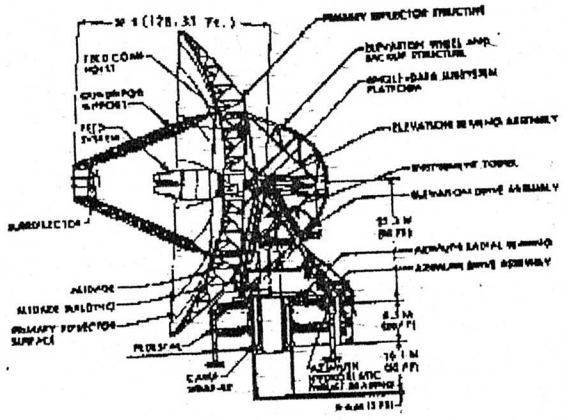
Vrijdag 12 November, 20.15 uur
Alle Esta's zijn aanwezig in de grote tent en een ruimte wezen komt binnen. Het wezen stelt zich voor als ..MILOZ..... van de planeet ..MILOZIA..... Het wezen was net bezig met een ontdekkingstocht door de Melkweg toen hij in een ruimtestorm van meteorieten terechtkwam. Het lukte hem niet om alle obstakels te omzeilen en ineens stortte zijn ruimtevaartuig neer. Hij was bang om ontdekt te worden door de aardbewoners want die zouden hem wel eens in een museum kunnen stoppen of voor wetenschappelijk onderzoek kunnen gebruiken. Daarom heeft hij snel de scoutingtent om zijn vaartuig heen gezet, zodat zijn vaartuig niet te zien is. Door de noodlanding is het ruimtevaartuig beschadigd. Dit is echter niet het grootste probleem. Een aantal van de meest essentiële onderdelen is hij tijdens het neerstorten verloren. Ze kunnen nog ergens in de bossen liggen. Hij vraagt ons of wij hem kunnen helpen met het zoeken van de onderdelen, het maken van zijn schip en het geheim houden van zijn aanwezigheid.
Goed als we zijn, besluiten we dit aardige maar vreemde ventje te helpen.

ERIC **Vrijdag 12 November, 20.30 uur**
We gaan met z'n alle de bossen in om te kijken of we iets van het vaartuig kunnen vinden. Op een kruising van twee zandpaden spelen we ruimtekwartet. In elke tak van de kruising zit de thuisbasis van een groepje. Elk groepje heeft een aantal vreemde voorwerpen uit de ruimte. Door naar de thuisbasis van andere groepen te sluipen en daar vreemde voorwerpen mee te nemen naar je eigen basis, kun je een kwartet verzamelen. Een kwartet mag aan de kant gelegd worden en andere groepen mogen daar niet meer aan komen. Maar je moet goed opletten! In het midden van de kruising staan een paar minder vriendelijke levensvormen (lees: De leiding) gewapend met een zaklamp. Als je niet goed sluipt wordt je door hun beschenen en kun je je voorwerp inleveren of moet je terug naar je eigen thuisbasis. Wie heeft aan het einde van het spel de meeste kwartetten?

Vrijdag 12 November, 21.30 uur
We gaan terug naar de blokhut. Op de weg terug vinden we het eerste onderdeel van het ruimtevaartuig.



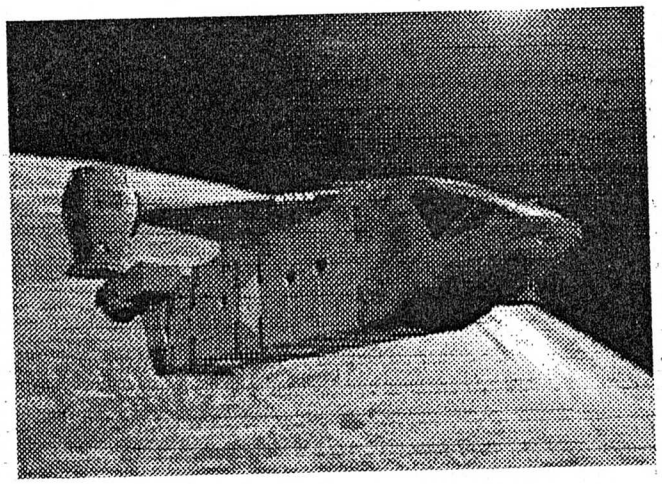
Voyager High Gain Antenna



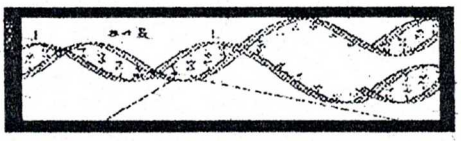
70m Deep Space Antenna

Vrijdag 12 November, 22.00 uur
Op de blokhut aangekomen monteren we het gevonden onderdeel enigszins terug in het ruimtevaartuig. We besluiten morgen in het licht verder te zoeken. We leren het ruimtewezen wat kampvuur met spelletjes, zingen en gezelligheid is.

Vrijdag 12 November, 23.00 uur
Wassen, plassen opnieuw wassen na het plassen en naar bed.



Zaterdag 13 November, 8.00 uur
Opstaan ontbijt en corvee.



Zaterdag 13 November, 9.30 uur
Het ruimtewezen heeft een tocht uitgezet en de leiding zit op posten langs de tocht. De kinderen lopen deze tocht in groepjes.

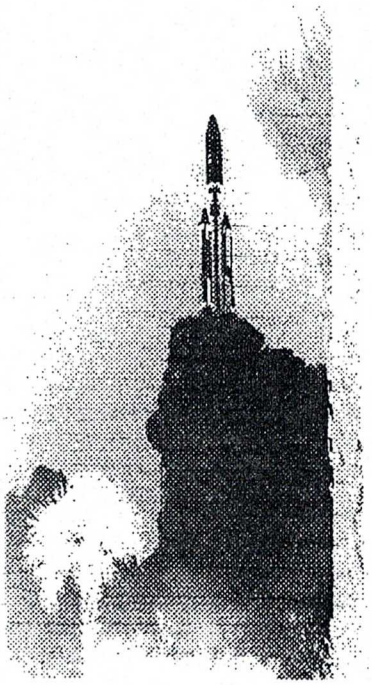
Jozé
Yvonne

links Rechtdoor Rechts

Post 1:
Ontwijk de meteorieten. Op een zandpad moet 1 lid van het groepje van planeet A naar planeet B reizen. Langs het zandpad staat de rest van het groepje, gewapend met een meteoriet (balletje). Zij moeten proberen de reiziger met hun meteoriet af te gooien. Wie komt aan in planeet B zonder geraakt te worden?

Post 2:
Pim
Ruimte rodeo. Wie door de ruimte reist, moet tegen een stootje kunnen. Tussen vier bomen hangt een ton aan touwen op. Een lid uit het groepje gaat hier opzitten. Een leiding duwt en trekt aan de touwen waarmee de ton aan de bomen hangt. Wie blijft het langst op de ton zitten?

NASA



Post 3:
Planeetmonster nemen. Ontdekkingsreizigers door de ruimte moeten vaak een monster van de planeet die ze hebben bezocht me naar huis nemen. Dit is lang niet altijd zonder gevaar. In het midden van een vierkant staat een fles. Een persoon uit het groepje moet deze fles zo snel mogelijk vullen met zand. Maar hij kan afgegooid worden met een voetbal door de overige leden van het groepje.

Post 4:
Verkleedestafette. Als vreemd ruimtewezen moet je vaak verkleed een planeet bezoeken omdat je anders ontdekt wordt. Dit kunnen we naspelen met een kleine verkleedestafette.

Posts -
TAAL van Niko 7

10.00

Zaterdag 13 November, ~~9.30~~ uur

Loop je zoek spel. In een dicht bos zitten verschillende posten op elke post krijg je iets wat je kan gebruiken om een planetarium te knutselen. Bijvoorbeeld:

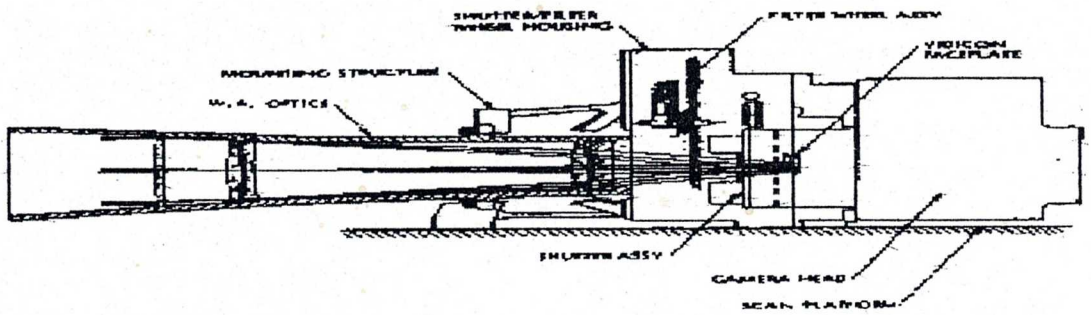
- Piepschuimbollen;
- Aluminiumfolie;
- Prikkers;
- Flessen, blikken;
- Rij 2 ER DRAAD

- Chips
- UGRP
- MARTON
- Witte Rollegjes

ERIC

Op de centrale post kun je het planetarium in elkaar zetten.

1 groepje vindt tijdens dit bosspel een onderdeel dat te groot, te opvallend of te vast zit is om direct mee te nemen. Bovendien zou het te veel opvallen als we overdag met zo'n opvallend ding zouden gaan rond lopen. Daarom besluiten we eerst dit onderdeel te verstoppen met takken. Als het vanavond donker is kunnen we het ongezien en onopvallend opkomen halen.



Zaterdag 13 November, 12.30 uur

Eten, met maanzaad brood en space-boterhamworst. Daarna eventjes corveeën.

Zaterdag 13 November, 13.30 uur

Een aantal kleine onderdelen die we niet kunnen vinden of de beschadigd zijn, gaan we zelf maken of repareren. In het ruimtevaartuig zijn duidelijke gaten waar we iets voor kunnen maken. We maken gebruik van oude elektrische zooi van de zwarte markt of vuilnisbelt. Het ruimtewezen heeft ook speciaal gereedschap nodig dat we zelf moeten maken. Ondertussen geven we degenen die geïnstalleerd worden installatie-instructies. Niet vergeten om het aantal insignes te controleren.

Zaterdag 13 November, 15.00 uur

Frank

Planeetvoetbal. Alle kinderen zit met een haring vast aan de grond. Ze zijn verdeeld in twee teams en ze moeten proberen de voetbal in de goal van de tegen partij te krijgen. Als blijkt dat dit met de voeten te moeilijk is, mogen ze ook hun handen gebruiken.

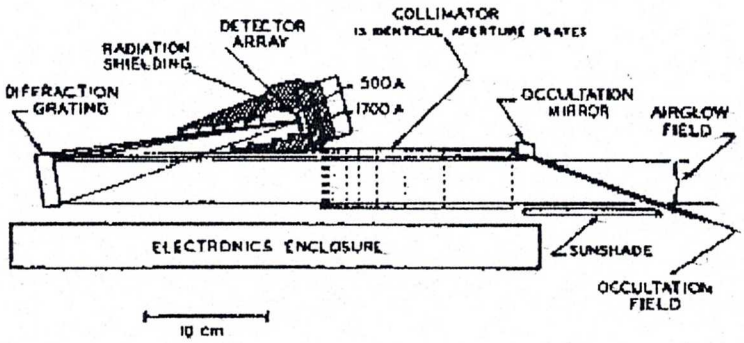
Zaterdag 13 November, 16.00 uur

Henny

Balletjestamp in het balletje-stamp-bos-bos. Intussen bereiden een paar figuren van de leiding het eten voor.

Pim 18.00

Zaterdag 13 November, 17.30 uur
Friet eten met een broodje hamburger. De kinderen mogen zelf hun broodje samenstellen met sla, komkommer, ananas, etc. Als toetje eten we een fruit/groente mannetje dat de kinderen zelf gemaakt hebben. Daarna mag een groepje een hele bult afwas doen.



Hugo & Mario

Zaterdag 13 November, 19.00 uur
Het is nu donker dus we kunnen het onderdeel dat we 's morgens hebben gevonden, gaan halen. We lopen natuurlijk stilletjes naar deze plek. Op deze plek aangekomen zien we een paar mensen rond het onderdeel staan. We horen ze praten en zeggen dat ze het onderdeel gaan ophalen, de krant gaan bellen en het 8 uur journaal gaan waarschuwen. Met een auto rijden ze weg. Dit is onze kans. Snel gaan we op het onderdeel af, halen alle takken eraf. We maken snel het onderdeel los en nemen het mee naar de blokhut. Oef, dat ging nog maar net goed. Op de blokhut knutselen we het onderdeel in het ruimtevaartuig. Het ruimtevaartuig is nu zo goed als startklaar.

Zaterdag 13 November, 20.30 uur
Casino avond. We laten het ruimtewezen eens zien wat ouderwets gokken is. De kinderen krijgen elk wat geld en moeten proberen rijk te worden door flink te gokken. Spelletjes:

1. hoger lager; Frank
2. 21 –en; Eric
3. dobbelen; Henry
4. Russisch roulette;
5. belletje, belletje. Yvon / Milan

Zaterdag 13 November, 22.00 uur
Kampvuur. Tijdens het kampvuur komen een paar zwervers naar de blokhut. We moeten ons best doen om het ruimtewezen te verbergen. Als de zwervers weg zijn, kunnen we opgelucht ademhalen.

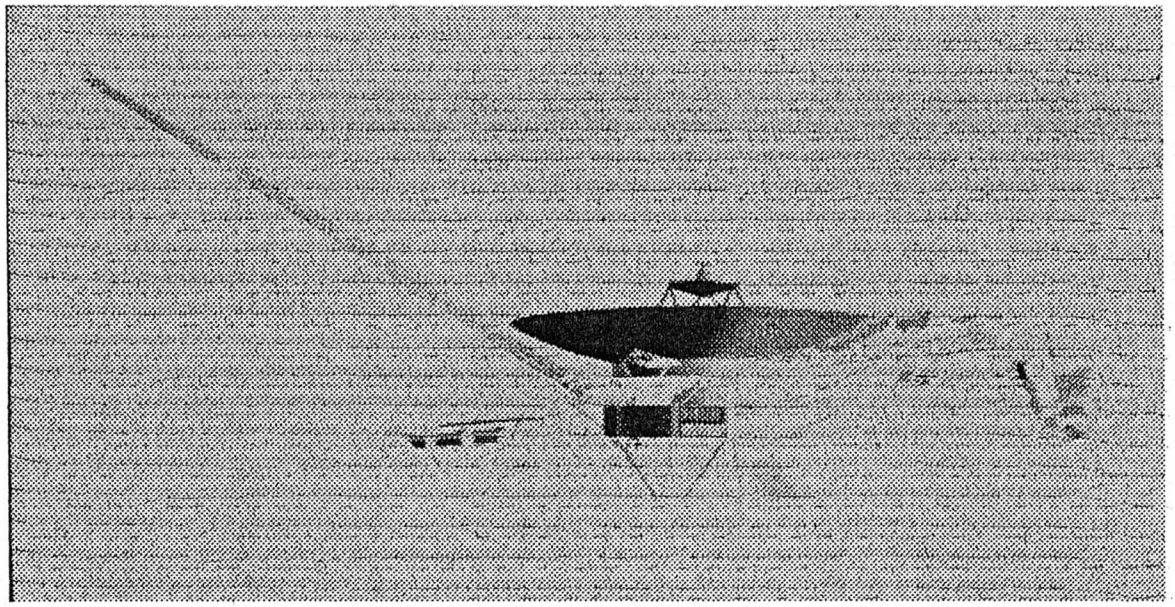
Zaterdag 13 November, 23.00 uur
Wassen, plassen en naar bed.

Zondag 13 November, 8.00 uur
Opstaan, wakker worden en aan de ontbijttafel doorslapen.

Zondag 13 November, 9.30 uur
Spullen opruimen en inpakken.

Zondag 13 November, 10.30 uur
In twee groepen spelen we dweilhockey en flesjesvoetbal.

Zondag 13 November, 12.00 uur
Eventueel nog wat eten. Alles klaarzetten voor de installatie in de grote tent.



Zondag 13 November, 13.00 uur
Installatie van de nieuwe Esta's. Voor de installatie gaan we het ruimtevaartuig starten. Degenen die geïnstalleerd worden, mogen wat knoppen bedienen. In het ruimtevaartuig zit een radio ingebouwd die een vreselijke knal geeft en dan slaat de motor aan. Het ruimtewezen besluit nog niet naar zijn eigen planeet te gaan. Hij wil wachten tot het donker is zodat hij ongezien de aarde kan verlaten. Hij bedankt ons nog eens hartelijk. Het Kind met de Hoge Hoed komt ook nog opdagen om de kinderen te installeren.