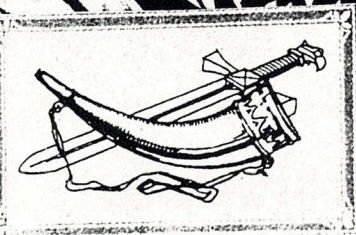


ESTA-KAMP

Robin Hood

1-8 AUGUSTUS 1992





MENULIJST:

Zaterdag:

- post met ranja
- lunchpakketjes met ranja
- tomatensoep,
aardappelen
gehaktbal
bloemkool met sausje
vanillevla

Zondag:

- ontbijt
- lunch
- mie met babi-pangang
chocoladevla met klop-klop

Maandag:

- ontbijt
- lunch
- groentesoep
zelfgebakken pizza's met deeg, champignons, paprika, tomaat, kaas, salami, ui, ananas.
koude salade met sla, mais, boontjes, ei, mayonaise.
appels met krentjes, suiker, kaneel.

Dinsdag:

- ontbijt, lunchpakketje maken.
- Champignonsoep
aardappelpuree
erwtjes en worteltjes
worst
yoghurt met vruchtjes

Woensdag:

- ontbijt
- lunch
- zelfgemaakte bouillon met groente
aardappelen
hachee van soepvlees
boontjes
sinasappel

Donderdag:

- ontbijt
- pick-nick met melk en ranja
- Barbeque met stokbrood, sausjes, frikandel, spek, barbecueworst, bloemkool, komkommer, augurk, salade met mayonaise en ei.
banaan(warm) met chocoladesaus.
- 's avonds: limonade.

Vrijdag:

- friet, kroket, ijsje



op de melodie van:
ER WAS EEN OORLOGSSCHIP

Zaterdag:

1. Leider Robin Hood is weg 2x
Hij is in alle haast op weg vertrokken, wat 'n pech 2x
2. Nu zijn wij dus alleen
Wij zoeken naar een leider en die hebben wij te leen.
3. Een huls een pijl een boog
De rijken zijn nu bang van ons en stoppen hun betoog.

Zondag:

4. Nu zijn wij vrijbuiters
Wij maken zelf 'n paard een zwaard en zijn nu echt ruiters.
5. We weten van een schat
De armen hebben geld nodig en dus wordt hij gejat.

Maandag:

6. Ook trollen in het bos
Die zijn heel eng en donkerbruin en pesten er op los.
7. Wij op survivaltocht
Op avontuur in bos en hei dat is juist wat ik zocht.

Dinsdag:

8. De trollen gaan tekeer
Dat dachten we alleen maar want het was de leiding weer.
9. De boodschappen gepikt
Ze bonden ons dan ook nog vast een trol had dat geflikt.

Woensdag:

10. We weten nu een hoop
De trollen zijn bang voor water omdat er één verzoop.
11. En op het natuurspad
We puzzelden en maakten een vlinder al van een blad.

Donderdag:

12. Wij trekken erop uit
Met kaart en kompas maken we de schat nu echt wel buit.
13. Het kamp is haast voorbij
De schat is nu bij Robin Hood dat maakt ons erg blij.

Het leukst is wanneer er een voorzanger is (of hele leiding).

DE ROBIN HOOD'S VRIENDEN RAP:

Yeah, ik ben Will *MS.*
en ik weet wat ik wil
vechtend met mijn zwaard
ben ik heel wat waard.

Yo, there's John *Bart*

Hello, ik ben John
Ze noemen me klein
maar dat is dom
want ik ben heel groot
en zeker niet stom.

Hey, there's Much

Ik ben Much *Coine*
en ik geef een butts
aan wie mij pest
en al de rest.

Look at.....Marianne *Silvia*

Marianne is mijn naam
en ik zit voor het raam
te wachten op mijn prins
Robin Hood is zijn naam

And théééére's Tuck *Eric*

Ik ben Tuck
en ik ben een stuk
maar niet voor jou (kijk naar Marianne)
want ik mot gin vrouw.

Cockieeeeeeeee's next- *Marianne*

Ik ben Cockie
en ik heb een leuk beroepie
ik ben de kok
trek soep van een sok.

Yeah, wij zijn de vrijbuiters
we leven in het bos
we hebben veel plezier
en feesten erop los.

YEAHHHH



ZATERDAG:

10.00 uur: Vertrek vanaf dorpsplein per fiets.

We fietsen in drie groepjes:

Groepje 1: Groepje 2: Groepje 3:

Paul	Petra	Jocye
Willem	Charlotte	Elina Douwe
Rick	Bjorn	Marije
Sjors	Bert	Stef
Theo	Henny	Leo

Marianne + Eric Silvia + Parasja Corine + Petia

(degene die de vrachtauto mee gaan uitpakken, zorgen ervoor dat de aankleding af is: mn. het naambord, de gong/bel, de brief , het dagboek met de foto's enz.)

13.00 uur: **Gezamenlijke verzamelplaats.**

Hier gaan we picknicken. Na het eten nog een kort spel:

Geiten en bokken: een tik spel waarbij de geiten aan de enkels vast gebonden zijn en de bokken al bokspringend moeten tikken. *Silvia*

Gevolgd door de **introdunctie van het thema:**

We vertellen de kinderen dat we in Sherwood zijn, het woud van Robin Hood. Wij weten waar hij zich schuil houdt. Dmv een strip laten we de kinderen iets weten over Robin Hood en eventuele andere hoofdpersonen. *Bart.*

14.15 uur: Laatste stukje naar de blokhut toe.

14.30 uur: **Aankomst**

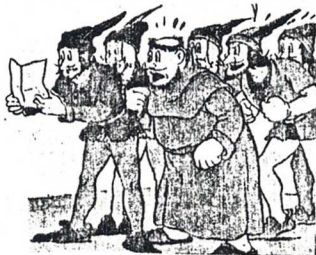
Als we bij de blokhut aankomen is het eerste wat ons opvalt een brief van Robin Hood waarop staat:

"Beste vrijbuiters,

Ik ben met mijn mannen en onze paarden naar de andere kant van Sherwood vertrokken. Daar was ik harder nodig. Ik reken erop dat jullie het wel redden zonder mij.

Robin Hood"

We gaan gezamenlijk Robin's schuilplaats bekijken en de slaapplekken klaarleggen. De leiding zorgt dat de trap goed zichtbaar is.



15.30 uur: De hoofdpersonen komen tevoorschijn.

Red Will: Hij is goed met zwaardvechten en verder vrij nuchter en rustig.

Little John: Hij is een goede stokvechter, een reus van een vent met sterke verhalen, maar met een klein hartje.

Much: Molennaarszoon, stevig mannetje, een echte boer. Vecht het liefst met zijn blote handen.

Lady Marianne: Knap, slim maar ook eigenwijs en koppig.

Tuck: Hij is een pater. Hij is klein, stevig, gezet en een beetje verstrooid.

LIEVE HELP!



15.45 uur: **tocht** rond ons "domein". Hierbij komen de hoofdpersonen aanbod evenals de boom van samenkomst.

15.7.

De tocht is uitgezet met bestaande sporen. We lopen in de buurt van de Kievit in drie groepjes. Onderweg komen ze posten tegen: POST 1: **Red Will**, vertelt iets over zichzelf en leert ons

zwaardvechten. Met zijn tweeën moeten ze vechten en ze krijgen alletwee een rood stukje papier op de plaats van het hart. Als dat geraakt is heb je verloren. Maar let wel op, zwaardvechters vechten met beleid: doe je te wild, dan wordt je gediskwalificeerd.



POST 2: **Little John**, vertelt iets over zichzelf. Hij kan goed met een stok vechten. Maar in het bos zijn stokken ook voor anderen dingen heel belangrijk. Je hebt ze nodig om te stoken, om boomhutten te maken ect. Laat zien dat jullie ook kunnen pionieren en maak een 3-poot en een kruissjorring.

POST 3: **Much**, vertelt iets over zichzelf. Maar ook over de boom waar hij bijstaat. Dat is namelijk de boom van samenkomst. Die heeft de vrijbuiters al vaak geholpen. Nl. als er alarm is dan wordt er bij deze boom op de fluit geblazen die eraan hangt en dan komen alle vrijbuiters hierheen. Zodoende heeft dit al veel levens gered. Omdat men iedereen op tijd kon waarschuwen. Iedereen mag als proef 1 keer fluiten en daarna alleen maar als er echt alarm is. Als er gefloten wordt door de leiding, dan ga je naar de leiding. Maar gaat de alarmbel dan kom je zo snel mogelijk naar de boom.

POST 4: **Lady Marianne**, vertelt iets over haarzelf. Ze is heel slim en heeft voor ons een raadsel gemaakt om te kijken of we die op kunnen lossen.



POST 5: **Tuck**, vertelt over zichzelf. Hij is gelovig en dat probeert hij ook de andere vrijbuiters iets over te leren. Hij wil weleens weten of wij ook wel kunnen bidden. Zeg samen een onze vader en een weesgegroet op.

Voor deze tocht moet iedereen van de hoofdpersonen een verhaaltje over zichzelf bedenken om aan de kinderen te vertellen. Waar je vandaan komt, hoe het komt dat je bij de vrijbuiters bent gekomen ect. (let wel: het zijn de middeleeuwen.)

16.45 uur: **Vrij spelen.** Iemand van de leiding kan misschien met de kinderen een stukje het bos in lopen als verkenning.

17.30 uur **eten en** corvee-Ruck.

Na het eten hebben we bewust geen programma totdat de kinderen zich gaan vervelen of vragen of er een programma is. Dan slaan we alarm bij de boom van samenkomst en vertellen we dat wij ook niet precies weten wat we moeten doen. Robin wist altijd alles en vertelde ons wat er ging gebeuren. Wat doen we daaraan nu de leider weg is? We moeten een tijdelijke nieuwe leider kiezen. We zullen iedere dag kijken wie er geschikt is en die mag dan de dag daarna leider zijn. Hij krijgt dan de reserve hoed van Robin op. De leiding verzint iedere dag een nieuwe opdracht.

Introductie komplot!

19.45 uur: **Huls, boog en pijlen maken** *Eric*

's Avonds zijn er binnen nog allerlei korte groepsspelen:

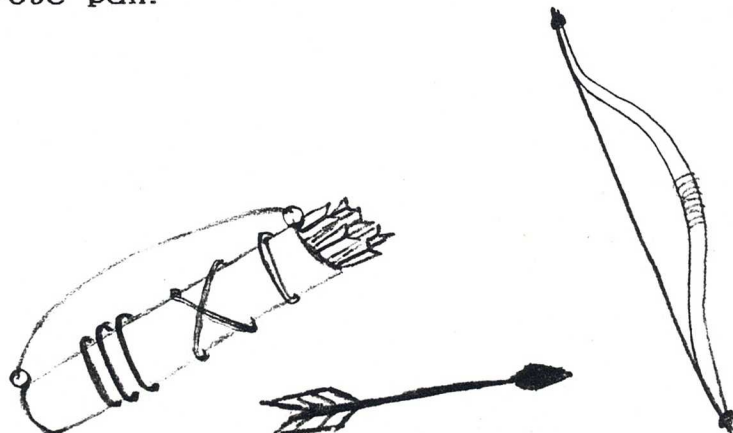
* De Slangehuid: iedereen achter elkaar met de rechterhand de linkerhand van de voorbuurman vastpakken. De laatste gaat liggen op de grond, de voorlaatste gaat nu wijdbeens over hem heen en gaat ook liggen, dan de derde enz. Elkaar vast blijven houden. Misschien kan de huid ook weer aangetrokken worden. Wedstrijdelement: twee groepjes tegen elkaar.

* De vismand. (max.6 pers.): een grote mand vol balletjes. De visser probeert de vissen uit de mand te gooien. De omstanders proberen de ballen te pakken en terug te werpen in de mand.

Zie verder de stencils (21,22,23,27,35,15,17 tot slot 16)

Materialenlijst:

Vrachtauto regelen
route beschrijving
stripverhaal
briefje van Robin Hood
Kleding hoofdpersonen
een gong of bel of iets dergelijks
2 zwaarden, papieren harten, speltjes
hout en touw
raadsel
sporen
hoed voor leider
materiaal voor pijlen, bogen en huls
balletjes en een grote pan.



ZONDAG:

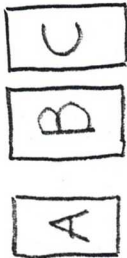
8.00 uur: opstaan, ontbijt en corvee

9.30 uur: levensbeschouwing zie bijlage. *HJ*

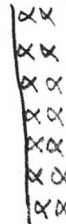
10.30 uur: **Stokpaarden maken**. Omdat Robin onze paarden heeft *Silvia Come*
meegenomen gaan we om ons goed te kunnen verplaatsen
stokpaarden maken. De paarden kunnen gemaakt worden van karton,
stokken, stof, kranten (als vulling), wol, stiften/verf.
Er zijn voorbeelden van een paardekop aanwezig. (4x)
Dit is de eerste grote opdracht die de kinderen krijgen om hun
leiderschap te bewijzen. Ook het middagspel telt mee natuurlijk.

12.30 uur: Eten en corvee

13.30 uur: **Paarderennen** (*ren je rot*). De kinderen worden in
tweetallen ingedeeld. Om de beurt mogen ze naar het hok
met het juiste antwoord rennen. Het terrein is als volgt inge-
deeld:



startlijn



X

Bij een goed antwoord krijgt het tweetal een denneappel/eikel of iets dergelijks. De vraag wordt voorgelezen evenals de antwoorden. Dit wordt herhaalt. Daarna mogen de kinderen na een afgesproken teken tegelijkertijd vertrekken en in het juiste hok gaan staan.

De vragen:

- 1: Waar geeft Robin Hood het veroverd geld aan?
A: De vrijbuiters, B: de armen, C: de maffia.
- 2: Wat voor vervoer heeft hij?
A: paarden, B: koetsen, C: de benenwagen
- 3: Wat is Robin Hood's wapen?
A: geweer, B: pijl en boog, C: speer.
- 4: Waar woont Robin Hood?
A: in een woonboot, B: in een huis, C: in een boomhut.
- 5: Wat heeft Robin Hood op zijn hoofd?
A: een appel, B: een muts, C: een hoed
- 6: Hoe komt hij aan zijn eten:
A: veroverd, B: uit het bos, C: zelf verbouwd
- 7: Hoe heet het bos waarin zij leven?
A: Sherwood, B: Silverwood, C: Robinwood.
- 8: Wat had Tuck voor beroep?
A: boswachter, B: bisschop C: pater
- 9: Wat voor kleur haar heeft Red Will?
A: groen, B: rood, C: wit.
- 10: Wie is de beste stokvechter:
A: Red Will, B: Little John, C: Much.
- 11: Wat had Much voor een beroep?

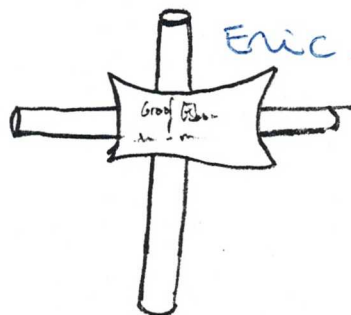


- A: bosbouwer, B: herder, C: **molenaarszoon**.
- 12: Wie is het beste met het zwaardvechten:
A: **Red Will**, B: Much, C: Tuck.
- 13: Wie is Lady Marianne?
A: **gravin**, B: boerin, C: stoffeerster.
- 14: Wie vecht het liefst met zijn blote handen?
A: Lady Marianne, B: **Much**, C: Tuck.
- 15: Waarom is Robin Hood er niet?
A: hij is wegegaan na een ruzie,
B: hij is dood geegaan in een gevecht,
C: hij **was ergens anders meer nodig dan bij ons**.

Bart.

14.00 uur: **Fotozoektocht**: Vanaf het begin van het kamp staan er boeken op de kast. Daartussen zit het dagboek van Robin Hood. Hierin zitten foto's en een aanwijzing over de schat. De kinderen gaan nu met zijn allen naar Esbeek. Daar worden ze in drie groepjes gedeeld. Nu gaan ze de plaatsen zoeken die op de foto's staan opzoeken. En wat vinden ze daar..... op iedere plek een letter. (op iedere foto staat een trol en ook nog een keer een kruis). Wanneer de letters goed neergelegd worden komt er een boodschap uit:

De schat is van Graaf Esbach
en wordt door trollen bewaakt.



17.00 uur: **Eten en corvee**

18.30 uur: **Paardenpolo** *Silvia*
Corine

19.30 uur: **Avondspel**: De paarden moeten eten hebben. Dit zijn we overdag vergeten te halen. Maar Much kent wel een bos waar we voedsel kunnen halen, maar daar moeten we oppassen voor de rijken:

Aan de bomen hangen kaartjes. Op die kaartjes staat een woord wat met voedsel te maken heeft. De kinderen moeten proberen zoveel mogelijk kaartjes naar de Centrale Post te krijgen. Maar komen ze onderweg een rijke tegen en die tikt ze, dan moeten ze hun voedsel afgeven.

Leiding



Levensbeschouwing:

9.30 uur: Vertelling:

Wij leven nu als vrijbuiters in het bos. We zijn niet altijd vrijbuiters geweest. Vroeger woonden we gewoon in dorpen en steden. Maar nu, nu de soldaten met allerlei wraakacties zijn begonnen konden we niet meer leven zoals we wilden. We moesten oppassen met wat we zeiden omdat het weleens verkeerd kon worden opgevat en we dus opgepakt konden worden door de soldaten. Toen hebben we op een gegeven moment maar besloten om in de bossen te gaan wonen. Daar waar de soldaten nooit komen omdat ze niets van ons bestaan weten en zeker onze boomhutten niet kunnen vinden. In het begin was het moeilijk om in het bos te wonen. We hadden geen stromend water en geen markt waar we eten konden kopen. Langzaam maar zeker, ook met hulp van Robin Hood, hebben we geleerd om voor ons zelf te zorgen.

We hebben het gevoel dat dit veel beter is. Wij misbruiken de aarde niet maar we gebruiken de aarde. Het water dat we halen uit het ven wordt door ons gekookt zodat we er niet ziek van worden, want de mensen uit de dorpen en steden hebben het water vervuild. We zijn erg zuinig met het water.

We leerden ons voedsel uit het bos te halen. Bessen en paddestoelen die niet giftig waren en dus gegeten kunnen worden. We gaan jagen op dieren die er op dat moment genoeg of teveel zijn. Natuurlijk gebeurt het ook dat we paard en wagens moeten overvallen wanneer ze te dicht bij ons in de buurt komen en ons hebben ontdekt. Daar komen soms ook wel vaten wijn vandaan. Dan kunnen we feest vieren.

We leven hier nu als één grote familie bij elkaar in Sherwood. En ieder heeft een taak, die hem of haar het beste ligt. We hebben het hier heel gezellig en zijn blij dat we geen last hebben van de soldaten, die nog steeds de mensen in het dorp aan het pesten zijn en ook arm aan het maken zijn, omdat de soldaten de mensen veel te veel belasting laten betalen. Dat is ook de reden waarom Robin Hood de rijke mensen geeft die de moed niet hebben om bij ons te komen wonen.

9.50 uur: Indeling in drie groepen:

- 1: Paul, Joyce, Petra, Bert, Bjorn
- 2: Willem, Rick, Marije, Sjors *Douwe*
- 3: Charlotte, *Douwe*, Hennie, Stef, Leo *Theo*

Opdracht per groep: *(1 per groep)*

- 1: Hoe gaan wij als Nederlanders om met de Derde Wereld.
- 2: Hoe gaan we om met het milieu
- 3: Hoe gaan we om met elkaar, in de klas, met vrienden, met je familie enz.

We gaan per groep een woord-/tekenveld maken. In het midden van de plaat komt groot het kernwoord te staan.

DERDE
WERELD

MILIEU

OMGAAN
MET
MENSEN

Hierom heen komen woorden te staan die er mee te maken hebben of tekeningen die het woord verduidelijken. We bepalen wie het woord in de kring mag doen.

10.10 uur: Iedereen in de kring:

Hier worden de woordvelden geevalueerd. We vertellen aan elkaar wat we op hebben geschreven en waarom.

10.30 einde.



Materialenlijst:

Stokken
karton
stof
kranten
wol
naalden
stiften/verf
afzetlint
platen met A,B,C erop
denneappels of iets dergelijks
Foto's
letters
kaartjes met voedsel.
scherpe mesjes (8x)

Voor de levensbeschouwing:

drie grote kartonnen,
stiften
plak
scharen
tijdschriften

MAANDAG:

8.00 uur: **Opstaan, ontbijt en corvee**

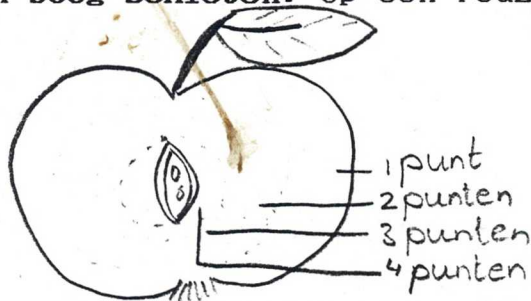
opdracht vertellen: behendigheid/overleven in het bos.
We moeten onze behendigheid testen en krachtmetingen doen. We gaan daarom 's morgens individuele spelen doen en 's middags een survival.

9.30 uur: In 4 groepjes circuleren we rond verschillende spelen.
Ieder kind krijgt zijn eigen score-lijst. Er zijn 4 personen van de leiding nodig. Ieder spel duurt samen met de wisseltijd 10 minuten:

Kogelstoten:

1/2 mtr = 1 punt
1 mtr = 2 punten
1 1/2 mtr = 3 punten
ect.

Pijl en boog schieten: op een reuze appel van karton.



Speerwerpen: Als er geen speer is met een pionierbalk gooien.

1 mtr = 1 punt
2 mtr = 2 punten
ect.

Reactievermogenstest: Het groepje staat in een kring om de leider heen. De leider gooit een bal naar de kinderen toe die hun handen op hun rug hebben. De leider beoordeelt het reactievermogen. De beste krijgt 4 punten en de slechtste 1 punt.

10.10 uur: PAUZE, gezamenlijk spel. Met de 4 groepjes tegen elkaar, proberen om de bal meer dan twee keer bij een andere partij te laten stuiten. Dus als de bal drie of meer keer stuit is dit een punt voor de partij die gooit.

10.50 uur:

Houthakken/zagen: Ieder kind moet een stuk hout doorhakken of zagen. De leiding beoordeelt de inzet. De beste 4 punten, de slechtste 1 punt.

Kruiwagenrace: Een parcours uitzetten en de tijd opnemen. Dit doen de kinderen met z'n tweeën. De 2 besten 4 punten, de 2 slechtste 2 punten.

Touwtrekken: De winnaar 4 punten, de tweede 3 punten ect.

Kussengevecht: Op een balk. De winnaar 4 punten, de tweede 3.

Als we 's middags op survival moeten, kan er vanalles gebeuren. Om ons geluk te brengen krijgen we allemaal een gelukspenning die aan een leuk versierde ketting moet hangen. Die ketting moet je zelf maken anders brengt hij geen geluk. *Natasja*
Hierna tot aan het eten **vrij spelen**.

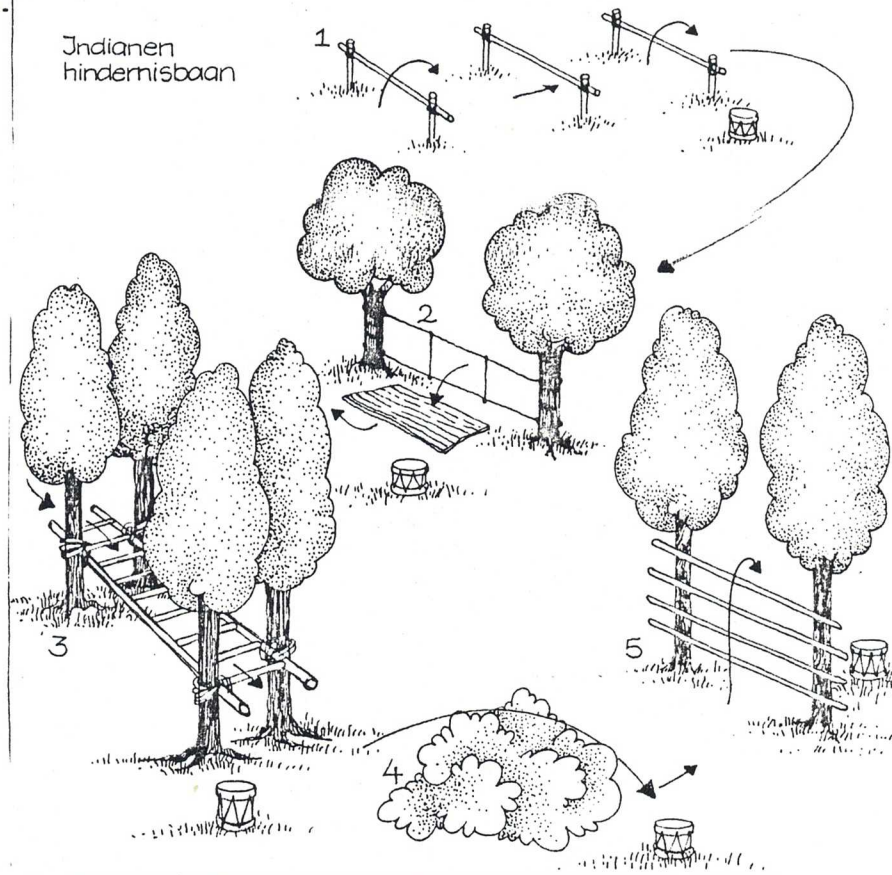
12.45 uur: **lunch en corvee**

13.45 uur: **Survival:** deze zetten *Eric/Bart* 's morgens uit?

Ter plekke worden de mogelijkheden bekeken. Een vrij stevige tocht, uitgezet met bestaande sporen. De groepjes die ze zelf mogen maken krijgen een lijst met de betekenissen. Tijdens de tocht is er af en toe een hindernis. Per groepje gaat er iemand van de leiding mee.

Bijvoorbeeld:
touwladder
abseilen
over water
touw zwieren
tijgeren
klimmen
etc.

Nodig:
touwen
pionierhout
abseilspullen
bijlen
zagen
sporen
zeil
horden.



16.30 uur: Terug op de boerderij.

17.00 uur: **Vuur aanmaken en pizza's maken:**

De kinderen gaan eerst zelf mee hout sprokkelen en het vuur aanleggen. Hierna legt de leiding uit wat we gaan eten en hoe ze het moeten bereiden en warm maken.

Ongeveer: 18.15 uur, het eten kan op het vuur

19.15 uur, klaar met eten en tot 19.45 corvee.

Tot ongeveer 21.00 uur **Kampvuur met spelletjes.**

Spelletjes: * zingen
* black magic
* gekruiste schaar
* chinese cijfers
* verhaal vertellen.

EEN TOUW. DE LEIDING GAAT EERST.
VAN DE KINDEREN. (DE LEIDING SPOOKT).
AAN HET EINDE MERKEN WE DAT WE IN
HET TROLLEN-BOTS ZIJN.

21.30 uur: Trollentocht:

Bart + Louie.

(Er wordt duidelijk voor de kinderen afgesproken dat Marianne thuis blijft om chocomel warm te maken.)

We gaan een avondwandeling maken. Onderweg zien we iets trol-achtigs. en dat volgen we een stukje. Omdat de kinderen nog niets weten over de trollen besluit de leiding om in een kring te zitten en het een en ander over deze wezens te vertellen. Hierna gaan we het "spoor" verder volgen. Even later komen we in het trollen-bos. (Dit weten we omdat het afgezet is met trollen-knotsen.) In de verte horen we de trollen (=Marianne). We lopen nog een stukje door maar draaien dan toch wijselijk om (we zien in de verte licht en horen rare dingen bv een radio op batterijen. En we horen geritsel in de buurt). Want het is al donker en de kans is groot dat we verdwalen, dan zijn we natuurlijk een gemakkelijke prooi voor de trollen, die in het donker wel goed kunnen zien.

Terug op de blokhut; warme chocomel en naar bed.

Materialen:

kogel,
pijl en boog
speer
bal
zagen en bijlen
dik touw
kussens
scorelijsten en pennen voor de leiding
horloge en fluit
reuzeappel
gepioneerde balk
gelukspenningen, garen, kraaltjes
sporen.



DINSDAG:

8.00 uur: **Opstaan eten en corvee**
Lunchpakketjes maken.

9.30 uur: **Lijnbal:**

HJ.

Donchen

Het speelveld is een rechthoek. Met in het midden een gespannen lijn op een hoogte van ongeveer 1.60 mtr. Er ligt een grote bal. De bal wordt nu door samenspel op het vak van de tegenpartij op de grond te werpen:

- * niet over de middellijn reiken.
- * niet met de bal lopen
- * Waar de bal de grond raakt, wordt het spel hervat.

10.15 uur: Met de fiets naar **Diessen**

boodschappen
Conne + Jozianne
groepjes of individueel?

10.45 uur: **Spel om geld te verdienen:**

Er zijn wapens verloren in het dorp. Deze moeten gevonden worden. Ze zijn erg veel geld waard. Voor ieder wapen krijg je een bepaald bedrag. Als je een wapen hebt, eerst naar de centrale post breng je voordat je een ander wapen gaat zoeken. De wapens zijn: Pijlen, bogen, geweren, zwaarden, vechtstok, kruisboog, ect.

Wanneer ze de wapens bij de CP hebben gebracht krijgen ze daar geld.

Bart haalt Hollen.

12.00 uur: **Boodschappen doen:**

Ieder groepje krijgt een specifiek boodschappenlijstje mee maar minimaal moet gehaald worden: vlokken, jam, suiker, koffiemelkpoeder, gekleurde hagel, erwten.

rust

12.30 uur: Spel tijdens het wachten op elkaars terugkomst, op het grasveld: **Mississipie Rocky Mountains.**

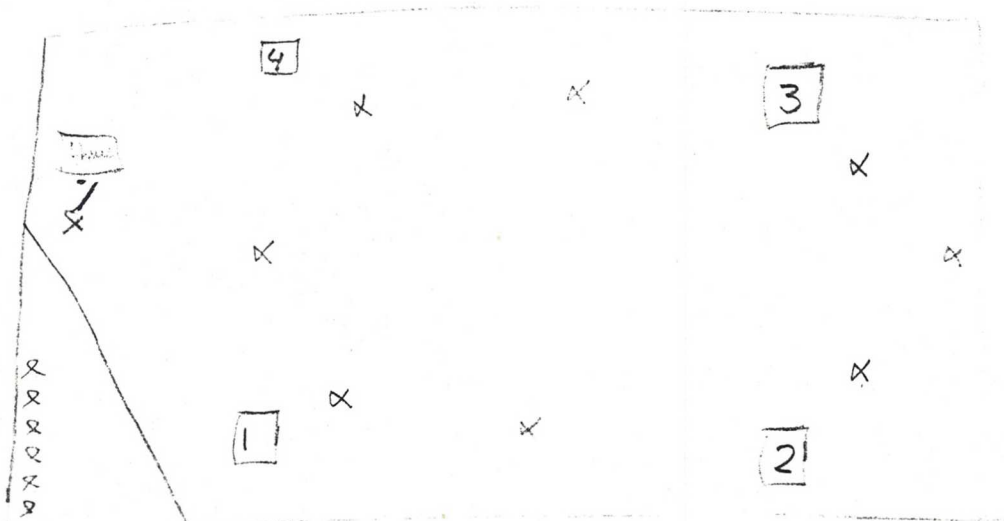
Eric

12.45 uur: **Luchpakketjes opeten met ranja erbij**

graaf Esbach?

13.15 uur: Terug naar Sherwood Cabin. Onderweg zien we dat er een wachtpost van Koning Richard staat. We moeten onze spullen verstoppen omdat ze anders afgepakt worden. Hier-na gaan we zonder de boodschappen langs de wachters. Bij de blokhut angekommen doen we een spel om de tijd op te vullen totdat de wachters weg zijn: **Castie**

Natasja H.J.



zuidt leiding

15.15 uur: Met z'n allen gaan we de spullen halen. Die zijn weg. Dan zien we sporen van etenswaren. Die gaan we volgen. Het zijn zoveel sporen dat we ons verdelen in groepjes van drie. We worden allemaal door de trollen gevangen genomen. Om ongeveer 16.00 uur gaan de trollen slapen. Dit doen ze iedere dag op dezelfde tijd. Dit is ook het moment waarop wij kunnen ontsnappen.

Kaarten.

16.30 uur: terug op de boerderij. Vrij spelen

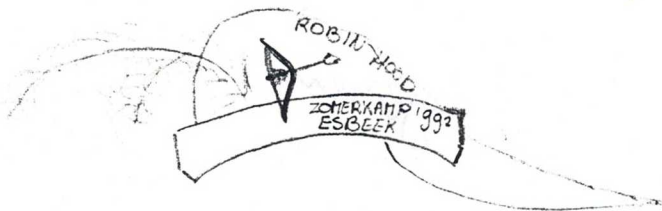
17.30 uur: eten en corvee

+ R.S.'s

Silvia 18.00 Ester Range.

19.00 uur: Kampherinneringen maken: een hoed van karton knippen, met daarop van takjes en touw, pijl en boog maken. Met stift wordt de tekst erop gemaakt. De veer is van gekleurd papier.

kaarten



MS/Bart Nat.

20.30 uur: Kralentocht: 3 verschillende tochten. Elk groepje vindt een deel van de puzzel. Op deze puzzel staat de boodschap: TROLLEN ZIJN BANG VOOR WATER.

Eric.

's Nachts komen de trollen op bezoek.

Materialenlijst:

volleybalnet,
bal

boodschappenlijstjes

wapens

klein geld

slaghout en klein balletje

kleren wachtpost

trollen kleding

voorbeeld van een kampherinnering

gekleurd papier, scharen, plak, karton, twijgjes, garen/touw.

kralen voor tocht

trollenpuzzel

WOENSDAG:

8.00 uur: opstaan eten en corvee

9.00 uur: boomhutten maken:

Bart + ~~Erik~~

We gaan in de bomen dicht bij de "boom van samenkomst" de hutten maken. Voor de ondergrond van de hut gebruiken we pallets. Met tentdoeken en pionierpalen maken we de hut af. Dit alles wordt met pioniertouw stevig vastgezet.

10.30 uur: Ranja drinken

10.45 uur: Verder werken aan de hutten, daarna maar er natuurlijk gespeeld worden.

12.00 uur: Eten en corvee

13.00 uur: Natuurpad:

Corine + Silvia

Deze tocht wordt uitgezet met natuurmaterialen:

- * pollen gras in een boom
- * denneappels in een loofboom
- * pijlen van stokjes
- * schelpen.

Onderweg hangen er opdrachten. Deze zie je aan een boom hangen.

OPDRACHT 1: Los de puzzel op.

	<i>milieu</i>
	<i>natuurmonumenten</i>
	<i>olie</i>
<i>afval</i>	<i>ozon</i>
<i>beheer</i>	<i>pcb</i>
<i>egel</i>	<i>planten</i>
<i>energie</i>	<i>reiger</i>
<i>erosie</i>	<i>rommel</i>
<i>gifstof</i>	<i>stank</i>
<i>hert</i>	<i>stro</i>
<i>jacht</i>	<i>uitsterven</i>
<i>kringloop</i>	<i>verkeer</i>
<i>landschap</i>	<i>vis</i>
<i>mest</i>	<i>vervuilen</i>
	<i>vleermuis</i>
	<i>zon</i>

P	A	H	C	S	D	N	A	L	A	V	F	A	B	N	P
O	E	E	G	E	L	E	U	E	I	L	L	M	H	E	C
Z	K	R	I	N	G	L	O	O	P	E	M	E	S	T	B
O	R	T	S	B	U	I	T	S	T	E	R	V	E	N	K
N	E	T	N	E	M	U	N	O	M	R	U	U	T	A	N
O	J	A	C	H	T	V	L	E	M	O	R	I	I	A	
R	E	I	G	E	R	R	S								
E	I	G	R	E	N	E	D								
R	E	E	K	R	E	V	F								

In deze puzzel staan de onderwerpen waar in de krant iets over geschreven staat. Kun je ze vinden? Ze staan van links naar rechts en omgekeerd. En ze staan van boven naar beneden en van beneden naar boven. Je mag het lijstje woorden er bij houden. Als je alle woorden gevonden hebt, houd je 8 letters over. Zet ze achter elkaar. Je weet dan wat we altijd met de natuur moeten doen. De oplossing van de puzzel staat op bladzijde 8.

OPDRACHT 2: Vijfgoed:

Iedere deelnemer zet een vierkant uit op de grond.

Op teken van de spelleider gaat ieder het bos in en zoekt 5 voorwerpen uit de natuur, bv.: een tak, eikel, blad, steen, denneappel. Als ieder 5 stuks in z'n vierkant heeft, schuift de groep 1 plaats op. Nu moet ieder binnen 2 minuten precies dezelfde voorwerpen zoeken, als er in zijn vierkant liggen. Wie krijgt het voor elkaar?

wens?

OPDRACHT 3: Spel met de dobbelsteen:

Op de dobbelsteen staan 6 gebieden:

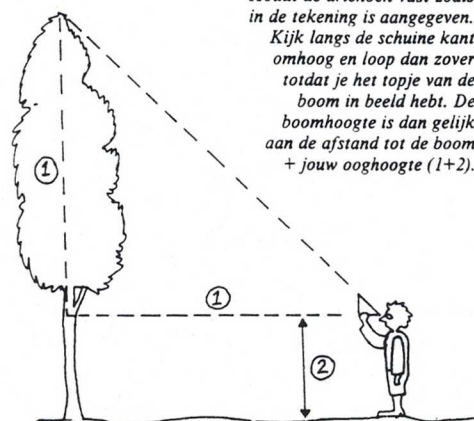
- | | | |
|--------------|------------|-------------|
| 1 het bos | 3 de weide | 5 de zee |
| 2 het strand | 4 de heide | 6 de lucht. |

Op teken van de spelleider gooit een speler de dobbelsteen, waarbij één kant boven komt, bijvoorbeeld de heide. In 3 minuten moeten de kinderen zoveel mogelijk dieren opschrijven die in het gegooide vak voorkomen. Als de tijd om is wordt er opnieuw gegooit. Dit herhaal je drie keer. Na afloop wordt gekeken wie in totaal de meeste dieren goed heeft.



OPDRACHT 4: Boom opmeten:
nodig: lang meetlint en rechthoekige driehoeken.

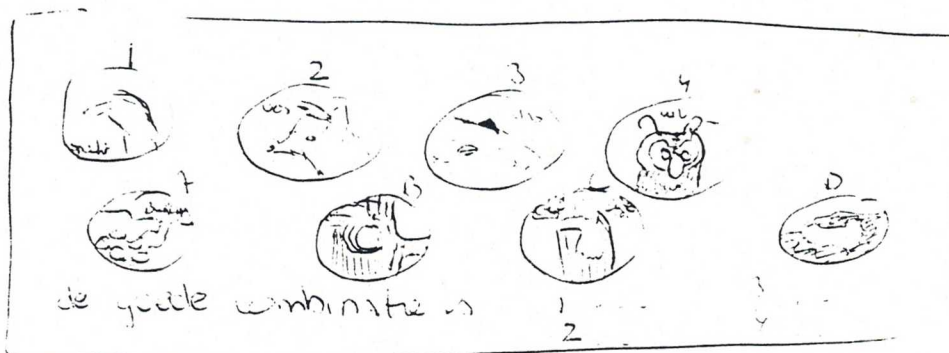
Met een kartonnen rechthoekige driehoek kun je de hoogte van een boom meten. Houdt de driehoek vast zoals in de tekening is aangegeven. Kijk langs de schuine kant omhoog en loop dan zover totdat je het topje van de boom in beeld hebt. De boomhoogte is dan gelijk aan de afstand tot de boom + jouw ooghoogte (1+2).



OPDRACHT 5: Welke dieren zitten er in de onderstaande tekst verborgen?

WELKE DIEREN ZITTEN IN ONDERSTAANDE TEKST VERBORGEN.
Ik zag in het park iets leuks. Onder een tak zat een muisje en keekje. En hier en daar ook een...

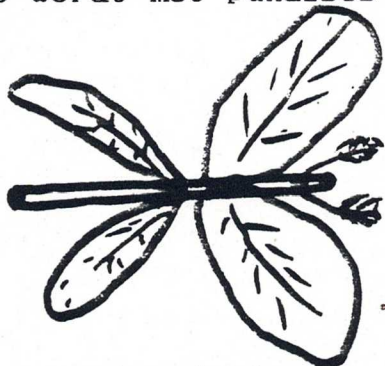
OPDRACHT 6: Hoe wonen onderstaande dieren?



opl.
1 C
2 D
3 A
4 B

OPDRACHT 7: Vlinder maken.

De kinderen gaan in het bos eerst een stokje, 2 grote en 2 kleine bladeren, 2 grassprietjes zoeken. Bij de leiding liggen punaises. Nu gaan ze van de materialen een vlinder maken. Alles wordt met punaises op het stokje vast gezet.



OPDRACHT 8: Milieu en natuurtest.

NATUUR EN MILIEU TEST

Beantwoord de volgende vragen, kies steeds het antwoord dat het best bij jou past. Omcirkel het.

- Je hebt een dagje vrij en kunt uit de volgende mogelijkheden kiezen. Wat ga je doen?
☐ ik ga naar de film
☐ ik lees de krant
☒ ik ga naar het bos
☐ ik voer actie voor het milieu
- Stel je voor dat je batterijen van je walkman leeg zijn terwijl je van school naar huis loopt. Toevallig heb je nieuwe bij je. Wat doe je?
++ ik wil helemaal geen walkman: dat lawaai en die batterijen zijn niet goed.
☐ ik neem de oude batterijen mee naar huis en gooi ze in de vuilnisbak
☒ ik bewaar de batterijen en breng ze terug naar de winkel of gooi ze in een emmer die daar speciaal voor is)
☐ ik gebruik oplaadbare batterijen
- Je mag één van de volgende 4 onderwerpen kiezen voor een spreekbeurt. Welke neem je?
☐ ruimtevaart
☐ mode
☒ zeehondensterfte
☐ luchtvervuiling
- Als ik met mijn ouders en vriendjes in het bos ben:
☒ kijk ik het liefst naar de planten en dieren om mij heen
☐ doe ik allerlei spelletjes
☐ erger ik me rot aan alle rotzooi om me heen
☐ ben ik chagrijnig: ik had liever t.v. gekeken
- Auto's zijn schadelijk voor het milieu. Een meisje uit je klas zegt: Teveel mensen gaan met de auto. Wat vind jij daarvan?
☐ daar ben ik het niet mee eens
☐ ik ben het er mee eens, ik vind dat de regering daar wat aan moet doen
++ ik ben het ermee eens, ik rijd daarom zo min mogelijk met een auto mee en zal er later ook geen nemen
☒ daar heb ik geen mening over
- Op welke manier zou je iets voor het milieu willen doen?
☐ een deel van mijn zakgeld aan Natuurmonumenten geven
☒ mijn klas vertellen dat ze geen rommel in de natuur mogen laten slingeren
☒ meedoen aan een wilgen-knot-actie
☐ mijn vader vertellen dat hij beter niet zoveel in de auto kan rijden
- Wat vind je het ergst?
☒ vogels die dood gaan door olie op zee
++ een gifbelt bij jou in de buurt
☐ vernielingen door voetbalsupporters
☐ luchtvervuiling
- Als je voor je moeder één pak wasmiddel moet halen en de meneer bij de kassa zegt: 'Zal ik het voor je in een plastic tasje doen?' dan:
☐ zeg ik: 'Ja graag.'
☐ zeg ik: 'Ja, maar je denkt: wat slecht voor het milieu.'
☐ zeg ik: 'Nee dank u, al dat plastic is slecht voor het milieu.'
☐ vraag ik: 'Moet ik ervoor betalen?'
- Wie heeft de meeste invloed op een bos?
☒ de boswachter: die houdt toezicht
☐ de regering: door wetten en geld dat ze geven
☒ de wandelaars: zij moeten geen rotzooi achterlaten
☐ de eigenaar: hij kan nieuw bos planten
- Heel veel bossen gaan dood door de zure regen. Wat kunnen we daaraan doen?
☒ voor elke boom een nieuwe boom planten
☐ de papiertjes van zuurtjes afwassen voor je ze in de prullemand gooit
☒ meer boswachters aanstellen
☐ het aantal varkens in Nederland verminderen.

Tel nu op hoeveel ☐ ☒ ☐ en + je hebt:

Ik heb . . . ☐ . . . ☒ . . . ☐ . . . +.

Kijk voor de uitslag op pagina 8

UITSLAG TEST PAGINA 6:

Meer dan 8 ☐

Je bent niet erg milieubewust. Waarschijnlijk geniet je erg van het leven en alle luxe om je heen. Dit is een goede eigenschap. Maar misschien zou je toch wat meer over je omgeving na moeten denken. Als alle mensen zo door blijven leven als jij, is er over een tiental jaren geen luxe en geen leefbare omgeving meer.

Meer dan 7 ☐

Je geniet van de natuur, wandelt graag in het bos en kijkt je ogen uit als je weer een vlinder of mooie vogel ziet vliegen. Je wilt alles over de natuur weten: leest natuurboeken en kijkt naar natuurfilms. Je vindt ook dat de natuur bewaard moet worden. Maar waarschijnlijk heb je nog niet vaak stilgestaan bij allerlei bedreigingen van de natuur. Milieuproblemen vind je niet interessant. Misschien moet je er wat meer over nadenken, dat er van al die mooie natuur steeds minder overblijft als mensen op dezelfde manier blijven leven als nu.

Meer dan 8 ☐

Je bent erg milieubewust. Bij elke actie zou je graag meedoen. Of je eigen gedrag ook zo milieubewust is, is de vraag. Hoeveel + heb je? Als je minder dan zes + hebt zou het volgende voor jou kunnen gelden: Je vindt dat mensen minder auto moeten rijden, maar fiets jij als je met een auto mee kan? De politiek is inderdaad belangrijk als het om het oplossen van milieuproblemen gaat. Maar mensen moeten ook zelf hun gedrag veranderen.

Meer dan 6 +

Je voelt je erg betrokken bij milieuproblemen. Misschien praat je er veel over of misschien probeer je zelf zo milieubewust mogelijk te leven. In elk geval ben je een voorbeeld voor anderen. Als je minder dan 6 ☐ hebt, sta je er misschien te weinig bij stil dat milieuproblemen ook een politieke achtergrond hebben. Daar kun je nu nog niet veel aandoen. Maar als de politiek geen maatregeler neemt, zullen milieuproblemen moeilijk op te lossen zijn.

15.30 uur: **Waterspelen:**

W.D.

De groep wordt in drieën gesplitst. Ieder spel duurt 15 minuten:

A: Zeephelling

Bij de zeephelling is het de bedoeling om te kijken hoeveel kinderen er binnen 15 minuten boven zijn. (meerdere keren lopen). Helling: het doel daar een pionierpaal tussen pionieren daar komen de banken schuin tegen aan. Daar komt de in gezepte zeil overheen.

B: Kruiwagenrace met hindernissen

Bij dit spel is het de bedoeling om te kijken hoeveel water er binnen 15 minuten is over gebracht.

Een kind zit in de kruiwagen met een dienblad met bekertjes vol water. Een ander kind duwt de kruiwagen.



C: Overloop:

Ook bij de overloop is het de bedoeling om zoveel mogelijk water over te brengen. Ieder kind dat aan de beurt is krijgt een dienblad met een stok met bekertjes erop.

De kinderen moeten eerst over een bank heen lopen, dan onder een poortje, een rondje om de kist, dan moeten ze op een kist gaan staan en dan het water in een regenpijp gooien

16.30 uur: **Sponsvangen:**

De groep wordt in tweeën gesplitst. Tussen twee palen hangt een groot stuk zwart plastic. De kinderen moeten de sponzen goed nat maken en dan naar elkaar overgooien. Als ze de spons hebben gevangen moeten ze die uitknijpen in een bak. Hoeveel water sprokkelt een groep bij elkaar.

Leiding natgooien:

Met plastik zakjes water gooien naar de leiding. De leiding moet die opvangen en in een bak leeggooien. Welke groep of leiding is de beste! Bij de leiding horen ook even Paul, Petra en Joyce.

18.00 uur: **eten en corvee**

19.30 uur: Vrij spelen (nu vinden ze puzzel stukjes in de boomhutten. We weten niet precies wat we er mee moeten doen)

20.00 uur: **Avondspel**

?

2p/groepje Bart.

- Hoger/lager:

Hier is 1 persoon voor nodig. Een draait een kaart om. De groepen kiezen hoger of lager. De schrijver noteert dat per groep. Draai de kaart om, degene die goed geraden hebben krijgen

een geldzak. Max. 6 en min. 3 per groep.

De groepen die de weg willen krijgen van de schrijver een route naar het bos.

- Handelaars

Hier zijn 3 mensen voor nodig

De handelaar verkoopt niet meer dan 2 artikelen per groepje.

- De oude wijze man

Hier is 1 persoon voor nodig. Als de groep je heeft gevonden kijk je of ze de bril gevonden hebben. Dit om straks bij wijze van spreken goed kaart te kunnen lezen. Hebben ze geen bril dan moeten ze terug naar de handelaar die de bril wel verkoopt. Hebben ze geen geld meer dan kunnen ze dat weer gaan verdienen. De oude man wijst hun verder naar het volgende bos.

- Poort.

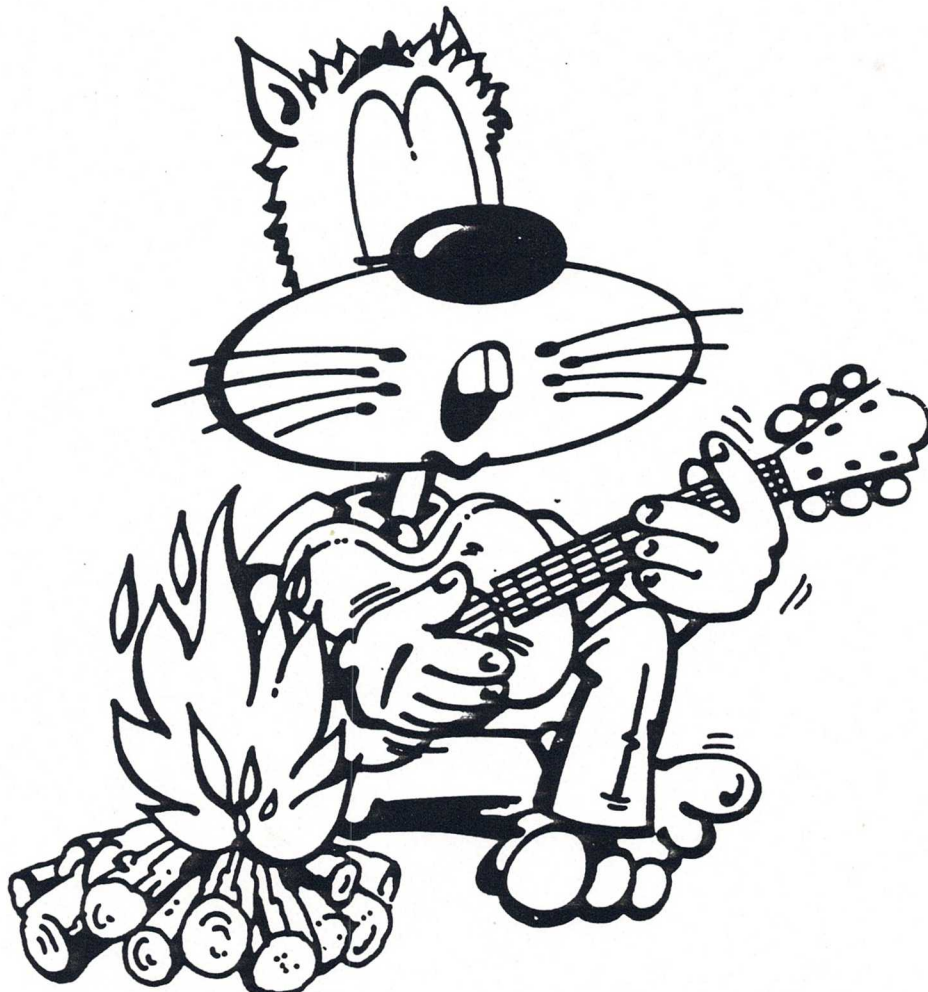
Sloot springen. Hier hebben ze een pakje boter voor nodig om de stok mee in te smeren. Hebben ze dit niet, dan moeten ze terug naar de handelaar.

Wanneer ze door de poort zijn moeten ze in dat bos een belangrijke brief gaan zoeken. (1 per groep).

21.00 uur: **Kampvuur:**

Silvia

Tijdens het kampvuur wordt de loco-machine opgelost. ?



DONDERDAG:

8.30 uur: opstaan, eten en corvee

9.30 uur: opdracht: **orientatie/ kaart en kompas**

*Eric + RD
Bart legt uit.*

We moeten de weg leren kennen in het bos zodat we nooit verdwalen en we moeten met kaart en kompas leren werken.

Eerst iets uitleggen over kaart en kompas in 3 groepjes.

Kaart:

- * huisje in, trapje op
- * coördinaten
- * kaartkoekmeter

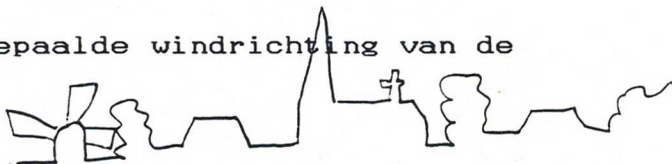
Kompas

- * N-O-Z-W (windrichtingen)
- * aantal graden oost om uitleggen
- * punt bepalen: 1- richt het vizier op het doel bv. een kerk
2- draai de doos zo, dat het noorden van de doos gelijk valt met de kompasnaald: de naald staat nu tussen de 2 evenwijdige lijnen. Het is nu gericht op het noorden.
3- lees nu bij het afleespunt het aantal graden waarop je doel zich bevindt.
- * de weg vinden op de kaart (kaart met kompas op het noorden)
- * kruispeiling (moeilijk).

10.30 uur: In dezelfde groepjes omde beurt aanfietsen. Alle groepjes krijgen een kopie van een kaart, een kompas, een kaarthoekmeter en het coördinaat dat de vorige avond uit de machine is gekomen. (Daar gaan de groepjes naar toe). Bij iedere post krijgen ze 1 of 2 cijfers die op volgorde een nieuw coördinaat vormen en bij iedere post het coördinaat van de volgende post.

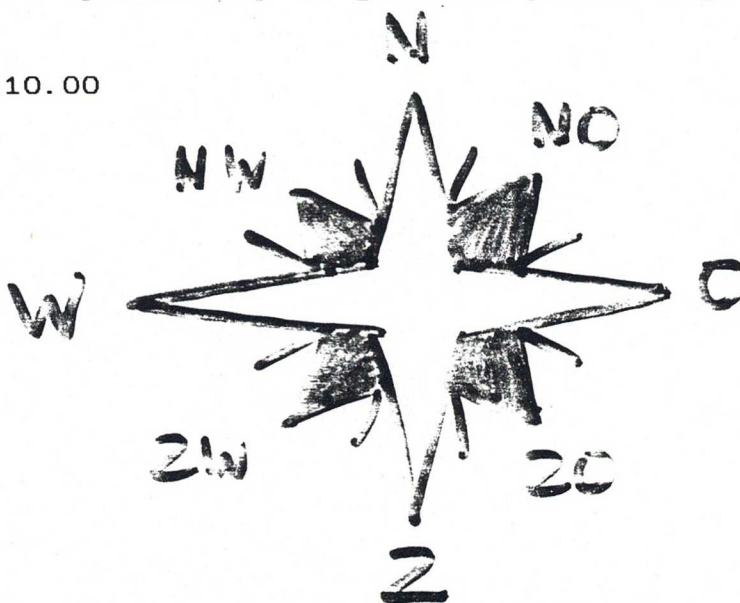
A: Maak een horizonschets van een bepaalde windrichting van de lokatie (het noorden).

- * nodig: potloden, papier en kompas
- * coördinaat: 352.40 - 108.60
- * gegeven cijfers: 35



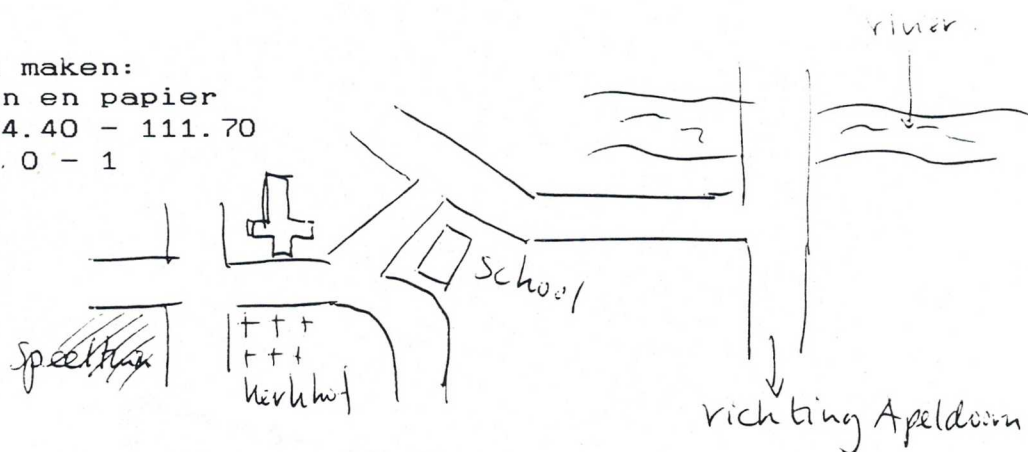
B: Schieten met het kompas. Ga 220° oost om met behulp van het kompas en loop ongeveer 130 passen. Op de gevonden plaats ligt het volgende coördinaat.

- * nodig: kompas
- * coördinaat: 352.15 - 110.00
- * gegeven cijfer: 6.8



C: Sitatieschets maken:

- * nodig: potloden en papier
- * coördinaat: 354.40 - 111.70
- * gegeven cijfer: 0 - 1



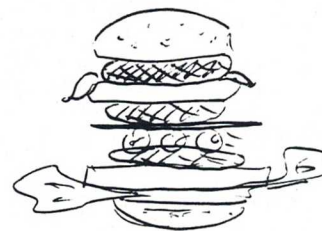
D: Maak op de kaart een kruispeiling. Bij het gevonden punt vinden ze het volgende coördinaat:

1: 356.00 - 112.00 52° oost om

2: 350.00 - 109.00 98° oost om

OPLOSSING: 359.15 - 110.45

- * nodig: kaart en kaarthoekmeter
- * coördinaat: 357.20 - 111.45
- * gegeven cijfer: 05.



E: Picknickplaats.

Maak een doorsnede. Na ongeveer 365mtr. vind je het laatste cijfer. Ga vanaf het bankje 60° oost om.

- * nodig: kompas
- * coördinaat: 359.15 - 110.45
- * gegeven cijfer: 50

Bij post E is de picknickplaats. Eerst **Britse Bulldog**, dan eten en daarna **jagerbal**. Ondertussen kunnen de groepjes het laatste cijfer gaan halen waarna we gezamenlijk naar het gevonden coördinaat fietsen.

Daar vinden we een schatkaart

Eric + Dymph.

Als er nog tijd is gaan we nog even naar de blokhut. Zo niet, gaan we de schat zoeken.



Om 16.00 uur gaan we de schat halen want dan slapen de trollen. We zorgen dat we ongezien bij het water komen want bij het water zitten geen trollen, want die zijn bang voor water. Dan gaan we gezamenlijk de schat halen. Maar dat gaat niet zo makkelijk want er zijn allemaal valschrikken van de trollen:

- * alarmsysteem van blikken
- * nep-struiken om een belangrijke aanwijzing op de kaart te verbergen.
- * nep-valkuil
- * trol-achtige dingen (dezelfde als de voorafgaande dingen)

Als we de schat hebben gevonden, gaan we kijken wie de beste vervangende leider was. Die mag dan zolang op de schat passen totdat Robin Hood terug is.

17.30 uur: Eten en corvee.... (barbeque)

19.30 uur: voorbereiding Bonte Avond *Eric + M.J.*

21.00 uur: Bonte Avond:

- Denken aan:
- toneel,
 - playback
 - lekker eten en drinken,
 - optreden leiding.

Tijdens deze avond komt Robin Hood terug en overhandigen wij de schat aan hem.

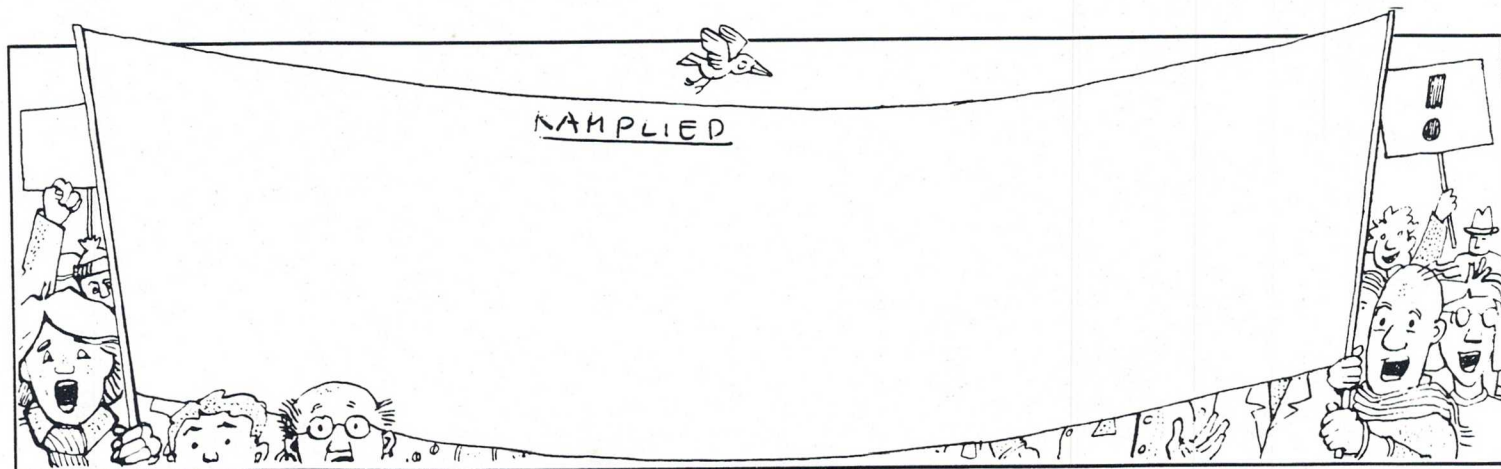
Materialenlijst:

Fietstocht:

- 3 x kompas
- 3 x kaart
- 3 x kaarthoekmeter
- 3 x kaart en oplossing
- 2 x potlood en papier
- 3 x pen en papier
- bal
- schatkaart

schatkist en lire's

valstrikken: alarmsysteem van blikken
nep-struiken
trol-achtige dingen.



VRIJDAG:

8.30 uur: opstaan, ontbijt en corvee

9.30 uur: Spullen opruimen

(friet bestellen in Lage Mierden)

10.00 uur: ouderavond voorbereiden: *Bar*

- * van de kampkrant een tekenfilm maken
- * een "televisie" maken
- * per tweetal een verhaal opschrijven per tekening, dit wordt door hun voorgelezen op de ouderavond.
- * Plaats aankleden met de materialen die we hebben.

Silvia.
11.00 uur: **Havenspel:** Er zijn 3 posten in het bos bemand door leiding. Eén groepje kinderen horen bij 1 post. Op elke andere willekeurige post mogen ze 1 voorwerp meenemen naar hun eigen post. Ze moeten proberen om 5 voorwerpen die bij elkaar horen (bv. 5 knotsen, 5 pijlen, enz.) naar hun eigen post te brengen. Onderweg zijn er jagers. Als die je pakken moet je het voorwerp wat je bij je hebt inleveren. De jagers (ook kinderen) brengen het voorwerp naar de centrale post, die de voorwerpen weer distribueert.

12.00 uur: Eten, corvee en zwemspullen pakken

13.00 uur: Op de fiets naar "de Spartelvijver".

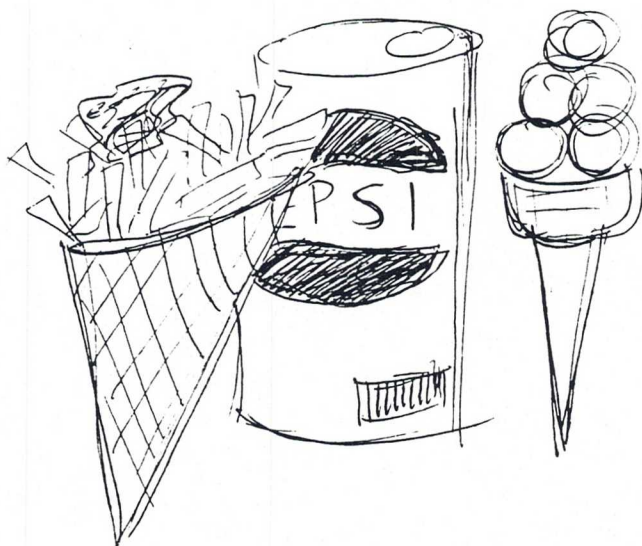
17.15 uur: Op de fiets naar de friettent in Lage Mierden.

18.15 uur: terug naar "de Kievit".

Daar zetten we de spullen voor de ouderavond klaar.

19.00 uur: **Ouderavond:** (suggesties)

- * Inleidend verhaaltje *Wie? Eric.*
- * De rap wordt gezongen door de kinderen.
- * Film kijken
- * Kamplied zingen.
- * Mededelingen en afscheid.



"DE KIEVIT."

Estafettespelletjes

Kinderen die niet zo snel zijn kunnen wel aardigheid hebben in diverse estafettespelen indien er een ánder spelelement aan verbonden blijkt. Aan de meeste spelletjes die we hier noemen kunnen alle kinderen met plezier meedoen, ongeacht hun behendigheid.

1. Mee naar de overkant

Hoe gaat het spel:

1. De groep wordt opgesplitst in teams van zes tot tien kinderen.
2. Alle teams staan – ieder op een rij – aan de ene zijde van het speelveld met de nummers een voorop.
3. De eerste spelers rennen op een afgesproken teken naar de overkant van de zaal, tikken de muur aan, rennen terug en pakken de hand van nummer twee vast.
4. Samen met nummer twee rent nummer een opnieuw naar de overkant, nummer twee tikt de muur aan en laat nummer een los.
5. Nummer een blijft achter aan de overkant, terwijl nummer twee terugrent om nummer drie op te halen. Dan wordt nummer twee door nummer drie aan de overkant (bij nummer een) afgezet.
6. Dit gaat door tot de laatste speler opgepikt wordt en naar de overkant holt om de muur aan te tikken.

Variaties

Afspreken dat de terugweg, die een speler alleen moet afleggen, achteruithollend moet worden afgelegd.

Afspreken dat de ene speler door de ander op de rug moet worden gedragen.

9. Het fietswiel

Wat heb je nodig: vier ballen

Hoe gaat het spel:

1. De groep wordt opgedeeld in vier teams.
2. De teams gaan op de grond zitten als vier spaken in een wiel, met de gezichten naar het midden. Elk team vormt een spaak.
3. De speler aan het uiteinde van elke spaak houdt een bal vast en zodra de spelleider 'af' roept rent deze met de klok mee buiten om (langs de band van de fiets) en geeft de bal aan de volgende speler van zijn team.
4. In de tijd dat de buitenste speler rondrent, schuiven alle spelers één plekje op naar buiten, zodat in het midden een plaatsje vrij komt voor de renner.
5. Zodra de renner de bal afgegeven heeft, gaat hij op zijn nieuwe plaatsje zitten, en schuift al spoedig – met de andere teamleden – een plaatsje naar buiten.
6. Als iedereen eenmaal geweest is, ziet de 'spaak' er net zo uit als bij het begin. Welke spaak is het eerst klaar?

2. De vismand

Wat heb je nodig: een grote mand vol tennisballen

Hoe gaat het spel:

1. Er staat één speler met een mand vol balletjes in het midden van de kamer, de overige spelers staan in een cirkel om hem heen.
2. De visser probeert de mand zo snel mogelijk leeg te maken door de ballen er een voor een uit te gooien.
3. De overige spelers proberen de ballen te pakken en gooien ze terug in de vismand. Lukt het om steeds wat vissen erin te houden?

Opmerking: Let op of er geen dingen in de ruimte zijn die beschadigd kunnen worden!

Zorg voor een tijdige wisseling van de visser.

Spelletjes voor een kleiner groepje

Je hebt niet altijd met een grote groep kinderen te maken. En dan is het makkelijk om op een paar groepsspelletjes terug te kunnen vallen waarbij maar weinig kinderen (minder dan tien) nodig zijn.

1. De eekhoorn

Wat heb je nodig: een kleine noot, kiezelsteen, snoepje

Hoe gaat het spel:

1. De spelers staan naast elkaar met de handen op de rug.
2. De spelleider geeft een van de spelers de noot, zonder dat de anderen weten wie de noot heeft.
3. De spelleider zegt: 'Bekijk de noot,' en alle kinderen houden hun handen voor zich en doen alsof ze de noot hebben.
4. Ergens in de kamer is een plek aangewezen als voorraadhol en zodra de spelleider zegt: 'Springen,' probeert de echte eekhoorn het hol te bereiken terwijl de anderen hem proberen te vangen.
5. Heeft de echte eekhoorn het gehaald zonder gepakt te zijn, dan is hij de nieuwe spelleider.
6. Wie de echte eekhoorn het eerst gepakt heeft, krijgt de noot en wordt de nieuwe spelleider.

Opmerking: Dit spel spelen in een grote ruimte of een park is natuurlijk nog leuker. En... een slimme eekhoorn doet in het begin alsof hij de noot niet heeft.

Variatie

Bij oudere kinderen, of als afwisseling, kan punt drie van de instructie achterwege blijven. De spelleider zegt dan niet eerst: 'Bekijk de noot,' maar roept al direct: 'Springen.'

8. De slangehuid

Hoe gaat het spel:

1. Vorm groepjes van ongeveer zes tot tien kinderen.
2. In elk groepje gaan de kinderen achter **elkaar** staan en kijken naar de rug van hun voorbuurman.
3. Alle spelers buigen zich voorover en **pakken** met hun rechterhand de linkerhand van degene die **achter** hen staat.
4. De achterste speler gaat op de grond **liggen**.
5. De speler voor hem schuifelt **wijdbeens over** de liggende speler heen en gaat achter hem op de **grond** liggen. Hand vasthouden!
6. Dit gaat zo door tot de hele groep achter **elkaar** op de grond ligt... met de handen vastgehouden.
7. De huid kan weer **óm** de slang gedaan **worden** door alle spelers een voor een op te laten staan en **naar** hun beginpositie te brengen.

Opmerking: Dit spel komt uit China. Voor onge oefenden is het niet makkelijk. Toch kunnen ook kleine kinderen de slang heel mooi afstropen en dan terugkomen.

4. Het dierencircus

Hoe gaat het spel:

1. De spelleider bespreekt met de kinderen welke dieren aan het dierencircus zullen meedoen: apen, beren, kippen, olifanten, leeuwen.
2. De groep wordt verdeeld in kleinere groepjes, elk groepje bepaalt wie uit hun midden welk dier zal imiteren, en hoe dat gebeuren zal.
3. Als de groepjes klaar zijn, kondigt de spelleider het circus aan: 'Geëerd publiek, hier komen de ...' (leeuwen, apen, olifanten...) Uit elk groepje komt het betrokken dier naar voren, en gaat zijn kunstjes doen, tussen zijn soortgenoten.
4. Dit alles totdat de spelleider een andere diersoort oproept.
5. Uiteindelijk roept de spelleider meer dan één diersoort tegelijkertijd in de piste. Ten slotte zijn alle dieren in actie.

3. De luchtballon

Hoe gaat het spel:

1. Er worden groepjes van ongeveer zeven kinderen gevormd.
2. Elk groepje stelt een ballon voor die opgeblazen wordt, vervolgens knapt en dan leegloopt.
3. De spelers beginnen als een lege ballon, tegen elkaar aan liggend op de grond.
4. Langzaam gaan ze op hun hurken zitten, richten zich op, houden elkaars handen vast, staan op en vormen een cirkel die steeds groter wordt doordat ze verder uit elkaar gaan staan.
5. Als de cirkel niet groter meer kan worden, springt de ballon stuk terwijl de hele groep roept: 'Knal!'
6. Al sissend lopen de kinderen naar elkaar toe, gaan op de grond zitten en liggen als een leeggelopen ballon. Het spel kan zich herhalen.

Opmerking: Dit spel wordt voor de spelers leuker naarmate ze beter op elkaar letten: op het zelfde moment moet de ballon knallen, en het liefst ook op alle plaatsen tegelijk!

2. Raad me maar

Hoe gaat het spel:

1. De groep wordt verdeeld in drie groepjes van ongeveer vijf kinderen. Elk kind krijgt een nummer.
2. Binnen de groep spreekt men af wat ieder zal nadoen: de een speelt bijvoorbeeld voor krokodil, de ander voor clown enzovoort.
3. Ieder groepje gaat ergens in de zaal of het veld staan.
4. De spelleider roept een nummer af en uit elk van de groepen komt het kind met dat nummer naar voren en bootst na wat in de groep is afgesproken. Wanneer de andere groepen geraaden hebben wat hij imiteert, mag de groep doorgaan tot dat ook de andere nabootsingen zijn vastgesteld.
5. Dan gaan de kinderen terug en roept de spelleider een ander nummer. De spelleider zorgt ervoor dat alle nummers eenmaal aan bod komen.

Variaties

Van tevoren kan afgesproken worden dat er uitsluitend mime-nabootsingen mogen worden gedaan, of alleen nabootsingen van dieren of van soorten mensen.

Nu al voor 5 december... kleine Sint op stokpaard

Stokpaarden vormen voor jonge kinderen nog steeds een erg geliefd speelobject. Zo'n leuk uitgevoerd exemplaar prikkelt hun fantasie; ze beleven er de meest spannende avonturen op en mee. Bovendien is zo'n paard ook nog simpel en snel zelf te maken, dus waarom zouden we de kleintjes niet nu al een echte 'surprise' bezorgen?!

Benodigd

□ Bezemsteel □ geitewol of witte, wollen sok, maat 40-42 □ stukje lichtbruin en zwart vilt □ (restjes) stof voor oren □ keper- of stevig sierband van

2,5 cm breed □ vier koperkleurige belletjes □ oude trui of vest □ naaigerei □ voor de vulling ruwe of uitgetrokken wol, stevige fiberfillvlokken, oude matrassvulling o.i.d. □ ijzergaren.

Voor de kleine Sint: lap rode

stof (voor de cape circa 75 x 130 cm en voor de mijter 2 maal 40 x 28 cm □ stukje witte stof □ rode voeringstof voor de mijter □ witte kant □ karton 2 maal 40 x 28 □ oude wandelstok □ goudband en gouddraad.

Werkwijze

Boor in de bezemstok een gaatje van 3 mm door de steel heen, op 25 cm vanaf de (niet afgeronde) onderkant.

Vul een sok stevig op met het vulmateriaal, tot aan de hiel. Steek dan de stok erin en vul de sok, rondom de stok, verder op. Rimpel de rand van de sok door er een draad ijzergaren in te rijgen en die stevig aan te trekken. Zet de draad met een dubbele knoop vast door het geboorde gaatje in de bezemsteel heen.

Knip de ogen uit vilt, naai de pupillen erop en zet ze met een klein steekje op het hoofd vast. Knip de oren uit twee contrasterende kleuren stof, leg ze met de goede kant op elkaar en stik de naden, behalve de onderkanten, dicht. Keer de oren en zet de onderranden (niet op elkaar) met een overhands steekje op de aangegeven plaats. Plooi daarbij de stof in het midden een beetje en zet de twee helften van de onderrand in een iets gebogen lijn tegenover elkaar, waardoor de oren enigszins bol komen te staan. Haal het oude breiwerk uit en wind, dat heel losjes tot een bol, dat de golfjes in het ga-

ren blijven zitten. Maak er manen van door een lang stuk draad enkele malen dubbel te vouwen in de lengtes van de manen; maak ze voor op de snuit korter dan voor op het achterhoofd. Naai de manen in het midden vast. Knip de lussen aan de neerhangende onderkant open.

Snoer met garen de sok aan de teenkant op circa 4 cm licht in zodat er een soort snuit ontstaat. Zet om die insnoering het keper- of sierband in een cirkel vast. Geef het effen kepersband eventueel eerst nog een leuke sierrand in contrasterende kleuren op de naaimachine.

Naai aan de neusring twee zijstukken, die u aan de achterkant, achter de oren, op het hoofd vastzet. Naai de halsband aan deze twee zijstukken; u hebt nu een halster. Knip de lengte van de teugels (circa 1,30 m) en naai deze aan de halster. Zet de belletjes op de aangegeven plaatsen vast.

Kleine Sinterklaas: knip de rode stof 75 x 130 cm, zoom de randen en zet er witte kant langs. Knip voor de mijter de vorm twee maal uit karton. Knip deze vorm eveneens uit stof en voeringstof, maar nu met naadtoeslag. Vouw de naadtoeslag naar binnen en zet twee maal beide lapjes stof op de kartonnen vorm, met aan de randen een zigzagsteek. Laat de voorkant van de mijter de achterkant circa 6 cm overlappen (eerst het hoofdje opmeten) en zet de delen daar vast. Zet het witte kruis met een overhands steekje op de voorkant van de mijter. Omwikkel een (oude) wandelstok met goudband en draai daaroverheen het goudraad.



Een 'gewoon' paard van een oerhollandse, geitewol-wollen sok.



Sint Nicolaas in vol ornaat! Maak van een wandelstok de staf. Gebruik een witte, wollen sok. Het patroon van de mijter staat op pag. 19.