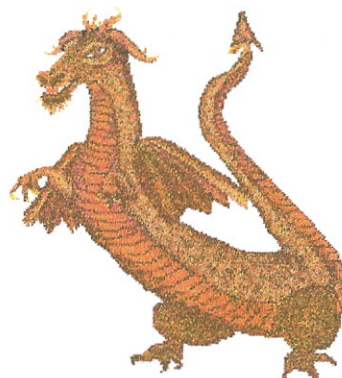




ZOMERKAMP 2003



AARDSTRAAL KAMP



mas
mees
gehoorde.
roodstaart

3,5cm.
3,0

5,0cm
3,0cm

Er is een **aardstraal** waargenomen in Riethoven. Deze aardstraal heeft invloed op de tijd. Toen de leiding op de blokhut kwam om haar spullen vast uit te laden bleken ze in plaats van gewone kleren opeens berenvellen te hebben en knotsen. Dit is natuurlijk veroorzaakt door de AARDSTRAAL. Om ervoor te zorgen dat de aardstraal ons, onze gewone tijd weer terug geeft moeten wij hem gunstig stemmen en dan doven. Hoe dat kan, is nu onbekend. Maar in het verleden wisten de mensen wel hoe ze de aardstraal gunstig konden stemmen en doven. Onze enige kans om weer terug te komen in onze eigen tijd is dan ook om aanwijzingen uit het verleden te zoeken.

Op de aanwijzingen staat hoe we vlak bij de gevaarlijke aardstraal kunnen komen en hoe we hem gunstig kunnen stemmen en dan doven.

Het eerste stukje van de puzzel beschrijft dat het gunstig is om te **zingen**, dat vindt de aardstraal wel prettig (kamplicd). Op dit stukje staat verder dat het heel gevaarlijk is om dingen te doen die niet horen bij de tijd waarin je terechtgekomen bent. Als je dat wel doet worden we nog verder in het verleden gebracht. We moeten ons dus zo veel mogelijk aanpassen aan de tijd.

De leiding wordt het meest beïnvloed door de straal omdat zij het oudst zijn en zij vinden dan ook elke morgen andere kleren dan degene die ze s' avonds hebben uitgedaan. Van elke tijd waarin we terechtkomen is er een leiding die daarvan het meeste afweet. Een echte specialist/ kenner!!

Op het tweede stukje dat we vinden staat, dat er ook een bewaker van de aardstraal is. Deze bewaker zorgt ervoor dat niemand dicht bij de straal kan komen. Verder staat er op dit stukje dat de bewaker heel lang geleden wel eens geholpen heeft de straal te doven. Hij weet er tenslotte het meeste vanaf!

De volgende stukjes wijzen de weg naar waar de aardstraal zich bevindt in het bos. Op het laatste stukje staat hoe we de bewaker kunnen roepen zodat hij ons kan helpen met het doven van de aardstraal.

Elke dag doen we dus spelletjes die met die periode te maken hebben.

Op een grote klok in de eetzaal staat de (kamp)tijd en het jaar!!

Zaterdag (stenentijdperk) (Hanneke &.....)

- 9:00 (Verzamelen op het kerkplein)
- 10:00 Vertrek met de fiets naar de blokhut
- 12:00 picknick in het bos uitleg over wat er gebeurt is
- 15:00 Aankomst op de blokhut in Richhoven
- 16:00 spullen klaarleggen en dan vrij spelen
- 17:30 eten & corvee
- 19:00 Bosspel waarbij we een aanwijzing vinden
- 21:30 Kampvuur + Kamplicd

Zondag (stenen tijdperk) (Hanneke&.....)

PAK genegeld.

- 8:00 opstaan en ontbijten (er is wat aan de hand bij de blokhut een aantal dingen zijn veranderd naar de steentijd! Aardewerk potten i.p.v. bekers enz.)
- 9:30 we zijn niet verplaatst in de tijd dus we zullen wel iets niet goed gedaan hebben! We gaan ons nu extra goed aanpassen aan de steentijd, wie weet helpt dat wel!! KNUTSELEN (potten maken van klei)
- 12:00 Eten en corvee
- 13:30 tocht met thema spelletjes
- 15:30 vrij spelen
- 18:00 eten en corvee
- 19:00 **Tijd testen** (ladder competitie)
- 20:00 hutten bouwen??? (Er wordt weer een aanwijzing gevonden)
- 21:30 kampvuur en naar bed

Maandag (Romaanse tijd) (Bram&)

*La kens.
Sandalen.
doeken - stoffen*

- 8:00 opstaan en ontbijten (we zijn nu in de romaanse tijd)
- 9:30 Overleg: we zijn al wat verder opgeschoven in de tijd maar het schiet nog niet echt op! We moeten ons beter aanpassen. Wie weet er wat.???
- 10:30 Tocht
- 12:00 Picknick
- 14:00 Vossenjacht in Riethoven (ze kennen de weg dus we moeten iets verzinnen om het nog moeilijker te maken)
- 18:00 eten en corvee
- 19:30 "Tijd test" (we vinden weer een aanwijzing)
- 20:30 Theater tijd Want dat dezen de Romeinen ook graag! Aansluitend kampvuur met optredens en dan naar bed.

Dinsdag (Heksen en Ridders) (Yvon&.....)

heks

*koen = prins
Hanneke = princess*

- 8:00 opstaan en ontbijt
- 9:30 posten rond de blokhut/ in het bos (waterspelletjes?)
- 12:00 middagmaal
- 13:30 Burchten bouwen in het bos-spel (aanwijzing in een kist met daaraan een touw onder de grond, achter het touw aangraven)
- 15:00 knutselen & vrij spelen
- 17:30 eten
- 19:00 Tijd testen
- 19:30 avond programma met heksensoep waar vanalles in moet wat de kinderen moeten verdienen door opdrachten uit te voeren. Het groepje dat als eerste al zijn opdrachten heeft uitgevoerd krijgt een prijs. (die mogen als eerste de soep proeven!!)
De leiding zit nu natuurlijk lekker achterover te genieten van alles wat de kinderen voor ons gaan doen!
- 22:00 Spook verhaal bij het kampvuur en dan naar bedje toe. En..... Slaap lekker.

Woensdag (flowerpower-tijd) (Roel &)



Wijde Broeke

8:00 Ontbijten en corvee

9:30 fiets/ foto-zoektocht naar (prehistorisch dorp)

12:00 Picknick daar kun je ook brood bakken enzo.... Afspreken dat de mensen daar een aanwijzing voor ons hebben van de aardstraal. Als ze dat goed meespelen komt het erg geloofwaardig over!!!

15:30 terug fietsen

17:00 de voorbereidingen voor de flower power BBQ kunnen beginnen

18:00 BBQ-en

19:30 TIJD-Testen

20:00 Bos spel (smokkelen van drugs enzo)

22:00 zingen en dansen (in rance raken!!!) bij het kampvuur met chips en cola en dan naar bed

Donderdag (Toekomst) (Koen &.....)

- 21 weke kleding
- 21 weke helmen

8:00 opstaan en ontbijten (pilletjes)

9:30 speurtocht met posten, met behulp van electronica

12:00 middagmaal (nog meer pilletjes)

13:30 super sonische trefbal (ondertussen) Iedereen een paar zinnetjes laten inspreken op een bandje zodat je een verhaaltje krijg dat we dan daarna terug kunnen luisteren.

14:30 we vinden op een bandje de laatste aanwijzing en kunnen ons gaan voorbereiden voor s 'avonds, voor het doven van het dwaallicht. (Knutselen).

16:00 spelletjes

17:30 eten

18:30 Tijd testen de grote finale

19:00 we beginnen de tocht te lopen die op de aanwijzingen staat

20:00 bij een bepaald bosje stoppen we en doen we het dansje dat op de aanwijzingen staat. Nu komt de bewaker van de aardstraal te voorschijn. En samen doven we de bouwlamp

21:00 Groot feest op de blokhut

23:00 naar bed

Vrijdag (normale tijd)

8:00 Opstaan en ontbijten en spullen inpakken (behalve je zwem spullen)

11:00 nog een laatste spelletje

12:00 naar het zwembad (de Wedert)

17:00 Friet eten zonder corvee

19:00 Oudcravond