

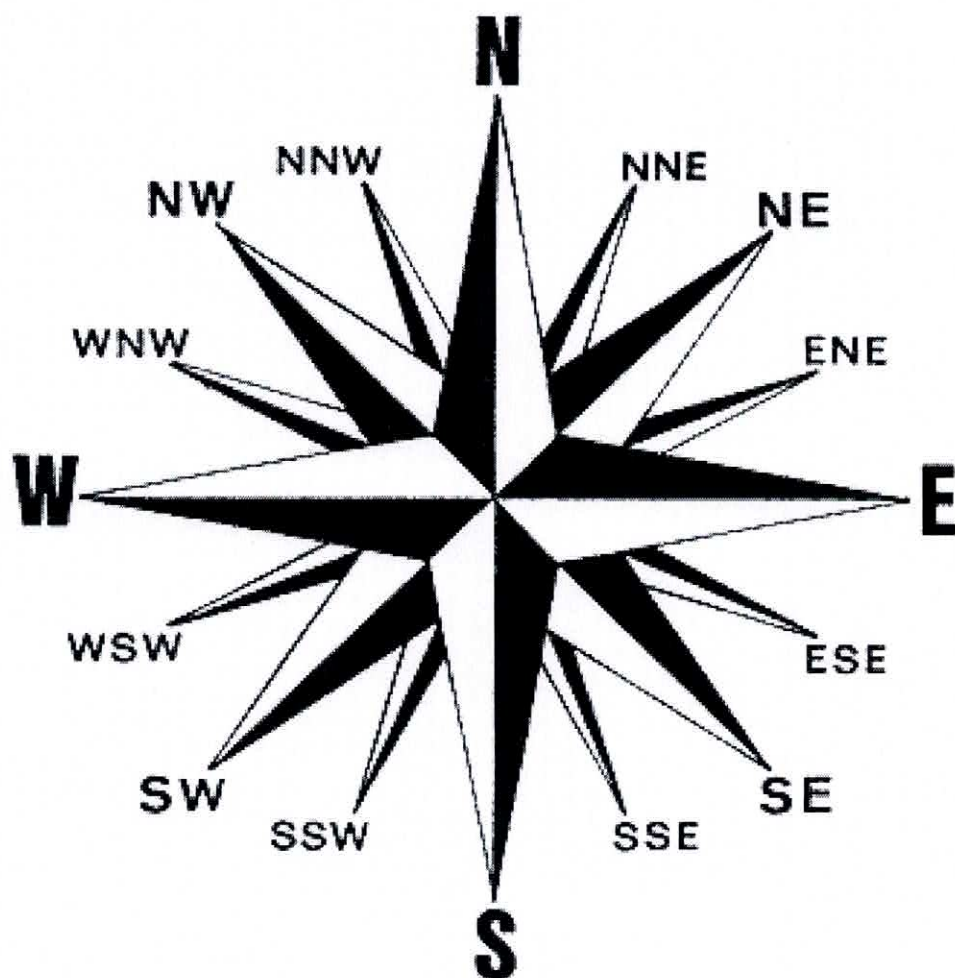
Het grote verrassingenkamp



25 t/m 31 juli 2009

Koggenland

Oriëntatiekamp



25 t/m 31 juli 2009

Vijlen

programma zomerkamp 2009 Vijlen					
dag		Wat	TO DO	wie	
24/vrijdag	ochtend				
	middag				
	avond	spullen in leveren op de blokhut 20.00	Aanhanger regelen	Rob	
25/zaterdag	ochtend	vertrek op kerkplein 9.00	route beschrijving	Hennie	
	middag	tenten op zetten/toren pionieren	ontwerp maken- materialen vast leggen	Dre	Daan
	avond	actief avondspel		Hennie	Rob
26/zondag	ochtend	Geo cashen	GPS regelen via regio	Dre	Daan
	middag	excursie	Excursie regelen (gratis)	Rob	
	avond	actief avondspel		Hennie	Daan
27/maandag	ochtend	hike	hike uitwerken	Dre	Rob
	middag	hike	hike uitwerken	Dre	Rob
	avond	hike	hike uitwerken	Dre	Rob
28/dinsdag	ochtend	hike	hike uitwerken	Dre	Rob
	middag	hike	hike uitwerken	Dre	Rob
	avond	rustig avondspel		Daan	Dre
29/woensdag	ochtend	waterspelletjes	(in mapje van vorig jaar)	Rob	
	middag	spel in het dorp	in Vaals fotozoektocht o.i.d	Iedereen	
	avond	Kookwedstrijd	(avondspel???)	Hennie	
30/donderdag	ochtend	ontgroening		Iedereen	
	middag	zwemmen	kijken waar een zwembad zit	Daan	
	avond	dropping met gps	GPS regelen	oop v/h kamp	
31/vrijdag	ochtend	het grote sluitings spel	spel bedenken	Daan	Rob
	middag	op ruimen		Iedereen	
	avond	16.00 kinder ophalen	route beschrijving	Hennie	

algemene zaken	
Wat	Wie
Verzekering	Daan
materialen lijst in leveren bij klusteam	Hennie/allen
gezondheidsformulieren bij werken	Dre
kampgeld	Dre 65euro
Kampbriefje	Dre (vermelden ruimtegebrek)
nood adres	Rob thuis 0402017549
ziekhuisen/tandartsen/huisarts/ehbo	Daan
kampmapje kft	Hennie
Naambandjes	Hennie
Overnachten Hike	Dre
ehbo trommel	Dre
patrouille kisten uit zoeken	Iedereen
Briefje voor opgave kamp+weekend	Dre
Mail voor openavond, leiding <i>Wednesday</i>	Daan
Insigne Orieteren	Dre
Corveerooster	Hennie
Kampkrant rooster	Hennie
Laptop	Dre

Corveerooster

		Zaterdag	Zondag	Maandag	Dinsdag	Woensdag	Donderdag	Vrijdag
Morgen	Op	/	1	Buffet?	Buffet?	2	1	2
	Af	/	2	Buffet?	Buffet?	1	2	1
Middag	Op	1	2	/	/	1	2	1
	Af	2	1	/	/	2	1	2
Avond	Op	2	1	?	?	Kookwed.	Leiding	/
	Af	1	2	?	?	Kookwed.	Leiding	/

?: de kinderen die als 1^e op het terrein zijn beginnen met koken(de rest ruimt op /af)

Groepje 1

Groepje 2

Mark

Koen

Cas

Kevin

Jordi

Julian

Kampkrant schrijven

Zaterdag	Jordi	Cas
Zondag	Mark	Julian
Maandag	HIKE	HIKE
Dinsdag	HIKE	HIKE
Woensdag	Koen	Jordi
Donderdag	Kevin	Cas
Vrijdag	Mark/Koen	Kevin/Julian

Beste Scouts,

Het is weer bijna weer zover dat we op zomerkamp mogen! Wij als staf hebben er al zin in en hebben voor jullie nog even een lijstje zodat jullie niets vergeten mee te nemen.

Dus zorg dat je bij je hebt:

- Compleet uniform (dus ook je das!)
- Slaapzak
- Matje (géén stretchers e.d.)
- Pyjama
- Toiletpullen (evt. medicijnen gelieve deze in te leveren bij een van de leiding)
- Zaklamp
- Zwemspullen
- Handdoek en washandje
- Theedoek
- Bord, mok en bestek
- Voldoende kleding (evt. kleding die weg mag na de ontgroening)
- Voldoende ondergoed en sokken
- Regenkleding
- Warme trui
- Stevige wandelschoenen (die al ingelopen zijn voor de hike)
- Drinkfles
- Zakgeld (MAXIMAAL €7,50)
- Goede zin!
- **GÉÉN snoep e.d. daar zorgt de leiding wel voor!**

Let wel op dat alles in je hikerugzak past i.v.m. de ruimte in de auto. Op vrijdag 24 juli kunnen jullie van 19,00u tot 20,00u je tas inleveren op de blokhut.

Op zaterdagochtend word je om **9,00u** in compleet uniform, zonder fiets op het **kerkplein in Riethoven** verwacht. Op deze ochtend ontvangen de ouders/verzorgers ook nog een brief met het kampadres, de routebeschrijving en het noodadres.

Groetjes,

DeScoutsleiding

Beste Paul en Marianne Franssen,

Bij deze de reservering voor het kampeerveld in valkenburg.

Wij:

- Scouts
 - 12 kinder van 11 t/m 15
 - 4 volwassen leiding
- Scouting riethovius (uit riethoven)
- Contact persoon
 - Daan

Zouden graag gebruik maken van uw kampterrein van 25-07-09 t/m 31-07-09.

Ons kamp ziet er als volgt uit

- Dag kampterrein opbouwen (pionieren, tenten op zetten, grote tent op zetten 8X4m)
- 2 dagen hiken (lopen met kaart en kompas)
- Dag spelletjes op het kampterrein.
- Dag zwemmen en ontgroenen (ontschuldigt)

Graag stoken wij 's avond ons ook een kampvuurtje.

Ik hoop u zo voldoende info te hebben geven heeft u nog vragen bel dan gerust,

Met vriendelijke groet,

Daan Kea

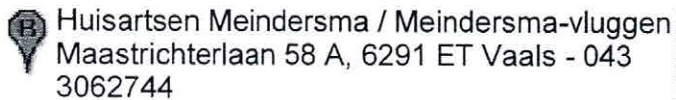
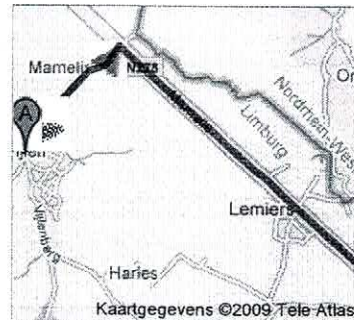
**Routebeschrijving naar Huisartsen Meindersma / Meindersma-vluggen**

Maastrichterlaan 58 A, 6291 ET Vaals - 043 3062744

5,6 km – ca. 7 min.



1. Vertrek in **noordelijke** richting op de **Vijlenberg** naar **Hilleshagerweg** rijd 0,1 km
totaal 0,1 km
2. Ga verder op **Mamelisserweg** rijd 1,0 km
totaal 1,2 km
Ongeveer 1 min.
3. Sla **rechtsaf** bij **Mamelis/N278** rijd 4,5 km
totaal 5,6 km
Ga verder op de N278
Ga rechtdoor over 2 rotondes
U vindt uw bestemming rechts
Ongeveer 6 min.

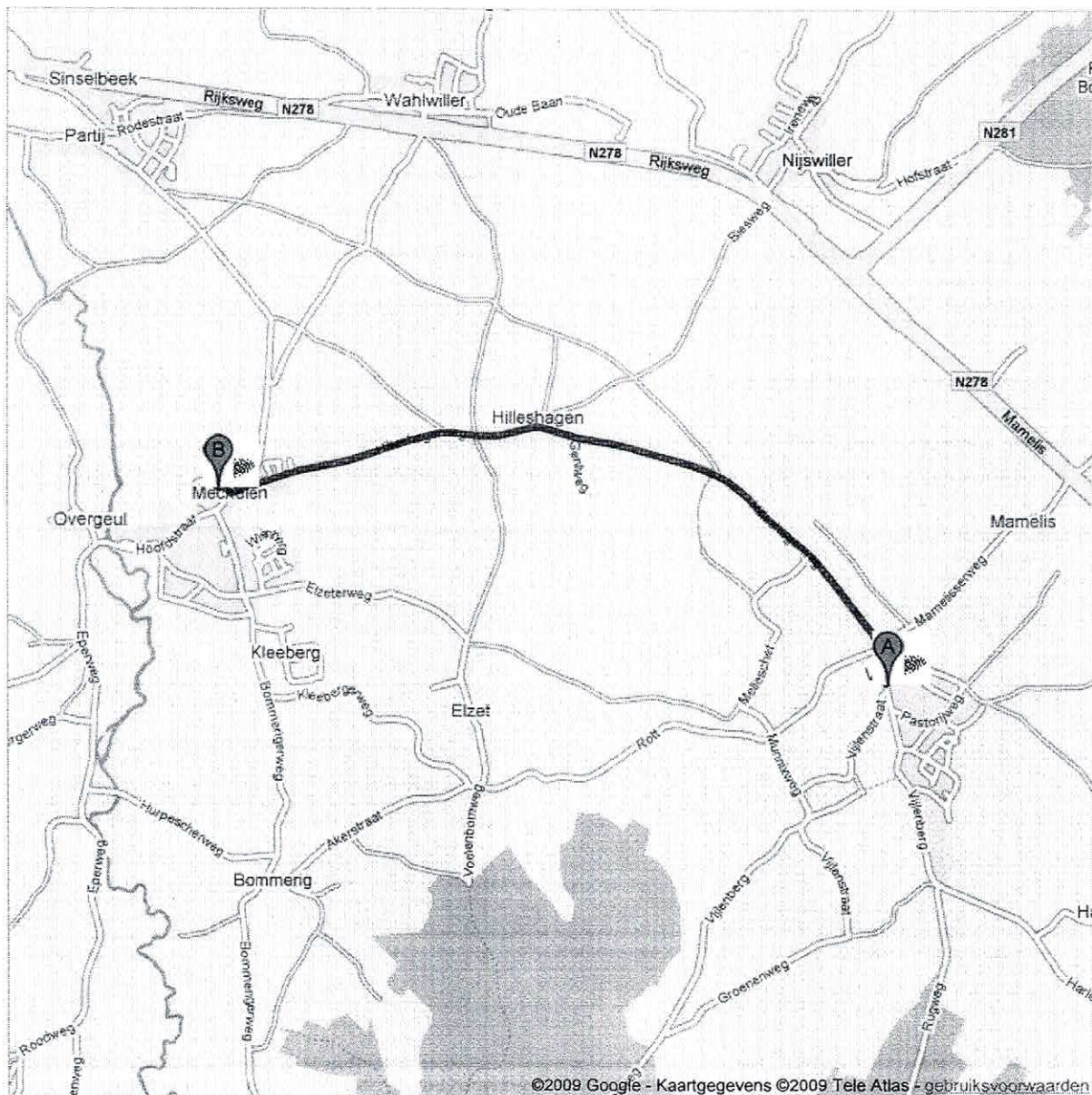


Deze aanwijzingen dienen slechts ter planning. De omstandigheden op de weg kunnen als gevolg van wegwerkzaamheden, verkeersdrukte, het weer of andere situaties afwijken van het resultaat op de kaart en u moet uw route dienovereenkomstig plannen. U moet zich houden aan alle verkeersborden en aanduidingen op uw route.

Kaartgegevens ©2009 Tele Atlas



**Routebeschrijving naar
Tandartspraktijk Mechelen**
Heerenhofweg 6, 6281 AR Mechelen - 043
4551555
3,1 km – ca. 4 min.





Vijlen, Vaals

1. Vertrek in **noordelijke** richting op de **Vijlenberg** naar **Hilleshagerweg**

rijd 0,1 km
totaal 0,1 km

2. Sla **linksaf** bij **Hilleshagerweg**

Ongeveer 4 min.

rijd 2,8 km
totaal 3,0 km

3. Sla **linksaf** bij **Hoofdstraat**

rijd 83 m
totaal 3,1 km

4. Sla **rechtsaf** bij **Heerenhofweg**

rijd 42 m
totaal 3,1 km

5. Sla **linksaf** om op de **Heerenhofweg** te blijven

U vindt uw bestemming rechts

rijd 30 m
totaal 3,1 km

Tandartspraktijk Mechelen

Heerenhofweg 6, 6281 AR Mechelen - 043 4551555

Deze aanwijzingen dienen slechts ter planning. De omstandigheden op de weg kunnen als gevolg van wegwerkzaamheden, verkeersdrukke, het weer of andere situaties afwijken van het resultaat op de kaart en u moet uw route dienovereenkomstig plannen. U moet zich houden aan alle verkeersborden en aanduidingen op uw route.

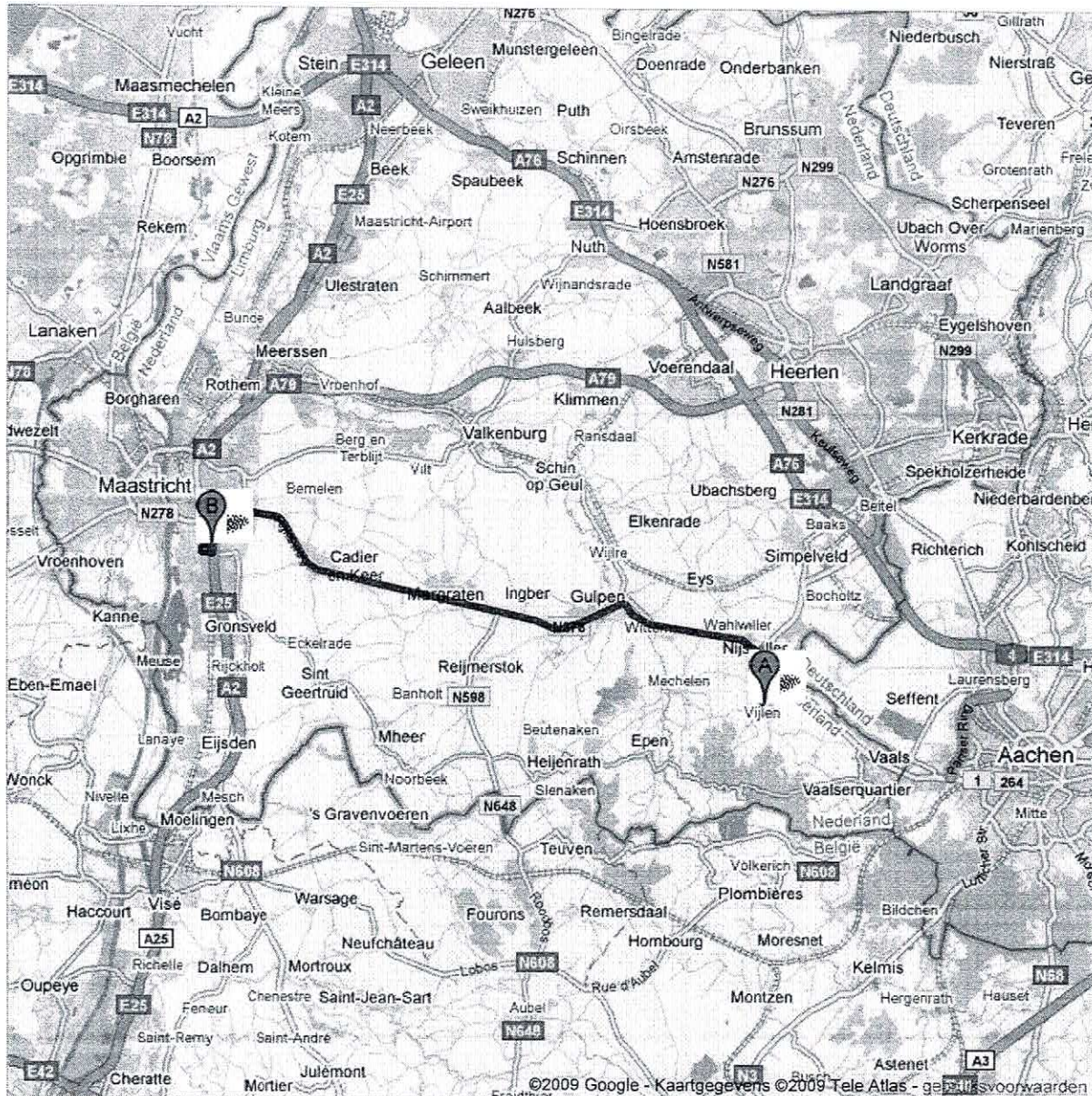
Kaartgegevens ©2009 Tele Atlas

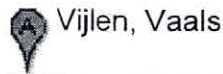


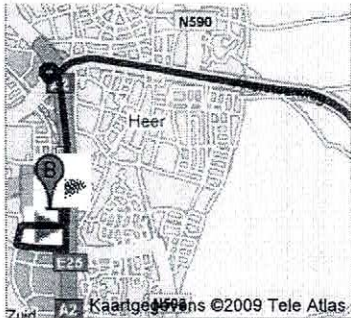
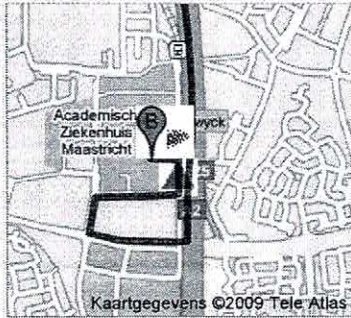
Routebeschrijving naar Personeelsver. Academisch Ziekenhuis Maastricht

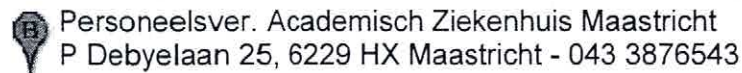
P Debyelaan 25, 6229 HX Maastricht - 043
3876543

24,0 km – ca. 27 min.





	1. Vertrek in noordelijke richting op de Vijlenberg naar Hilleslagerweg	rijd 0,1 km totaal 0,1 km
	2. Ga verder op Mamelisserweg Ongeveer 1 min.	rijd 1,0 km totaal 1,2 km
↩	3. Sla linksaf bij Mamelis/N278 Ga verder op de N278 Ongeveer 22 min.	rijd 20,1 km totaal 21,3 km
↗	4. Flauwe bocht naar rechts en voeg in op de A2 richting Eijsden/Luik Ongeveer 1 min.	rijd 1,2 km totaal 22,5 km
	5. Neem afslag 55-Randwyck richting Oeslingerbaan	rijd 0,4 km totaal 22,9 km
↘	6. Sla rechtsaf bij Oeslingerbaan	rijd 0,4 km totaal 23,3 km
↘	7. Sla rechtsaf bij P Debyelaan	rijd 0,1 km totaal 23,4 km
↘	8. Sla rechtsaf bij Oxfordlaan	rijd 0,3 km totaal 23,7 km
↩	9. Sla linksaf bij Universiteitssingel	rijd 0,1 km totaal 23,9 km
		
↩	10. Sla linksaf om op de Universiteitssingel te blijven	rijd 0,1 km totaal 24,0 km
		



Personeelsver. Academisch Ziekenhuis Maastricht
P Debyelaan 25, 6229 HX Maastricht - 043 3876543

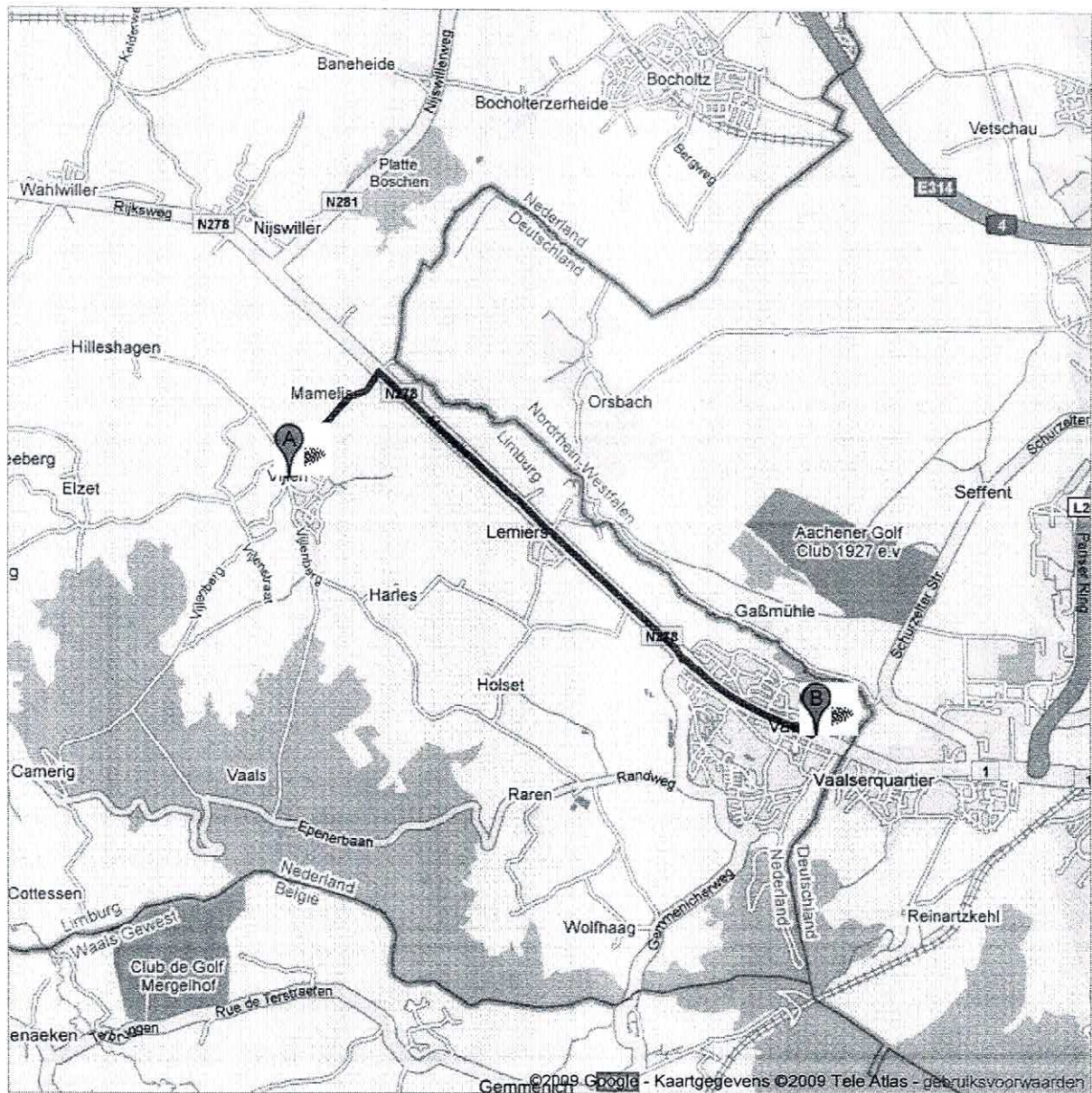
Deze aanwijzingen dienen slechts ter planning. De omstandigheden op de weg kunnen als gevolg van wegwerkzaamheden, verkeersdrukke, het weer of andere situaties afwijken van het resultaat op de kaart en u moet uw route dienovereenkomstig plannen. U moet zich houden aan alle verkeersborden en aanduidingen op uw route.

Kaartgegevens ©2009 Tele Atlas



**Routebeschrijving naar
Beheersmaatschappij J.P.H.Th.
Prickartz Vaals B.V.**

Maastrichterlaan 58, 6291 ET Vaals - 043 3063777
5,6 km – ca. 7 min.



 Vijlen, Vaals

1. Vertrek in **noordelijke** richting op de **Vijlenberg** naar **Hilleshagerweg** rijd 0,1 km
totaal 0,1 km
2. Ga verder op **Mamelisserweg** rijd 1,0 km
totaal 1,2 km
Ongeveer 1 min.
3.  Sla **rechtsaf** bij **Mamelis/N278** rijd 4,5 km
totaal 5,6 km
Ga verder op de N278
Ga rechtdoor over 2 rotondes
U vindt uw bestemming rechts
Ongeveer 6 min.



 Beheersmaatschappij J.P.H.Th. Prickartz Vaals B.V.
Maastrichterlaan 58, 6291 ET Vaals - 043 3063777



Deze aanwijzingen dienen slechts ter planning. De omstandigheden op de weg kunnen als gevolg van wegwerkzaamheden, verkeersdruk, het weer of andere situaties afwijken van het resultaat op de kaart en u moet uw route dienovereenkomstig plannen. U moet zich houden aan alle verkeersborden en aanduidingen op uw route.

Kaartgegevens ©2009 Tele Atlas

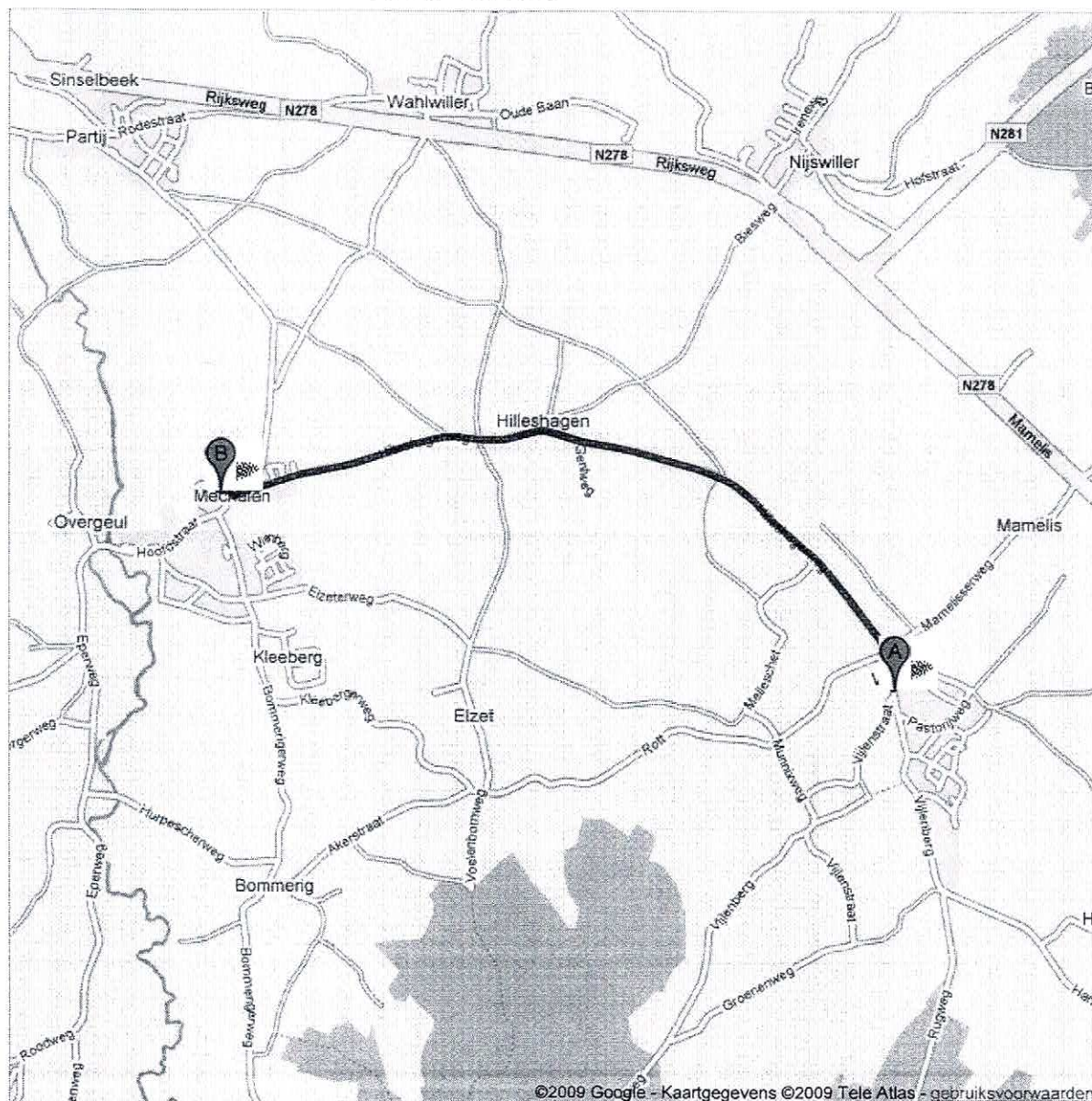


Routebeschrijving naar Drs. H.j.m.h. Huijben B.V.

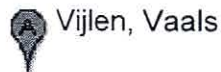
Heerenhofweg 6, 6281 AR Mechelen - 043

4552525

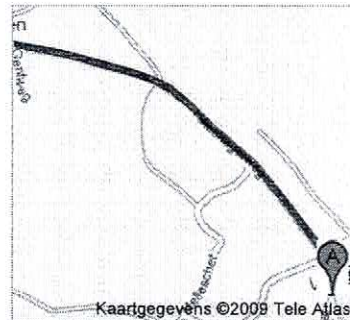
3,1 km – ca. 4 min.



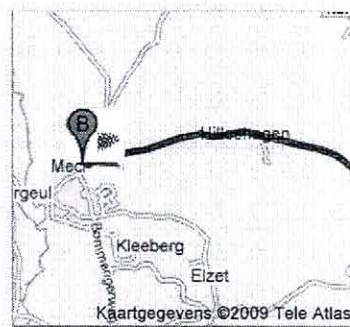
©2009 Google - Kaartgegevens ©2009 Tele Atlas - gebruiksvoorwaarden



1. Vertrek in **noordelijke** richting op de **Vijlenberg** naar **Hilleshagerweg** rijd 0,1 km
totaal 0,1 km
2. Sla **linksaf** bij **Hilleshagerweg** rijd 2,8 km
totaal 3,0 km
Ongeveer 4 min.
3. Sla **linksaf** bij **Hoofdstraat** rijd 83 m
totaal 3,1 km



4. Sla **rechtsaf** bij **Heerenhofweg** rijd 42 m
totaal 3,1 km



5. Sla **linksaf** om op de **Heerenhofweg** te blijven rijd 30 m
totaal 3,1 km

 Drs. H.j.m.h. Huijben B.V.
Heerenhofweg 6, 6281 AR Mechelen - 043
4552525



Deze aanwijzingen dienen slechts ter planning. De omstandigheden op de weg kunnen als gevolg van wegwerkzaamheden, verkeersdruk, het weer of andere situaties afwijken van het resultaat op de kaart en u moet uw route dienovereenkomstig plannen. U moet zich houden aan alle verkeersborden en aanduidingen op uw route.

Kaartgegevens ©2009 Tele Atlas

Tien scouts gaan één week naar Zevenbergen op kamp. De leiding heeft ze met drie auto's in Acht in Eindhoven afgezet. Vanuit hier moeten zij zelf de weg zoeken naar hun kamplocatie. Om ze hierbij te helpen krijgen ze een beschrijving mee van hun staf. De beschrijving is verdeeld in vier soorten tochttechnieken. Na 500 meter zijn de scouts de weg al kwijt, ze hebben het zelf nog niet in de gaten. Ze komen er pas achter bij Driebergen. Dat dit gebeurd is, is niet de eerste keer. Maar gelukkig is de staf slim genoeg om ze een stuk of negen noodenveloppen mee te geven. Daar maken de scouts dan ook driftig gebruik van. Na nog 2 pogingen komen de scouts toch nog op tijd aan in Zevenbergen. Het was dus weer drie keer is scheepsrecht. Aldaar hebben de scouts nog een geweldig kamp voor de boeg.

Als het goed is vinden jullie 14 getallen in het bovenstaande verhaal. Deze getallen kun je invullen in onderstaande rekensom. Let wel op vul ze in op volgorde van het verhaal!

$$((_ + _) \times (_ + _) + (_ : _) + _) : _ - _ + _ - _ : _ + _ - _$$

Tien scouts gaan één week naar Zevenbergen op kamp. De leiding heeft ze met drie auto's in Acht in Eindhoven afgezet. Vanuit hier moeten zij zelf de weg zoeken naar hun kamplocatie. Om ze hierbij te helpen krijgen ze een beschrijving mee van hun staf. De beschrijving is verdeeld in vier soorten tochttechnieken. Na 500 meter zijn de scouts de weg al kwijt, ze hebben het zelf nog niet in de gaten. Ze komen er pas achter bij Driebergen. Dat dit gebeurd is, is niet de eerste keer. Maar gelukkig is de staf slim genoeg om ze een stuk of negen noodenveloppen mee te geven. Daar maken de scouts dan ook driftig gebruik van. Na nog 2 pogingen komen de scouts toch nog op tijd aan in Zevenbergen. Het was dus weer drie keer is scheepsrecht. Aldaar hebben de scouts nog een geweldig kamp voor de boeg.

Als het goed is vinden jullie 14 getallen in het bovenstaande verhaal. Deze getallen kun je invullen in onderstaande rekensom. Let wel op vul ze in op volgorde van het verhaal!

$$((10 + 1) \times (7 + 3) + (8 : 4) + 500) : 3 - 8 + 1 - 9 : 2 + 7 - 3 = \underline{97}$$

Praktijkexamen Orientatie-insigne

1. Met het zonnekompas windrichtingen bepalen als de tijd bekend is
2. Met het horloge windrichting bepalen.
3. Met het kompas de windrichting bepalen **WEST-OM**
4. Met het maankompas de windrichting bepalen als de maan gegeven is

Elke ronde duurt exact 10

minuten

Schema voor 3 Personen

Deelnemer:	1	2	3
Ronde 1	<u>zonnekompas</u>	<u>horloge</u>	<u>gewoon kompas</u>
Ronde 2	<u>maankompas</u>	<u>zonnekompas</u>	<u>horloge</u>
Ronde 3	<u>gewoon kompas</u>	<u>maankompas</u>	<u>zonnekompas</u>
Ronde 4	<u>horloge</u>	<u>gewoon kompas</u>	<u>maankompas</u>

Schema voor 4 personen

Deelnemer:	1	2	3	4
Ronde 1	<u>zonnekompas</u>	<u>horloge</u>	<u>gewoon kompas</u>	<u>maankompas</u>
Ronde 2	<u>maankompas</u>	<u>zonnekompas</u>	<u>horloge</u>	<u>gewoon kompas</u>
Ronde 3	<u>gewoon kompas</u>	<u>maankompas</u>	<u>zonnekompas</u>	<u>horloge</u>
Ronde 4	<u>horloge</u>	<u>gewoon kompas</u>	<u>maankompas</u>	<u>zonnekompas</u>

SCOREVEL

[illegible]

De 4 vragen tellen elk voor 20 punten

Een gemaakt maankompas telt voor 10 punten

Een gemaakt zonnekompas telt voor 10 punten

[illegible]



Beste Ouders/Verzorgers,

Ook dit jaar hebben we weer geprobeerd om er weer een spectaculair kamp van te maken. Daarom zijn we allereerst maar eens begonnen met de locatie. Onze keuze was gevallen op Vijlen, het hoogste dorpje van Nederland. Dit ligt in het zuiden van Limburg.

Het noodadres voor dit zomer kamp is Familie Smolders, zij zijn te bereiken op telefoonnummer: 040-2017549. Als u uw scouts direct aan de telefoon moet hebben kunt u bellen op 06-46313636 (Hennie), gelieve dit **alleen te gebruiken in uiterste nood**.

Op vrijdag **31 juli om 16,00uur** is het zomerkamp afgelopen en kunt u uw scout op komen halen op het kampeerterrein.

Adres kampeerterrein: Huize ten Bosch
Hopschet 6
6294 BL Vijlen

Voor diegene die geen navigatie hebben staat hieronder de routebeschrijving. Mocht je verdwalen en er niet uit komen kun je bellen met 06-46313636(Hennie).

Groetjes de Scoutsleiding



Routebeschrijving vanaf het kerkplein in Riethoven.

- Vertrek richting Westerhoven
- Ga op de rotonde linksaf de N397 op richting Valkenswaard
- Blijf deze weg volgen en ga linksaf de Luikerweg (N69) op richting Eindhoven
- Ga bij de 1^e stoplichten (op de Markt in Valkenswaard) rechtsaf richting Leende
- Rijdt de oprit van de A2 op richting Maastricht
- Volg na 58 km op het knooppunt Kerensheide de A 76, E 314 richting Aachen
- Volg na 13 km op het knooppunt Ten Esschen de A 76, E 315 richting Aachen
- Neem afslag Simpelveld (afslag 7) richting Vaals volgen (rechtsaf bij stoplicht)
- Ga op de rotonde links, Rijksweg Vaals-Maastricht richting Vaals volgen (N278)
- Ga op de rotonde rechts afslag Vijlen
- Voor de kerk rechtsaf richting Epen/ Slenaken
- Ga op de T-splitsing linksaf volg deze weg (doorgaand verkeer)
- Ga op de 'kruising' rechtdoor het bos in (dit is een verharde weg)
- Bij de T-splitsing (bij het café) linksaf
- In de eerste bocht rechtsaf richting Hoeve Ten Bosch

De Zandloperstoren

Verlanglijstje:

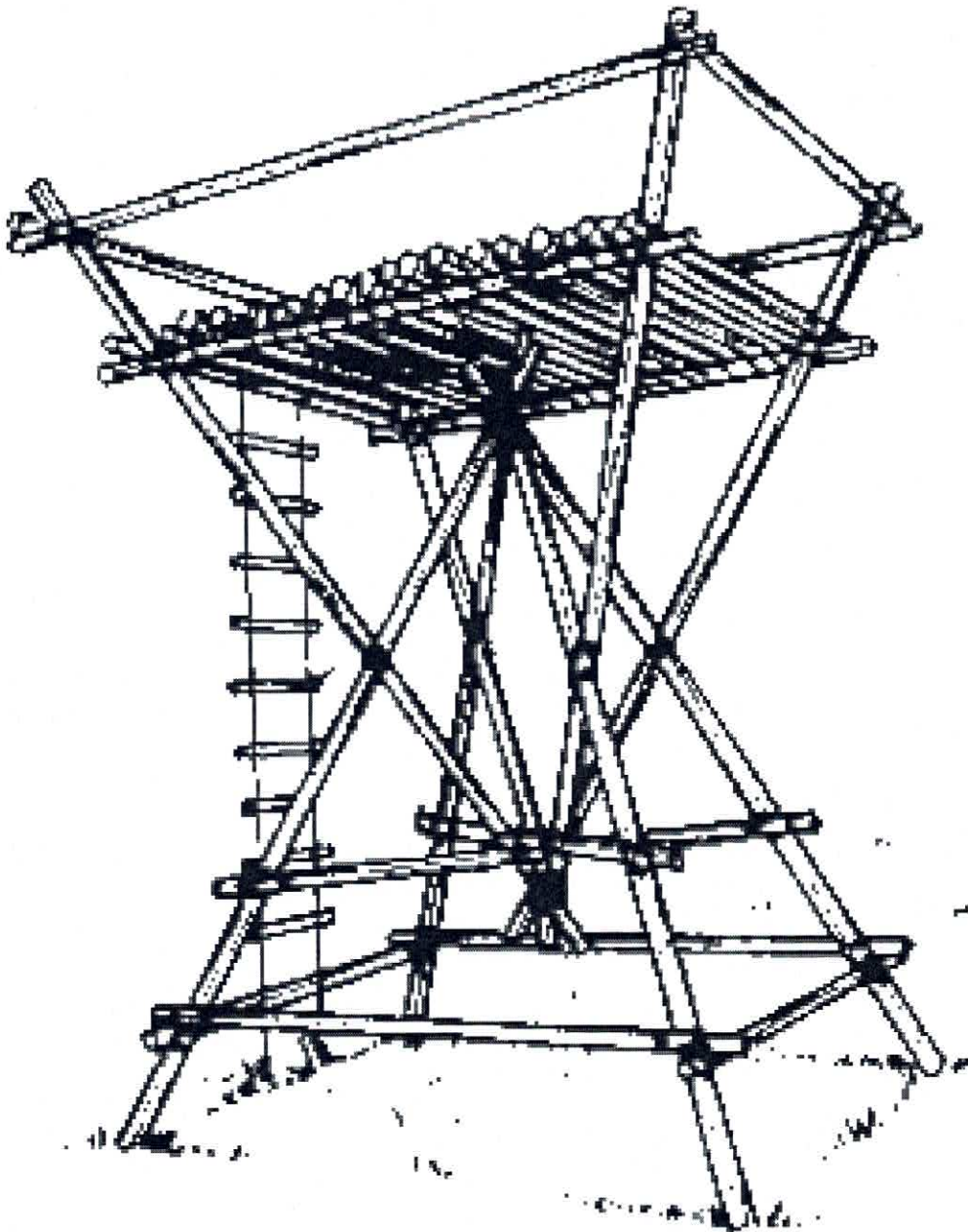
8 Witte Palen (2 Grote vierpoten)

8 Gele Palen (Liggers)

Alle Blauwe Palen (Dek)

Alle Touwen

8 Grote Haringen (Tuien)



HET GROTE SAMENWERKINGSSPEL

De opzet van het spel:

De kinderen worden verdeeld in 2 groepen. Elk lid van iedere groep doet individueel een spel tegen 1 persoon uit de andere groep. Per gewonnen spel van een individu krijgen ze 1 punt. Wie na de individuele spellen de meeste punten heeft begint met een kleine voorsprong aan het finalespel. Het finalespel wordt door de gehele groep gespeeld. Ze beginnen alleen en op het einde moeten ze samen de laatste opdracht doen van het finale spel. Wie als eerste bij de finish is heeft gewonnen.

Individuele spellen;

- Levend tangram; Er wordt een grote puzzel gemaakt die de kinderen zo snel mogelijk moeten oplossen, duurt het te lang krijgen ze allebei een aanwijzing.
- Groot kimpel; Voor elk kind is er een plek waar spullen liggen. Zij moeten deze proberen te onthouden, ze hebben ieder andere spullen. Op een groot bord hangen alle plaatjes van de spullen die ze hebben gezien. Als ze denken dat er iets bij zit wat ze hebben gezien mogen ze het bordje eraf halen. Op de achterkant staat een kleur is het de kleur van de groep mogen ze proberen 4 op een rij te maken. Is het fout dan krijgt de ander het bordje en mag die hem wegleggen. De kinderen mogen om de beurt een bordje pakken.
- Balletjes puzzel; In een pan zitten gaten met daarin een figuur getekend. Ze moeten proberen de balletjes in de gaatjes van het figuur te krijgen.
- Mikado; in een pvc pijp zijn allemaal gaatjes geboord met daardoor heel stokken gestoken, daar tussen zitten balletjes geklemd, ze moeten proberen alleen de balletjes van hun eigen kleur beneden te krijgen. Wie het eerst al zijn balletjes heeft heeft gewonnen.

Finale spel;

1. Er zitten 2 emmers aan een touw. Halverwege het touw hangt een sleutel. De kinderen moeten water overscheppen, en daardoor komt de sleutel omlaag. Ze kunnen nu de volgende van hun groep bevrijden
2. Deze persoon gaat in 1m2 naar een bierflesje zoeken, in het bierflesje zit een sleutel, daarmee kan hij de volgende persoon bevrijden.
3. Deze persoon lost een verhaal op met 4 rekensommen erin. Dan komt er een code uit van een cijferslot en kan hij de laatste persoon losmaken.
4. Deze persoon gaat met vuur een touw doorstoken, er komt een kompas naar beneden, daarmee rent hij naar een pion waar de rest al staat te wachten
5. Bij deze pion maken ze een doorsteek naar een boom waar een sleutel in hangt, dmv een levende piramide moeten ze die pakken. Wie het eerst is is de winnaar!!!!

Benodigdheden/to do list;

Tangram;

- Tangram zoeken op internet
- Uitzagen uit hout

Kimspel;

- Voorwerpen zoeken + fotograferen
- Foto's afdrukken (achterkant gekleurd)

Balletjespuzzel;

- Zeef afdruk tekenen
- Balletjes kopen

Mikado;

- PVC buis boren
- Stokken regelen
- Gekleurde balletjes

Finalespel 1;

- 2 emmers
- Touw
- Water
- Sleutel + slot

Finalespel 2;

- Afzetlint
- Bierflesje
- Sleutel+slot

Finalespel 3;

- Verhaal met rekensommen
- Cijferslot

Finalespel 4;

- Touw
- Kompas
- Aansteker
- Houtsnippers/takjes

Finalespel 5;

- Pion
- Spijker
- Sleutel

WP1 N50°46.014' - E005°56.272'

Welke woord staat onder m.u.v. op dit verkeersbord?

Hoeveel letters E staan er in deze tekst?

Getal = A

Totaal aantal letters in dit woord?

Getal = BC

WP2 N50°4A.(B+C)(A-B)(C-B)' - E005°AA.(B+C)(C)(B+C)'

Noteer het jaartal in de gevel.

Jaar =FGHI

WP3 N50°46.FH(C-A)' - E005°55.C(G-F)(B+F)'

Aantal hoefijzers in deze gevel?

Aantal =D

WP4 N50°46.(F-B)AG' - E005°55.(I-H)(H+F)(F-B)'

Huisnummer Natuurmonumenten Noordeinde??

Getal =JK

WP5 N50°46.FIJ' - E005°55.A(I-G)K'

Hoeveel meter afstand moet je hier minimaal aanhouden?

Meters =LM

WP6 N50°46.FMB' - E005°55.BCJ'

Hoe oud is Victor Westhoff geworden?

Leeftijd =NO

WP7 N50°46.KNJ' - E005°55.(N-G)(O-F)(O-H)'

Hoeveel letters A staan in de latijnse zin?

Aantal =P

WP8 N50°45.CNK' - E005°55.KOP'

Wat is de som van het 10 cijferig telefoonnummer van Terveen?

Totaal =Q

WP9 N50°45.(24*Q-J)' - E005°54.(24*Q+J*H)'

Noteer het aantal km naar de plaats waarvan de woordwaarde gelijk is aan het nummer van het fietsknooppunt minus 5 Als A=1 B=2 C=3 enz.

Aantal km =R

WP10 N50°45.(Q/R)(N/L)(H)' - E005°54.JR(L*P)'

Woordwaarde van de naam van deze camping? Als A=1 B=2 enz

Woordwaarde =S

WP11 N50°45.(5*S-30)' -E005°54.(13*S-11)'

Hoeveel blauwe wandelpaaltjes staan hier?

Aantal =T

WP12 N50°45.O(T*H)(P*T)' - E005°55.KQ'

Welk nummer staat op dit lichtpunt? Dit nummer is gelijk aan de eerste twee cijfers achter de blauwe A.

getal =U

P13 N50°45.(R-T)(K)(R+T)' - E005°55.23*U'

Welke huisnummers zie je hier? het laagste=V hoogste=W

WP14 N50°45.{O}(P)(N)' -E005°55.{(V+W)/T}{F}(L)'

Som van aantal letters V en P ?

Aantal =X

WP15 N50°45.(X+B)(T)(X)' -E005°56.(X-H)(U-O)'

Als je meer wilt weten over zwemmen in oppervlaktewater? Mag je hier naar toe bellen ??????????

Som van telefoonnummer plus 10 ?

Som =Y

WP16 N50°45.20*Y'- E005°55.(2*X)(S+X)'

Woordwaarde van de afkorting van dit instituut.

Woordwaarde =Z

Cache N50°45.(Z-V)*(Y-W)-(X*S)-W' -E005°56.(2*Z+Y)'

SUCCES

Hints

ABCDFGHI=38

JKLMNO=26

PQR=45

STU=90

VWXYZ=106

Onder stenen.

HALLI GALLI

Intro

De spelers proberen door snel reageren en tellen zoveel mogelijk kaarten te verzamelen.

Materiaal

56 kaarten, 1 bel



Begin

De bel wordt zodanig geplaatst dat elke speler er makkelijk bij kan.

De kaarten worden geschud en elke speler ontvangt een stapeltje, dat hij gedekt voor zich plaatst.

Het spel wordt gespeeld in de richting van de klok.

Verloop

In zijn beurt draait de speler de bovenste kaart om en legt deze open op een eigen aflegstapel neer, zodat slechts één kaart per speler zichtbaar is.

Zodra een speler 5 insignes (niet meer en niet minder) van dezelfde soort ziet liggen, slaat hij zo snel mogelijk op de bel. Hij ontvangt alle openliggende kaarten en plaatst deze onder zijn gedekte stapel. Nu is deze speler aan de beurt. Als de speler het niet goed heeft gezien, en er meer of minder insignes van dezelfde soort liggen, dan moet hij elke speler gedekt een kaart geven.

Eind

Zodra een speler zijn laatste kaart heeft omgedraaid, ligt hij uit het spel. Zijn openliggende kaarten blijven nog wel in het spel. De andere spelers spelen nog verder tot er nog twee spelers over zijn. Nu moet de speler die een fout maakt al zijn gedekt liggende kaarten aan de andere speler geven. De speler die het laatst overblijft is de winnaar van het spel.

Strategie

Je moet gewoon snel zijn en je goed concentreren om als eerste 5 dezelfde soort insignes te ontdekken. Oefening baart kunst!



Gepubliceerd op *JeugdWerkNet*, dé plek op internet voor jeugdwerkers
(<http://www.jeugdwerknet.be>)

[Home](#) > [Spelen](#) > Afdrukvriendelijke weergave

met stokjes eten

Door *kris_vuerinckx*
Gemaakt op 01/01/2003 - 03:00

Leeftijd van:

1

Leeftijd tot:

10

Aantal spelers van:

1

Aantal spelers tot:

99

Duur spel:

5 minuten

Groepen:

1

Alle spelers krijgen drie lucifers. Daarmee moeten ze proberen pindanootjes, die op de tafel liggen, in hun mond te krijgen. Ze mogen daarbij slechts één hand gebruiken.

Elk pindanootje, dat een speler zonder vallen in zijn mond kan krijgen, levert een punt op. Gevallen nootjes geven minpunten.

Dit spelletje kan ook gebruikt worden als opdracht in een groter spel, bv. laddercompetitie.

Materiaal:

3 lucifers per speler pindas

[rustig](#) [binnenspelen](#) [grote ruimte](#) [kleine ruimte](#)
© 1996-2009, JeugdWerkNet vzw

Bron URL: <http://www.jeugdwerknet.be/spelen/spel/met-stokjes-eten>



Gepubliceerd op *JeugdWerkNet*, dé plek op internet voor jeugdwerkers
(<http://www.jeugdwerknet.be>)

[Home](#) > [Spelen](#) > Afdrukvriendelijke weergave

autorace

Door *kris_vuerinckx*
Gemaakt op 01/01/2003 - 03:00

Leeftijd van:

1

Leeftijd tot:

12

Aantal spelers van:

1

Aantal spelers tot:

10

Duur spel:

10 minuten

Groepen:

1

Voor elke speler voorzie je een evenlang stuk touw, dat vastgeknoopt wordt aan een speelgoedautootje. Aan het andere uiteinde van het touw knoop je een (niet te dun) stokje vast.

De autootjes worden achter een lijn aan het ene eind van de tafel opgesteld. De spelers staan aan de andere kant. Op het teken moeten de spelers het touw om het stokje winden door het stokje te draaien. Ze mogen het touw niet aanraken. De auto die het eerst over de finish komt, heeft gewonnen.

Om een eerlijke uitslag te krijgen, moeten de spelers hun polsen op de tafel houden, zodat "rukken" voorkomen wordt.

Tip :

Je kan deze autorace ook over een grotere afstand, bv. op de grond spelen.

Materiaal:

touw stokjes speelgoedautootjes of doosjes (eigengemaakte race-autos)

[rustig](#) [binnenspelen](#) [grote ruimte](#) [kleine ruimte](#)
© 1996-2009, JeugdWerkNet vzw

Bron URL: <http://www.jeugdwerknet.be/spelen/spel/autorace>



Gepubliceerd op *JeugdWerkNet*, dé plek op internet voor jeugdwerkers
(<http://www.jeugdwerknet.be>)

[Home](#) > [Spelen](#) > Afdrukvriendelijke weergave

blaasvoetbal

Door *PieterDC*

Gemaakt op 29/11/2002 - 03:00

Leeftijd van:

9

Leeftijd tot:

14

Aantal spelers van:

5

Aantal spelers tot:

20

Duur spel:

30 minuten

Groepen:

1

Speluitleg

Verdeel de spelers in twee ploegen en geef elke ploeg een afgebakend doel en elke speler een rietje. De spelers spelen "voetbal" door de bal in het doel van de andere ploeg te blazen. Je mag het balletje niet aanraken. Een tafel met opstaande randen kan voorkomen dat het balletje steeds van de tafel rolt.

Doel

behendigheid, strategie

Omschrijving

Speel voetbal op een tafel

Materiaal:

rietjes, tafeltennisballetje

matig binnenspelen onbekend

© 1996-2009, JeugdWerkNet vzw

Bron URL: <http://www.jeugdwerknet.be/spelen/spel/blaasvoetbal>



Gepubliceerd op *JeugdWerkNet*, dé plek op internet voor jeugdwerkers
(<http://www.jeugdwerknet.be>)

[Home](#) > [Spelen](#) > Afdrukvriendelijke weergave

Paintball

Door *webmaster*

Gemaakt op 07/11/2006 - 20:25

Leeftijd van:

10

Leeftijd tot:

99

Aantal spelers van:

1

Aantal spelers tot:

99

Duur spel:

2 minuten

Groepen:

2

Het is heel eenvoudig, super plezant, en je bent er een heel tijdje zoet mee. Neem pvc buizen (zo voor electriciteitsleidingen) van 1 a 1.5 cm diameter, zaag ze in stukken van $\pm$ 50 cm zodat iedere deelnemer een buisje heeft. Neem nu wc - papier maak dit nat en maak er balletjes van de diameter van de pvc - buis. Stel wat obstakels op binnenin de lokalen en nu is het iedereen voor zich, wordt je geraakt met een balletje dan ben je mors mors dood. Is eenvoudig maar superplezant je zal wel zien.

Variaties

Je kan er een vlaggewacht mee doen, overdag of snachts. Buiten is het iets minder plezanter dan binnen, het belangrijkste is dat je genoeg verschansingen hebt om je torso achter te verbergen.

Opmerkingen

Voor alle zekerheid zorg dat alle deelnemers een zonnebril meehebben, kwestie dat geen oog wordt uitgeschoten. De buizen breken redelijk makkelijk, dus zorg ervoor dat als de buisjes verstopt raken ze niet als zot op de grond beginnen meppen. Als je een eindje bezig bent met dit spel zal je spoedig niet meer over het papier heen kunnen

kijken, je zal wel zien.

Materiaal:

een stuk van +-50 cm pvc buizen , wc-papier
10 mol H2O

© 1996-2009, JeugdWerkNet vzw matig binnenspelen grasveld

Bron URL: <http://www.jeugdwerknet.be/spelen/spel/paintball>

Megacooldorpspel

Intro

Het spel is een combinatie tussen een fotozoektocht en een drugssmokkelspel. Een drugsdealer wil de grens over maar dit is hem niet gelukt. Hij wordt achterna gezeten door de politie. Hij vraagt aan de kinderen om hem te helpen met het zoeken en smokkelen van de drugs. Van de plekken waar hij de drugs heeft verstopt heeft hij foto's gemaakt, zodat hij weet waar alles ligt.

Materialen

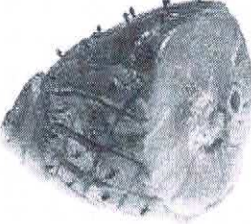
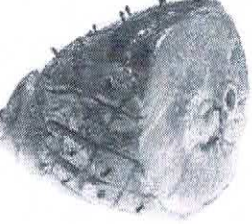
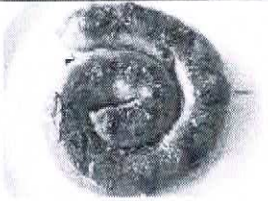
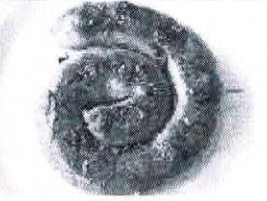
- Zakjes drugs
- Foto's
- Nepgeld Cheque
- Weegschaal
- Waterspistool
- Fles water
- Levens

Verloop van het spel

De kinderen worden in 3 groepen verdeeld. Van de drugsdealer krijgen ze de foto's. De bedoeling is dat zij in het dorp de plekken op de foto's gaan zoeken. Als zij de plek hebben gevonden dan treffen ze daar drugs aan. Deze kunnen ze terug brengen naar de drugsdealer en ruilen tegen geld/cheque. Ze krijgen natuurlijk heel veel geld mee en om niet overvallen te worden kunnen ze het geld naar de bank brengen. Let wel op want de bank is om het half uur 5 minuten geopend! Als de kinderen worden overvallen door de dief (doormiddel van aftikken of schieten met een waterpistool) moeten ze al hun geld en drugs inleveren. Maar in het dorp zijn ook levens opgehangen (dit zijn er 10) als ze die eentje hebben als ze worden afgetikt kunnen ze die inleveren, en weer verder lopen. Wie op het einde van het spel het meeste geld heeft is de winnaar. De hoeveelheid geld die de kinderen krijgen hangt af van het gewicht van de drugs. 1 gram x 100-geldbedrag.

Kookwedstrijd memoriespel

De kinderen worden verdeeld in de corvee groepen. Met deze groepen gaan zijn memorie spelen. De kaartjes liggen omgekeerd op de tafel. Op deze kaartjes staan de ingrediënten van de maaltijd. De groepjes mogen om de beurt een paar kaartjes omdraaien, zijn dit dezelfde dan mogen ze nogmaals. Totdat de kaartjes op zijn. De ingrediënten die op het kaartje staan krijgen ze om mee te koken.

			
Nagerecht	Nagerecht	Voorgerecht	Voorgerecht
			
Voorgerecht	Voorgerecht	Voorgerecht	Voorgerecht
			
Voorgerecht	Voorgerecht	Voorgerecht	Voorgerecht
			
Voorgerecht	Voorgerecht	Hoofdgerecht	Hoofdgerecht
			
Hoofdgerecht	Hoofdgerecht	Hoofdgerecht	Hoofdgerecht
			
Hoofdgerecht	Hoofdgerecht	Hoofdgerecht	Hoofdgerecht



Hoofdgerecht



Hoofdgerecht



Hoofdgerecht



Hoofdgerecht



Hoofdgerecht



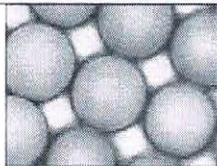
Hoofdgerecht



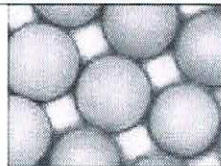
Hoofdgerecht



Hoofdgerecht



Hoofdgerecht



Hoofdgerecht



Hoofdgerecht



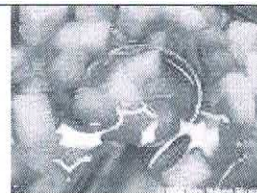
Hoofdgerecht



Hoofdgerecht



Hoofdgerecht



Nagerecht



Nagerecht



Nagerecht



Nagerecht



Nagerecht



Nagerecht



Nagerecht



Nagerecht



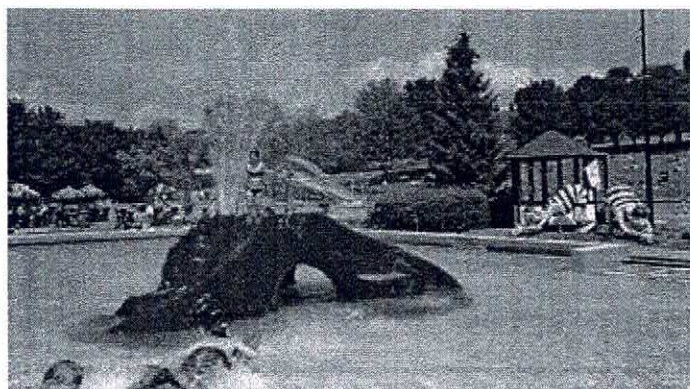
Nagerecht



Nagerecht

Vrijdag	10.00 – 21.00
Zaterdag / Zondag	10.00 – 18.00

De buitenbaden	
Periode	tot 14 september
bij goed weer	10.00-18.00
Van 14 september t/m 3 oktober tijdens Reguliere openingstijden tot 18:00u	



Subtropisch Zwemparadijs Mosaqua

Landsraderweg 11
6271 NT Gulpen

Telefoon

tel.: +31 (0)43-4507400 (kassa)
tel.: +31 (0)43-4507413 (administratie)
fax: +31 (0)43-4507411

Openingstijden Recreatief zwemmen



► VANAF WOENSDAG 17 DECEMBER ZIJN WIJ WEER VOLLEDIG GEOPEND !

- Van 20 december 2008 t/m 4 januari 2009 zijn wij volgens Openingstijden vakanties geopend

Openingstijden tijdens vakanties	
Maandag / Donderdag	10.00 – 22.00
Vrijdag	10.00 – 21.00
Zaterdag / Zondag	10.00 – 18.00

- De reguliere openingstijden (buiten vakantieperiodes) zijn als volgt:

Iedere donderdag is het 25 meterbad i.v.m. doelgroepzwemmen bezet tot 21:00u (m.u.v. de maanden juli en augustus)

Reguliere Openingstijden	
Maandag / Dinsdag	19.00 – 22.00
Woensdag	14.00 – 22.00
Donderdag	19.00 – 22.00