Janny

ZOMERKAMP VLIERDEN 1986

16-8-86/23-8-86

Overschot
Schutsboom
Milheeze
Hoeven
Bankert
Kaweide
Hilakker
Deurnsche Heide
Molenhoek
Rijpelberg
Groot Bruggen
Klein Bruggen
Voort
Walsberg
Zandbosch
Kerkeind
Kl. Kasteel
DEURNE
Bokhoek
Brouwhuissche
Brouwhuis
Duizeldonk
De Weijer
Zeelen
Kloostereind
Bikhalm
Heide
Beersdonk
Voorste Beersdonk
Achterste Diesdonk
Oosteinde
Oosteinde
Rijtven
Bikkelshoeve
Kleine Bottel
Groote Bottel
De Bikkels
De Heer
Schoolgaard
Vlierden
Vlierheind
Belgeren
Oosteinde
Oosteinde
Heieind
Heimolen
Baarschot
Vreewijk
Vreewijk
Breemortel
Hanenberg
Zeilberg
Kuler
Merlenberg
Molen
Het Riet
De Nachtegaal
Nastreek
Kuilenshoeve
Deurnsche Peel
Heidsche Peel
Buir
Kraaienhut
Lovinkhof
Kwaalestaan
Pachenschop
Crisishoeve
Halte
De Snoeits
Achterbrock
Beukenh
Halve Maanweg
Haarweg
Vechelse Dijk
Zeilbergse Weg
Pachenschop
Heinrichshoeve
St. Pietersh

Riethoven, 3-6-1986

Beste ouders en welpen,

Het welpenkamp staat weer voor de deur. We verwachten dat de welpen er ook dit jaar, net als de leiding, weer veel zin in hebben. We blijven dit jaar weer iets dichter bij huis, namelijk in Vlierden (bij Deurne). Hier volgen de belangrijkste punten:

Zomerkamp in Vlierden: van 16 t/m 22 augustus.
Kampadres: Schooteindseweg 2
5756 PG
Vlierden
Alleen in noodgevallen bellen naar F.Jacobs,
tel: 04930-13337
Vertrek: We vertrekken op Zaterdag 16 augustus om 10.00 uur, met de fiets. Jullie dienen dan ook voor 10.00 uur in uniform (groene bloes,bruine broek,petje,mac donald das+dasring)op het dorpsplein aanwezig te zijn.
Bagage: Deze breng je zaterdagochtend om 10.00 uur mee. Wat je zeker bij moet hebben is: luchtbed,slaapzak,evt. pompje, toiletspullen,washandjes,handdoeken,wasbak,voldoende kleding, schoenen,pantoffels,evt. laarzen,regenjas,zwemspullen,zaklamp en spelletjes.
De persoonlijke bagage is niet verzekerd. Wil je deze verzekeren vul dat dan op onderstaand strookje in, dan doen we dat in één keer.Wij nemen dan kontakt met U op.
Ouderbezoek: Vrijdag 22 augustus om 19.30 uur. U kunt dan komen kijken en luisteren naar wat we zoal gedaan hebben deze week. 's Avonds kunnen de welpen mee naar huis.
Kampgeld: Dit bedraagt f100,- Als uw welp meegaat, wilt U dan het kampgeld vóór 1 augustus overmaken op bankreknr. 1438 05 894 t.n.v. welpenhorde Riethoven.
Enkele punten: Als uw welp medicijnen gebruikt of andere bijzonderheden heeft horen wij dit graag van U.
- probeer in alle spullen de naam te zetten
-geef Uw welp geen snoep, geld of een zakmes mee.
Leiding: Janny Stevens (04902-44801),Helmie Moonen(04970-12658), Marie-Josée Couwenbergh, Jeanne Snellens, Elma Noten, Pieter Stevens en Helma Willems als kookstaf.

.....gaat wel/niet mee op kamp en wil wel/niet z'n bagage laten verzekeren. Dit strookje inlevere n bij Jeanne Snellens vóór 15 Juli!!!

De welpenleiding.

Edelweis, Mimosa en ... Drakenstein

Duizende jaren geleden leefde in Vlierden een Graaf; Graaf Drakenstein. Hij treiterde de bevolking, en maakte alles grau,grijs,kil en koud. Hij haatte alles wat fleurig of mooi was,met andere woorden, alles wat leeft. Sommige mensen kreeg hij in zijn macht, en zij volgden hem dan ook gewillig en ze deden alles wat hij wilde. De dorpsmensen noemden hen 'de Draken'. Zij zagen er al bijna net zo onheilspellend uit als Drakenstein zelf. De mensen hadden veel schrik van Drakenstein, maar uiteindelijk hakten sommigen toch de knoop door en gingen op zoek naar een middel om van Drakenstein af te komen. In eeuwenoude boeken ontdekten ze dat ze hem alleen kwijt konden maken door hem te verbranden en zijn as in een urn te stoppen en die bij het kasteeltje van Drakenstein te verbergen. Alle dorpsbewoners hielpen mee Drakenstein te vangen, en ze zetten hem op de brandstapel. Toen Drakenstein dood was barstte een groot feest los in Vlierden. Dit duurde echter niet lang, want de bewoners wisten niet dat de geest van Drakenstein uit de urn ontsnapt was. Het treiteren ging door, de mensen begrepen er niets van. Dat ondanks de Geest van Drakenstein er toch nog zoveel mooie dingen op aarde te zien waren, de bloemen,bomen,planten en dieren, was te danken aan Edelweis en Mimosa. Edelweis en Mimosa zijn de feeën van de schoonheid. Ze wonen in een oud schoolhuis in Vlierden. Als zij er niet meer zijn, zal alles verdorren, al het schone op aarde zal verdwijnen. Er zullen geen bloemen en planten meer kunnen groeien.
Nu zitten Edelweis en Mimosa echter met een levensgroot probleem. De Geest van Drakenstein is op het ogenblik erg aktief en wil Mimosa en Edelweis uit het schoolhuis verjagen en zo zorgen dat hij de macht over de schoonheid op aarde krijgt en dus alles grau en grijs kan maken. Hij wist echter niet dat Mimosa wel eens bezoekers ontvangen, zoals de welpen uit Riethoven. Samen met de welpen ontdekken Edelweis en Mimosa dat de Geest van Drakenstein niet tegen (weerspiegeld) licht kan en dat ze de geest kunnen doden door zijn mantel te verbranden. Ze verzinnen een list en vangen Drakenstein.Dat wordt natuurlijk gevierd!! Mimosa en Edelweis kunnen ongestoord verderleven en zorgen voor een mooie wereld!

Namen en adressenlijst

Kampadres:
-Schooteindseweg 2
5756 PG
Vlierden

Beheerder:

In totaal gaan dus 28 welpen mee, met 7 leid(st)ers en één kookstaf.
Opm.: Ester Das gebruikt zalf voor haar huid.

FIETSROUTE NAAR VLIERDEN

Vertrek vanaf de kerk in Riethoven,
Molenstraat,
links af op T-splitsing,
eerste weg rechts en meteen weer rechts richting Dommelen,
Schuin oversteken in doodlopende weg,
op T-splitsing links af richting Valkenswaard,
links af richting centrum valkenswaard,
na de markt rechtsaf richting Leende,
links richting Heeze aanhouden,
dan rechtsaf richting Someren/Asten (fietspad),
links richting Asten/Deurne (fietsroute richting Deurne),
de weg volgen door Ommel,
in Vlierden linksaf in de Pastoriestraat,
bij de kiosk rechtsaf,
daar zijn we dan!

De route is 36km lang. Onderweg mag je een pauze inlassen waar je iets te drinken krijgt. Waar je pauzeert beslist de leid(st)er die meefietst.

Onderweg moet je een aantal kleine opdrachten uitvoeren, die je op het bijgevoegde blad vindt. Probeer deze zo goed mogelijk te maken.

In Ommel komen we allemaal samen. Het laatste stukje fietsen we dan gezamelijk naar de blokhut.

Opdracht voor onderweg, groep no: 4

De leidster houdt dit vel bij zich. In Riethoven los je het eerste raadsel op. Verder in ieder dorp één. Wat komt er uiteindelijk in de eerste rij verticaal te staan??

1) In welke perioden van het jaar kun je doen waar je zelf zin in hebt?
2) Welk dier is de koning van alle dieren?
3) Hoe noemt men iemand die bijen houdt?
4) Wat heeft Columbus ontdekt?
5) Geef een ander woord voor verkeersplein.
6) Hoe heet de beroemdste eend van de wereld?
7) Als je er aan trekt wordt het langer, als je het weer loslaat wordt het weer korter... ra, ra, wat is dat..?
8) Noem een vogel die erg mooi fluit.

Succes!

1				A					X	X
2			E			X	X	X	X	X
3		M				X	X	X	X	X
4	E		X	X	X	X	X	X	X	X
5						D		X	X	X
6							D			
7								k	X	X
8									A	

Zaterdag

Om 10.00 uur worden alle welpen op het kerkplein verwacht, met fiets en bagage. Ze worden ingedeeld in subgroepjes nl;

Janny

1)	2)	3)	4)
Daan	Henry	Fré	Joost
Pim	Harm	Patrick	Roel Sw.
Guido	Geert-Jan	Roel Sm.	Koen
Mark	Karin	Rian	Marion
Marinet	Judith	Natasja	Marieke
(Monique)	Maaike v.O.	(Laila)	José
Maaike D.	Marleen	Esther	Petra

Om 10.00 uur vertrekt groep 1 o.l.v. Helmie, 10.10 uur groep 2 o.l.v. Elma en Jeanne, 10.20 uur groep 3 o.l.v. Marie-Josée en Helma en tot slot om 10.30 uur groep 4 o.l.v. Janny.

Iedere leidster ontvangt een routebeschrijving en een blad met de opdrachtjes. In ieder dorp wordt één raadseltje opgelost. Er wordt één langere stop gehouden, bij voorkeur ongeveer in het midden van de tocht bv. op de weg van Heeze naar Someren. Bij deze pauze wordt ook gedronken. (De leidster neemt een jerrycannetje ranja mee) Centrale post in Heeze bij de kerk.

In Ommel wachten we op elkaar zodat we tegelijk in Vlierden aankomen. (+ 13.30 uur).

In Vlierden gaan we eerst eten en corveeën, daarna gaan we de slaapplaatsen inrichten en evt. tenten opzetten.

Om + 15.00 uur begint het middagspel. Voor dit spel zijn in de nabije omgeving van de blokhut 6 posten uitgezet. Iedere groep krijgt een papier met daarop de beschrijving van de plaats van de posten en een scoreformulier. Voor dit spel delen we de groep in zes groepen van 4 resp. 5 man in. Groep één begint bij spel één, groep 2 bij 2 etc... Helmie

Devolgende spelen worden gedaan:

1) Geheugenspel 'ons Kamp': De leid(st)er leest een verhaal voor en stelt hierover 10 vragen. Iedere goedbeantwoorde

vraag levert één punt op.
-We zijn nu op kamp in Vlierden, in een oud schoolgebouw aan de Schooteindseweg en wel op nummer 2. We zijn hier van zaterdag 16 t/m vrijdagavond 22 augustus. Vanmorgen zijn we om 10.00 uur vertrokken en hebben een route van 36 km achter de rug. De fietstocht ging door de volgende dorpen: Riethoven,Dommelen,Valkenswaard,Leende,Heeze,Someren,Asten,Ommel en Vlierden zelf. Vlierden is een klein dorpje in de peel. Het ligt vlak bij Deurne, een bekendere plaats in Noord Brabant. Ondanks dat het een klein dorpje is is er toch een zwembad, een speeltuin en een kinderboerderij. Wie weet gaan we er wel een keer heen als je het heel lief vraagt aan één van die superlieve leidsters of leider die mee op kamp gaan. Ook al gaan we niet naar één van deze dingen, we zullen toch weer een fantastisch kamp hebben!!!

Vragen:
1) In wat voor een gebouw zijn we op kamp?
2) Wat is het adres van dat gebouw?
3) hoeveel km. was de fietsroute?
4) Door welke dorpen zijn we gefietst?
5) In welk gebied ligt Vlierden?
6) Bij welke plaats (stad) ligt het in de buurt?
7) Wat voor leuke dingen zijn hier te bezoeken?
8) Hoeveel leid(st)ers gaan mee op kamp?
9) Wat voor leid(st) ers zijn dat?
10) Hoe wordt dus ook dit kamp weer?

2) Elastiekloop

De kinderen staan achter elkaar en hebben allemaal een elastiek om hun voet die met touwtjes aan elkaar verbonden zijn. De eerste heeft hem om de rechter voet, de tweede om de linkse etc.. Zo lopen ze een parcours. De snelste tijd is bepalend.

3) Wie ben ik?

Eén kind krijgt een naam van een beroemd ingefluisterd of opgespeld. De andere kinderen vragen vanaals waarop de persoon alleen ja of nee mag antwoorden. Ze moeten raden welke persoon voorgesteld wordt.
Hoeveel tijd is nodig om 5 personen te raden?

4) Tennisballenwedloop:
De groep vormt tweetallen. Die klemmen een tennisbal tussen hun voorhoofd en lopen ± 10 meter. Dan pakken ze de bal en rennen terug. Valt de bal, dan moet je opnieuw beginnen. Als totaal 5 keer is gelopen en iedereen staat weer netjes in de rij dan stopt de tijd. Ook hier geldt: de snelste tijd is 10 p.

5) Spijkerpoepen.
Vijf kinderen poepen een spijker in een bierflesje. Ook hier is de snelste tijd bepalend.

6) Piramidebouwen.
De groep krijgt 15 minuten de tijd een piramide te verzinnen en uit te voeren. De hoogste krijgt 5 punten en de origineelste ook 5 punten. In totaal is dus weer 10 punten te behalen.

Over ieder spel mag hoogstens 15 minuten gedaan worden. De maximale score bij ieder spel is 10 punten.
Als een groep klaar is gaat deze weer terug naar de blokhut. Daar is nog even tijd om vrij te spelen. Intussen rekenen wij uit wie de winnaar was.

17.30 uur: Warm eten. Na het eten wordt er natuurlijk gecorveed.

19.00 uur: We gaan de omgeving verkennen mbv. een symbolentocht. De kinderen worden in vier groepjes verdeeld (bv. de fietsgroepjes) en lopen de tocht zonder leiding. Omdat de tocht niet zo heel duidelijk gemaakt kon worden en de omgeving nog geheel onbekend is hebben we ter ondersteuning een wandelroute die reeds uitgezet was aangehouden. Marie-Josée
De groepjes vertrekken steeds na een kwartier. De vertrek en aankomsttijd wordt genoteerd. Onderweg kunnen de kinderen lastiggevallen worden door zgn. bokkenrijders, die hen allerlei rare dingen kunnen laten doen bv. 100 m bokspringen. Gehoorzamen de kinderen niet dan krijgen ze 5 min. straftijd.

21.30 uur: Warme chocolademelk drinken.
Plotseling komen Mimosa en Edelweiss binnen. Ze vertellen hun verhaal..... Hélène

Hallo, wij zijn Mimosa en Edelweis, en dit oude schoolhuis

waar jullie nu op kamp zijn, is ons huis, waar bij al honderden jaren wonen. Wij zijn namelijk de feeën van al de schoonheid op aarde. Omdat wij er zijn, zie je overal mooie bloemen, bomen en dieren. Als wij er niet meer zouden zijn, zou al het schone op aarde verdwijnen. Alles zou grau en grijs en kil worden, en er zouden geen bloemen en planten meer kunnen groeien.

Nu zitten we echter met een heel groot probleem. Het is jullie misschien al opgevallen dat het er hier helemaal niet zo vrolijk uitziet, en jullie hebben misschien ook al dat vreemde bord zien hangen. Dat bord heeft de Geest van graaf Drakenstein, die heerst over al het kwade, daar neergehangen. Hij is boos op ons omdat wij er voor zorgen dat alles er zo fleurig uitziet. Daarom wil hij Mimosa en mij verjagen zodat hij de macht over de aarde krijgt en alles dood en somber kan maken. Hij probeert nu ook al ons huis, dit oude schoolhuis van ons af te nemen, zodat wij geen huis meer hebben. Hij heeft er echter geen rekening mee gehouden dat wij wel eens bezoekers ontvangen, zoals jullie. Wat we nu eigenlijk wilden vragen is..... zouden jullie ons willen helpen om Drakenstein te verslaan? Dan zullen we meteen vertellen wat ons steeds opvalt.. Drakenstein laat zich overdag nooit zien, soms horen we hem wel eens, maar hij komt alleen diep in de nacht ooit tevoorschijn. De volgende ochtend zie je dan precies waar hij geweest is, want hij laat zwarte sporen achter.

Omdat hij dus helemaal niet van vrolijkheid en fleurige dingen houdt, hebben wij een <u>lied</u> gemaakt wat hem vast en zeker af zal schrikken. We zullen het een keer voor zingen, en dan mogen jullie direkt zo hard als je kunt meezingen.

wijze: Oh Suzanna

1) Buiten zie je bloemen bloeien en het gras is lekker groen
doordat Edelweis en Mimosa er vrees'lijk veel voor doen

<u>Refr</u>: Maar Drakenstein,die gunt ons toch geen gein
Hij wil dat al wat nu nog leeft, het weer meteen begeeft

2) Drakenstein probeert de feeën van de schoonheid te verslaan door het huis van hen te stelen, zodat ze nu moeten gaan

Refr: Drakenstein...

3) Hij steelt alle mooie dingen, maakt het huis zo kil en koud en laat zwarte sporen achter, ja je krijgt het er benauwd

Refr: Drakenstein....

4) Maar de feeën die zijn ook niet mis, ze gaan op hulp uit samen gaan we Drakenstein te lijf, tot slot roepen we luid

Refr': Drakenstein, gun jij ons toch nog gein,
wij zorgen dat al wat nu leeft, het niet meteen begeeft.

Nadat ze het lied gezongen hebben valt er plotseling een fles om in de gang, er ligt een zwart lint bij....

We moeten nu snel gaan- zegt Edelweis - Drakenstein mag niet weten dat we met jullie gesproken hebben. Daag, wij rekenen op jullie hulp.

<u>22.30 uur</u>: We gaan ons wassen en omkleden en gaan dan naar bed.

Beschrijving van de plaats van de zes posten.

1) Geheugenspel. Deze post staat voor de kerk,in de pastoriestraat.

2) Loop terug langs de blokhut. Deze weg gaat over in een zandpad. Daar kun je beginnen aan de Elastiekloop.

3) Voor het spel'wie ben ik' loop je, vanuit spel twee gezien terug richting blokhut, de eerste weg rechts af en dan weer meteen rechts. Vanaf de blokhut is dat: rechts, eerste weg links en dan meteen rechts.

4) Schuin tegenover de blokhut is een veldje, daarop kun je post 4 vinden.

5) Spijkerpoepen doen we voor de rabobank in de pastoriestraat. Van de blokhut uit is dat: links, en de eerste weg weer links. (links,wil dus zeggen als je met je rug xxx naar de blokhut toestaat)

6) Piramidebouwen doen we bij de blokhut, aan de linkerkant op het grasveldje.

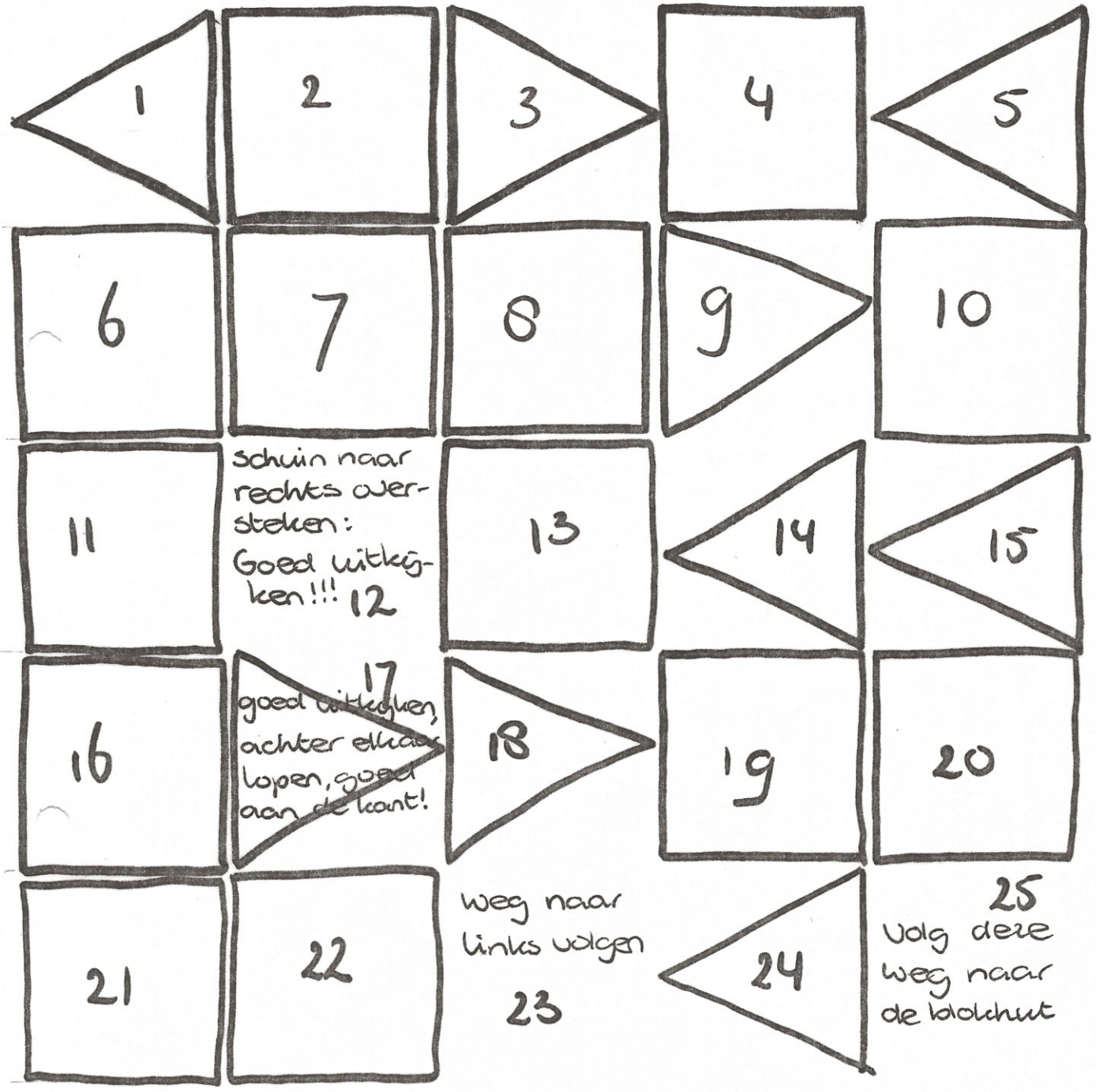
Succes er mee!!

Groep no:

Spel	Punten		Tijd	Punten
1 Geheugenspel				
2 Elastiekloop				
3 Wie ben ik				
4 Tennisballenloop				
5 Spijkerpoepen				
6 Piramidebouwen	originaliteit	hoogte		
Totaal				
Opm.	Je mag over ieder spel maximaal 15 minuten doen!			

Symbolentocht.

Deze tocht wordt in groepjes gelopen, zonder leiding. Pas onderweg op voor de bokkenrijders, die laten je rare dingen doen.



De tijd die je doet over de tocht bepaalt of je winnaar bent.
Weiger je mee te werken met de bokkenrijders dan kost je dat 5minuten straftijd!
Is het onduidelijk waar je heen moet volg dan de rode paaltjes-route.
Alle goede wandelpaden tellen als weg.

SUCCES!

Materialenlijst Zaterdag:

-Vier fietstochten met opdrachten
 Ranja in jerrycans voor onderweg.
 plastic bekers.
-Beschrijving posten en scorevellen (zes stuks)
 Verhaal met 10 vragen
 Elastiekloopspel
 naamkaartjes
 tennisbal
 bierflesje en spijker aan touwtje
 diverse horloges/stopwatches
-vier symbolentochten
-kleding Mimosa en Edelweis
 fles+vistouw

Opmerkingen:

ook. met de kampkrant beginnen

Morgengebed voor kinderen

Vader in de hemel,
wij bedanken U
voor deze nieuwe dag
Help ons om vandaag
fijn te spelen
~~en goed te leren~~.
Help ons om lief te zijn voor elkaar
zorg vandaag voor alle mensen
zorg voor Vader en moeder
voor alle welpen en leiding, dat wij met elkaar een fijn kamp op aarde hebben
en voor alle kinderen
U houdt zoveel van ons
help ons
om ook veel van U te houden.

Zondag

8.00 uur: opstaan, eten en corvee

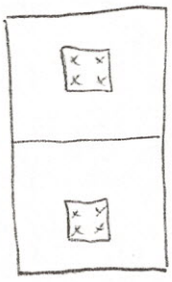
9.30 uur: levensbeschouwing door Janny

10.00 uur: We beginnen met de teamspelen. De welpen worden verdeeld in 4 groepen. Ieder spel duurt 10 minuten.

-Touwtrekken

Elma

-Trefburchtbal: Twee partijen spelen tegen elkaar op een groot veld van ± 20 bij 10 m. In dat veld zijn twee hokken gemaakt van ± 4 bij 4 m. In deze vakken staan 4 pionnen en 4 spelers. De bedoeling is om bij de tegenpartij de pionnen om te gooien. Als dat gelukt is moet de pion weer recht gezet worden en één speler moet uit het pionnenvak. De veldspelers mogen niet in het vak komen.



-Ringwerpspel: Twee partijen spelen tegen elkaar op een veld van ± 20 bij 10 m. De bedoeling is de ring over te gooien naar elkaar. Men mag niet met de ring lopen. Als men overspeelt is het de bedoeling de ring bij iemand van de eigen partij om de stok te gooien. Deze man moet wel in een vak van ± 1 m^2 blijven.

-Doolhof: De bedoeling is om een geblinddoekte persoon een parcours af te laten leggen op aanwijzingen van de eigen partij. De partij die het snelst is en het minste hindernissen heeft geraakt is winnaar.
1 hindernis raken = vijf seconden straftijd

-Kegelgooien: één groep gaat in een cirkel om de kegel staan. Eén man gaat in de cirkel staan en probeert de kegel te beschermen. De mensen in de kring proberen met een bal de kegel om te gooien. Lukt dit niet dan moet degene die hem miste proberen de kegel te pakken zonder getikt te worden. Wordt hij wel getikt dan moet hij in het midden gaan staan.

Dit laatste spel doen we eventueel als er nog tijd over is.

Wedstrijdschema teamspelen:

Trefburchtbal	(tegelijk met :)	Ringwerpspel
1 - 2		3 - 4
2 - 3		1 - 4
3 - 4		1 - 2
1 - 4		2 - 3
1 - 3		2 - 4
2 - 4		1 - 3

Touwtrekken (tegelijk met :) Doolhof

Zie voor schema de bovenste twee spelen.

Bloesjes schilderen

12.30 uur: brood eten, corveeën

open van 13.30 - 15.30 Helmie

14.00 uur: Deze middag brengen we een bezoek aan een kinderboerderij. Daar loopt een dierenverzorgster rond die Mimosa en Edelweis kent. Als we gezellig iets zitten te drinken komt ze bij ons zitten en kletst wat. Mimosa en Edelweis vragen haar te vertellen over Drakenstein. Ze vertelt een verhaal... wie Drakenstein was, wat hij deed, hoe de mensen hem uiteindelijk vingen en wat er verder gebeurde.

Na het bezoek aan deze kinderboerderij gaan we weer naar huis.

± 16.00.

17.30 uur: warm eten, corvee.

19.00 uur: We beginnen met het zgn. ladderspel, de feeëntrofee. Janny

De feeëntrofee is een spel dat vanaf zondag, iedere dag wordt gespeeld.

De groep wordt in twee groepen verdeeld, de ouderen en de jongeren.
Benodigdheden:
Plankje met de mogelijkheid om naamkaartjes op de hangen (2X)
De kaartjes moet men kunnen verhangen.
De kaartjes worden in leeftijdsvolgorde op het bord gehangen, de oudste onderaan.
Het is de bedoeling

dat men probeert boven aan te komen, dus wie staat de laatste dag bovenaan? Hoe kan men bovenaan komen?: Een welp daagt een andere welp uit voor een bepaald spel. Men mag niet meer dan twee plaatsen boven zich iemand uitdagen. De welp die een ander uitdaagt, mag bepalen welk spel hij/zij doet. Hij/aij moet zorgen dat er een leidster bij is om te kijken wie wint. Wint hij/zij dan wisselen zij op het bord van plaats. Bij verlies blijven de kaartjes gewoon hangen.

Het bord wordt door één leidster bijgehouden en die noteert ook welke spelen gedaan worden en door wie.
Hier volgen een aantal spelen die gedaan kunnen worden. Het is de bedoeling dat de welpen ook zelf spelen gaan verzinnen. Ieder spel met een duidelijk competitie-element is oké.

Bv.-ballon kapot blazen
-blikken gooien: wie gooit in drie beurten het meeste blikken van de tafel af.
-pijltjes gooien: (dartbord) wie gooit in drie beurten het hoogst aantal punten
-toren bouwen: wie kan de hoogste toren bouwen met bekertjes (plastic) en bierviltjes
-erwten zuigen: wie kan het verst lopen met een erwt aan een rietje
-verspringen:
-hardlopen: Wie loopt het snelst drie keer om de blokhut heen
-Bowlen: Wie gooit met twee ballen het meeste kegels om
-Touwtrekken
-
-
-

21.00 uur: binnen iets drinken

21.30 uur: Sluipkwartet

Pieter

In een gebied worden 4 kleinere gebieden afgebakend. Er worden 4 groepen gemaakt en deze moeten voorzien zijn van duidelijke onderscheidingskenmerken. Er zijn 4 verschillende puzzels, bestaande uit 4 stukjes. Ieder groep krijgt één stukje van iedere puzzel. Als een speler uit zijn gebied is mag hij getikt worden en moet zijn puzzelstuk inleveren. Van een verzameld kwartet mag niets meer weggehaald worden.

Materialenlijst zondag:

- lang touw
- lint om veld aan te geven
- 8 pionnen/kegels
- bal
- ring
- stokken voor ring op te vangen (2 x)
- blinddoek
- kegel

Verhaal dat door Joänne verteld wordt:

Haa, die Mimosa en Edelweis, hoe gaat het er mee? Alles goed na die tijd dat ik jullie niet gezien heb? Wie zijn toch al die kinderen die jullie bij je hebben.
-nou, met ons gaat het goed en die kinderen die we bij ons hebben zijn welpen uit Riethoven. Zij zijn hier namelijk op kamp in ons oude schoolhuis.
Hebben jullie nog last gehad van Drakenstein?
-Ja, nogal, en dat hebben de welpen intussen ook al wel gemerkt. Ze willen ons dan ook meehelpen de geest van Drakenstein te vangen. Kun jij eigenlijk niet wat meer over Drakenstein vertellen?

In de tijd van mijn over-over-grootvader was de omgeving van Vlierden prachtig. Overal in de bossen stonden de prachtigste bomen en bloemen. De mensen waren dan ook altijd erg vrolijk. Maar op een dag kwam hier iemand wonen, namelijk graaf Drakenstein. Er was iets raars met die graaf aan de hand, want hij hield helemaal niet van de omgeving, niet van die fleurige bloemen en van die vrolijke mensen. Hij hield van alles wat somber was. Hij zorgde er dan ook voor dat alle bloemen en bomen doodgingen en zodoende werden de mensen ook somber, en graaf Drakenstein had zijn zin. Maar de bewoners van Vlierden -behalve degene die hij in zijn macht gekregen had, de Drakenlieten het er niet bij zitten, en probeerden iets terug te doen. Ze snuffelden in vele oude boeken en kwamen er zo achter hoe ze Drakenstein konden doden, namelijk door hem te verbranden. Het duurde wel een paar dagen voordat ze hem gevangen hadden, maar uiteindelijk lukte het dan toch, en ze verbrandden Drakenstein voor zijn onheilspellende huis-een soort kerk met een kerkhof ervoor-. Van dat huis bleef niets over als een klein ruïnetje. De as van Drakenstein stopten de mensen in een urn die ze begroeven in het bos. Wat de bewoners van Vlierden echter niet wisten was dat Drakenstein's geest niet gedood was en dat deze uit de urn ontsnapt was. Deze geest maakt het de bewoners van Vlierden nu nog steeds moeilijk en niemand heeft tot nu toe ontdekt hoe men de geest kan vangen. Hij plaagt vooral Mimosa en Edelweis omdat die immers zorgen voor de schoonheid op aarde. Misschien kunnen jullie hen helpen en er voor zorgen dat Drakenstein voorgoed verdwijnt. Ik zou zeggen: doe je best. Je zult er de bewoners van Vlierden

Maandag

8.00 uur: opstaan,eten en corvee.

9.30 uur: Lijnbal Jeanne

Het speelveld is een rechthoek met in het midden een gespannen lijn op een hoogte van ± 160 cm.

Materiaal: Een grote bal

Taak van de spelers: De bal dmv samenspel over de lijn in het vak van de tegenpartij op de grond werpen.

Spelregels:-niet lopen met de bal
-niet over de middellijn reiken
-waar de bal de grond raakt wordt het spel hervat.

Afhankelijk van de grootte van het speelveld maken we twee of vier groepjes:

Twee groepjes: Wanneer degene die het dichtst bij de bal staat deze niet vangt, gaat deze uit het veld. Welke groep verliest zo het laatst zijn spelers?

Je kunt ook gewoon met puntentelling doen dwz wanneer je een bal bij de andere partij in het veld weet te gooien krijg je een punt. Wie heeft na een bepaalde tijd het meeste punten?

Vier groepjes: Groep 1 en 2 spelen gedurende 15 min. tegen elkaar. Dan groep 3 tegen 4, en ten slotte de winnaars tegen de winnaars en verliezers tegen de verliezers. Hierbij telt ook de puntentelling waarbij je bij de andere partij de bal op de grond kunt gooien.

10.30 uur: Nadat we even iets gedronken hebben gaan we verder met het ochtend programma en wel met het kwartet met mensen. Er hangen 10 platen met mensen met verschillende uiterlijke kenmerken aan de muur. Ieder krijgt een briefje met daarop één kenmerk van één van die mensen. Dmv te vragen aan elkaar probeer je al de kenmerken van één persoon bij elkaar te krijgen. Hetmie

11.30 uur: Na het kwartet gaan we verder met het ladderspel waarmee we zondag begonnen zijn. Janny

Wanneer het weer te slecht is om naar buiten te gaan kunnen we binnen de zgn Charade van handelingen gaan doen. Hierbij

wordt de groep in vijf groepjes opgedeeld. Wanner je een groepje van 5 personen hebt, verzin je een woord van vijf letters bv. TAFEL. Om de beurt beeld je dan een letter uit.(bv. tennissen, aap-fietsen-eten-lopen) De andere groepjes moeten het woord proberen te raden.

12.30 uur: eten en corvee

Marie-Josée

14.00 uur: De feeën roepen de welpen bijeen en laten een kaart zien die ze die ochtend gevonden hebben en die Drakenstein waarschijnlijk de vorige avond verloren heeft. De kaart blijkt van Vlierden te zijn en heeft een aantal omcirkelde punten er staat een spreuk boven nl.:

Volg deze lijn voor het geheim
van Drakenstein
Hierbij zullen de draken, je het
niet makkelijk maken.

De feeën hebben de kaart een aantal keer gecopiëerd zodat de tocht in groepjes gelopen kan worden. Niet iedere groep zal dan waarschijnlijk door Draken aangevallen worden en zo hebben we dan meer kans om het geheim van Drakenstein te ontdekken.

Bij ieder omcirkeld punt vinden de kinderen een envelopje dat ze echter nog niet mogen openmaken. Pas als ze de route helemaal gelopen hebben en ze weer op de blokhut aangekomen zijn mogen ze de envelopjes openmaken en het geheim ontfutselen. Wordt onderweg iemand van de groep gevangen genomen door een draak, dan moet de groep één woord afgeven. (Draken zijn aanhangers van Drakenstein).

Als extra opdracht bij deze tocht moet iedere groep iets fleurigs maken of zoeken voor edelweis en Mimosa.

Als het goed is en een groep heeft alle envelopjes nog kunnen ze met de gevonden woorden devolgende spreuk maken:

Voor het geheim van Drakenstein
Moet je bij de ruïne zijn.

Toevallig hebben Mimosa en Edelweis een oude gedetailleerde kaart van Vlierden gevonden-ook van Drakenstein?-waarop ze na goed kijken de ruïne vonden. Ze besluiten de volgende dag op onderzoek uit te gaan.

17.30 uur: eten en corvee

Helmie

19.00 uur: Schimmenspel.

Eerst krijgen de kinderen een korte uitleg over het schimmen-

spel en de mogelijkheden die er zijn oa:

- toneelstukje met gesproken taal
- uitbeelden met verteller
- van te voren aankondigen waar het ongeveer over gaat
- gebruik van groot/klein door voorwerpen of personen dichtbij de lamp te houden of juist veraf en dicht bij het doek.
- Je moet je langzamer bewegen dan normaal om het duidelijker te maken
- aankleding mbv papier, crêpepapier en karton (bv kromme neus)

Dan vormen de kinderen zelf groepjes van maximaal 5 persone n. Ze krijgen drie kwartier tot een uur de tijd om een stukje voor te bereiden en daarna voeren ze het om de beurt op.

Nadat iedereen geweest is gaan we evt. nog wat gezelschapsspelen doen zoals: speedodomino, bingo enz..

Materiaal Maandag:

- touw + palen om het aan te maken + grote bal
  kwartet met mensen
  ladderspel
- vier kaarten met omcirkelde punten, en tocht in viervoud
  kleding voor Draken
  gedetaillerde kaart met de ruïne
- doek voor schimmenspel
  projektor
  gezelschapsspelen

volg deze lijn voor het geheim van

Drakenstein

hierbij zullen de draken je het niet makkelijk maken!

= oude schoolhuis van Mimosa en Edelweis

= kerk

De puzzel van de tocht dinsdagmiddag.
Hierop staat dan ook het graf aangegeven.

Dinsdag

Vandaag gaan we op zoek naar de ruïne die op de kaart aangegeven stond die we op maandag gevonden hebben. Mimosa en Edelweis willen wel graag mee, maar zijn ook heel bang om hun huisje alleen achter te laten. Dan wordt uitgelegd dat het bijna onmogelijk is dat Graaf Drakenstein een bezoek aan het huisje zal brengen terwijl we weg zijn, omdat het immers licht is als we weggaan, en ook nog als we terugkomen. Tot nu toe hebben we immers nooit last gehad van Drakenstein als het licht was. Mimosa en Edelweis besluiten om dan toch maar mee te gaan, want ze kunnen de welpen helpen met zoeken omdat ze de omgeving goed kennen.

Ochtend: De geestenroute (= Zweeds loopspel) Elma

Benodigdheden: opdrachtkaarten
score-kaarten zie bijlage
pijlen
schrijfmateriaal

Vanaf het oude schoolhuis naar de plaats op de kaart is een route uitgezet die de welpen per groepje lopen. Op de route hangen opdrachtkaarten, die genummerd zijn. Onder de vraag staan 3 mogelijke antwoorden (A;B;C), waarvan er slechts één goed is. Het groepje noteert het juiste antwoord op de score-kaart achter het nummer dat gelijk is aan het nummer van de opdrachtenkaart. Men loopt dus van opdracht naar opdracht, en legt zo een bepaalde route af.

De groep wordt verdeeld in vijf groepjes, per groepje één leiding. De groepjes vertrekken om de tien minuten. De looptijd van de route is ongeveer éém uur. De route wordt s'morgens uitgezet. We komen weer samen op de plaats, die op de kaart is aangegeven: de ruïne.
Bij de ruïne hangt een groot pamflet met een rebus erop. Ieder groepje lost de rebus op. De text van de rebus is:

" hier stierf mijn lichaam,
mijn geest laat zwarte sporen achter"

De welpen proberen te ontdekken wat de rebus betekent. In

de direkte omgeving van de ruïne hangen zwarte draadjes, deze gaan we 's middags met de hele groep volgen.

Spel bij de ruïne als er tijd over is:

-De brandstapel: wie wordt er op de brandstapel getrokken? De welpen gaan in een kring om de brandstapel staan, handen vast. Men probeert elkaar op de brandstapel te trekken. Wie op de brandstapel komt verlaat de kring.

-Wie vangt het snelste Graaf Drakenstein?
In de groep wordt 1 tikker aangewezen. Een andere welp wordt graaf Drakenstein. De tikker heeft z'n honk bij de brandstapel. De tikker probeert zo snel mogelijk de graaf te pakken.

Pick-Nicken: met brood, fruit, ranja en nog veel meer lekkers!

Janny

Middag:
Met de hele groep volgen we het spoor van de zwarte lintjes. Onderweg komen we puzzelstukjes tegen die we moeten verzamelen. Dit zijn stukjes van een plattegrond van het bosgebied waarop aangegeven staat waar graaf Drakenstein begraven ligt. Op een bepaald punt hangen verschillende lintjes in verschillende richtingen. Op dit punt zet ieder groepje de puzzel (puzzel in vijfvoud dus) in elkaar en gaat op zoek naar het graf van Graaf Drakenstein.

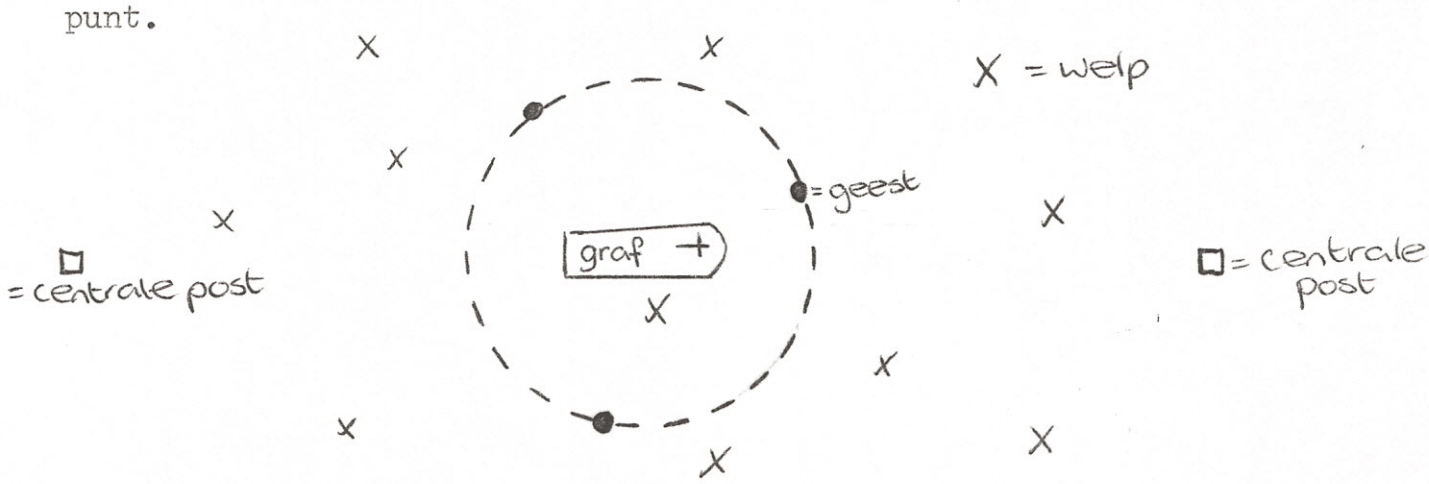
Het graf van Graaf Drakenstein:
- in een kuil ligt een urn met een briefje erin (geheimschrift) en daarbij: een stuk zwarte stof(mantel), een gebroken spiegeltje en een rood kruis.

In de urn zit dus een oud briefje met een tekst in geheimschrift en wel:'de zwarte cape omhult mijn geest'.

Ieder groepje tekent zo nauwkeurig mogelijk het graf na en de spullen worden allemaal meegenomen naar het oude schoolhuis.

Spel bij het graf: Graf delven
Het graf is een kuil. Deze kuil willen de mensen van

Vlierden (de welpen) met zand vullen omdat ze dan niets meer zien van die enge Graaf Drakenstein. Maar de Geest wil dit echter verhinderen.
In een grote cirkel om het graf zwerft de geest rond (drie leidsters), de welpen proberen zand (bruine kaartjes) naar het graf te brengen. De geesten kunnen de welpen aftikken en dan moeten ze het zand afgeven. De welp gaat terug naar de centrale post (of één van de twee posten) om opnieuw zand te halen. De welp die zand bij het graf brengt krijgt één punt.



Na afloop van het spel lopen we terug naar de blokhut. Dan gaan we:

<u>Eten, en corveeën.</u>

Marie-Josée

<u>Avond:</u>
De welpen proberen het graf van Drakenstein na te maken. De tekst op het briefje in de urn gaan we ontcijferen. Het geheimschrift wordt op een grote flap gezet zodat iedereen het kan ontcijferen. Maar wat is de sleutel van het geheimschrift?

Mimosa en Edelweis herinneren zich (dat hebben ze ooit ergens gelezen) dat de sleutel van het geheimschrift verkregen kan worden dmv een <u>kringspel</u>. Alle welpen gaan met Mimosa en Edelweis in de kring staan. Mimosa fluistert woorden door, die de kring rond gaan. Van heel zachtjes naar hard. Ondertussen maakt men ook bepaalde bewegingmen. Op een moment wordt de sleutel zichtbaar en kan men beginnen met het ontcijferen. (sleutel: 26 briefjes met de ontcijfering erop)
bv. Ballonnen die klappen en de briefjes vallen eruit.
Alles wat men ontdekt wordt in de grote zaal verzamelt.

Dan drinken we iets en we eten iets lekkers.
Hierna gaan we nog even verder met de feeëntrofee.

Materialenlijst Dinsdag:

Geestenroute:
-opdrachtenkaarten
-score-kaarten (5)
-pijlen
-schrijfmateriaal (5 pennen)
-papier
-plattegrond van de omgeving van de bossen bij de ruïne:
hiervan stevige puzzelstukjes in vijfvoud maken.

Graf:
-urn en briefje
-zwarte lap stof
-gebroken spiegeltje
-rood kruis

± 100 bruine kaartjes

Woensdag

8.00 uur : opstaan,ontbijt en corvee
De feeën hebben een brief van Drakenstein ontvangen, waarin hij hen beveelt vóór donderdagavond uit het huis weg te gaan en de welpen moeten er ook uit.

10.00 uur : Sportdag
Jeanne

⊛ Behendigheidsspelen:

-Voedselrace: op een lepel aardappelen overbrengen.
-zaklopen: In een zak een bepaald parcours afleggen.
-dorstlessen: Via de mond water overbrengen; een slok water nemen en ± 3 m. lopen. Het water daar in een fles spugen.
-erwtenrace: de erwten aan rietjes zuigen.

ver of veel

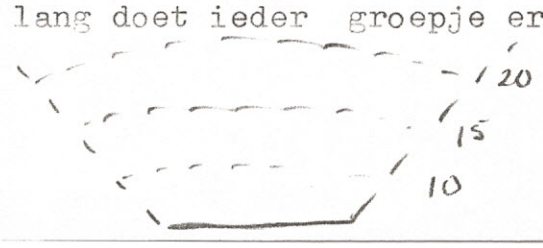
⊛ Fietsbehendigheidsspelletjes:

-Ringsteken: men moet al fietsend de ring van de balk af steken en de ring om z'n stok houden.
-Torenbouwen: Vanaf de tafel neemt de speler een blokje, fietst naar de volgende tafel en plaatst daar het blokje neer. Vervolgens fietst men terug voor het volgende blokje en stapelt dit op het andere blokje.
-Blokken stapelen: De éém gaat op de fiets zitten, en een ander met een blok/blik. Ze fietsen een bepaald parcours en stapelen al fietsend de blikken in stapels van vijf op de tafel. (1 blik is 1 punt)

⊛ pauze

⊛ krachtspelen:

-zandzak sjouwen: een bepaalde route lopen en dan de zandzak aan de volgende geven. Hoe lang doet ieder groepje er over?
-autobandgooien: gooi vanaf de lijn de autoband zo ver mogelijk. Wie gooit het verst?

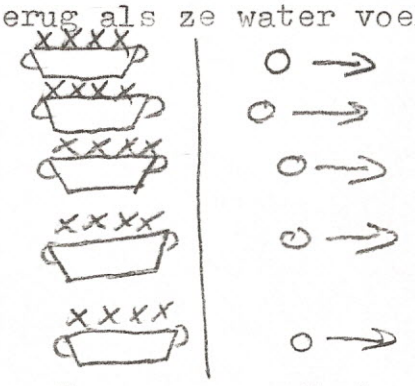


-Baksteen heffen : hoeveel stenen kun je tegelijk optillen? Het totale aantal van de hele groep telt.
-Touwtje springen: Hoe vaak spring je binnen de aangegeven tijd? Welke groep kan het meeste springen.

12.30 uur: Eten en corvee

14.00 uur: Vervolg sprortdag en wel met de waterspelletjes: Pieter

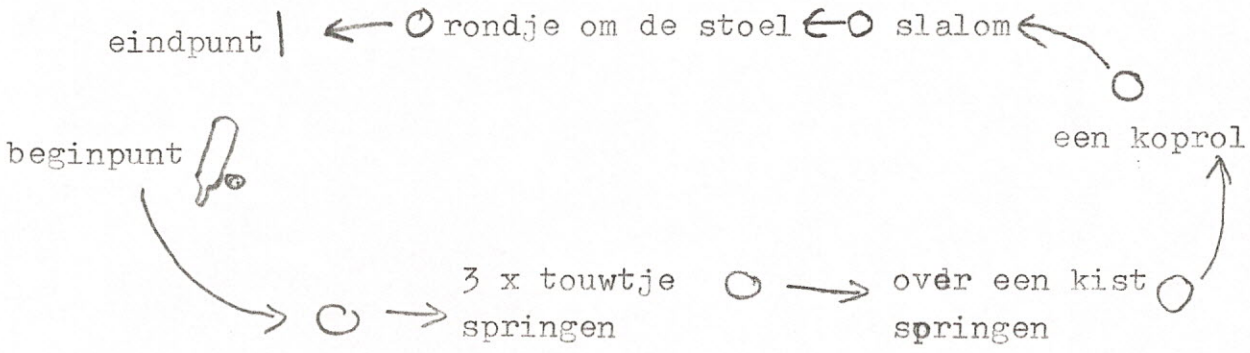
-Waterzakkenrace: Ieder kind vult een zakje met water uit een emmer,loopt een slalom en gooit het water in een andere emmer. Hier geeft hij het zakje aan de volgende speler.
-Sponsvangen: Tussen twee bomen hangt een groot stuk zwart plastic. Er zijn twee groepen. De ene groep gooit de natte sponzen over het zeil, de andere groep probeert ze op te vangen en uit te wringen. Ze proberen in een aangegeven tijd zoveel mogelijk water te verzamelen. De sponzen worden onder het plastic teruggegooid.
regels:-alleen gevangen sponzen mogen uitgewrongen worden.
-gooiers zorgen zelf voor volle emmers water.
-Leiding natgooien: Met bekertjes water smijten naar de leiding. Deze doen telkens één stap terug als ze water voelen. Welke groep komt het verst?



= teilen met water
X = kinderen
O = leiding

* pauze

16.00 uur: slagbal met hindernissen. De groep wordt in twee of vier groepen verdeeld.



Helma

17.00 uur: We beginnen met de voorbereidingen van de barbecue. We maken de salades en sausjes klaar. ook maken we een

-lachebekkie:

* smeer een boterham met boter
* maak met de appelboor in een plak kaas 3 gaten, voor de ogen en de neus.
* leg het plakje kaas op de boterham
* smelt een klontje boter in een koekepan en laat het heet worden
* bak een plakje ontbijtspek zachtjes bruin
* beleg de bovenkant van de boterham met stukjes komkommer
* leg daaronder het gebakken plakje bacon
* leg boven de twee ogen twee stukjes tomaat (wenkbrauwen)
* leg onder de neus een halve schijf ananas als mond.

-pereboot:

* snijdt van 'n halve peer een plakje van de bolle kant
* leg de peer met de afgesneden kant op een bordje
* schep een bolletje ijs in het holletje van de peer
* Steek 't afgesneden plakje peer in het bolletje ijs (als zeil)

18.00 uur: soep eten

19.00 uur: barbecue

20.00-21.00 uur: corvee

21.00 uur: balspel nl. trefbal of tienbal ?

Janny

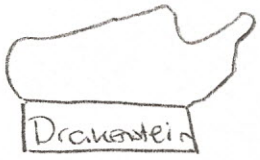
22.00 uur: nachtspel:

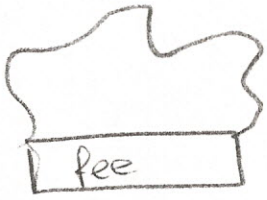
-Spons-Water-Vuur omgezet in Draken-Dwerg-Fee-Licht

-Speelterrein: Voor dit spel kan men een bosgebied gebruiken van ± 300 bij 200 m.

-Taak van de spelers: Iedere deelnemer krijgt een touwtje waaraan een kaartje bevestigd is, waarmee zij het terrein op gaan. Het kaartje bepaalt of men kan tikken of juist moet

zorgen niet getikt te worden. De spons ( ) jaagt op het water ( ), het water ( ) op het vuur ( ), en het vuur ( ) op de spons ( ).
Als je getikt wordt moet je je kaartje aan de tikker geven, en bij de centrale post een nieuw kaartje halen waarna je weer mee kunt spelen. Dit nieuwe kaartje kan een andere aanduiding bevatten dan je vorige kaartje. Voor ieder verovert kaartje krijg je één punt.





Materiaal Woensdag:
-brief van Drakenstein
-lepels + aardappelen
-jute zak
-flessen (± 2)
-erwten en rietjes
-fietsen
-ringen,palen en stokken
-blokjes
-blikken of blokken
-zandzak
-autoband
-bakstenen (± 10)
-springtouwtje
-plastic zakjes, emmers
-sponzen, zwart plastic, emmers
-bekertjes,emmers (5)
-slaghout,tennisbal,kist,stoel,springtouw
-benodigdheden voor de barbecue
-grote bal
-kaartjes voor spons-water-vuur

Opm. feeëntrofee

Donderdag

8.00 uur: opstaan,ontbijt en corvee

We vinden een brief van Graaf Drakenstein waarin hij ons waarschuwt, dat dit de laatste dag voor ons is dat we in het schoolhuis mogen verblijven.

9.30 uur: Tik en vangspelletjes

Elma

-Bevrijdingstikkertje: Eén speler is tikker (graaf Drakenstein), twee van de andere spelers zijn bevrijders (Mimosa en Edelweis). Deze worden vooraf aangewezen zonder dat de tikker het ziet. De getikte speler gaat zitten en mag na een tikje van de bevrijders weer meespelen. Hoe lang duurt het voordat de bevrijders getikt zijn?

-Alle spelers vormen kringetjes van ± 4 spelers. Eén speler is tikker (Mimosa of Edelweis), een andere speler is loper (graaf Drakenstein). De tikker moet graaf Drakenstein proberen te tikken. Deze kan dit voorkomen door in een kringetje te gaan staan. De nieuwe Graaf Drakenstein is één speler van dit kringetje. Lukt het de tikker om Graaf Drakenstein te tikken, dan wordt de tikker Graaf en de Graaf tikker.

-Een veld is verdeeld in een aantal vakken. Drie spelers zijn tikker. De andere spelers moeten proberen zonder getikt te worden door de vakken te lopen in een aangegeven richting te beginnen bij vak één. Een getikte speler gaat naar het laatste vak. Hij kan bevrijd worden door een andere-niet getikte- speler. De tikkers mogen alleen op de afscheidingen van de vakken lopen.

-Eén speler is tikker. De overige spelers moeten van één kant van het veld naar de andere kant lopen zonder getikt te worden. Als de tikker een speler vangt moet hij deze optillen. De gevangen speler is nu ook tikker.

-Loef afsteken (snijtikkertje): Eén speler is tikker. Voordat hij gaat lopen, roept hij de naam van de speler die hij wil gaan tikken. Kruist iemand de'lijn' tussen tikker en afgeroepen speler, dan moet deze door de tikker geraakt worden.

12.30 uur: brood eten, en corvee

Marie-Josée + Helmie

14.00 uur: We verzinnen een list om Graaf Drakenstein te vangen. Uit de gegevens over Graaf Drakenstein die we in de loop van de week verkregen hebben blijkt dat hij niet tegen licht, en vooral niet tegen weerspiegeld licht kan, en dat zijn geest pas sterft als de mantel die de geest omhult verbrand wordt.
We besluiten om de slaapzaal in te pakken met aluminiumfolie en alles op te fleuren door ballonnen en zelfgemaakte slingers en bloemen. Ook de kleding van de kinderen moet zo fleurig mogelijk zijn. (Evt. zelf wat maken met crêpepapier)

17.30 uur: Avondeten en corvee

allemaal

19.00 uur: We besteden nog wat tijd aan de feeëntrofee. Hierna wordt in groepjes een liedje gemaakt over graaf Drakenstein en Mimosa en Edelweis voor bij het kampvuur wat we deze avond als het goed is gaan houden. Mimosa en Edelweis beoordelen dan welk liedje het mooiste is.
Bovendien leren de kinderen nog een spreuk die opgezegd moet worden bij de verbranding van Drakenstein's cape. De spreuk is:

" De tijd van Drakenstein is nu geweest,
daarom vieren wij nu een heel groot feest!"

Drakenstein kwam steeds opdagen als alles donker en stil was. We zorgen dan ook dat iedereen rond ~~half twaalf~~ 10 uur op bed ligt met de zaklamp binnen handbereik en klaar om uit bed te springen om Drakenstein te vangen. Zodra Graaf Drakenstein de slaapzaal binnenkomt schijnen alle welpen met hun zaklampen op het aluminiumfolie. De graaf kan hier niet tegen, schreeuwt, en probeert te vluchten. Hij verliest onderweg echter zijn mantel. Deze verbranden we in het kampvuur, we bouwen een feestje en we zien Drakenstein nooit meer terug. Tijdens de verbranding zeggen we samen de spreuk op. feest.

Vrijdag

8.00 uur: opstaan,ontbijt en corvee

Elma

9.30 uur: We gaan voorbereidingen treffen voor de ouderavond. De kinderen gaan in groepjes van twee samen een klein,simpel spelletje verzinnen en daarbij de nodige dingen voor pakken. Verder maken ze er een kleinigheidje bij voor de uiteindelijke winnaar van hun spelletje. Ook moeten ze zorgen voor een scorelijst. 's Avonds worden de ouders in de gelegenheid gesteld om verschillende spelletjes te spelen die over het gehele terrein verspreid zijn. De score wordt bij ieder spel genoteerd. Wie het hoogst aantal punten of de minste tijd heeft heeft gewonnen en krijgt een kleinigheidje bij dat bewuste spelletje.

Iemand van de leiding zet een speechje in elkaar voor op de ouderavond. (Mimosa)

11.30 uur: Nog een laatste uur voor de feeëntrofee. Daarbij wordt ook de winnaar bekend gemaakt, en de trofee wordt uitgereikt.

12.30 uur: middageten en corvee

14.00 uur: zwemmen in het dichtbijzijnde natuurbad of chloorbad. We nemen de grote traktorbanden mee.

17.30 uur: Avondeten, corvee.

19.00 uur: We pakken snel alle spullen in en ruimen alles een beetje op voordat de ouders komen.

19.30 uur: De ouderavond begint.

- Een woord van welkom met aansluitend een kort verslag van het verloop van de gehele week. Het kamplied wordt gezongen.
-De kinderen zetten hun spelletjes uit. In die tijd worden de ouders in de gelegenheid gesteld om de kampkrant te lezen (deze hangt aan de muur).

-Daarna volgt nog een keer de Feeëntrofee uitreiking van 's Middags, nu in het bijzijn van de ouders. Dan worden meteen ook de spelletjes van de kinderen uitgelegd, die dan door de ouders gedaan kunnen worden.

- De kinderen die hun laatste kamp gehad hebben allemaal kunnen ook iets voorbereiden. (iets extra's)

-

's Avonds gaan de kinderen met de ouders mee naar huis. De leiding blijft nog een nacht om alles schoon te maken en gaat zaterdag naar huis terug.

Materialen Vrijdag:

-spullen nodig voor de spelletjes van de kinderen
-speechje
-feeëntrofee
-traktorbanden

Menulijst

Zaterdag:

-middag: lunchpakket

-avond : tomatensoep en pannekoeken
warme chocolademelk

Zondag:

-ochtend: brood+melk+thee

-middag : brood+melk+thee

-avond : gekookte aardappelen
sperziebonen
varkenslapje
appelmoes
vanillevla fruit

Maandag:

-ochtend: brood+melk+thee

-middag : brood+melk+thee

-avond : groentesoep
worteltjes
gekookte aardappelen
appelmoes
yoghurt+vruchtjes

Dinsdag:

-ochtend: brood+melk+thee

-middag : picknicken

-avond : nasi+ei
chocolade/vanille vla

Woensdag:

-ochtend: brood+melk+thee

-middag : brood+melk+thee

-avond : barbecue * groente + sausjes
* vlees verzorgt Jeanne

Donderdag:

-ochtend: brood+melk+thee

-middag : idem

-avond : gekookte aardappelen
verse worst,bloemkool en appelmoes
saroma aardbeien.

Vrijdag:

-ochtend: brood+melk+thee

-middag : idem

-avond : frites + ijsjes