Zomerkamp 2012

JUNGLE BOEK:

DE VLOEK VAN DE GOUDEN TOTEM!

Blokhut "De Boshut"
Meerhoven

Belangrijke informatie

Belangrijke nummers:

Blokhut:
scouting burgemeester welschen
sliffertsestraat 43 Eindhoven

Politie
geen spoed wel politie
0900-8844

Brandweer kazerne
040-253-33-33

Alarmnummer
112

Huisartsen

Pcmm Beelen

Kapelstraat-noord 134
5502 CE Veldhoven
040-253 30 88

P schats
nijlandlaan 63
5505 PB veldhoven
040-254 43 44
040-253 26 60

A willemse
windmolen 2
5503 VX veldhoven
040-253 24 50
spoedlijn 040-254 33 93

Huiartsenpost veldhoven
de run 4600
5504 DB
0900 123 20 24

Heemstra en horstman
ligt 61a
5503 CA veldhoven
040-254 99 76

Mc hoeks
kerkakkerstraat 150
5504 gs veldhoven
040-253 45 02
spoed 040-255 35 29

Rpf houppermans
de scheerder 27
5506 BK veldhoven
040-253 17 90

Huisartsenpost zuidoost brabant
0900 8861

Telefoonnummers Leiding

Bart k

Koen B

Eric v D

Jeffrey T

Kookstaf:

Ledenlijst

	Naam	Straat	Postcode	Woonplaats	Geboortedatum	bijzonderheden
1				Riethoven	??-??-????	-
2				Riethoven	??-??-????	-
3	Etc.					
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						

<u>Wat neemt een welp mee op zomerkamp:</u>

- *themakleding (jungle)*
- *compleet uniform*

- *kampkleding (broek, trui, shirt e.d.)*
- *voldoende ondergoed en sokken*
  (voor elke dag een schone)
- *toiletartikelen (zeep, tandpasta e.d.)*
- *handdoeken (3x), washandjes (5x)*
- *zwemkleding*
- *slaapzak*
- *matrasje (geen luchtbed)*
- *pyjama*
- *theedoek*
- *bord, mok en bestek*
- *zitkussen*
- *plastic zakken voor vuile kleding*
- *regenkleding en laarzen*
- *goede wandelschoenen*
- *rugzakje*
- *zaklamp*
- *knuffelbeest*
- *fiets*
- *geen mobiele telefoon!*

eventueel:

- *Stripboek(en)*
- *rimboeboek (verkrijgbaar bij de scoutshop)*

Ervaring van vorige kampen leerde ons dat er veel welpen niet wisten wat ze precies meegenomen hadden. Wilt u daarom samen met uw zoon zijn tas inpakken? (Vergeet niet alle kledingstukken van een naam te voorzien.)

De kampkosten bedragen dit jaar € 100,- We willen graag dat u dit bedrag overgemaakt heeft op rekening 1438.05.894 t.n.v. [Estas riethoven.] onder vermelding van ***Zomerkamp 2012, Naam zoon/dochter***

Algemene informatie voor de leiding

Adressen en gegevens van Zwembad

Programma zomerkamp 2012

Vrijdag 03 augustus

spullen alvast op de aanhangers gooien zodat we direct aan kunnen rijden
denk aan zeilen ivm slecht weer!!!

Zaterdag 04 augustus

12:00 uur Kunnen we al in de blokhut. De leiding versiert de blokhut en zet alles klaar.

1. eigen spullen neerleggen in het leiding lokaal
2.
3. keuken inrichten
4. Poster/kartonnen van jungleboek ophangen
5. totempaal
6. beginnen aan het apenspel (hulptroepen van andere leden, pivos etc.)
7.

14:30 uur De kinderen worden door de ouders gebracht.
De kinderen mogen met hulp van de ouders de bedden klaarleggen.
Ouders hebben de gelegenheid om vragen te stellen en om de blokhut te bekijken.

15:00 uur

We gaan een echte boomhut bouwen! Want in de jungle kun je natuurlijk niet op de grond slapen. of een plataue waar we een tent op kunnen zetten. er zijn hamers pallets

17:30 uur Eten en Corvee (iedere heeft een eigen groep en loopt de hele week met deze groep mee

19:00 uur Bah-bon. Ook mogen de teams een teamnaam verzinnen en een vlag en hoofddoek maken met behulp van textielstiften en/of aardappel stempel.

19:30 uur Zijn de kinderen lief doen kunnen we nog jungleboek kijken. Dan zit iedereen in het verhaal (inclusief de leiding)

21:00 uur Smokkelspel. In het midden van een rechthoekig bosperceel zit een leiding bij een lamp. Ieder team start aan 1 kant van het perceel. Ze krijgen een breaklichtje, maar die is nog niet aan. Ze moeten ongezien langs de tikkers (leiding die afschijnt met zaklamp). Ze moeten dus goed sluipen en verstoppen. Als ze bij het middenpunt zijn dan mogen ze het lichtjes breken. Ben je afgetikt dan moeten ze het lichtje inleveren en terug lopen en opnieuw proberen. De winnaar is degene die de meeste breaklichtjes bij het middenpunt heeft gebracht.

22:00 uur Na het spel Kampvuur en de afgematte kinderen naar bed. om 22:30 voordat de kinderen naar bed toe gaan zien ze????????????? (nog in te vullen)

Benodigdheden:

- Versiering voor de blokhut, muurschildering en andere versiering
- Papier en stiften voor bahbonnen.
- sisaltouw
- pionierhout en touwen voor apenspel
- hamers spijkers
- Heel veel pallet hout! (pim)
- Breaklichtjes
- grote gaslamp en zaklampen voor leiding

Boodschappenlijst zaterdag

o _____
o _____
o _____

Zondag 05 augustus

8:00 uur	opstaan en ontbijten en corvee
10:00 uur	**?**
12:00 uur	lunchen en corvee
13:30 uur	grote jungle competitie
	water in een emmer, heen en weer rennen om te vullen gewicht naar beneden som op lossen. voor cijferslot. als laatse een coordinaat en een kaart waar een kist verstopt ligt.
16:30 uur	De veiling van de producten voor de hut. De volgende producten worden geveild; Pionierpaal, nachtlampje, kussen, doek/zeiltje, plankje, bord voor boven de deur.
17:30 uur	Eten en corvee.
19:00 uur	Fakkels maken met stokken, jute en kaarsen. Verder aan de boomhut werken.
20:30 uur	doolhofspel bij het kampvuur! 2 verschillende versies een makkelijke en een moeilijke. Zie bijlages. kinderen mogen zelf zeggen welke dat ze willen doen
22:30uur	kampvuur en naar bed

Benodigdheden

- O
- O jutte
- O kaarsvet
- O DOOLHOFSPEL dobbelstenen, blokjes papier,

Doolhofspel!

Uitleg bij de kaart

1. **Startpunt groepje 1**
   Vanaf dit punt start het eerste groepje
2. **Marktplaats**
   Je bent aangekomen in een grote ruimte met allemaal marktkraampjes waar een heleboel te koop is. (bedoeling uitleggen) Wat doe je?
   Op de markt is een heleboel te "koop". Het is alleen maar mogelijk om één ding tegelijk mee te nemen totdat datgene een keer gebruikt is. De terugweg naar de markt en de aanschaf van iets anders kost altijd één beurt. Daarna zijn ze weer een beurt kwijt om terug te komen waar ze gebleven waren.
   Verkrijgbaar:

Touw	Vergrootglas
Groente	Zwaard
Bijl	Vlees
Rioolwater	Potje pieren
Kippengaas	Pionierpaal

3. **Ravijn met valbrug**
   De gang wordt geblokkeerd door een ravijn van 10 meter breed waar een opgehaalde touwbrug overheen hangt.Door het dak van de groot kun je naar buiten kijken. De touwen zijn op geen enkele manier los te krijgen zodat de brug zakt. De afstand is ook te groot om te springen. Wat doe je?
   Oplossing: De touwen doorbranden met een op de markt gekocht vergrootglas.
4. **Hendel die deur opent**
   Je bent bij het einde van de gang en behalve een hendel in de muur is er niets te zien. Wat doe je?
   Deze hendel opent de deur bij 5.
5. **Gesloten deur**
   Je komt bij een gesloten deur, wat je ook probeert deze deur is op geen enkele manier open te krijgen.Wat doe je?
6. **Blinde mol**
   Aangekomen in deze ruimte wordt de doorgang verspert door een reusachtige blinde mol. Wat doe je?
   Door een spoor van pieren te leggen is het mogelijk om de mol het ravijn in te lokken.
7. **Lege ruimte met gesloten stalen deur**
   Je komt in een lege ruimte waarvan de andere uitgang is afgesloten door een grote stalen deur. Deze is op geen enkel manier open te krijgen. Wat doe je?
   Door gekcht rioolwater te drinken worden ze zo klein dat ze onder de deur door kunnen. Hierna is de "toverdrank" weer uitgewerkt. Aan de andere kant steekt de sleutel op de deur.

A. **Startpunt groepje 2**
   Vanaf dit punt start het tweede groepje
B. **Ruimte met handelaar**
   Je bent aangekomen in een ruimte met daarin een handelaar. Wat doe je?
   Bij de handelaar is een heleboel te "koop". Het is alleen maar mogelijk om één ding tegelijk mee te nemen totdat datgene een keer gebruikt is. De terugweg naar de handelaar en de aanschaf van iets anders kost altijd één beurt. Daarna zijn ze weer een beurt kwijt om terug te komen waar ze gebleven waren.

Verkrijgbaar:

Chloor	Vergrootglas
Lucifers	Zwaard
Bijl	Vlees
Verf (Zwart)	Potje pieren
Rotsblok	Pionierpaal

C. Ring die deur opent

Je bent aangekomen aan het einde van de gang. Op een ring in de grond na is de gang verder leeg. Wat doe je?

Als aan de ring in de grond getrokken wordt blijkt aan de ring een sleutel te hangen waarmee de gesloten deur van D geopend kan worden.

D. Gesloten deur

Je komt bij een gesloten deur, wat je ook probeert deze deur is op geen enkele manier open te krijgen.Wat doe je?

E. Ravijn

Je komt bij een ravijn van wel 10 meter breed. Springen is onmogelijk. Wat doe je?

Na aanschaf van een rotsblok en ze deze op de andere kant hebben gegooid brokkelt de andere kant zo af dat het ravijn op een veilige manier overgestoken kan worden.

F. Leeuw

De enige uitgang aan deze ruimte wordt afgesloten door een grote leeuw met horens. Je kunt niet om de leeuw heen. Wat doe je?

Het is de bedoeling dat de leeuw verslagen wordt door hem een stuk vergiftigd vlees (chloor) te geven. Beide moeten bij de handelaar gekocht worden.

G. Wit paard

In deze ruimte wordt je doorgang geblokkeerd door een gefrustreerd wit paard. Wat doe je?

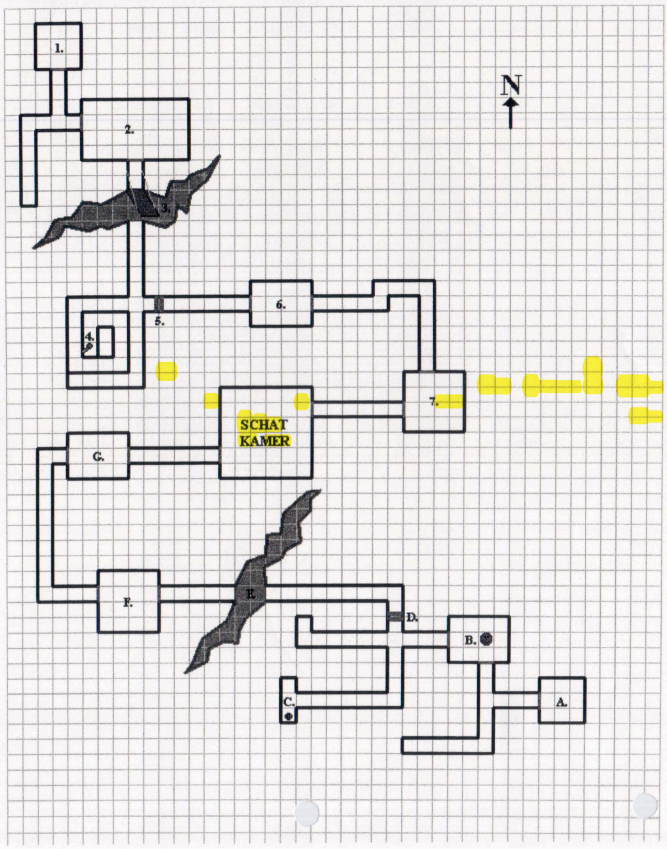
Dit paard wil eigenlijk een zebra zijn. Daarom is de enige manier om verder te kunnen is door het paard met zwarte verf strepen te geven.

Schatkamer

Degene die het eerst op dit punt aankomt is de winnaar van het spel en ontdekt de schat van…

Spelregels

-Het spel wordt altijd gespeeld met twee teams
-Door met een dobbelsteen te gooien wordt het aantal blokjes bepaald wat je vooruit mag
-Een deur beëindigd altijd de beurt hoeveel je ook gegooid hebt met je dobbelsteen.
-Een afgelegde weg mag in één keer afgelegd worden op de terugweg.
-Na de vraag wat doe je is de beurt altijd voorbij


1.
2.
3.
N
4.
5.
6.
7.
SCHAT
KAMER
G.
F.
E.
D.
B.
C.
A.

Doolhofspel:

Spelregels:

- Het spel wordt altijd gespeeld met twee teams.
- Door met een dobbelsteen te gooien wordt het aantal blokjes bepaald dat je vooruit mag.
- Een deur beëindigd altijd de beurt, hoeveel je ook gegooid hebt.
- Een afgelegde weg mag op de terugweg in één keer afgelegd worden.
- Na de vraag "wat doe je" is de beurt altijd voorbij.
- Na het proberen van een opdracht is je beurt voorbij, of deze nu gelukt is of niet.
- Allen de door de leiding gegeven antwoorden zijn goed, hoe slim, leuk of creatief eigen ideeën ook kunnen zijn.
- Gebruik je fantasie, alles kan.

Veel succes!!!!!!!!!

Uitleg bij de kaart:

1. ***Startpunt groepje 1:***
   Groepje 1 start vanaf aan de oostzijde zie je een grote glazen wand waardoor je het andere groepje ziet.
   Wat doe je.
2. ***De handelaar:***
   Je bent aangekomen in een ruimte waar een handelaar zit, de handelaar heeft het volgende voor je te koop:

Hamer	schroevendraaier
Ballonnen	rioolwater
pionier hout	super afwasmiddel
Magische macaroni	dropjes
lucifers	magische poedersuiker
tentharingen	touw
steen	

   Bij de handelaar is een heleboel "te koop". Je mag maximaal 3 dingen te gelijk mee nemen totdat datgene een keer is gebruikt. Je kunt de voorwerpen gecombineerd gebruiken. Je mag van elke plaats af direct terug naar de handelaar, dit kost je alleen één beurt. Ook kun je van de handelaar uit weer terug naar waar je gebleven was, ook dit kost weer één punt.
   Wat doe je
3. ***De rivier:***
   Je komt bij een brede rivier aan, deze rivier is 2 meter breed en te diep om door heen te lopen. Het water is te koud om in te zwemmen. Er staat ook een hele sterke stroming dus overzwemmen gaat niet.
   Wat doe je?
   Je pioniert een vlot van pionier hout en touwen, maar jullie net te zwaar en het vlot houd jullie niet, daardoor moet je nog een heleboel ballonnen aan je vlot knopen. Je vaart een stukje de rivier af en dan kom je plotseling een aanlegplaats tegen.
4. ***De aanlegplaats:***
   Je ziet een aanlegplaats, het water is in dit stuk van de rivier een stuk rustiger. Je kunt dus rustig aanlegen.
   wat doe je?
   Je legt hier aan en vandaaruit kun je je weg weer vervolgen, leg je niet aan en vaar je de rivier af kom je uiteindelijk weer uit op de plaats waar je je vlot ter water hebt gelaten, de stroming is nog steeds te sterk om er hier uit te kunnen.
5. **De spiegelkamer:**
   Je kijkt de ruimte rond en je ziet allemaal spiegels al deze spiegels zijn genummerd met nummers van 1 t/m 36 je ziet geen uitgang.
   Wat doe je?
   Je kunt de spiegels kapot gooien met een steen (de hamer blijkt af te breken) je mag echter alleen het zelfde aantal spiegels kapot slaat als het aantal stippen op de dobbelsteen. Per beurt mag je slechts één keer gooien. Achter spiegel nummer 28 zit een gang. Stukgeslagen spiegels kun je hier weegstrepen: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36

6. ***Code deur:***

Helaas wat je ook probeert deze deur gaat niet open als je goed kijkt zie je dat er een cijferslot op de deur zit. Je zal op een basis van mastermind achter moeten worden gekomen wat de 5-cijferige code van de deur is. Per beurt krijg je 1 kans om de code te kraken. Deze schrijf je op. Er zal dan gezegd worden of de cijfers in de code zitten (deze worden omcirkeld) en of de cijfers op de goede plaats staan (deze worden onderstreept).

Wat doe je:

De goede code om de deur te openen is: 56379

7. ***De dwerg met de magische bol:***

De enge deur van deze ruimte gaat niet open en zit een groot hangslot op. Er zit verder alleen nog maar een dwerg in de kamer. Hij zit midden in de kamer op de grond heel erg sip te kijken, de dwerg heeft een doorzichtige bal in zijn handen.

Wat doe je?

Als je wat van het magische poedersuiker over de doorzichtige bal van de dwerg gooit begint deze te gloeien en blijkt het een magische bal te zijn, hij begint te weven en rond te dwalen en de dwerg huppelt er vrolijk achterna. Op de plaats waar dwerg zat zie je nu een sleutel liggen, met deze sleutel kun je de deur openen.

8. ***De geheimzinnige kamer:***

In deze kamer is helemaal niets te zien. De enige deur in deze kamer krijg je met geen mogelijkheid open.

Wat doe je?

Deze deur is gewoonweg niet open te krijgen, hij kan alleen maar geopend worden vanaf de andere kant. De enige die hierbij kan is de andere groep. Je zult dus moeten wachten tot deze de deur opent. Dan kun je samen gaan beginnen aan het eindspel.

A. ***Startpunt groepje 2:***

Groepje 1 start vanaf aan de oostzijde zie je een grote glazen wand waardoor je het andere groepje ziet.

Wat doe je.

B. ***De handelaar:***

Je bent aangekomen in een ruimte waar een handelaar zit, de handelaar heeft het volgende voor je te koop:

Hamer	schroevendraaier
Ballonnen	rioolwater
pionier hout	super afwasmiddel
Magische macaroni	dropjes
lucifers	magische poedersuiker
tentharingen	touw
steen	

Bij de handelaar is een heleboel "te koop". Je mag maximaal 3 dingen te gelijk mee nemen totdat datgene een keer is gebruikt. Je kunt de voorwerpen gecombineerd gebruiken. Je mag van elke plaats af direct terug naar de handelaar, dit kost je alleen één beurt. Ook kun je van de handelaar uit weer terug naar waar je gebleven was, ook dit kost weer één punt.

C. De doodskisten:

In deze ruime staan 6 doodskisten die niet zomaar open gaan, verder zie je een deur maar ook deze krijg je niet open.

Wat doe je

Het is de bedoeling dat je de deksels van de doodskisten opent met behulp van een tentharing. 5 kisten zijn leeg in een kist zie je een geheime gang aan het hoofdeind. Het openen van elke kist kost je een beurt. In kist nummer 2 bevind zich de geheime gang.

Geopende kisten kun je hier wegstrepen: 1 2 3 4 5.

D. Het geheimekamertje:

Nadat je de geheime gang bent doorgelopen kom je nu in dit kamertje uit.

Wat doe je?

Je kunt deze kamer gewoon verlaten en het spel verder voordzetten.

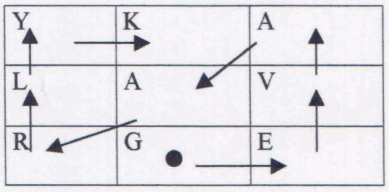
E. De magische vloertegels:

De deur van deze kamer gaat niet open op de grond zie je 9 tegels met letters.

Y	K	A
L	A	V
R	G	E

Wat doe je?

Je moet een woord vormen van de 9 letters. De letters zijn aaneengesloten. Iedereen moet tegelijk van tegel naar tegel worden gegaan om het woord te vormen. Het woord is GEVAARLYK



F. Het gat:

Midden in de gang zit plotseling een gat, het gat loopt van muur tot muur en is 2 meterlang, je kunt er niet overheen en niet langs af. Als je in het gat kijkt, zie je niets. Het gat is zo diep dat je de bodem niet eens ziet. Je hoort alleen een heel erg vreemd geluid.

Wat doe je?

Het geluid blijk een vliegend draakje te zijn, doormiddel van dropjes kun je het draakje naar boven lokken en als je het maar dropjes zat voert kun je op zijn rug naar de andere kant van het gat vliegen.

G. Het skelet:

Op het moment dat je deze kamer binnen stapt voel je direct een ijzige kou. Verder zie je een deur maar voor die deur staat een skelet, deze blokkeert de doorgang en gaat niet voor je aan de kant.

Wat doe je?

Je haalt bij de handelaar een goed hoeveelheid rioolwater dit giet je over de grond, het bevriest vrijwel meteen, het skelet hoeft maar een beetje ter bewegen en hij glijd uit over het ijs. Door deze val breekt hij (bijna) al zijn botten en kun je rustig de deur openen.

H. De geheimzinnige kamer:

In deze kamer is helemaal niets te zien. De enige deur in deze kamer krijg je met geen mogelijkheid open.

Wat doe je?

Deze deur is gewoonweg niet open te krijgen, hij kan alleen maar geopend worden vanaf de andere kant. De enige die hierbij kan is de andere groep. Je zult dus moeten wachten tot deze de deur opent. Dan kun je samen gaan beginnen aan het eindspel

Eindspel

De bedoeling van het eindspel is dat groepen elkaar proberen te schieten met een van tevoren gekozen schietwapen. De groep die als eerste zorgt dat de tegenstander 0 punten heeft, heeft gewonnen.

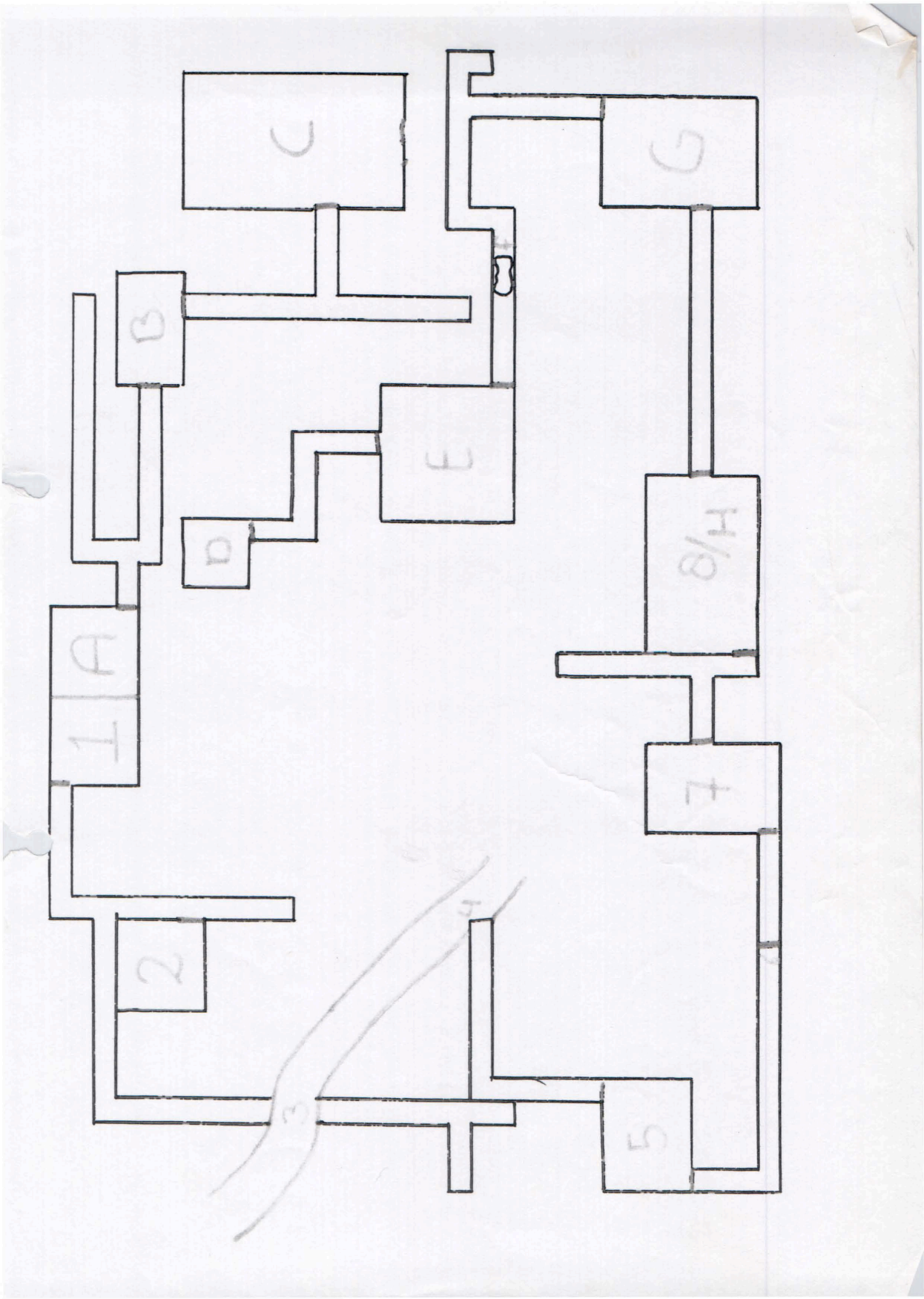
Elke groep krijgt 100 punten. De groep kan kiezen uit onderstaande schietwapens:

1. Pistool
2. Kruisboog
3. Bazooka
4. Geweer
5. Mitrailleur

Degene die al eerste in de kamer was, mag beginnen.
De groep kiest eerst een wapen. Per beurt mag er een ander wapen worden gekozen.
Daarna gaat de groep dobbelen. Het aantal ogen zegt niets over hoeveel punten de tegenstander kwijt zal raken. Er kunnen maximaal 10 punten per beurt kwijt worden geraakt.
De groepen zelf weten niet hoeveel punten ze bij een bepaald aantal ogen kwijt kunnen raken.

	Aantal ogen					
Schietwapens	***1***	***2***	***3***	***4***	***5***	***6***
Pistool	8	10	2	1	4	6
Kruisboog	1	8	10	6	2	4
Bazooka	6	4	8	10	1	2
Geweer	2	1	6	4	10	8
Mitrailleur	10	6	4	2	8	1

Y	K	A
L	A	V
R	G	E


C
B
A
1
D
E
2
3
4
G
H/8
7
5

Boodschappenlijst zondag

o _____
o _____
o _____

Maandag 06 augustus

8:00 uur Opstaan, ontbijten en corvee

10:00 uur Slag om de bavianentempel. Dit spel wordt in het bos gespeeld en het bosperceel wordt in twee gedeeld door een rivier of water. Dit is voor een extra spel effect. Het winnende team krijgt een stuk schatkaart. Het verliezende team kan als nog een schatkaart winnen door het sponzenspel te spelen (uitleg zie onder slag om bavianentempel).

- 4 spelborden (of 2 als je in één ploeg speelt) met lege vakjes (met de rijen genummerd van 1 tot … en de kolommen van a tot …)
- per ploeg schrijfgerei, spade, plan waarop aangeduid staat waar de schat verborgen zit (slechts 1 plan is het juiste)
- enkele sleuteltjes (minstens 4 waarvan slechts 1 het juiste)
- 1 schat (met bijvoorbeeld het vieruurtje in) in een schatkist die afgesloten kan worden met een slot (eventueel een hangslot of fietsslot)
- per speler een piratenhoofddoek (als er 2 ploegen zijn: hoofddoeken in 2 kleuren)

doel

Zo snel mogelijk te weten komen waar het sleuteltje, de spade en het plan met de schat verborgen zitten om zo de schat te kunnen zoeken en op te graven.

speluitleg

In twee ploegen:
Elke ploeg heeft 2 kaarten met lege vakjes. Een kaart mag de andere ploeg niet zien. Die dient om hun voorwerpen aan te duiden. De andere kaart mag de andere ploeg wel zien. Daarop wordt aangeduid waar de andere ploeg een gok heeft gedaan.
Vooraf wordt afgesproken hoeveel voorwerpen iedere ploeg op zijn eigen kaart mag aanduiden (bijvoorbeeld 3 sleuteltjes: 3 keer een rij van 3 vakjes, 2 plannen: 2 keer een vierkant van 9 vakjes, 1 schopje: 5 vakjes op rij). Dit doen ze in hun eigen schuilplaats. Tijdens het spel blijft best een begeleider bij de kaarten in elk kamp.
Als het startsignaal gegeven wordt, vertrekt elke ploeg vanuit het eigen kamp. Ze proberen iemand van de andere groep te tikken en gaan dan tegen elkaar kampen, bijvoorbeeld elkaars hoofddoek afpakken. Wie verliest, geeft zijn hoofddoek af en gaat samen met de winnaar naar het kamp van de verliezer. Daar mag de winnaar een gok wagen (hij noemt een cijfer-letter combinatie van een vakje) en het vakje aankruisen op de lege kaart. Als er een voorwerp is geraakt, wordt dit gemeld. De speler kan dit extra aanduiden door het vakje te omcirkelen. Daarna geeft hij de hoofddoek terug. Zolang de winnaar de hoofddoek van de verliezer heeft, kan hij niet getikt worden. Eens teruggegeven, moet hij maken dat hij wegkomt.
Als een ploeg alle voorwerpen gevonden heeft, krijgen ze een écht plan, échte sleuteltjes en een écht schopje. Ze mogen nu de plaats waar de schat verborgen zit, zoeken.
Wie heeft het juiste plan, wie het juiste sleuteltje en wie kan de schat het snelst opgraven? Mogelijk moet er samengewerkt worden tussen de 2 ploegen.
De schat kan je best niet verstoppen in het bos, maar aan de rand ervan of vlakbij de lokalen (graven in het bos màg immers niet).

In één ploeg:
De oude zeeroverkapitein-met-wroeging kan zelf ook meedoen met het spel. Hij heeft dan nog wel enkele helpers nodig als tikker. De spelers krijgen ook weer elk een hoofddoek en vertrekken vanuit hun kamp naar de schuilplaats van de oude zeeroverkapitein. Hij heeft de kaart waarop de verstopte voorwerpen (één of meerdere sleuteltjes, een plan, een schopje) staan aangeduid. De kaart met lege vakjes waarop ze zelf kunnen gokken, ligt in het eigen kamp. Vooraf wordt er gezegd hoeveel voorwerpen er zijn en uit hoeveel vakjes ze bestaan.
Onderweg schuilen er echter veel gevaren. De dappere spelers kunnen hun hoofddoek kwijtraken aan een van de piraten. Ze moeten dan terug naar hun eigen kamp om een nieuwe te halen. Zonder hoofddoek kan je namelijk niet komen bij een echte zeeroverkapitein (dat getuigt van weinig respect). Wie tot bij de kapitein raakt mét hoofddoek, mag een gok doen. De kapitein vertelt dan of het juist is of niet. Wanneer juist geraden werd, schrijft de kapitein de cijfer- en lettercombinatie vooraan op de hoofddoek, die ze niet mogen afdekken. Zo moeten ze terugsluipen naar het eigen kamp zonder door helperpiraten gezien te worden.
Als alle voorwerpen gevonden zijn, krijgen ze van de zeeroverkapitein de échte voorwerpen en gaan ze samen de schat zoeken.

Sponzenspel

Team A moet een parcours afleggen met een dienblad met bekertjes water. Team B mag team A met sponzen bekogelen. Team A moet na 5 minuten een bepaalde hoeveelheid water hebben en dan krijgen ze alsnog een stuk schatkaart.

12:00 uur Picknicken in het bos.

13:30 uur Spellencircuit

1. Er is 1 vierkant afgezet in los zand. In het losse zand liggen 2 verschillende kleuren munten verstopt. Ieder team heeft zijn eigen kleur. Het is de bedoeling om binnen 3 minuten zoveel mogelijk munten te zoeken van hun eigen kleur.
2. Rivierspel, over de rivier is een touwgespannen. Ieder team krijgt 4 palen, 4 touwen en een vrachtwagenband. Ieder team moet een vlot bouwen. Er mogen maar 2 kinderen op 1 vlot. Ze moeten zo snel mogelijk alle teamleden naar de overkant brengen door zich via het touw voort te trekken.
3. water estafette (71 noord)
4. 2 ijsblokken met een sleutel erin. Deze sleutels passen op een kistje waar een stukje van de schatkaart in zit. Ieder team krijgt 3 lucifers en een waxinelichtje. Ieder team moet zo snel mogelijk de sleutel uit het ijs krijgen, maar de ijsklomp mag niet gebroken worden. Welk team krijgt als eerste de schatkaart uit het kistje.

17:00 uur Eten en corvee.

19:00 uur Even aan de boomhutten werken. En douchen.

20:00 uur Kaart maken voor naar huis.

20:30 uur Een houten beker (bamboo?) en/of naambordje versieren doormiddel van hout branden (spijker in houten en in vuur houten)

22: 00 uur Kampvuur en naar bed.

Benodigdheden:

- O
- O
- O
- O
- O
- O
- O
- O

Boodschappenlijst maandag

o _____
o _____
o _____

Dinsdag 07 augusts

8:00 uur opstaan ontbijt corvee

10:00 uur hangmatten maken.

12:00 uur Lunch

13:30 uur Geld verdienen om diner aan te kleden. spel? ze krijgen x geld om eten in te kopen.

17:00 uur Koken beginnen. Uitnodigen leiding die komen jureren.

18:00 uur

19:00 uur

20:00 uur Bosspel. **Asielzoekertje**

Materiaal:

- een trommel of een ander alarm-achtig instrument, en veel dingen die in de weg kunnen staan: stoelen, tafels, koordjes met bestek aan, …

Uitleg: Kleine activiteit

1) Verzamel je leden achter een draad aan één kant van het lokaal. Leg uit dat zij in een koud oorlogsland zonder eten wonen, en dat het in jouw land zonnig is, en elke dag vakantie met een gratis ijsje voor iedereen (of zoiets). Zij moeten proberen om met de hele groep aan de andere kant van het lokaal te raken, maar zonder enig geluid te maken. Jij zit met je ogen toe in het midden en slaat op je trom van zodra je iets hoort. Dan moet de hele groep terug en opnieuw proberen.

2) Als de overtocht één keer gelukt is, stel je het lokaal vol hinderdingen, die het je leden bemoeilijken om aan de overkant te raken. Jijzelf blijft alarm slaan, maar ziet al eens iets meer door de vingers.

3) Als ook dit weer lukt, geef je enkele leden een handicap: één heeft een lamme arm, een ander is blind geworden, een derde kan niet meer stappen van de ouderdom. Lukt het de groep ook nu nog om over te raken zonder lawaai?

4) Je kan je leden achteraf vragen stellen die hun eigen belevenissen verbreden tot 'het maatschappelijke plan'.

- Herkennen ze de situatie ergens van?
- Zijn er landen die leuker zijn dan andere?
- Heeft iemand al eens een andere ervaring gehad waarin hij/zij ergens binnen wou, maar niet mocht?

vlaggen-bosspel

Je verdeelt de groep in 2 ploegen, geeft hen allemaal een leven (bvb kroonkurken of speelkaarten) en laat hen een kamp maken in het bos. In het bos hang je (best op voorhand) vlagjes in twee verschillende kleuren. Wanneer de kampen gebouwd zijn, geef je een fluitsignaal om het spel te starten.

De bedoeling is nu om zoveel mogelijk vlagjes te verzamelen (iedere ploeg moet uiteraard een andere kleur verzamelen) en naar hun kamp brengen. Natuurlijk kan dit niet zomaar! In het bos lopen twee boemannen (2 leid(st)ers) rond die de kinderen moeten tikken. Als dit gebeurt, moeten ze hun leven afgeven en eventueel een vlag als ze dat in hun bezit hebben. Die vlagjes kunnen dan weer opgehangen worden om het spel draaiende te houden.

Om een nieuw leven te krijgen, moeten de kinderen naar een centrale post komen bij een leid(st)er en een opdrachtje uitvoeren. Deze opdrachtjes kunnen zijn:

- 5 verschillende insecten verzamelen
- 10 soorten bladeren verzamelen
- het alfabet achterstevoren opzeggen enz...

Om valspelen te vermijden kan je bijvoorbeeld afspreken dat wanneer iemand getikt wordt die geen leven bij zich heeft, de gehele ploeg van die persoon, al zijn vlagjes moet afgeven en een groepsopdracht moet uitvoeren. Deze opdrachten zijn bvb:

- een parcour foutloos afleggen (bvb over een beek)
- een levende piramide bouwen
- een 3D-constructie maken met materiaal uit het bos

21:30 uur Kampvuur en naar bed.

Eilandraad; de kinderen mogen stemmen op degene die het beste heeft gedaan die dag (beste gekookt, mee gedaan, corvee gedaan, iemand getroost etc.) De winnaar krijgt een veer, de veren worden verzamelt op een centraal punt (tooi, totem of verzamel doos/ zak). Aan het einde van deweek wordt geteld wie de meeste veren heeft, hij/zij krijgt een totem.

Benodigdheden:

O
O
O
O
O
O
O
O
O
O
O
O
O
O
O
O
O
O
O
O
O
O

Boodschappenlijst dinsdag

o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____

o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____
o _____

Woensdag 08 augustus

8:00 uur Opstaan, ontbijten en tenten afbreken.

10:00 uur

Spel 1: **kippenkoers**

Speluitleg
Een heerlijk waterspelletje, waar vooral de leider soms krom ligt van het lachen!

De leden moeten ergens een PET-fles vullen met water, en ze dan tussen hun knieën stoppen. Zo, met de fles tussen hun knieën en zonder ze aan te raken, moeten ze een parcours afleggen (hou het simpel). Aan het eind van het parcours moeten ze de fles leeggieten zonder hun handen te gebruiken! De ploeg die het eerst een bepaalde hoeveelheid water heeft overgebracht wint!

Spel 2:
Een parcours uitzetten met draden aan de draden hangen belletjes/ bierdoppetjes. De kinderen moeten zo snel mogelijk door het parcours komen, maar er mag maar 3 keer een belletje rinkelen anders moeten ze opnieuw beginnen. Welk team bereikt het snelste de eindstreep.

Spel 3:
Ballon prikken. De kinderen staan achter een lijn met een opgeblazen ballon. Op het startsignaal mogen de kinderen naar de overkant rennen, maar onderweg is een leiding die de ballon probeert kapot te prikken. Is de ballon kapot dan moeten ze opnieuw proberen. Bereiken ze de overkant dan krijgen ze een snoepje. Welk team heeft na 5 minuten de meeste snoepjes verdient.

Spel 4:
Touwestafette. De kinderen staan achter een lijn aan de overkant ligt een voorwerp. Het eerste rent met een stukje touw naar het voorwerp en knoopt het touwtje eraan en rent weer terug. Het volgende kind is aan de beurt en rent ook weer met een stukje touw naar het voorwerp en bind het touwtje aan het andere touwtje vast enz. enz. Als het touw lang genoeg is en de lijn bereikt mogen de kinderen het voorwerp binnen halen. Welk team heeft de snelste tijd.

12:00 uur Lunchen

13:30 uur Zwemmen bij ???? eckerman, witven met goed weer,

18:00 uur Friet eten (de kinderen mogen op een tafelkleed bord tekenen en van de tafel eten)

19:00 uur bezoekers avond voor de leiding en bestuur.

19:30 uur Kimspelen; voelen, proeven, ruiken, onthouden.

Sausen twister; Op een zeil worden cirkel gemaakt van mayonaise, curry, mosterd en appelmoes, net als op een zeil bij twister. Een leiding zegt wat de kinderen moeten doen (linkerhand op mayonaise, rechter voet op curry etc.) Wie is de beste in sausen twister.

21: 00 uur avond spel!

22:00 uur Kampvuur en naar bed.

Het blijf-wakkerspel; de kinderen krijgen een steen in de hand. Ze liggen in een hangmat met de hand buiten de hangmat, onder hand staat een pan. De kinderen moeten proberen zo lang mogelijk wakker te blijven. Als de kinderen in slaap vallen laten ze de steen vallen en zijn ze af. Wie blijft als langste wakker?

Benodigdheden.

- O
- O
- O
- O
- O
- O
- O
- O
- O

Boodschappenlijst woensdag

o _____
o _____
o _____

Donderdag 09 augustus

8:00 uur	Opstaan, ontbijten en corvee.
10:00 uur	Het eten-zoekspel De kinderen moeten in het bos eten zoeken. Ieder team heeft een eigen kleur, het eten is gemarkeerd met hun eigen kleur. Het volgende staat op het menu: Groentesoep (wortels, prei, erwten, bloemkool, gehaktballetjes, knolselderij, peterselie, bouillon, vermicelli) Aardappels poffen bieslookkaas (saus voor de aardappels) Hele kip kookpudding slagroom/ klopklop aluminiumfolie pannen magnesiumstick spiesen (blokhut) De leiding gaat proberen vis te bakken in kampvuur (Jeffrey)
12:00 uur	Lunchen en corvee. Creatief met je boterham, de kinderen mogen met kaas, komkommer, tomaat, paprika, augurk, ham, etc. de boterham beleggen en figuren maken (huisje, trein etc.)
13:30 uur	Start koken op kampvuur.
17:00 uur	Eten en corvee.
19:00 uur	
20:00 uur	
22:00 uur	Kampvuur en naar bed. De oudste Esta's mogen langer opblijven en krijgen chips en Shandy.

Benodigdheden

- O
- O
- O
- O
- O

Boodschappenlijst donderdag

o _____
o _____
o _____

Vrijdag 10 augustus

8:00 uur	Opstaan, ontbijten en corvee.
10:00 uur	spullen opruimen en bagage inpakken
11:00 uur	ontgroening voorbereiden (en start afgroenen van leden?) Koen gaan met de oudste kinderen naar de winkel om de laatste boodschappen voor het kamp te halen. Zij mogen de spullen voor de barbecue gaan halen.
13:00 uur	lunchen en corvee
14:00 uur	De barbecue klaar maken, vlees op schalen, groente snijden, tafeldekken etc.
16:00 uur	Ontvangst van de ouders en broertjes en zusjes.
16:30 uur	Start barbecue, praatje over het kamp, foto's kijken, officieel afscheid van de oudste.
19:00 uur	De kinderen gaan naar huis. En de leiding mag alles gaan opruimen en dan lekker relaxen bij het kampvuur met een pilsje

Benodigdheden

Groene zeep
eieren
verf en kwasten
zeil
touw
etc. benodigdheden ontgroening
barbecue
laptop
beamer
verlengkabels
diascherm
afscheidcadeaus voor de oudste

Zaterdag 5 september

Opstaan, ontbijten, opruimen en poetsen en voor 12:00 uur a 13:00 uur uit de blokhut

Slecht weer programma's

1. Film kijken
2. Casino avond
3. lego/domino
4. Verven
5. kwartet in het donker
6. kouske trap

Boodschappenlijst vrijdag

o _____
o _____
o _____

Kosten voor het eten voor ?? personen

(9 kinderen en 5 volwassenen?)

tussendoortjes

ranja	€ 0,75 p.fl.	(1 fles voor 50 bekers)
snoep	€ 1,40 p. z.	
chocolademelk	€ 0,69 p.p.	(1 pak voor 5 personen)
peperkoek	€ 0,39	(1 peperkoek voor 20 personen)
fruit	€ 2,50 p. 20p.	(appels en bananen)
nootjes	€ 1,60 p.z.	(1 zak per avond)
Zak chips	€ 0,75 p.z.	(1 zak per avond)
Fris	€ 0,60 p.fl.	
Bier	€ 8,00 p. kr.	
Brinky	€ 0,99 p. 10 st.	
Uitdeelzak chips	€ 3,19 p. 24 st.	
Kinderbox ijs	€ 1,99 p. 9 st.	

Ontbijt

Brood	€ 0,95 p.st.	('s morgens gemiddeld 2 sneeën per persoon, 1 brood 24 sneeën)
boter	€ 0,45	(ongeveer 3 a 4 pakjes voor 1 week)
pasta	€ 1,09	(ongeveer 2 voor 1 week)
hagelslag	€ 1,29	(ongeveer 2 pakken voor 1 week)
jam	€ 0,89	(ongveer 2 potten voor 1 week)
kaas	€ 4,- p. kl	(1 kilo voor 4 maaltijden)
ham	€ 0,76	(1 pakje per maaltijd)
boterhamworst	€ 0,45	(1 pakje per maaltijd)
thee	€ 0,40	(1 doos voor de hele week)
koffie	€ 2,00	(2 pakken voor de hele week)
melk	€ 0,35	(1 pak voor 5 personen)
suiker	€ 0,85 1 kilo	(1 pak voor de hele week)

Lunch

Brood	€ 0,95	('s middags gemiddeld 4 sneeën per persoon, 1 brood 24 sneeën)
kaas	€ 4,00	(1 kilo voor 4 maaltijden)
ham	€ 0,76	(1 pakje per maaltijd)
boterhamworst	€ 0,45	(1 pakje per maaltijd)

avondeten

soep	€ 0,95 p. bl.	(1 blik voor 5 personen)
aardappels	€ 2,50 p. 20 p.	(2 aardappels per peroon) (2,5 kilo voor 9 pers)
groente	€ 1,00 p.bl.	(1 blik voor 5 personen) (verse groente € 6,00 voor 20 p.)
vlees	€ 7,55 gem.p.m.	

(minute steak € 3,50 p. 6 st./ kipfilet € 3,55 p 6 p./ gehakt €1,99 per 500 gr. / worst € 1,69 p 5 st.)

bakboter	€ 0,39	1 pakje
toet	€ 0,95 p.p	(1 pak voor 5 personen)

barbecue

frikadel	€ 1,79 p. 20 st.	
hamburger	€ 1,59 p. 12 st.	
speklap	€ 2,39 p. 4 st.	
mayo	€ 0,99 p. fl.	
curry	€ 2,19 p.fl.	
huzarensalade	€ 9,00	
Salade	€ 4,50	
stokbrood	€ 0,79	(1 brood voor 5 personen)
kruidenboter	€ 1,60	
cocktailsaus	€ 2,00 p.fl.	

Pannekoeken

bloem	€ 0,40	(1 pak voor de hele groep)
eieren	€ 0,10 p.st.	(15 stuks voor de groep)
melk	€ 0,35	(3 pakken voor de hele groep

stroop	€ 1,24	1 fles
poedersuiker	€ 0,65	1 fles
bakboter	€ 0,39	1 pakje

frietjes bakken

frikadellen	€ 1,79	(per 20 stuks)
kroket	€ 1,49	(per 8 stuks)
Knakworst	€ 0,79 p.blik	
frietjes	€ 3,40	(5 kilo voor 20 personen)
appelmoes	€ 0,49p.pot	(2 potten)

Diversen

wc papier	€ 2,99 p. 10 rollen
Vuilniszakken	€ 1,29
afwasmiddel	€ 0,75
Poetsmiddel	€ 1,19
wc eend	€ 0,59

Totaal per week

6 x ontbijt =	€ 8,50 x 6 = € 51,00
6 x lunch =	€ 9,50 x 6 = € 57,00
7 x avondeten	€ 171,- tot € 200,-

(friet € 11,48, Pannekoek € 5,50, BBQ € 65,-, Gewoon € 25,- , Gewoon €25,-, Macaroni € 20,-, Nasi € 20,-)

snoep per week	€ 5,60
ranja per week	€ 5,25
kampvuur	€ 5,10
tussendoortjes	€ 14,19
Bier en chips	€ 35,80
Diversen	€ 17,50
Extra geld	€ 75,-
zwemmen	€ 53,-
Huur blokhut	€ 750?,-

Totaal € 1119,44

Kampgeld ?? x € 100,- = € ???,-