

Austerlitz zomerkamp. ▲
kastanjeveld



14 mensen 10 kinderen 4 volwassenen

Staf:

Willem











Koen











Hanneke




Jeffrey

Leden:

									
A	B	C	Ch	D	E	Ae	Eo	F	G
aurek	besh	cresh	cherek	dorn	esk	enth	onith	forn	grek

									
H	I	J	K	Kh	L	M	N	Ng	O
herf	isk	jenth	krill	krenth	leth	mern	nern	nen	osk

									
Oo	P	Q	R	S	Sh	T	Th	U	V
orenth	peth	qek	resh	senth	shen	trill	thesh	usk	vev

									
W	X	Y	Z	,	.	?	!	:	;
wesk	xesh	yirt	zerek	,	.	?	!	:	;

								
-	/	'	'	“	”	()	credits

Moordspel/ gotcha,

Iedere dag worden er namen uit de hoed getrokken en een opdracht hoe de opdracht uitgevoerd moet worden

Wordt je gespot tijdens de daad geef je je briefjes aan de getuigen.

Lukt je moord neem je de briefjes van je slachtoffer en boer je de volgende moord uit die hij gepland had,

Eerste dag simpel bv met waterpistooltjes, tweede dag bv, das stelen, tandenborstel stelen, iemand een woord laten zeggen etc.
obelisk stelen.

Regels obelisk

Elke dag nieuwe telling.

Obelisk dien je ten alle tijden bij je te hebben.

Stelen mag maar moet ongezien! Word je gesnapt dan geef je de gestolen obelisk terug.

Laat je je obelisk onbeheerd achter en is deze naderhand weg dan is dit eigen schuld.

Wees alert.

De grote pharoahs doen ook individueel mee om jullie scherp te houden.

Elke avond houden we een telling. Hierbij lever je de obelisks in waarna ze bij het slapen weer worden terug gegeven aan de juiste speler.

0 Obelisk = -1 punt (oplekken!)

1 Obelisk = 1 punt

2 Obelisk = 3 punten

3 Obelisk = 6 punten

4 Obelisk = 10 punten

De egyptenaar welke aan het eind van het kamp de meeste punten heeft krijgt de speciale obelisk

**Planning
TODO**

Tijd	Activiteit	Wie	Materiaal nodig
	- €100,-	Willem	
	Informatie formulier versturen	Koen & Hanneke	
	Gezondheidsformulier versturen	Koen & Hanneke	
	beltegoed regelen voor mobiels	Willem	
	lintjes bestellen.	Jeffrey	
	rest kamp betalen.	Willem	
	bellen voor groepstickets trein	jeffrey	
	schriften voor kampkrant 3x	Willem	
	katoen touw praxis	Jeffrey	
	frame maken voor papier/ materiaal halen gaas is er alleen nog latjes voor de frames spijkers en nietjes specikuip meenemen spijkers en hamer		
	groepstickets bestellen?? voor heenreis	Hanneke en jeffrey	
	oud papier	willem	
	grote pannen magazijn, Checken of we industrie branders hebben Grondboor		
	dingen printen voor het vertrek kartonnen dozen		

Vrijdag 23 Juli

Tijd	Activiteit	Wie	Materiaal nodig
middag			
19:00 - 20:00	aanhangers volladen aanhangers aanwezig: Pim (groot), Koen (klein), jeffrey (klein)		

Zaterdag 24 Juli

Tijd	Activiteit	Wie	Materiaal nodig
10:00	Verzamelen kerkplein Riethoven Groepsfoto		
10:25	<p>Vertrek richting eindhoven vanuit riethoven kerkplein. we taxiën met de autos naar het station. Hier worden de scouts op de trein gezet met hun tickets naar Zeist-driebergen zuid.</p> <p>Vanuit Driebergen Zeist moeten de scouts nog minimaal 1 uur lopen richting het terrein.</p> <p>Voor de wandeltocht krijgen de scouts een GPS mee. Deze moeten ze volgen om bij het terrein uit te komen.</p> <p>In de tussentijd rijden er twee-drie man naar utrecht met aanhangers om spullen te droppen van de kids.</p> <p>13:00 mogen we het terrein op.</p> <p>Meenemen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tassen/spullen kinderen - Pionierpalen welke we nodig achten - Kisten + touwenkisten - grondboor 	<p>hanneke en jeffrey met kids.</p> <p>jeffrey bellen → NS</p> <p>jeffrey</p> <p>Rest vd staf spullen droppen</p>	<p>GPS + coördinaat Austerlitz</p> <p>52°05'28.5"N 5°18'07.7"E</p> <p>52.091256, 5.302139</p>
15:00	Aankomst scouts op labelterrein Austerlitz		
15:30	Spullen weg leggen, tenten opzetten, kooktoestellen klaar zetten		
17:30	<p>Avondeten #1</p> <p>lekker broodje hamburger simpel</p> <p>iemand boodschappen doen tijdens opzetten</p>		
18:00	Corvee		
19:30	Inleiding richting thema voor de hele week; obelisk inleiden; gotcha inleiden gotcha dag 1: waterpistolen	obelisk → koen	
20:30	Op naar de piramide (spel). Wie is de Pharaoh van deze week?		
22:00	Kampvuur, slapen		

01:00	<p>nachtspel: dummie de mummie</p> <p>Na middernacht staat de mummie op uit zijn tombe></p> <p>De mummie (willem) is bekleed met zijn gewaaden)</p> <p>Duct tape met wc papier van 1,2,3 velletjes lang</p> <p>Je moet sluipen naar de mummie en een velletje er van af halen.</p> <p>Als de mummie helemaal is uitgekleeed is de mummie dood en veranderd in stof.</p> <p>moeilijke van 3 hangen aan de voorkant makkelijke van 1 en 2 op de achterkant.</p> <p>pakt de mummie je lever je je leven in en ga je terug naar de staf voor een nieuw leven.</p>		
-------	--	--	--

Zondag 25 Juli

Tijd	Activiteit	Wie	Materiaal nodig
09:00	OOO - opstaan, ontbijt, corvee		gotcha dag 1; waterpistolen
10:00	keukens opbouwen, vuurtje maken etc. kampterrein verder inrichten.		
11:00	bushcraft dag? zelf tondel maken katoen verkoelen etc. , met firesteel(voor de pros met vuursteen)		katoen touw, alu blikjes
12:00	eten. pizza in schoenendoos op kolen		dozen, genoeg alu folie alu visbakdingje, pizza materiaal
13:30	papier(us) maken		grote pan!
15:00	mini spelletjes lekker onzinnig, kinderfeestje? touw met waterballon, er onder zitten geblindoekt kijken wie er geraakt word of niet. Kijken hoeveel tijd dat er over is na het papier maken		
16:30	begin primitief koken kip vd spit, gepofte eerpel, maiskolf van vuur		spit benodigd van welpenkast?
19:00	maskers maken na het eten		vaseline, water, gips gips verband
20:00	spelletjes rondom het kampvuur; muziekquiz		
21:00	Op naar de piramide (spel). Wie is de Pharaoh van deze week?		
22:00			

Zelf papier maken.

De komende dagen gaan we proberen om zelf papier te maken. Het is de bedoeling dat jullie dit zoveel mogelijk zelfstandig doen zonder de hulp van de leiding.

Dit gaat ongeveer als volgt:

Dag 1: Kranten papier versnipperen tot hele kleine stukjes van maximaal 1 cm² .

Deze stop je samen met wat water en groene zeep in een ketel. Dit goedje gaan we boven het kampvuur een uurtje koken.

Tijdens het koken regelmatig roeren.

Daarna ketel van het vuur halen en laten afkoelen.

Dag 2: Papier mengsel schoon spoelen met veel water. Eventueel opnieuw koken en aflaten koelen en weer spoelen totdat het papier mengsel schoon is.

Dag 3: Papier weer spoelen en in een grote bak met water doen. Goed oproeren en mengen zodat het papiermengsel "oplost" in het water.

Met een zeef het papier mengsel uit de bak scheppen zodat er een dunlaagje papier op de zeef ligt. Op het laagje papier een doek leggen en deze voorzichtig aanduwen zodat het water er uit loopt. Op een tafel een droge doek neer leggen en de zeef voorzichtig omdraaien op deze doek. Laat het papier zo drogen.

Dag 4: Van het papier een stapel maken met telkens een doek tussen twee plaatjes. Deze stapel klemmen met een papier klem of anders iets zwaars op deze stapel zetten. Dag 5: Het papier is af en is klaar om op te schrijven.

Maandag 26 Juli Koen+ Hanneke

Tijd	Activiteit	Wie	Materiaal nodig
08:00	OOO - opstaan, ontbijt, corvee		
09:00	Hike 1 - langere route 15km richting vliegbasis soest (verlaten vliegveld waar je kan rondlopen) met nationaal militair museum	Koen	Kompas (3x) Kaarthoekmeter (3x) Tocht (3x) Hike regels (3x) Klembordjes (3x) gps 3x telefoon 3x
11:30	lunchpost		
12:00	Nationaal militair museum bezoeken? Kids+staf: 11,50 euro p.p. (groep +10 personen) scoutingtarief? 3,50 Speciaal tarief voor scoutinggroepen:Aanmelden via de website van het museum als klassenbezoek. Indien dit niet werkt dan melden bij de balie van het museum dat je via PBC het museum bezoekt. Er geldt dan een gereduceerd tarief van € 3,50 per kind, museumjaarkaart = gratis toegang		bellen
15:00	Teruglopen naar kampterrein via deel 2 van de hike (2-3 uur lopen)		
17:00/ 18:00	terugkomst op kampterrein		
19:00	Gemakkelijk avondeten, snel te bereiden/warm te maken pasta? gekookt door sjef jeff (zonder peper/sambal ;)		volkoren pasta (jinke)
19:30			
20:00	Op naar de piramide (spel). Wie is de Pharaoh van deze week?		
22:00	Wellicht nog avondspel		

Hike groepjes:

1. Ilse, Yinke, Rico
2. Evy, Koen, Isa, Nadja
3. Marijn, Jan, Pleun

Dinsdag 27 Juli Hanneke- Koen

Tijd	Activiteit	Wie	Materiaal nodig
09:00	OOC - opstaan, ontbijt, corvee		
10:00	Hike 2 - korte route - +/-11km	Koen	Kompas (3x) Kaarthoekmeter (3x) Tocht (3x) Hike regels (3x) Klembordjes (3x) telefoon 3x gps 3x
12:30	spellen rondom piramide en lunch		
13:30	teruglopen hike		
15:30	https://activiteitenbank.scouting.nl/component/k2/item/11141-bosspel-among-us		kringlopen nalopen voor puzzelspelletjes fluitjes (10)
18:00	Avondeten wat?		
19:00	Corvee		
20:00	Op naar de piramide (spel). Wie is de Pharaoh van deze week?		
21:00	Spellen rondom kampvuur; black stories? weerwolven, muziekquiz indien nog niet gedaan		
22:00			

Waarom / doel van de activiteit

Er zijn in feite twee teams (al is dit niet publiekelijk bekend, net als met weerwolven):

Imposers: willen alle spelers vermoorden (zeg maar de weerwolven). Als de imposer(s) met nog maar 1 speler over zijn hebben ze gewonnen.

Crewmates hebben als doel om de imposers uit te schakelen door ze tijdens vergaderingen weg te stemmen en/of alle taken te voltooien die ze tijdens de start van het spel als groep krijgen.

Beschrijving van de activiteit

Voor start spel

- Ieder kind zet de capuchon op en knoopt deze dicht, krijgt een kaartje met zijn/haar rol en een kaartje met zijn/haar taak;
- Verspreid over het bos zijn 4 posten en 1 hoofdpst (op kruising). Te herkennen aan een kaartje met nummer bij elke post. Vanaf de hoofdpst begint en eindigt het spel. Ook worden hier de vergaderingen gehouden. Hier liggen de kaartjes van de opdrachten.
- Iedere post neemt een gelijk aantal objecten mee voor de start van het spel. Iedere post zo ongeveer even veel objecten, beetje gelijkmatig verdeeld. Uit praktisch oogpunt (sjuwen) start elke ploeg bij een andere post. Zodra alle objecten/kinderen bij de juiste post staan start het spel en begint iedereen met alle opdrachten uit te voeren.

Moord

Crewmates moeten oppassen voor de (undercover) imposers die meedoen, ze kunnen vermoord worden.

- De imposer vermoord iemand door diegene onopvallend twee keer kort in de bovenarm te knijpen.
- Daarna gaat de crewmate op de grond zitten. Alle kinderen hebben een fluitje. Wanneer iemand jou ziet kan diegene ervoor kiezen om op zijn fluitje te blazen. Als je een fluitje hoort, ga je meefluiten tot je bij de hoofdpst bent, zo hoort iedereen snel dat er iets aan de hand is.
- Vervolgens komt iedereen dan naar de hoofdpst en wordt er overlegd en gestemd wie eruit moet.
- Wanneer er gefloten wordt voor een vermoorde crewmate, loopt de crewmate ook naar de hoofdpst.
- Als een scout een vermoeden heeft wie de imposter is, kan hij/zij naar de hoofdpst komen dan wordt er ook op een fluitje geblazen en vindt er ook een overleg en stemronde plaats.

Spelrondes

- Als er gefloten is verzamelt iedereen z.s.m. weer bij de hoofdpst.

- Een minuut later wordt er 2x gefloten door de leiding en start de vergadering.
- Hierbij hebben de kinderen kort om te overleggen wie verdacht is, waarna er 1x gefloten wordt.
- Daarna volgt de stemming door tegelijkertijd iemand anders aan te wijzen. Degene met de meeste stemmen is af. Daarna gaat het spel weer door.

Overige regels

- Kinderen mogen niets in het bos achterlaten, dus moeten altijd alle objecten meenemen van post naar post. Dit om te voorkomen dat we dingen kwijt raken. Uitzondering zijn de vijf onhandige objecten: kano, doodskist, ton, stoeptegel en pionierpaal. Die mogen (mits een beetje opvallend) blijven liggen in het bos, tijdens vergaderingen enzo.
- Kinderen die af zijn mogen rondlopen om te kijken of ze de imposter alsnog kunnen vinden. Ze mogen niet mee stemmen en moeten hun mond houden. Deze kinderen zijn te herkennen aan de muts die ze afgezet hebben. Kinderen die nog meespelen dragen wél een muts.
- Er doen ca 5 imposers mee.
- Kinderen mogen maar 1 object per persoon tegelijkertijd meenemen.

Opdrachten

Opdrachten mogen niet conflicteren met elkaar (anders kunnen ze niet allemaal tegelijk uitgevoerd worden). Er liggen opdrachten klaar op briefjes bij de hoofdpst. De hele groep moet ervoor zorgen dat deze opdrachten gedaan worden. Imposers doen mee, maar saboteren de boel en/of tikken ongezien mensen af. Per ronde zijn er nieuwe opdrachten en worden alle objecten gebruikt.

Hoofdpst

1. Laat bij de hoofdpst zien dat je '.....' 10x vanaf de grond tot boven je hoofd kan heffen.
2. Tigger 10 meter over het pad, laat dit bij de hoofdpst zien.
3. Verzamel cijfer 1 t/m 9 van gekleurd papier, maar neem bij elke post slechts 1 papiertje per keer mee. laat zien bij de hoofdpst
4. Breng een klapbank naar de hoofdpst
5. Verzamel de tekst 'CREWMATE' in gekleurd papier, maar neem bij elke post slechts 1 papiertje per keer mee. laat zien bij de hoofdpst
6. Schuif de elektroden op de rode en groene kabel naar de overkant bij de hoofdpst

Post 1

7. Breng de touwenkist naar post 1
8. Verzamel de tekst 'IMPOSTER' in gekleurd papier, maar neem bij elke post slechts 1 papiertje per keer mee. laat zien bij post 1
9. Maak een platte knoop bij post 1
10. Neem een kruiwagen, stop deze vol met bladeren en loop hiermee van post 3 naar 1.
11. Voltooi een bal-doolhofje. Laat dit zien bij Post 1
12. Knoop een driepoot met 2 palen en 1 boom of tak, bij post 1.

Post 2

13. Breng de jerrycan naar post 2
14. Los de puzzel op bij post 2.
15. Knoop een kruissjorring bij post 2
16. Loop met 5 personen de polonaise van post 2 naar post 3.
17. Geef de vlinder de juiste vormen terug bij post 2.
18. Verzamel 5 touwen en breng deze naar post 2.

Post 3

19. Breng '.....' naar post 3
20. Bouw een toren met jengablokjes bij post 3.
21. Ontknoop de gatenkaas bij post 3.
22. Maak een mastworp op je been bij post 3
23. Breng de '.....' naar post 3
24. Voltooi bij post 3 de doorsteek; loop '.....'m, '.....' graden O.O. en breng de item die je vind terug naar post 3.

Benodigd materiaal

Kinderen vragen: zaklamp, fluitje en hoodie (of vest) met capuchon aantrekken. Liefst fel gekleurd.

- Kaartjes met rollen (5x imposer of 20x crewmate)
- Kaartjes met taken / opdrachten
- Kaart A4-formaat: Post 1, 2, 3, en Hoofdpst.
- Objecten voor opdrachten
 - touwen 9x
 - jenga
 - gatenkaas
 - puzzel
 - vlinder
 - kralending
 - doolhofjes
 - jerrycan
 - meterpaaltjes 4x
 - klapbank
 - kruiwagen
 - gekleurd papier: 1t/m9; CREWMATE (in een kleur), IMPOSTER (in een kleur)
 - touwenkist
- Opdrachten geprint op papier; rondes toevoegen op blaadje
-

Woensdag 28 Juli Jeffrey + Hanneke

Tijd	Activiteit	Wie	Materiaal nodig
09:00	OOO - opstaan, ontbijt, corvee, lunchpakketje maken Melden bij kampstaf dat ons kampeerveld verlaten is		
10:00	naar station driebergen/zeist lopen (utrecht) uur looptijd		
11:00	aanlopen naar station driebergen/zeist lopen		
12:00	lunchen in het park op gemak		
13:00	city game moordspel whatsapp		
16:00	vrij spel voor de kids; groepjes van 3 overvliegers kunnen naar winkel om alvast wat uit te kiezen.		
17:30	terug naar station veldje opzoeken en pizza of friet halen		
18:00	eten		
19:00			
20:30	aankomst terug op het terrein, relax momentje		
21:30	Op naar de piramide (spel). Wie is de Pharaoh van deze week?		
22:00	woensdag avond; avondje van de oudsten ivm eerder vertrek		

naar de stad een spel daar doen?

winkelspel, / laatste avond?

crazy 88 fotos maken?

<https://www.stadunique.nl/uitjes-in/utrecht.html>

Donderdag 29 Juli Koen en Willem

Tijd	Activiteit	Wie	Materiaal nodig
09:00	OOO - opstaan, ontbijt, corvee		
10:00	Ontgroening? :) kunnen daarna lekker zwemmen en schoonspoelen ;)		
12:30	lopen naar zwemmeer		
13:00	Zwemmen, sowieso!		
16:00	met auto terug naar kampterrein		
17:30			
18:00	Rekening houden met Isa die avonds opgehaald wordt. Spullen inpakken e.d.		
19:00	op tijd afbreken van de spullen; keuken afbreken		
20:00	Op naar de piramide (spel). Wie is de Pharaoh van deze week?		
22:00	feestje en verkleed jezelf als iets met je beginletter van je naam.		
	peperkoekhappen spijkerpoepen stoelendans trefbal		zachte bal pionnen spijkkers

Vrijdag 30 Juli

allen

Tijd	Activiteit	Wie	Materiaal nodig
09:00	OOO - opstaan, ontbijt, corvee		
10:00			
12:30	Aanlopen naar Zeist, trein terug naar eindhoven		
14:00	drie aanhangers rijden terug naar Riethoven. Aanhangers tijdelijk stallen bij van Herk - navragen Na aanhangers afkoppelen dienen we te taxien naar eindhoven	koen	

16:00	kids ophalen op kerkplein		
17:00	kip kip kip		

DAG	Menukaart	
Zaterdag	broodje hamburger	
Zondag	pizza uit doos middag> kip vd spit? Gepofte aardappels mais van kampvuur	
Maandag	Pasta	grote pannen, volkoren pasta
dinsdag	worst aardappelen boontjes, soep.	
woensdag	friet in driebergen zeist	
Donderdag		
Vrijdag	kip op het plein	