

Rond-de-wereldkamp



Rond-de-wereldkamp 2012

2 t/m 6 juli 2012, Hoenderloo

Dit boekje is van:

Rond-de-wereldkamp

Maandag 2 juli t/m vrijdag 6 juli 2012, Hoenderloo

Voor het kamp

Natuurlijk moeten er ook dit jaar weer verschillende voorbereidingen worden getroffen voor het kamp, hieronder een klein overzicht van deze taken.

Zondag 24 juni

- 12:00 Spullen voor het kamp klaarleggen. (Alle leiding)
- Alles op de benodigdhedenlijst klaarleggen
 - Drie-delige-ladder wordt vervoerd door de kampcommissie
 - Pionierhout en touw wordt vervoerd door de kampcommissie
 - Keukenapparatuur wordt vervoerd door de kampcommissie

Zaterdag 30 juni 2012

- 08:30 Aanwezig zijn bij blokhut d'n Perekker. (Alle leiding)
Nakijken of dingen, zoals de drie-delige-ladder, daadwerkelijk zijn meegenomen door het bestuur. Is dit niet het geval, dan alsnog zelf vervoeren.

- 09:00 Ouders met aanhangers en busjes komen.

Naam ouder	Vervoer
Dennis van Delst	Busje en aanhanger
Marc van Dulmen	Vrachtwagentje

- 09:00 Inleveren bagage, medicijnen Welpen (Coördinatie door Frederike en Eric)
09:00 Inpakken kampspullen op aanhangers, in busjes, etc. (Overige leiding)

- 10:30 Vertrek vanaf blokhut naar Hoenderloo.

- 11:30 Aankomst en inruimen

- Kisten per dag en algemeen uitzoeken
- Slaapzaal welpen inrichten
- Eetzaal inrichten
- Ophangen eetzaal: reglement, eetgroepen, eet- en afwaslied en eetbonnenbord
- Tent aankleden in thema
- Terrein verkennen voor verhaalmomenten
- Ophangen: naambordjes en evt. behang op toilet
- Waslijn spannen
- Meehelpen met opzetten overige zaken, zoals keuken
- Knutselen van onderzoekslab
- Rode-Koolsap maken

Doorspreken met alle leiding:

- To-do-list zondag

- 17:30 Streeftijd om alles klaar te hebben.

Zondag 1 juli 2012

9:30 Opstaan nadat we lekker hebben uitgeslapen, daarna ontbijten

11:00 De gehele dag kleine dingen opbouwen en voorbereiden.

To-do-list:

- Pijlen ophangen richting parkeerplaats
- Koffie en thee klaarzetten
- Eerste verhaalmoment en spellen voorbereiden
- Werkzaamheden van zaterdag afmaken

Bespreken met alle leiding:

- Programma maandag en taakverdeling
- Omgang 'moeilijke' kinderen
- Reilen en zeilen kamp en andere algemene informatie

18:00 Streeftijd om alles klaar te hebben.

Maandag 2 juli 2012 – Italië

09:00 Opstaan, ontbijten en lunch klaarmaken voor leiding die blijft slapen.

09:45 Beginnen met klaar maken koffie en thee, waterspellen klaarzetten voor Middagprogramma en laatste dingen op kampterrein doen.

09:45 Overige leiding aanwezig op oude parkeerplaats Boekos (Eric, Ron, Marleen)

10:00 Welpen verzamelen op oude parkeerplaats Boekos in Scoutfit.

- Absentielijst bijhouden (Ron)
- In ontvangst nemen medicijnen (Eric)

10:15 Vertrek naar verzamelplaats in Hoenderloo.

11:00 Koffie, thee en ranja aanwezig op verzamelplaats. (Kookstaf)

Ouders en welpen zijn waarschijnlijk eerder aanwezig dan de geplande tijd.

11:15 **Aankomst** (Iedereen)

We laten de ouders samenkomen op het parkeerterrein van Landal Miggelenberg.

12:00 We nemen afscheid van de ouders. (Kevin en Frederike)

Welkom (Kevin en Frederike)

Uitleg regels, rondleiding, uitleg behang op toilet, uitleg vrij spelen, voorstellen leiding, eetgroepen bekend maken.

Namen ruimtes	
Ruimte	Naam
Keuken	Bakmachine
Slaapzaal	Snurklab
Slaapzaal leiding	Super Snurklab
Eetzaal/dagverblijf	Voedsellab
Wc/douche	Spoelmachine
Buiten	Natuuronderzoeksgebied

Reglement:

1. De leiding heeft altijd gelijk.
2. Zo niet, dan treedt regel 1 in werking
3. Uiterste stilte als de leiding praat of iets uitlegt.
4. Laat de wc netjes achter.
5. Je hoeft niet te vragen of je naar de wc toe mag.
6. Er wordt niet gepest of geruzied
7. Niet zonder toestemming buiten het kampterrein.
8. Wanneer we langs de weg lopen, lopen we 2 aan 2 en steken gezamenlijk over.
9. Niet zonder toestemming in de slaapzaal of keuken.
10. Na het vrijspelen al het knutselmateriaal en speelgoed opruimen.
11. Bij overtreding volgen straffen, die terplekke worden verzonnen.

Uitleggen vrij spelen: Elke dag voor het avondeten is er even vrij spelen, je mag dan even jezelf vermaken. Dan mogen knutselpullen en speelmaterialen gebruikt worden. De leiding zal dit aankondigen.

13:00 Eten zelf meegebracht lunchpakketje en ranja. (...)

13:45 **Verhaalmoment 1** (Jans en Ron)

De kinderen hebben voor het kamp een uitnodiging gekregen, hierin stond dat professor Layton een geheime uitvinding heeft uitgevonden. Professor Layton komt aanlopen en heet iedereen van harte welkom. De professor maakt bekend wat de uitvinding is en geeft aan dat wij met zijn reismachine een wereldreis gaan maken. Ze vertelt over de reismachine die ze zelf heeft uitgevonden en heeft hierbij grote verhalen.. De assistent komt sneaky aanlopen en heeft een chip in zijn hand. Als de assistent de professor ziet, laat hij de chip van schrik vallen. Vervolgens raapt de assistent de chip snel weer op en stopt hem in de zak van zijn labjas. De professor ziet dit en vraagt wat het is. De assistent zegt dat hij niks laat vallen en doet net alsof er niks aan de hand is. De assistent vraagt hoe het in Australië is geweest, want daar was de professor afgelopen week op vakantie geweest. De assistent probeert de vraag van de professor te ontwijken en probeert een ander gespreksonderwerp aan te knopen. De professor probeert nog een paar keer te vragen wat er nou gevallen was, maar na een tijdje gelooft ze de assistent en vraagt niet meer verder. Er ontstaat een kleine discussie. De assistent vraagt wie die kinderen in de groene blouse zijn. De professor geeft aan dat ze ons uitgenodigd heeft en stelt ons aan elkaar voor. De professor doet een beetje minachtig over zijn assistent en laat duidelijk merken dat ze de baas is. Daarna geeft de professor aan dat ze haar koffer vast gaat pakken, omdat ze vanavond met ons op reis wil naar een warm land. Ze komt ons vanavond halen en dan mogen we de reismachine uit testen en bewonderen. Ze moet er nog even aan sleutelen, want de laatste tijd werkt de reismachine niet meer zo goed, maar de professor heeft er het volste vertrouwen in dat het vanavond gaat lukken om naar een ander land toe te reizen. De professor en assistent nemen afscheid.

14:15 Omkleden voor waterspelletjes. (Coördinatie: Rosalie en Marleen)
Droge handdoek en evt. ondergoed al klaarleggen, zodat de kinderen niet nat/vies de slaapzaal in hoeven.

14:30 **Waterspelletjes** (Babet)
 Uitleg 15 min., 4x10 min. spel, 15 min pauze, 4x10 min. spel.

	Activiteit	Omschrijving	Leiding
A	Spons over hoofd	Groepsleden zitten achter elkaar. Eerste laat de spons vol zuigen met water en geeft deze over het hoofd door naar achteren. De laatste knijpt de spons leeg en geeft de spons weer snel terug naar voren.	
B	Ballonnenestafette	Vorm een rij achter elkaar. Bij de eerste wordt een ballon gevuld met water op de voeten gelegd: probeer de ballon met de voeten door te geven.	
C	Flessenvoetbal	Wie zijn fles blijft het langste vol?	
D	Regenbroekspel	Eén welp krijgt een regenbroek aan, twee anderen houden de pijpen dicht. Een derde kind doet water in de regenbroek wie krijgt er het meeste water naar de overkant?	
E	Oberrace	Leg een parcours af met bekertjes water op een dienblad.	
F	Fout = natdouche	De leiding stelt een vraag. Bij een fout antwoord word je nat gegooit.	
G	Sponsenvolleybal	Volleyballen met sponsen over een blind net.	
H	Sumoworstelen (evt. buikschuiven)	Maak met een koord een cirkel met een diameter van ongeveer 3 meter. Smeer dan je leden in met een mengsel van water en groene zeep. Van elk groepje gaat er 1 lid in de cirkel staan. Wie wordt als eerste uit de cirkel geduwd?	

R\S	A	B	C	D
1	3-6	5-8	7-2	1-4
2	1-2	3-4	5-6	7-8
3	7-4	1-6	3-8	5-2
4	5-8	7-2	1-4	3-6

R\S	E	F	G	H
5	1-7	5-3	2-4	6-8
6	6-4	1-8	5-7	2-3
7	2-8	6-7	1-3	5-4
8	5-3	2-4	6-8	1-7

16:30 **Kwalleballen** (...)
 Opstelling: Er staan twee kuipen gevuld met water aan het uiteinde van het speelveld (ca. 3 meter ruimte achter kuipen overhouden), in het midden ligt een jutezak gevuld met zand. De twee teams zitten in een rij langs de bak. Nummer 1 zit aan beide kanten het dichtst bij de eigen bak. Indeling teams: Iedereen wordt op grootte gezet. De kleinste is nummer 1 van team 1, de volgende is nummer 1 van team 2, etc. Zodanig dat straks dezelfde lengte tegen elkaar strijden. Spel: de spelleider noemt een nummer, deze rent zo snel mogelijk naar de jutezak en probeert deze in de eigenbak te krijgen. Hierbij mag je de tegenstander geen pijn doen. Na afloop afspoelen met tuinslang.

- 17:00 Vrij Spelen (Buiten: ... en ..., Binnen:... en ...)
- 17:30 Eten en afwassen (Eetleider: ...)
 Uitleg eetregels en eetbonnen.
 1. Eet- en afwaslied (niet met bestek op tafel bonken).
 2. Tussen eet- en afwaslied blijf je op je plaats zitten.
 Bord, mok en theedoek pakken.
 Theedoeken meteen inleveren bij leiding en merken. (... en ...)
- 18:45 **Verhaalmoment 2** (Jans, Ron en Benji)
 De professor komt opgewonden terug, want ze heeft haar reismachine weer helemaal tip top in orde gemaakt. Ze vraagt of we samen met haar de reismachine uit willen testen. Dat willen we natuurlijk wel. We moeten de professor echter wel beloven dat we nooit naar het onderzoekshol zullen gaan zonder haar, want het onderzoekshol is een gevaarlijke plaats voor kinderen. We gaan naar het onderzoekshol van de professor. De assistent is ook aanwezig. De professor laat trots haar reismachine zien. De professor moet nog even wat energie maken voor in de tijdmachine. Ze maakt powersap (proefje met rode kool sap). Als het sap klaar is, gaan we met z'n allen bedenken waar we naar toe willen. De leiding wil heel graag naar Italië, dus we besluiten daar naar toe te gaan. De professor vraagt aan zijn assistent of hij de chip wil pakken. Deze ligt altijd op een vaste plek. De assistent pakt de chip stiekem uit zijn zak. De professor vindt het vreemd dat de chip uit zijn zak komt en niet op de plek ligt waar hij normaal altijd hoort te liggen. De assistent verzint een smoes. De professor gelooft het en we geven elkaar een hand om in contact met de reismachine te staan, want alleen diegene die de reismachine aanraken (of via via aanraken) gaan mee op reis. Dit moet duidelijk benadrukt worden! We geven elkaar een hand en de assistent stopt de chip in de machine. De machine maakt rare geluiden. Als het weer stil is, zitten we nog steeds in het laboratorium. De professor vraagt zich af wat er fout gaat. Dan komt er ineens een Italiaan het laboratorium binnen lopen. Hij spreekt allemaal rare taal uit, maar de professor weet daar wel wat op. Ze heeft een vies drankje in zijn reageerbuisje, waardoor de Italiaan ook Nederlands gaat spreken. Hij verwelkomt ons in zijn land. Wij vertellen hem dat we in Nederland zijn, maar dat hij hier ook welkom is. De Italiaan weet nog wel een leuk spel. We nemen afscheid van de professor en zijn assistent en gaan met de Italiaan mee naar buiten en spelen het spel .
- 19:15 Tijdens het smokkelspel kampvuur aanmaken. (...)
- 19:15 **Smokkelspel** (Benji)
 De groep wordt opgesplitst in twee groepen, een groep zijn de smokkelaars, de andere groep zijn de douane, tikkers. De douane krijgt lintjes om. Het smokkelwaar bestaat uit een zakje met muntgeld of een rolletje briefgeld. Het muntgeld is 5 punten waard, het briefgeld 10 punten.
- De smokkelaars gaan geld halen en moeten het veld over waar de douane staat. Wordt een smokkelaar getikt dan volgt een potje steen/papier/schaar. Wint de smokkelaar dan mag hij het veld verder oversteken. Wint de douane dan moet de smokkelaar zijn geld inleveren en verliest hij 1 leven. De douane moet het geld meteen inleveren bij een aangegeven leiding.
- De smokkelaars krijgen in het begin 3 levens. Zijn deze op dan moeten ze gaan zoeken naar een leiding die verstopt is in het bos om 3 nieuwe levens te verkrijgen. Het geld moet worden ingeleverd bij 2 verschillende leiding, 1 met brief- en 1 met muntgeld. Deze staan niet elke keer op dezelfde plek!

De tijd voor dit spel is 2x drie kwartier. De overige leiding let goed op of er eerlijk gespeeld wordt! Het veld en het gebied waar de douane staat mag best groot zijn. Het einddoel is om zoveel mogelijk geld over te brengen. De groep met de meeste punten wint.

21:45 **Kort Kampvuur** (...)

We hebben een kort kampvuurmoment. Dit om te zorgen dat het wat donkerder is, als we het sluipspel spelen.

22:15 **Sluipspel** (...)

Dit spel dient in het donker gespeeld te worden. Op het einde van het speelgebied zit iemand van de leiding met een lamp. Daarvoor staan er mensen van de leiding met een zaklamp. De welpen moeten proberen de leiding met de lamp te bereiken zonder herkend te worden door de rest van de leiding. Deze houdt bij hoeveel keer een welp langs is geweest. Om niet herkend te worden mogen ze elkaar kleren aantrekken om de leiding om de tuin te leiden.

23:00 Wassen en naar bed

Nachtwacht	(... en ...)
Kinderen wassen en wc's poetsen	(... en ...)
Eetzaal vegen	(... en ...)
Overige (waterspellen opruimen)	(... en ...)
Brood uit de vriezer halen	(Kookstaf)
Aantekening welpen voor liedjes	(Iedereen)
Nuchter	(... en ...)

Dinsdag 3 juli 2012 – Brazilië

07:30 Opstaan leiding.

08:00 Opbouwen survivalmiddag. (Ron, Tim, ..., ..., ... en ...)

- Ontbijt/lunchpakket, koffie, drinken klaarzetten. (Kookstaf)
- Kijken naar locatie en route nachttocht.
- Opbouwen diverse onderdelen survivalmiddag.

08:00 Ochtendgymnastiek (... en ...)

08:15 Opstaan welpen, wassen en aankleden.

08:45 Eten en afwassen (Eetleider: ...)

Eetregels ontbijt/lunch:

1. Broodmaaltijd: 1^e boterham met vlees of kaas.
2. Drinken bij broodmaaltijd: thee, melk of water.

09:45 Kampliedje, kaarten schrijven en kampboekje. (... en ...)

10:45 **Verhaalmoment 3** (Jans, Ron en Eric)

De professor komt weer naar ons toe en vertelt ons dat gisteren de reismachine niet deed wat hij moest doen. De professor heeft iets veranderd aan de machine en een krachtiger powersap ontwikkeld. Ze vraagt of we mee willen gaan om te kijken. In het laboratorium is ook de assistent aanwezig. We gaan mee. We bedenken weer met z'n allen naar welk land we willen. Dit wordt het land Brazilië. We geven elkaar weer een hand, de assistent doet de chip weer in de machine. Maar ook nu zitten we weer nadat de reismachine stil is nog in het laboratorium. Er komt een Braziliaan binnen. De professor snapt er niks meer

van en geeft aan dat ze de zijn machine verder wil onderzoeken. Ondertussen gaat de Braziliaan met ons mee en die vertelt dat hij misschien nog wel iets leuks weet voor ons kamp. We spelen met de Braziliaan een spel en nemen afscheid. Morgenvroeg komt de professor weer langs, zodat we een nieuwe poging kunnen wagen.

11:15 **Brazilië-Quiz** (Eric)

De quiz wordt in tweetallen gespeeld. De tweetallen blijven het hele spel bij elkaar. In het bos hangen 20 kaartjes met vragen en opdrachten, die moeten worden beantwoord of uitgevoerd. Deze vragen en opdrachten gaan allemaal over het land Brazilië. De 20 vragen en opdrachten zijn verdeeld over 4 kleuren: Wit, Blauw, Geel en Groen.

Van iedere kleur zijn er 5 vragen/opdrachten.

Ieder tweetal krijgt een kaartje met een bepaalde volgorde van de kleuren. Eerst moeten de 5 vragen/opdrachten van een bepaalde kleur worden uitgevoerd, voordat je verder mag met de volgende kleur op het kaartje. Als het kaartje is gevonden, ga je naar de leiding om de vraag te beantwoorden of om de opdracht uit te voeren. Bij ieder goed uitgevoerde opdracht of vraag, krijg je van de leiding met schmink een streepje op het gezicht of arm. Natuurlijk in de bijbehorende kleur. Het tweetal met de meeste schmink-streepjes op het gezicht/arm wint.

Wit (Open vragen)

- 1: In welke werelddeel ligt Brazilië?
- 2: Welke sport is het populairst in Brazilië ?
- 3: In Brazilië bevindt zich de prachtige Amazone, wat is dit?
- 4: Welke bekende Braziliaanse voetballer begint met de letter R?
- 5: Hoe heten de gevaarlijke vissen met scherpe tanden die in Brazilië voorkomen?

Blauw (Opdracht uitvoeren)

- 1: In Brazilië houden ze van Zomercarnaval met mooie bonte kleuren; verkleed je daarom in het thema Zomercarnaval en doe een grappig dansje.
- 2: Blinde-ape-race: een geblinddoekte welp neemt de ander op zijn rug. Deze laatste moet proberen om zijn 'blinde aap' correct te navigeren over een hindernisbaan.
- 3: Probeer met een voetbal te scoren op het doel. Minstens 5 van de 10 keer moet raak.
- 4: Wijs Brazilië aan op de wereldbol.
- 5: In Brazilië houden ze van limbodansen, laat zien hoe lenig je bent.

Geel (Schatten)

- 1 Hoeveel miljoen mensen wonen er in Brazilië ? (ongeveer 190 miljoen)
- 2: Wanneer worden de Olympische Spelen gehouden in Brazilië ? (2016)
- 3: Hoeveel uur vliegen is het van Parijs naar Brazilië ? (ongeveer 11 uur)
- 4: Aan hoeveel verschillende landen grenst Brazilië ? (10)
- 5: Brazilië is heel groot: hoeveel keer groter is Brazilië dan Nederland ? (ongeveer 200 x)

Groen (Meerkeuze vraag)

- 1: Welke kleuren heeft de Braziliaanse vlag ?

A: Rood – Groen – Zwart

B: Rood - Groen – Geel

C: Geel – Groen – Wit – Blauw

- 2 Hoe heet de bekende Braziliaanse dans ?

A: Samba

B: Tango

C: Salsa

3: Wanneer wordt het WK-Voetbal gehouden in Brazilië ?

A: 2014

B: 2016

C: 2020

4: welke van deze dieren komen alle drie voor in Brazilië ?

A: Tijger, Miereneter, Kangoeroe

B: Leeuw, Giraffe, Vleermuizen

C: Poema, Krokodil, Aap

5: Waar staan de 27 sterren voor in de Braziliaanse vlag ?

A: 27 Grootste Steden

B: 27 Staten

C: 27 Dieren

12:15 Eten en afwassen (Eetleider: ...)

13:30 **Survival-middag** (Benji)

- Uitleg 15 min., 4x15 min. spel, 15 min pauze, 4x15 min. spel.
- De survival-middag wordt in halve eetgroepen gespeeld.
- Met een luchthoorn wordt het wisselsignaal aangegeven.

	Activiteit	Korte toelichting	Leiding
A	Indianenbrug	Probeer door middel van twee gespannen touwen aan de overkant te komen.	
B	Touwzwieren over een waterbak	Zwier naar de overkant zonder nat te worden.	
C	Levend Packman	Packman's moeten zoveel mogelijk balletjes proberen te pakken (en in zak doen) zonder getikt te worden door spookjes. Spookjes zitten met benen aan elkaar gebonden. Als packman pion vasthoudt en spook kan tikken is spook af.	
D	Estafette	Wie legt het snelst een parcours af? Onder andere onder een zeil door en zaklopen met big bags.	
E	Kabelbaan	Stoere activiteit voor de échte stoere welpen.	
F	Zandheffen	Wie kan het meeste zand heffen en is het sterkst?	
G	Spinnenweb en Ski-lopen	Weet jij je een weg te banen door het spinnenweb zonder de touwtjes te raken? Vervolgens met de hele groep ski-lopen. Tijd opnemen.	
H	A-loop	Probeer met deze houten constructie aan de overkant te komen.	
I	I (reserve): Evenwichtsspel	Probeer zonder te vallen over de evenwichtsbalk te lopen.	

Opmerking: Onderdeel A t/m D: 2 groepjes strijden tegen elkaar.

Spelschema								
R/S	A	B	C	D	E	F	G	H
1	1-2	3-4			5	6	7	8
2			1-5	3-7	2	4	8	6
3	5-6	7-8			1	2	3	4
4			6-2	8-4	3	7	1	5
5	4-7	2-5			8	1	6	3
6			7-3	5-1	6	8	4	2
7	3-8	1-6			4	5	2	7
8			4-8	2-6	7	3	5	1

17:00 Vrij Spelen (Buiten: ... en ..., Binnen:... en ...)

17:30 Eten en afwassen (Eetleider: ...)

18:45 Aankondiging casinoavond. De welpen mogen zich vast omkleeden in hun mooiste kleding. Het casino zal over een half uurtje geopend worden. Tot die tijd mag je als je omgekleed bent even spelen.

19:15 **Casinoavond** (...)

De locatie is aangekleed met sfeerverlichting. Op de tafels liggen tafelkleden (groene gordijnen). Leiding is zwart-wit gekleed en heeft evt. "sigaar" in de mond. De welpen mogen zelf tweetallen maken. Per tweetal gaan ze samen langs de spellen. Als de bel gaat, dan kiest ieder tweetal een nieuw spel uit. Als dan nogmaals de bel gaat wordt begonnen met spelen. Maximaal 3 tweetallen per spel, uitzondering roulette, daar kunnen 4 tweetallen. Ieder groepje mag max. 2 keer hetzelfde spel spelen. Naast de 7 spellen is er een bank. Ieder tweetal start met een startbedrag. Is het geld op dan blijven ze tijdens die ronde wachten bij het spel. Als de bel gaat, gaat het tweetal naar de bank. Bij de bank moeten ze een raadsel en/of vragen oplossen. Aan het eind van de ronde krijgen ze opnieuw een beetje geld om mee te doen aan het casino. Ieder koppel krijgt een startbedrag in een bakje. Startbedragen: 1x 500, 3x 100, 5x 50, 6x 20, 6x 10, 6x 5.

Casinospellen (uitleg zie achterin het boekje):

- Roulette
- Hoger – lager (met kaarten)
- Black Jack (21-en)
- Paardenrennen
- Hoogste opgooien
- Bingo
- Welk cijfer wordt getrokken?

22:15 Wassen en naar bed

Nachtwacht	(... en ...)
Kinderen wassen en wc's poetsen	(... en ...)
Eetzaal vegen	(... en ...)
Overige (survival spullen opruimen)	(... en ...)
Brood uit de vriezer halen	(Kookstaf)
Aantekening welpen voor liedjes	(Iedereen)
Nuchter	(... en ...)

Woensdag 4 juli 2012 - China

07:30 Opstaan leiding

08:00 Opstaan, wassen en aankleden.

08:30 Eten en afwassen (Eetleider: ...)

Lunchpakketjes smeren voor lunch in verband met het zwemmen.

09:30 **Verhaalmoment 4** (Jans)

De professor komt langs en is een beetje in paniek, want de assistent is weg en de reismachine doet raar. Ze vraagt aan ons of wij haar assistent toevallig hebben gezien. Wij hebben de assistent niet gezien. Hij zegt dat hij het wel even gaat fixen en wil weer gaan. Eén van de leiding geeft aan dat wij wel mee willen helpen en vragen of we mee mogen naar het onderzoekshol. De professor wil het eigenlijk niet hebben, want ze denkt dat ze faalt. De professor probeert dit niet al te veel te laten merken en verzint smoesjes. Uiteindelijk mogen we toch mee naar het onderzoekshol. We willen graag naar China en doen het ritueel. De tijdmachine ontploft. De professor zegt dat dit erbij hoort en kijkt naar de deur en wacht vol spanning af, totdat er iemand naar binnen komt lopen. Dit gebeurt niet en de professor is in paniek. Ze is boos en geeft aan dat we haar met rust moeten laten. We gaan maar snel weg.

9:45 **Workshops** (Kevin)

Uitleg en inschrijven.

	Activiteit	Korte toelichting	Leiding
1	Pannenkoeken bakken	Leer zelf overheerlijke pannenkoeken bakken.	
2	Wuppie maken	Maak een wuppie van veel touw.	
3	Brood bakken	Vers en overheerlijk brood, geroosterd boven een kampvuurtje.	
4	Timmeren	Leef je uit met gereedschap en hout.	
5	Pionieren	Creëer een mooi bouwwerk met deze scoutingtechniek.	
6	Scooby-doo-touwtjes maken	Maak je eigen creatie met de hippe scooby-doo-touwtjes.	
7	Lama's	Word een échte toneelheld!	
8	Groot schilderen	Schilderen op een groot wit laken.	
	Foto's maken, ranja maken		

Opmerking: indien route en locatie nachttocht nog niet bekend, dit tijdens de workshops uitzoeken.

10:00 Start workshop 1 (45 minuten)

10:45 Korte pauze

10:55 start workshop 2 (45 minuten)

11:40 Opruimen spullen workshop/uitloop

11:40 Spullen pakken voor zwemmen / omkleden. (... en ...)

12:00 Picknicken bij de blokhut. (Eetleider:...)

13:45 **Zwemmen** (...)

Buiten	Binnen
Zwembad Molenallee Loenen Molenallee 3, Loenen Tel: 055-5051600 Openingstijden: 10:30 – 19:30 uur Kosten: € 2,80- Reistijd: +/- 15 min.	Aquacentrum Melkander Dubbelbeek 56, Apeldoorn Tel: 055-5333217 Kosten: € 4,60- Reistijd: +/- 15 min.

Meenemen:

- Ranja, bekers, snoep/koek. (Kookstaf)
- EHBO-doos en evt. medicatie. (...)

16:15 Uiterlijke tijd omkleden

16:30 Vertrek naar blokhut

17:00 Vrij Spelen. (Buiten: ... en ..., Binnen:... en ...)

17:30 Eten en afwassen. (Eetleider:...)

18:45 Kampliedje en kampboekje (... en ...)

19:30 Banen met chocolade voorbereiden (Kookstaf)

19:30 **Verhaalmoment 5** (Jans)

De professor komt langs en vertelt dat ze echt niet meer weet wat ze moet doen om ervoor te zorgen dat de reismachine weer gaat werken. Ze heeft de assistent niet meer gezien en gesproken en heeft hem al 100 keer proberen te bellen, maar de assistent neemt niet op. Een paar minuten geleden kreeg hij eindelijk een sms'je terug. Ze is meteen naar ons toe gekomen om het ons te vertellen. De professor leest het sms'je voor:

Sms'je (...)

'Hee professortje, maak je maar niet druk om mij, ik red mij wel. Als ik jou was zou ik maar chinees gaan leren, want dat kan je nog goed van pas komen. Groetjes, de assistent.'

De professor snapt er niks van en vraagt nog een keer of we de assistent echt niet gezien hebben. We geven aan dat we de assistent niet gezien hebben en vragen of de reismachine het weer doet. De professor geeft aan dat ze de hele middag heeft zitten knutselen en dat de reismachine het weer een beetje doet. De professor kan nog niet naar landen toe, maar de bewoners hier halen is haar al wel gelukt. Ze is erg trots op zich zelf en vraagt applaus. Ze vraagt of we mee willen om het resultaat te bekijken. Dit willen we wel en gaan dan ook mee naar het onderzoekshol. In de ochtend hadden we geprobeerd om naar China te reizen, maar dat was niet gelukt. We proberen het nog een keer, maar dan met een nieuw ritueel. Het oude ritueel werkt niet meer en daarom legt de professor ons het nieuw ritueel uit. De kinderen moeten hun ogen dicht doen en moeten tot 30 tellen. Dit moet in een gelijk tempo gaan. Bij de eerste 10 tellen moeten de kinderen de handen in de lucht houden, bij de volgende 10 tellen klappen en bij de laatste 10 tellen hoeven de kinderen niks meer te doen, alleen maar te tellen. We oefenen dit een keer en zorgen ervoor dat de kinderen dit rustig doen. Daarna doen we het voor echt en wachten totdat er een landbewoner aan komt lopen. Na een tijdje komt er een Chinees binnen lopen. We zien meteen dat het de professor is en lachen haar uit. De professor probeert een rare taal te praten en geeft aan dat ze een leuk spel weet, maar als ze merkt dat wij haar niet geloven stopt ze met de act. De professor is verdrietig, trekt haar kleding

uit en loopt weg. Ze wenst ons een fijn kamp en geeft aan dat ze even weg moet van hier en voorlopig niet meer terug komt. Ze gaat haar gedachten even op een rijtje zetten. Frederike geeft aan dat ze wel een leuke spel weet en vraagt of de professor toch verkleed wil blijven als chinees, want bij dit spel hebben we toch echt een chinees nodig. Een beetje afleiding voor de professor kan ook geen kwaad. De professor wordt naar het bos gestuurd en Frederike legt het spel uit. Na het spel gaan we bij het kampvuur zitten, samen met de professor. De professor heeft afgelopen nacht een briefje gevonden onder haar kussen met daarop Chinese letters. De professor dacht dat wij geen chinees kende en is er daarom maar niet over begonnen. De professor heeft gezien dat wij tijdens het spel chinees hebben geleerd en vraagt dan ook of dat wij dat briefje kunnen ontcijferen. We willen dit wel en geven aan dat we hier morgen wel wat tijd aan zullen besteden. De professor denkt dat het niks bijzonders is en geeft aan dat het niet zo'n haast heeft. Ze gaat snel naar huis, zodat ze nog kan werken aan de reismachine en wenst ons een fijne avond.

20:00 **Wie wordt de chinees?** (Frederike)

Het doel van het spel is, dat de halve eetgroep achter de naam komt van een Chinees die ergens in het bos verstopt zit. Deze naam moeten de kinderen ontcijferen. Als ze de naam weten, moeten ze dit tegen de chinees zeggen. Het groepje dat dit als eerst voor elkaar krijgt, heeft bijna gewonnen. Eén iemand uit de halve eetgroep, die de naam heeft geraden, wordt namelijk nog omgetoverd tot een ware chinees en moet vervolgens naar de centrale plek komen. Er wordt afgefloten, want de chinees is bekend en het groepje van de chinees heeft dus gewonnen.

Na de uitleg krijgt ieder groepje het eerste Chinese teken van de naam. De kinderen gaan dit teken zoeken op een plaatje in het bos. Dit teken staat links en het teken dat daar rechts van staat is de volgende letter van zijn naam. Nu gaan de kinderen dit teken zoeken en het teken dat daar rechts van staat is weer de volgende letter van zijn naam. De kinderen gaan door, totdat ze alle letters hebben ingevuld en dus de naam van de chinees weten. Bij elke boom liggen de Chinese tekens die ze moeten zoeken op papier. Deze mogen de kinderen meenemen, zodat ze goed onthouden welk chinees teken ze moeten zoeken. De kinderen gaan opzoek naar de chinees en begroeten hem bij zijn naam. Als dit lukt, wordt één kind omgetoverd tot chinees en rent het gehele groepje naar de centrale plek. Als het winnende groepje bekend is, wordt er op de fluit geblazen en is het spel afgelopen.

Naam Chinees: Ying-Zhek-Wap

21:00 **Kampvuur** (Benji)

Na deze enorm drukke dag gaan we lekker uitpuffen bij het kampvuur. Natuurlijk is er gezorgd voor een lekkere versnapering: banaan met chocola, ook zullen er kampvuurspelletjes worden gespeeld.

22:30	Nachtwacht	(... en ...)
	Kinderen wassen en wc's poetsen	(... en ...)
	Eetzaal vegen	(... en ...)
	Overige (workshops spullen opruimen)	(... en ...)
	Brood uit de vriezer halen	(Kookstaf)
	Aantekening welpen voor liedjes	(Iedereen)
	Nuchter	(... en ...)

Donderdag 5 juli 2012 – Hawaï

08:30 Opstaan leiding of eerder als kinderen eerder wakker zijn

09:00 Uitslapen! Opstaan, wassen en aankleden.

09:30 Eten en afwassen (Eetleider:...)
 Lunchpakketjes smeren voor lunch.

10:30 Spullen bij elkaar zoeken uitstapje

11:00 **Uitstapje** (...)

Recreatiepark Forellenkwekerij 't Smallert

Smallertsweg 8, Emst

Tel: 0578-661621

Prijs: €4,75- / €8,75-

Reistijd: +/- 30 min.

Meenemen: ranja, bekers, snoep/koek,
 EHBO-doos, wespenuitzuiger en evt. medicijnen. (...)

17:00 Vrij Spelen (Buiten: ... en ..., Binnen:... en ...)

17:30 Eten en afwassen. (Eetleider: ...)

18:45 Uitzetten nachttocht (Ron, Bart en Explorers)

- Frisdrank en iets lekkers meenemen
- Doel van de tocht uitleggen aan spoken (evt. op papier zetten!)
- Vooraf moet de route en eindlocatie bekend zijn

18:45 Kampliedje en kampboekje (... en ...)

19:00 **Gezamenlijke bonte avond** (Kampcommissie)

We zingen hier ons kamplied en luisteren aandachtig naar alle optredens van de andere speltakken.

22:00 **Wie heeft de fluit?** (...)

De Welpen gaan in een kring staan en 1 van de Welpen gaat even de kring uit. Als deze persoon de kring uit is bindt de speelleider een fluit om zijn/haar middel en zorgt dat de fluit op zijn/haar rug zit. Echter denkt degene die uit de kring is gehaald, dat een van de kinderen de fluit heeft. Hij of zij probeert bij terugkomst dan ook te raden wie dit is. De speelleider staat in het midden van de kring met zijn rug naar de Welpen. De Welpen die achter de speelleider zitten moeten op de fluit blazen en de handen op de rug gesloten houden. Dit spel kan je met een groep maar 1 keer spelen, omdat iedereen na 1 keer spelen de clou weet.

22:00 **Verhaalmoment 6** (Jans)

Een paar kinderen hebben net voor het verhaalmoment het briefje ontcijferd en vertellen 's avonds tegen de rest wat er op stond. Op het briefje stond: *'Ik heb de chip gestolen, kom maar halen in het bos.'* We besluiten de professor te bellen en geven aan dat ze onmiddellijk moet komen. Als de professor er is, krijgt ze te horen wat er op het briefje staat. De professor geeft aan dat ze net in het onderzoekshol was en dat de reismachine ook verdwenen is. Ze heeft de labjas van de assistent bij en geeft aan dat ze niet snapt hoe die labjas daar opeens terecht gekomen is. De kinderen geven aan dat de assistent misschien wel in het onderzoekshol is geweest en de reismachine heeft gestolen. De professor wil het niet geloven, want de assistent zou zo iets nooit doen en het kan ook niet zo zijn, want de assistent die is al een paar dagen vermist. Toch vindt ze het vreemd dat zijn jas hier ligt. De professor geeft aan dat het geen zin heeft om de chip te gaan

halen in het bos, want de reismachine is toch weg. Na een discussie met de kinderen besluiten ze toch te gaan. Alle kinderen gaan zich klaarmaken voor de tocht naar de chip.

22:00 Informatieoverdracht m.b.t. nachttocht aan diverse leiding. (...)

22:30 **Nachttocht** (Jans, Ron, Bart en Explorers)

Tijdens de tocht komen wij allemaal mensen uit Hawaï tegen. Deze mensen lopen verdwaald rond. Ze mompelen in een rare taal en weten niet wat er aan de hand is. We vragen of ze weten waar de chip is en wie deze heeft, maar we krijgen geen duidelijk antwoord. We besluiten om achter de Hawaï bewoners aan te lopen. Uiteindelijk komen we aan op de plek waar de assistent zit verscholen. De Hawaï bewoners lopen naar de assistent en wij blijven stil zitten op een plek waar de assistent ons niet ziet. De assistent begroet de bewoners uit Hawaï en is blij om de bewoners uit Hawaï weer te zien. De assistent laat merken dat hij de bewoners kent, omdat hij gister met de reismachine naar Hawaï is gegaan. Hij geeft aan dat hij het te gek vond in hun land. Ze is druk bezig een drankje aan het maken om de buitenlanders te kunnen verstaan. Het 1^e drankje werkt niet. De professor is blij, want ze denkt dat het de assistent toch niet gaat lukken, dit is tenslotte maar een assistent. Maar na nog wat toevoegingen werkt het drankje wel. Ze laat de reismachine vol trots zien en geeft aan dat de Hawaï bewoners hiermee naar Zuid-Afrika kunnen gaan, want daarvoor kwamen de Hawaï bewoners hier naar toe. Een Hawaï bewoner vraagt of de reismachine wel echt werkt. De assistent geeft aan dat dit de reismachine is, waarmee hij gister naar Hawaï is gegaan, dus hij werkt echt wel. Een andere bewoner uit Hawaï vraagt hoe hij deze uitvinding heeft bedacht. De assistent geeft aan dat hij de chip en reismachine gestolen heeft van de professor. Hij geeft aan dat dit de uitvinding is van de professor, maar het een enorme klungel is, omdat de reismachine het nooit fatsoenlijk deed. De assistent zegt dat hij hem gister in 1 middagje gefixed heeft en toen dus naar Hawaï is geweest. Verder wil de assistent beroemd worden met zijn uitvinding en hij wil graag bakken met geld verdienen. Daarnaast wil hij veel leuke dingen doen in de verschillende landen (over de Chinese muur lopen in China, stierenvechten in Spanje en dansen in de Russische disco) Dan zegt een van de bewoners uit Hawaï dat hij heel veel kinderen in het bos heeft gezien. De assistent vraagt of ze de kinderen wel weggejaagd hebben, want kinderen horen niet in het donker in het bos te zijn. De Hawaï bewoners denken van wel. De assistent vraagt of de professor er ook bij was, na lang nadenken blijkt dit het geval te zijn. Dan ziet de assistent de professor en de assistent roept 'Bende hier' Uit het bos komen de mannen van een bende en pakken de professor. Ze binden de professor vast. De professor is boos en geeft aan dat hij het belachelijk vindt dat de assistent er met zijn idee van door gaat. De assistent is ook boos, want krijgt nooit aandacht en wordt maar behandeld als een slaaf. De professor mag altijd naar andere landen op vakantie en de assistent mag nooit mee. Ook mag de assistent nooit mee helpen om de reismachine op orde te maken. Hij vindt het allemaal niet eerlijk. De professor belooft dat de assistent de volgende keer mee mag als hij hem vrij laat. De assistent gelooft hier niet in, want heeft er geen vertrouwen meer in. Hij geeft aan de professor een enorme klungel is. De professor wil het goed maken, maar de assistent vindt dat nu te laat. Voor straf wil hij de professor naar Zuid-Afrika sturen. De professor lacht, want de reismachine doet het toch niet en wenst de assistent succes. De assistent begint nog harder te lachen en geeft aan dat het hem wel gaat lukken, omdat de assistent hem gemaakt heeft en laat als bewijs de bewoners uit Hawaï zien. Dit is dus het bewijs dat hij gister met de reismachine naar Hawaï is geweest. De assistent zegt het ritueel voor en de professor doet het na, want ze gelooft er toch niks van. De bende ziet ons zitten en zegt dat we weg moeten wezen. De kinderen lopen weg en weten niet hoe het af gaat lopen.

??:??	Nachtwacht	(... en ...)
	Kinderen wassen en wc's poetsen	(... en ...)
	Eetzaal vegen	(... en ...)
	Overige (survival spullen opruimen)	(... en ...)
	Brood uit de vriezer halen	(Kookstaf)
	Aantekening welpen voor liedjes	(Iedereen)
	Nuchter	(... en ...)

Vrijdag 6 juli 2012 – Zuid-Afrika

Vandaag overdag tijdens spelen wordt door enkele leiding al begonnen met opruimen.

Taakverdeling buiten onderstaand programma om	
Keuken opruimen, verzorgen koffie/thee	Kookstaf
Lied/Tekst over welpen + roosjes inpakken	
Teksten uitprinten voor alle leiding	
Opslag ruimte opruimen en kisten inpakken	
WC's netjes houden voor bonte avond	
Zaal vegen	
Tafels en stoelen bonte avond klaarzetten	

07:30 Opstaan leiding.

08:00 Opstaan, wassen en aankleden.

08:30 Eten en afwassen (Eetleider:...)

09:30 **Gezamenlijke vossenjacht** (Spelcommissie kamp, ...)

12:00 Fruit uitdelen (Kookstaf)

12:00 Kampboekje en kampliedje (... en ...)

12:45 Opruimen en spullen inpakken kinderen (Coördinatie: ...)

13:30 **Verhaalmoment 8** (Jans)

De professor komt langs en is ontzettend blij. Ze heeft een kaartje van de assistent gekregen vanuit Zuid-Afrika. Ze leest voor wat er op staat. *Hallo Professor, Wat stom van mij. Nu ben ik in Zuid-Afrika en niet jij. Het is hier wel erg mooi dus ik blijf hier nog wel even chillen. Vanavond kom ik weer thuis. Groetjes, de assistent.* De professor legt uit waarom zij niet in Zuid-Afrika is beland, maar de assistent. Ze vertelt dat de assistent in contact was met de reismachine en de spreuk voor zei. De professor was niet in contact met de reismachine en is nog gewoon in Nederland. Ze vindt het wel ontzettend knap dat de reismachine het weer doet. De professor geeft toe dat haar dat echt niet gelukt zou zijn. Ze vindt het zichzelf niet waard om nog langer professor te zijn en ze geeft aan dat ze vanavond als verrassing de assistent wil benoemen tot professor. De professor geeft aan dat ze te oud is en ze ziet in de assistent veel slimmer en technischer is. Vanavond wil ze dat gaan doen, maar het is wel een verrassing. Dus als ze assistent tegen komen moeten ze hun mond dicht houden. De professor gaat weer, want moet nog wat voorbereiden voor de surpriseparty.

14:00 **Beestachtige BBQ** (Eetleider: ...)

We gebruiken wegwerpbordjes en wegwerpbestek.

Onder de BBQ taken verdelen voor opruimen.

- 14:30 Briefing over taakverdeling rest van de dag. (Kevin)
- 15:00 **Wereldreis** (...)

In dit spel maken we, net als op kamp, een heuse wereldreis. Er wordt een flink stuk bos aangewezen, waarin zich vier havens bevinden: Amsterdam, Shanghai, Londen en New-York. De Welpen worden in groepjes van twee man verdeeld. Dit worden de schepen die vracht vervoeren tussen de havens. Bij het startpunt krijgen alle schepen een routelijst mee, met havens die ze moeten aandoen. Hierop kunnen 2 of 3 namen van havens staan. Als een groepje de havens (in goede volgorde) bereikt, krijgen ze een markering op hun routekaart. Zo wordt aangegeven dat een groep alle havens aangedaan heeft. Heeft een groepje het hele traject gehad, dan verdienen ze pas de punten. Hoe meer havens op de route hoe meer punten:

Kaartje met 2 havens : 3 punten
Kaartje met 3 havens : 5 punten

Wordt je schip getikt door een slagschip: routekaartje inleveren en naar de dichtstbijzijnde haven gaan voor een nieuw routekaartje.

Aan het einde van het spel is het schip met de meeste punten winnaar..
- 16:30 Snoepje uitdelen (Kookstaf)
- 16:35 **Wilde Dieren Stratego** (Jarno)

Eerst gaan beide groepen een vlag verstoppen. Deze moeten de kinderen zoeken. Iedereen krijgt een kaartje en hierop staat een dier met een nummer erbij. Er zijn tien rangen. Als de kinderen zoeken naar de vlag, tikken de kinderen elkaar. De kinderen van beide groepen laten hun kaartje zien. Wie de hoogste stand heeft wint en krijgt het kaartje van de ander. Degene die zijn kaart heeft moeten afgeven, gaat een nieuw kaartje bij de leiding halen. Degene die gewonnen heeft, hoeft niet terug naar de leiding. Wel mag dit kind alleen zijn eigen kaartje gebruiken en niet die hij/zij heeft gekregen van de ander. Als de vlag gevonden is, moet je het kaartje van een dier hebben. Als je dit niet kunt aantonen, heeft je groepje automatisch verloren!
- 17:15 Voorbereiding bonte avond en opruimen (Allemaal)
 Fruitbiscuit (Evergreen van Aldi) en uitdelen. (Kookstaf)
 Aankleding kinderen in themakleding (Zak afkomstig van ouders)
 Vrij Spelen (Buiten: ... en ..., Binnen:... en ...)
- 18:30 Eerste ouders zijn er al, ondanks dat op de uitnodiging 19:00 uur staat. Kinderen kunnen even ouders rondleiden door de tent en spullen in de auto zetten.
 Thee/koffie/ranja/koekje (Kookstaf)
- 19:00 **Bonte avond** (Iedereen)

Zorg ervoor, indien mogelijk, dat alle welpen bij elkaar zitten, zonder broertjes, zusjes, ouders, scheelt namelijk een hele hoop tijd met kampliedje en liedjes over de kinderen.

 - Welkom heten ouders
 - Voorstellen leiding
 - Verhaal in het kort + verhaalmoment
 - Kamplied zingen
 - Liedjes kinderen

- Afscheid welpen (oudste of stoppen)
- Kampherinnering
- Gevonden voorwerpen, knutselspullen en medicijnen
- Melden: controleer zoon/dochter op teken
- Groepsfoto

Verhaalmoment 9 (Jans en Ron)

Als de ouders er zijn komt de professor en vertelt dat ze met pensioen gaat en de assistent vanavond gekroond wordt tot professor. Ze vertelt wat ze van plan is en geeft instructie aan de ouders en kinderen. Ze moeten helemaal stil zijn en applaudisseren als ze dat aangeeft. Als de assistent er is doet de professor erg aardig en vraagt hoe de reis was. De assistent snapt niet dat de professor aardig doet, want de assistent vindt dat hij de chip en de reismachine niet had moeten stelen. De professor geeft aan dat ze het stokje over wil geven en geeft de assistent groot gelijk, want ze vindt dat de assistent gewoon veel beter is. De professor spelt een button op en laat een party popper knallen. Alle ouders en kinderen applaudisseren en de assistent is verbaast, want dacht dat er niemand was. De professor en assistent zijn weer dikke maatjes. De assistent vraagt of de professor morgen weer mee naar Zuid- Afrika gaat, want hij wil de professor alle mooie plekjes laten zien. Dat wil de professor wel en ze nemen afscheid van ons.

20:15 Einde bonte avond. Ouders en kinderen gaan naar huis toe.

Brood uithalen voor ontbijt (...)
Korte evaluatie (...)

Zaterdag 7 juli 2012

08:00 Wekker
08:30 Opstaan
09:00 Ontbijt

Taakverdeling opruimen	
Keuken opruimen	
Eetzaal en slaapzaal opruimen	
Opslag ruimte opruimen	
Buitenterrein en bossen opruimen	
Leiding ruimte opruimen	
Welpenpijltes opruimen	
Coördinator opruimen	

9:30 Laatste dingen opruimen en schoonmaken.
10:00 Ouders met aanhangers komen

Ouder van	Vervoer
Luuk Rutten	?
Dennis van Delst	Busje en aanhanger

12:00 Klaar met opruimen.
13:00 Aankomst Boekel, spullen inruimen in de blokhut.
??:?? Bij van Uden lekker iets eten.

Taakomschrijving

- **Kookstaf** (... en ...)
 - Zorgen voor de maaltijden, ranja en alle versnaperingen .
 - Opruimen keuken en afwassen (na 20 uur kunnen plastic bekertjes gebruikt worden) .
 - Indien kookstaf afwezig is zorgt de leiding voor ranja en dergelijke.
 - Leiding die tussendoor tijd over heeft kan vaak een helpende hand in de keuken bieden
 - Eten wordt dit jaar ingekocht door het bestuur, we geven op tijd aan wat we nodig hebben.
- **Medicatie** (Frederike)
 - Zorgt ervoor dat de welpen medicatie krijgen.
 - Houdt alle bijzonderheden in de gaten, zoals plassen voor naar bed gaan.
 - Kan taken ook overdragen, dus hoeft niet alles zelf te doen .
 - Indien kinderen een sinuspijn nodig hebben (geen paracetamol!), dan dit in overleg met persoon die medicatie bijhoudt.
- **Kasbeheer** (Kevin)
 - Voor het kamp wordt een begroting gemaakt.
 - Overleg inkopen met de kasbeheerder, maar bezuinig niet op zaken die we nodig hebben.
 - Bonnetjes worden ingeleverd bij de kasbeheerder en zullen weer doorgegeven worden aan bestuur van Scouting Boekel.
 - Er wordt bij voorkeur zoveel mogelijk contant betaald omdat elke pin-transactie geld kost.
 - Geld voor uitstapje en zwemmen vooraf aan centrale kas vragen.
 - Eten: wordt vergoed vanuit de speltak-kas. Maaltijd zaterdag voor leiding en/of hapjes 's avonds worden alleen vergoed als deze van de supermarkt komen.
 - Etentje zaterdag als afsluiting van het kamp is op eigen kosten. Als er financieel de ruimte is zal eventueel een deel van de drankjes betaald worden, maar dit is niet standaard.
 - Benzinegeld: bij voorkeur bijhouden op teller, anders wordt er een schatting gemaakt op basis van andere auto's.
 - Beltegoed: telefoon van Ron wordt tijdens het kamp gebruikt om te bellen. Alleen van deze telefoon wordt het beltegoed vergoed.
- **Beleid roken en drinken**
 - Er wordt niet binnen gerookt.
 - Er wordt niet in het bijzijn van kinderen gerookt.
 - Er wordt al helemaal niets anders dan tabak gerookt.
 - Alcohol met mate, pas als de kinderen op bed liggen, er blijven altijd twee personen met een rijbewijs nuchter,
 - Scouting Boekel volgt de landelijke richtlijn m.b.t. alcohol gebruik, d.w.z. onder de 16 jaar, geen alcohol.

Adresgegevens kampterrein

Scoutinglabelterrein het Spelderholt
Koudebergweg 56
7351TJ Hoenderloo

Beheerder: Dhr. en Mw. Visser-Heijnen
Tel. 055 - 5426264

! Alleen in **noodgevallen** contact opnemen, in andere gevallen via Tim van Kampen: 06-22132443

Eetgroepen			
Experimenteerders	Wetenschappers	Onderzoekers	Testers
1	2	3	4
Hugo	Jip	Gino	Julia
Mats	Max. C.	Mel	Fleur
Mark	Jolijn	Max. Z	Juul
Kim	Laura	Jorrit	Dennis
Willeke			Chris-Jan
5	6	7	8
Luuk	Jochem	Niek	Wes
Jort	Jorg	Nick	Ize. H
Jesse	Michelle	Sam	Lotte
Lars	Tessa	Charlotte	Daan
		Iris	
Leiding			
Ron Jarno Marleen Jans	Eric Bart Rosalie Astrid	Benji Babet Manon Serena	Kevin Frederike Kelie Lisa

* Tijdens het eten proberen ervoor te zorgen dat er 2 man leiding per eetgroep is, dus zo nodig schuiven.

	Afwezigheidstabel							
		za	zo	ma	di	wo	do	vr
1	Kevin van Dooren							
2	Frederike van den Tillaart							
3	Benji van Wijchen							
4	Babet van Haandel							
5	Bart Verbakel							
6	Jarno van Outvorst							
7	Eric Schnepper	X	X					
8	Manon Marinussen							
9	Ron Goossens	A, N	X					
10	Marleen van der Horst	X	X					
11	Rosalie van Gemert							
12	Jans Vlassak							
13	Kelie van Haandel							
14	Kookstaf 1							
15	Kookstaf 2							
16	Serena van Wijchen					X	X	X
17	Astrid van Duijnhoven					X	X	X
	Totaal	15	14	17	17	15	15	15
	Niet aanwezig: O = ochtend M = middag A = avond N = nacht X = gehele dag							

Rolverdeling		
Thema-figuur	Leiding	Kleding
Professor Layton	Jans	
Assistent X	Ron	
Italiaan (maandag)	Benji	
Braziliaan (dinsdag)	Eric	
Chinees	Jans	

Kamplied	
Maandag	Dinsdag
Woensdag	Donderdag
Vrijdag	

Kleine extra spelletjes

Na het eten en voor rollenspel wordt een klein spelletje gespeeld onder leiding van de eettleider. Ook tijdens dode momenten (tegen de heimwee) kunnen deze spelletjes gespeeld worden. Als je met de gehele groep speelt probeer dan spelletjes uit te kiezen waarbij niemand afgaat, dit omdat kinderen dan gaan ravotten.

- Chinees voetbal/Poortbal: alle kinderen in kring staan met de benen gespreid. De voeten sluiten aan. De bal mag met de handen door de benen van een ander geslagen worden (niet bij de buien). Komt een bal door de benen, dan moet je achterste voren gaan staan.
- Fruitmand: alle kinderen zitten in een kring en krijgen de naam van een fruitstuk (appel, peer of banaan). Er is één stoel minder dan er kinderen zijn. Het kind in het midden mag een fruitstuk opnoemen, iedereen met die naam moet een andere stoel zoeken. Degene die in het midden staat probeert ook een stoel te bemachtigen. Degene die dan over blijft, moet in het midden van de kring gaan staan. Bij het woord fruitmand zoekt iedereen een nieuwe stoel.
- Moordenaartje: alle kinderen in een kring. Eén kind wordt weggestuurd en is de detective. Eén kind wordt aangewezen als moordenaar. Dit kind kan de rest van de kring vermoorden door te knipogen, tong uit te uitsteken of door een ander gebaar. De detective mag drie keer raden.
- Dirigentspel: alle kinderen in de kring, één wordt er weggestuurd. Er wordt een dirigent aangewezen. De dirigent begint met een beweging en iedereen doet hem na. Dan wordt de welp teruggeroepen. Hij mag drie keer raden wie de dirigent is.
- Schat lach naar me als je van me houdt. Schat ik hou wel van je, maar ik lach niet. De eerste speler mag al zijn dramatische talenten, schele ogen en andere hulpmiddelen aanwenden om de tegenspeler aan het lachen te maken.
- Detective: Een kind wordt aangewezen als detective. Deze gaat uit de kring, buiten het zicht staan. Twee kinderen wisselen om van plaats. De detective mag 2x raden wie er van plaats gewisseld heeft (variant: 2 kinderen wisselen van iets, bijv. trui, bril, schoenen. Er mag 3x geraden worden).
- Black Magic: Een persoon verlaat de ruimte. De aanwezigen kiezen samen een voorwerp. De speler komt terug. De spelleider wijst nu diverse voorwerpen aan en vraagt daarbij: "Is dit het?". Het betreft het voorwerp na het zwarte voorwerp dat de spelleider aanwijst. De andere spelers moeten erachter zien te komen hoe de magic werkt.
- Meer Black Magic achtige spelletjes staan in het kleine boekje over spelletjes bij het kampvuur.
- Stuurboord/Bakboord: Allen zijden van de ruimte krijgen een naam (links bakboord, rechts stuurboord, voor is voordek, achter is achterdek, roeien is man overboord, land in zicht. Wie het laatste aankomt krijgt een strafpunt.
- Fopbal

Slecht weer

Probeer in geval van slecht weer te kijken of een gepland spel met wat aanpassingen ook binnen gespeeld kan worden. Andere opties bij slecht weer:

- Spel van later in de week al spelen en hopen dat het dan mooier weer is.
- Voorlezen in de slaapzaal evt. met toneelspel.
- Disco.
- Film kijken (maar dan moet het wel langer slecht weer zijn)
- Kleine spelletjes die hierboven staan bijv. pinkelen, pictionary, uitbeelden, etc.

Het reilen en zeilen op kamp

Taakverdeling

In het programma staat wie welk spel uitlegt en waarvoor hij/zij verantwoordelijk is. Als je geen concrete taak hebt, probeer je dan toch nuttig te maken, door bijv. op de kinderen te letten of te vegen, opruimen, afwassen, helpen bij een spel, etc. Weet je niet wat je moet doen, vraag dit dan aan de ervaren leiding.

Zoveel mogelijk spellen zijn ingepland (zonder overlap). In sommige gevallen is er bewust voor gekozen nog geen taakverdeling te doen, dit doen we tijdens het kamp. Is iets vergeten of ingepland wat niet mogelijk is, geef dit dan aan. Stel dat je ingepland staat voor iets en je kunt dan niet, zorg dan dat iemand je vervangt. Zorg dat je alle spellen/onderdelen begrijpt, zodat je de kinderen op weg kan helpen indien nodig.

Tijdsplanning

Houd je aan de tijdsplanning. Zorg ervoor dat er zo min mogelijk pauzes vallen na een activiteit, dan hoeft je de kinderen niet steeds bij elkaar te roepen.

Spelleider

Zorg ervoor dat het spel klaarstaat of regel dat iemand het klaar zet als je het zelf niet klaar kunt zetten, leg het spel uit aan de welpen en houd overzicht tijdens het spel. Als we naar de bossen gaan telt de spelleider het aantal kinderen voordat we vertrekken.

Eetgroepen

Er wordt gewerkt met vaste eetgroepen kinderen en leiding, zodat de kinderen telkens dezelfde leiding zien en er vertrouwen ontstaat. Verder is het eten een moment om in de gaten te houden of alles goed gaat met kinderen (heimwee, vinden ze het leuk, hebben ze goed gegeten/gedronken, etc.).

De meeste spelletjes worden in hele of halve eetgroepen gedaan, zodat er niet telkens nieuwe groepjes gemaakt hoeven te worden. De eetgroepen worden vooraf door de vaste leiding bepaald op basis van vriendjes/vriendinnetjes en evenredige verdeling. Er kan onderling niet gewisseld worden.

Eten

Voor het eten wordt het eetlied gezongen, na het eetlied het afwaslied. Tussen het eetlied en het afwaslied mogen de kinderen niet van tafel, behalve om drinken of eten te halen. Zorg ervoor dat de kinderen voor het eten allemaal naar de wc zijn geweest en handen hebben gewassen.

Wijs voor het afwaslied kinderen aan die de spullen van het eetgroepje moeten afwassen, afdrogen en opruimen. Hier moet 1 leiding van het eetgroepje bij blijven.

Bij brood geldt: iedereen eet eerst een boterham met kaas of vlees en daarna pas zoet.

Bij diner geldt: iedereen eet wat er op tafel gezet wordt (uitzonderingen als ouders iets opgeschreven hebben hoeven de kinderen het niet te eten. Probeer wel of de kinderen iets willen proeven). Let er op dat er genoeg gegeten/gedronken wordt.

Niet altijd kan alle leiding meteen mee aan tafel omdat er nog gekookt moet worden, friet gehaald, opgeruimd, etc. Zorg dat voor de rest van de leiding de tafel gedekt wordt en er een zitplek is. Ook eten halen als men er dan nog niet is.

Eetleider

Zorg dat de kinderen aan tafel zitten en zing het eetlied. Aan het eind van de maaltijd kijk je of iedereen (bijna) klaar is en zing je het afwaslied. Het begin/eind van de maaltijd eventueel algemene mededelingen doen.

Bij dode momenten bijv. na het eten is de eetleider verantwoordelijk dat er een klein spelletje gespeeld wordt (zie voorbeeld in dit boekje) met de gehele groep.

Eetbonnen

Kinderen die iets niet lusten kunnen een eetbon inleveren (geldt alleen voor de hoofdmaaltijd, voor soep en toetje hoeven ze geen eetbon in te leveren). Iedereen heeft 2 eetbonnen voor het hele kamp (wijs de kinderen er op dat ze aan het begin van de week nog niet weten wat ze de rest van de week te eten krijgen).

Keukendienst

Zorg er voor dat maaltijden aaneengesloten verlopen. Na het eetlied opscheppen/inschenken van dingen: 1 leiding per ding (evt. extra leiding vragen), zodat dit snel verloopt en de kinderen niet hoeven te wachten. Roep de kinderen per eetgroep.

Voordat het afwaslied gezongen wordt zorgen dat er 4 afwasbakken klaar staan (handwarm sop, borstel en doekje, let op er is niet voldoende water in de boiler, dus water koken!). Na elke maaltijd de keuken opruimen (incl. afwassen).

Kijk elke dag 's ochtends wat er op het menu staat i.v.m. de tijdsplanning.

- *Broodmaaltijd:* Vooraf zorgen dat alles in de eetzaal komt. Brood en beleg moet worden verdeeld op de eettafels. Drinken (thee/melk/water) op de algemene tafel.
- *Diner:* Het eten komt op de algemene tafel (m.u.v. friet, mayonaise, curry en appelmoes). Zorg er voor dat het toetje zover als mogelijk al klaar staat voordat begonnen wordt aan de soep. Tijdens het diner is het soms lastig om samen met de kinderen aan één tafel te eten, het is belangrijker dat alles tijdig klaar staat, dus eet indien nodig in de keuken.
- *Ranja:* Zorg ervoor dat alle kinderen ranja krijgen en daarna de bekers afgewassen zijn.

Wassen en wc's schoonmaken

Zorg dat alle kinderen zich gewassen hebben voordat ze gaan slapen (schoon gezicht, schone handen, tandenpoetsen, plassen). Dit ook controleren als de kinderen in bed liggen door het aan ieder kind te vragen. 's Ochtends zorgen dezelfde personen er weer voor dat iedereen zich aankleedt, wast, en de haren kamt (m.n. bij de meiden, indien mogelijk haren (in)vlechten). Als de kinderen op bed liggen toiletten schoonmaken (zowel van welpen als leiding).

's Ochtends na opstaan afvalzakjes uit prullenbakjes halen indien er nog welpen zijn die luiërbroekjes dragen en wc-brillen poetsen (dweilen e.d. alleen 's avonds).

Nachtwacht

Zorg dat de kinderen rustig worden, evt. nog even fluisteren/zaklamp schijnen en dan helemaal stil om te gaan slapen. Blijf in de slaapzaal totdat alle kinderen slapen. Je bent vanaf het naar bed gaan t/m het opstaan nachtwacht.

Tip: zorg dat je weet waar de kinderen ongeveer liggen, bij fluisteren kun je de kinderen direct aanspreken zonder er naar toe te moeten lopen om te zien wie er ligt.

Kampboekje/kampliedje

Ieder kind heeft vooraf een kampboekje gekregen. Hierin zit o.a. een dagboekje (voor elke dag één pagina), puzzeltjes, kleurplaten, etc. Iedere dag gaan we even aan het kampboekje werken. De kinderen mogen dan een verslagje schrijven van die dag en/of kleuren/puzzelen.

Voordat we gaan werken aan het kampboekje zingen we het kampliedje. Door de leiding is vooraf een lied gemaakt over het thema-verhaal. Iedere dag krijgen we 1 of 2 nieuwe coupletten. Indien mogelijk wordt het kampliedje begeleid met een muziekinstrument. De coupletten worden in het kampboekje geplakt.

Kampliedje kinderen

Op de bonte avond zingt de leiding een lied over alle kinderen (één couplet per kind of één dichtregel per kind). Onthoud hiervoor leuke uitspraken, typische dingen, etc van de kinderen. Noteer deze overdag even ergens voor jezelf, 's avonds worden ze verzameld. Het leukste is als we over ieder kind iets typerends hebben.

Verder algemeen

Als de leiding praat zijn de kinderen stil. Dit betekent ook dat de rest van de leiding op dat moment stil is. Handgebaar (hand omhoog steken) betekent stilte.

Als alle kinderen slapen evalueren we het programma van die dag en bespreken we het programma van de volgende dag. Daarna is het tijd voor iets lekkers.

Iedere avond blijven er twee mensen met rijbewijs nuchter (bij voorkeur iemand van de nachtwacht).

I.v.m. de structuur van de kinderen wordt vrij spelen aangekondigd.

De leiding heeft een programmaboekje met daarin het programma en het menu. Zorg dat dit een verrassing blijft voor de kinderen. Laat je boekje niet rondslingeren.

Algemene benodigdheden	
Keuken	
Oven en magnetron	Blokhut
Twee Frietpannen	Blokhut
Mixer	-
Aardappelmesjes en bestek	Blokhut
Twee Industriebranders en aansluitingen	Blokhut
Gasflessen	Facilitaire Commissie
Platen voor onder industriebranders	Blokhut
Twee grote soeplepels	Blokhut
Grote garde	Blokhut
Grote schuimspaan	Blokhut
Groot vergiet	Blokhut
Drie Koekenpannen	Blokhut
Kookpannen	Blokhut
Tien doorzichtige plastic schalen en 5 gekleurde schalen met deksel	Blokhut
Schuursponsjes	Blokhut / F.Commissie
Zes Afwasborstels	Blokhut / F.Commissie
Vershoudfolie	Blokhut / F.Commissie
Rollen aluminiumfolie	Blokhut / F.Commissie
Afwasteiltjes	Blokhut
Theedoeken en vaatdoeken	Blokhut
Drinkbekers (alles meenemen)	Blokhut
Twee grote dienbladen	Blokhut
Drie Jerrycans van 10 liter	Blokhut
Schuurmiddel	Blokhut / F.Commissie
Twee flessen Afwasmiddel	Blokhut / F.Commissie
Goede Barbecue	Blokhut
Vrieskist (staat op zolder)	Facilitaire Commissie
Kookkist	Blokhut
Schoonmaak	
Soapy desinfecterend (voor iedere wasbak 1 + keuken)	Blokhut / F.Commissie
Luchtverfrisser spuitbus 2x (evenveel als toilet-ruimtes)	Blokhut / F.Commissie
Vuilniszakken 3x	Blokhut / F.Commissie
Pedaalemmerzakjes 1x	Blokhut / F.Commissie
Wc-papier 50 rollen (1 rol pp)	Facilitaire Commissie
Allesreiniger 2x	Blokhut / F.Commissie
Chloor / wc-reiniger 3x	Blokhut / F.Commissie
Zakdoekjes	Blokhut / F.Commissie
Trekken	Facilitaire Commissie
Bezems	Facilitaire Commissie
Handveger en blik	Facilitaire Commissie
Prullenbakken	Facilitaire Commissie
Communicatie	
Enveloppen Welpen	Knutselen
Adres-stickers	Tim
Bagagelabels	Kevin
Kampboekje	Kevin
Kalendertje	Kevin / Astrid

Uitnodiging	Kevin
Brief ouders (kleding, lunchpakket, extra info)	Kevin
Routebeschrijving	Spelcommissie
Kampboekje leiding	Kevin
Overzicht medicijnen, eten en opmerkingen welpen	Frederike
Nachtregister (indien nodig)	Frederike
Groot programma	Kevin
Stookvergunning (indien nodig)	Facilitaire Commissie
Overige	
EHBO-doos en tas	Blokhut
Azijn (voor brandnetels-steken-jeuk en schoonmaken koffiepotten)	Blokhut / F.Commissie
Warmte-koudcompressen	Blokhut
Zonnebrandcrème 2x (waterproof) en aftersun	Inkopen
Fototoestel	Kevin / Frederike
Grondboor	Blokhut
Veiligheidshesjes	Blokhut
Wasknijpers	Blokhut
Waslijnen	Blokhut
Afzetlint	Blokhut
Fakkels en olielampen	Blokhut
Olie voor fakkels en olielampen	Inkopen
Tonnen blauw voor water vervoer (4 of 6 stuks)	Blokhut
Kruiwagen	Blokhut
Bolderwagen	Blokhut
Grondzeil	Blokhut
Wekker	Mobiele telefoon
CD-speler	Blokhut
Speelgoedkist binnen en buiten	Blokhut
Voorleesboeken	Blokhut
Haarelastiekjes/ Schuifspeldjes (evt. in schminkkist aanwezig)	Blokhut / Inkopen
Fluitje en stopwatch	Blokhut
Eetdozen	Inkopen
Afvalzakken voor plastic (10 stuks)	Blokhut / Inkopen
Verlengkabels	Blokhut
Gitaar	Frederike / Eric
Kleurpotloden	Blokhut
Stiften, arceerstiften en dikke stiften	Blokhut
Lijm (minimaal 12-16 goedkope vloeibare lijmstiften)	Blokhut
Scharen	Blokhut
Plakbandhouders en plakband	Blokhut
Punaises	Blokhut
Nietmachines, nieltang en nietjes	Blokhut / Inkopen
Wit en gekleurd papier	Blokhut
Linialen	Blokhut
Verf	Blokhut
Brievenbakjes voor papieren	Blokhut
Kwasten en bakjes	Blokhut
Reserve slaapzakken en luchtbedden	Blokhut
Compressor	Facilitaire Commissie

Benodigdheden zaterdag en zondag	
Absentielijst voor bagage inleveren	Eric
Overzicht medicijnen	Frederike
Overzicht ouders vervoeren spullen	Kevin
Absentielijst en pen	Eric

Benodigdheden maandag	
Afscheid ouders	
Thermoskannen 12x koffie en 4x thee	Blokhut
Koffiezetapparaat 2x (keuken en zolder)	Facilitaire Commissie
Koffiefilters groot	Blokhut
Waterkoker (keuken)	Blokhut
Koffie, thee, ranja, suiker, koffiemelk en koekjes	Facilitaire Commissie
Plastic bekertjes en roerstaafjes	Blokhut
Welkom	
Reglement	Kevin
Naambordjes vertrekken	Knutselen
Eetgroepen	Knutselen
Behang op toilet (incl. pennen)	Blokhut
Eetbonnen met prikbord	Kevin / Knutselen
Eetlied/afwaslied	Blokhut / Knutselen
Verhaalmoment 1	
Kleren professor	
Kleren assistent	
Chip Reismachine	Kevin
Waterspelletjes	
Ballonnen	Blokhut / Inkopen
Lege Flessen	Blokhut / Verzamelen
Regenbroeken	Blokhut
Plastic bekertjes	Blokhut
Dienbladen	Blokhut
Emmers	Blokhut
Speciekuipen	Blokhut
Sponsen	Blokhut / Inkopen
Zeilen	Blokhut
Haringen	Blokhut
Groene zeep	Facilitaire Commissie
Afzetlint	Blokhut
Kwallenballen	
Juten zakken	Blokhut
Zand	Hoenderloo
Speciekuipen	Blokhut
Evt. afzetlint	Blokhut
Verhaalmoment 2	
Kleren professor	
Kleren assistent	
Reismachine	Knutselen
Proefje Rodekoolsap	Astrid / Voorbereiden

Zuiveringszout	Astrid
Chip	Kevin
Smokkelspel	
Lintjes	Blokhut
Fluitje	Blokhut
Levenskaartjes	Benji
Muntgeld	Blokhut
Papiergeld	Benji / Knutselen
Plastic tassen 4x	Blokhut
Kampvuur	
Kampvuurspelletjes	Frederike
Emmers	Blokhut
Sluipspel	
Zaklampen	Iedereen
Absentielijst	Eric

Benodigdheden dinsdag	
Kaarten schrijven en kamplied	
Kaarten	Kevin
Postzegels	Facilitaire Commissie
Kampliedje maandag	Eric
Kamplied groot maandag	Eric
Verhaalmoment 3	
Kleren professor	
Kleren assistent	
Reismachine	Knutselen
Chip	Kevin
Brazilië-Quiz	
Opdrachtkaartjes	Eric
Kaartjes met vragen en opdrachten 20x	Eric
Theedoeken	Blokhut
Hoepels en pionnen	Blokhut
Voetbal	Blokhut
Voetbalgoal	Eric / Knutselen
Stok	Blokhut
Schmink (wit, geel, groen en blauw)	Blokhut / Inkopen
Survivalmiddag	
Ladder 3 delen (algemeen en kabelbaan)	Facilitaire Commissie
Keukentrap (algemeen)	Blokhut
Schoppen 2 (algemeen)	Blokhut
Katrol (zandheffen)	Blokhut
Bak (zandheffen)	Blokhut
Emmers (zandheffen)	Blokhut
Zand (zandheffen)	Hoenderloo
Kabelbaan (katrol, touw, waterpomptang, schroevendraaier, hamer, afzetlint)	Blokhut
Tuigjes (kabelbaan)	Blokhut
Touwen groot 5 stuks (1 buikschuiven, 2 touw tussen bomen, 1	Blokhut / Ron

zandheffen en 1 touwzwieren)	
Big-Bags (Estafette)	Blokhut
Legernet (Estafette)	Blokhut
Ski's (Ski-lopen)	Blokhut
Pionierpalen (A-loop)	Facilitaire Commissie
Pioniertouw (A-loop)	Facilitaire Commissie
Bollen wol / Touw (Spinnenweb)	Blokhut / Inkopen
Afzetlint (Levend Packman)	Blokhut
Pionnen (Levend Packman)	Blokhut
Balletjes (Levend Packman)	Blokhut
Tassen (Levend Packman)	Blokhut
Touw (Levend Packman)	Blokhut
Casinoavond	
Twée stokken kaarten (Groot)	Blokhut
Lichtslangen	Blokhut
Groene tafelkleden	Blokhut
Bord Casino	Knutselen
Casinogeld	Blokhut
Andere stokken kaarten	Blokhut
Bingospel	Blokhut
Roulette	Ron

Benodigdheden woensdag	
Verhaalmoment 4	
Kleren Professor	
Chip	Kevin
Reismachine	Knutselen
Workshops	
Inschrijfschema	Knutselen
Pannenkoekenmix + benodigdheden	Facilitaire Commissie
Pannen	Blokhut
Borden	Blokhut
Beste etc.	Blokhut
Wol	Blokhut
Wuppie-voorbeeld	Babet
Rondjes voor het maken van de Wuppie	Knutselen
Papier	Blokhut
Lijm	Blokhut
Scharen	Blokhut
Broodmix + Benodigdheden	Facilitaire Commissie
Kom / schaal	Blokhut
Aluminiumfolie	Facilitaire Commissie
Stokken	Hoenderloo
Gereedschap	Blokhut
Allerlei spijkers	Inkopen
Timmerhout	Benji / Ouders
Pionierhout en touw	Facilitaire Commissie
Scooby-doo-touwtjes	Blokhut

Voorbeelden Scooby-doo	Babet / Frederike
Toneelworkshop	Frederike
Lakens	Blokhut
Verf en kwasten	Blokhut
Zwemmen	
Routebeschrijvingen	Kevin
Contactgegevens zwembad	Boekje
Geld	Penningmeester
EHBO-Doos + wespenuitzuiger en zonnebrand	Blokhut
Evt. medicatie	Frederike
Shampoo	Inkopen
Verhaalmoment 5	
Kleren professor	
Kleren Chinees	
Reismachine	Knutselen
Briefje met Chinese letters	Knutselen
SMS'je	Ron
Wie wordt de Chinees?	
Kleren Chinees	
Chinese tekens	Frederike
Kaartjes op boom	Frederike
Kampvuur	
Kampvuurspelletjes	Frederike
Aluminiumfolie	Facilitaire Commissie

Benodigdheden donderdag	
Uitstapje	
Routebeschrijving	Kevin
Geld	Penningmeester
EHBO-Doos, met wespenuitzuiger en zonnebrand	Blokhut
Evt. Medicijnen	Frederike
Nachttocht Voorbereiden	
Fris en iets lekkers	Facilitaire Commissie
Route	Bart / Ron
Bonte avond	
Kampliedje	Eric
Gitaar	Eric
Wie heeft de fluit?	
Fluitje	Blokhut
Verhaalmoment 6	
Mobieltje	Leiding
Briefje	Knutselen
Kleren professor	
Labjes Assistent	
Nachttocht	
Fakkels	Blokhut
Lampenolie	Inkopen
Spookkist	Blokhut

Legernet	Blokhut
Breeklichtjes	Inkopen
Route	Bart / Ron
Spookkieren	Blokhut
Kieren professor	
Kieren assistent	
Chip	Kevin
Reismachine	Knutselen
Hawaï kieren	
Drankje	

Benodigdheden vrijdag	
Verhaalmoment 8	
Kieren Professor	
Kaartje	Knutselen
Beestachtige BBQ	
Plastic bordjes en bestek	Blokhut / Inkopen
BBQ	Blokhut
Houtskool	Facilitaire Commissie
Wereldreis	
Kaartjes spel	Kevin
Fluitje	Blokhut
Lintjes	Blokhut
Wilde Dieren Stratego	
Kaartjes Stratego	Jarno
Lintjes	Blokhut
Fluitje	Blokhut
Bonte avond + Verhaalmoment 9	
Koffie- en theekannen	Blokhut
Plastic Bekertjes	Blokhut
Gitaar	Eric
Kampliedje	Eric
Roosjes	Facilitaire Commissie
Kampherinneringen	Kevin / Astrid
Fotocamera	Frederike / Kevin
Kieren professor	
Kieren assistent	
Party Popper	Inkopen / Frederike
Button	Frederike

Menu

De kookstaf is vrij in het menu, hieronder staat alleen een idee gegeven van voorgaande jaren.

Avondeten

Maandag (aanvang soep 15:00 uur en rest 16.00 uur)

- Groentesoep (Honig pakjes a 1,5 liter)
- Aardappelpuree (Aldi, verdere ingrediënten en aantal zie verpakking).
Bij 50 personen 1 pakje boter toevoegen (maakt aardappelpuree smeuïger).
- Hamburger (1 pp. Aldi-hamburgers zijn rauw, dus maar 4 in de frietpan en rechtop tegen het mandje zetten i.p.v. leggen i.v.m. plakken)
- Witte bonen in tomatensaus (5 pers. per pot/blik ca. 720 g nettogewicht)
- Toetje bruine en gele vla (4 pers. per pak)

Dinsdag (aanvang soep 15:00 en rest 16.00 uur)

- Tomatensoep (Honig 9 pakjes a 1,5 liter + 4 pakjes gezeefde tomatenpuree 500g)
- Rösti-rondjes (4 pp) (niet te hoog in de pan stapelen i.v.m. aan elkaar plakken, 5-7 pannen/bakken gebruiken) (in eerste instantie 3 pp uitdelen, bijhalen indien nog honger)
- Vissticks (3 pp)
- Sperzieboontjes (5 pers. per pot/blik ca. 720 g nettogewicht)
- Appelmoes (zie algemeen)
- Toetje vruchtenyoghurt (4 pers. per pak)

Woensdag (aanvang soep 15:00 uur en rest 16.30 uur)

Soep evt. 's ochtends al laten koken, dan 's middags alleen opwarmen tot eetbare temp.

- Kippensoep (Honig 9 zakjes a 1,5 liter) (Meer water erbij i.v.m. het zwemmen)
- Friet (bij frietboer)
- Erwtjes (5 pers. per blik/pot ca. 720 g, ca. 1/3-deel erwtjes apart klaarmaken)
- Worteltjes (5 pers. per blik/pot ca. 720 g, ca. 2/3-deel worteltjes apart klaarmaken)
- Frikadel (1 pp)
- Appelmoes (zie algemeen)
- Toetje Danoontje (1 pp)

Donderdag (aanvang soep 15:00 uur en rest 16.00 uur)

Soep evt. 's ochtends al laten koken, dan 's middags alleen opwarmen tot eetbare temp.

- Vermicellisoep (Honig 9 zakjes a 1,5 liter)
- Macaroni (Honig vlugkokend, 65 g pp)
- Zonnebloem olie (door macaroni doen tijdens koken, zodat deze niet plakt, ½ fles voor 2 pannen)
- Macaronisauz Stroganoff (Honig) (5 zakjes)
- Gezeefde tomaten (3x500 g)
- 1 pakje bakboter (geen vloeibare boter!)
- Hele bos uien fijngesnipperd (door saus doen, niet bij gehakt want dan lussen de kinderen dit niet)
- Gehakt (125 g pp, kopen bij Aldi, diepvriesproduct)
- Komkommer (7 stuks)
- Cherrysnoeptomaatjes (6 pp, ca. 3 doosjes/eetgroep)
- Geraspte kaas (ca. 8 zakjes)
- Curry (zie algemeen)
- Toetje: Vla-Flip (Gele Vla, Yoghurt, Hagelslag, Ranja) (4 pers. per pak)

Vrijdag (aanvangstijd tussen haakjes, rest tussendoor)

- Wegwerpbordjes en bestek gebruiken!!
- Tomatensoep (blikken soep, 12.00 uur)
- Barbecue
- Hamburgers (1 pp, 12.30 uur voorbakken)
- Frikadellen (1 pp, 12.30 uur voorbakken)
- Satésaus (2 liter)
- evt. rauwe en/of gebakken ui
- Komkommer (7 stuks)
- Cherry/Snoeptomaatjes (3 doosjes/eetgroep + 1 extra voor leiding)
- Gekookt ei (1 pp, 12.30 uur)
- Bekertjes roomijs (50x)
- Bussen slagroom (5x)
- Zakken mini M&M's (2x)

	Voornaam	Tussenv.	Naam	Straat	Postcode	Woonplaats	Telefoon	GSM	Geb.datum
1	Juul	Van de	Aa	Bergstraat 56	5427 EB	Boekel	0492-322372	06-53248535	14-Feb-02
2	Hugo	Van	Alebeek	Kievietlaan 43	5427 VH	Boekel	0492-321871	06-38466032	20-Jan-02
3	Jolijn	Van	Alebeek	Kievietlaan 43	5427 VH	Boekel	0492-321871	06-38466032	19-Feb-2004
4	Julia	Van	Bergen	Platanen 16	5427 TH	Boekel	0492-322129	-	10-Dec-01
5	Laura	van	Bergen	Platanen 16	5427 TH	Boekel	0492-322129	-	07-Feb-03
6	Mats		Daamen	Burgt 1	5427 RN	Boekel	0492-845573	06-39795777	29-Mrt-02
7	Dennis	van	Delst	Wilhelminastraat 18	5427 CE	Boekel	0492-322864	06-51524602	18-Okt-01
8	Michelle	van	Dijk	De Essen 23	5427 TR	Boekel	0492-366436	06-23463829	09-Jul-03
9	Chrisjan	van	Dijk	De Essen 23	5427 TR	Boekel	0492-366436	06-23463829	19-Jan-02
10	Mark	Van	Dulmen	Zanddelweg 15	5428 NW	Venhorst	0492-351922	-	6-Apr-02
11	Jorrit		Kager	Burg. Schafratsstraat 20	5427 SR	Boekel	0492-329153	06-28983963	25-Dec-03
12	Tessa		Spierings	Middenveld 34	5427 JR	Boekel	0492-325070	06-18064844	01-Mrt-03
13	Fleur		Vesters	Hoogveld 10	5427 JN	Boekel	0492-324044	06-10613878	14-Jan-02
14	Max		Zagers	Beatrixlaan 46	5427 AR	Boekel	06-20493351	06-10256500	25-Jun-04
15	Jort	De	Bie	Irenestraat 39	5427 CV	Boekel	0492-323202	06-20198619	05-Apr-02
16	Lars	De	Bie	Irenestraat 39	5427 CV	Boekel	0492-323202	06-20198619	20-Jan-04
17	Gino	Van den	Boom	Spechtlaan 10	5427 VL	Boekel	0492-324996	06-12298608	20-Jan-03
18	Max		Coppens	Arendstraat 14	5427 LA	Boekel	0492-325097	06-51724004	17-Jan-03
19	Niek		Coppens	Arendstraat 14	5427 La	Boekel	0492-325097	06-51724004	17-Jan-03
20	Nick	Van	Doren	Prof. Vd Veldenstraat 2A	5427 St	Boekel	0492-325258	06-20479490	3-Mrt-03
21	Sam	Van den	Elzen	Bovenste Huis 22	5427 RM	Boekel	0492-329543	06-13458477	09-Sept-02
22	Ize		Houtman	Beatrixlaan 48	5427 AR	Boekel	0492-325933	06-20403681	20-Nov-03
23	Lotte		Melis	Zijp 2A	5427 HJ	Boekel	0492-323177	06-10598873	20-Nov-03
24	Luuk		Rutten	De Vlonder 25	5427 DB	Boekel	0492-325195	06-51237035	27-Feb-02
25	Iris	Van	Oosterwijk	Korenbloem 22	5427 BN	Boekel	0492-325022	06-13579119	18-Okt-03
26	Kim	Van	Oorschot	Arendnest 8	5427 LB	Boekel	06-21659286	06-21659286	12-Okt-2003
27	Wes	Van	Sleeuwen	Volkelseweg 25	5427 RA	Boekel	0492-321957	06-20559406	25-Jul-2004
28	Jip		Spierings	Molenstraat 6	5427 PV	Boekel	0492-323025	06-55178230	16 Feb 03
29	Daan		Swiers	Veenmos 4	5427 HP	Boekel	06-23210787	06-53428389	04-Jun-03
30	Jesse	Van der	Ven	Middenveld 27	5427 JP	Boekel	0492-324383	06-19586044	23-Jul-02
31	Willeke	Van der	Ven	Irenestraat 76	5427 CZ	Boekel	0492-321027	06-51761410	11-Febr-04
32	Jorg	Van de	Vondervoort	Arendsnest 8	5427LA	Boekel	0492-321154	06-36534038	12-Nov-01
33	Charlotte		Wijn	Veenpluis 4	5427 HR	Boekel	0492-390436	06-51644184	23-Feb-04
34	Mel	Van	Lankveldt	Grootveld 78	5427	Boekel			

	Voornaam	Tussenv.	Naam	Straat	Postcode	Woonplaats	Telefoon	GSM	Geb.datum
1.	Kevin	Van	Dooren	Grootveld 68	5427 JD	Boekel	0492-323978	06-30670428	27-Sep-92
2.	Bart		Verbakel	Vosdeel 3	5427 RR	Boekel	0492-321133	06-41534341	26-Sept-97
3.	Jarno	Van	Outvorst	Torenveld 11	5427 JH	Boekel	0492-321558	06-22402028	14-Feb- 98
4.	Eric		Schnepper	Van Der Horststraat 12	5427 CP	Boekel	0492-324865	06-25168729	26-Jun-85
5.	Frederike	Van De	Tillaart	De Esdoorns 22	5427 TK	Boekel	0492-323408	06-20732919	1-Mei-91
6.	Babet	Van	Haandel	Wanroijseweg 6A	5427 HH	Boekel		06-25505501	24-Nov-94
7.	Astrid	van	Duijnhoven	Veenmos 10	5427	Boekel	-	06-25441365	28-Apr-1982
8.	Benji	Van	Wijchen	Voorstveld 25	5427 JE	Boekel	0492-321190	06-30786187	14-Jun-85
9.	Serena	Van	Wijchen			Zijtaart	-	06-30257459	22-Jan-1988
10.	Marleen	Van Der	Horst	De Vlonder 34	5427DC	Boekel	-	06-39202101	19-Mrt-1990
11.	Ron	Goossens		Lieverman 46	5422DE	GEMERT -		06-53325159	11-Mrt-1963
12.	Rosalie	Van	Gemert	Wattstraat 54	5621AK	EHV	-	06-21654662	18-Mrt-1990
13.	Manon		Marinussen	Burgtstraat 46	5427AK	BOEKEL	0492-324622	06-20213830	25-Okt-1992
14.	Jans		Vlassak						9-Jan-1992
15.	Kelie	Van	Haandel	Wanroijseweg 6A	5427HH	Boekel	0492-324324		6-Feb-1996
16.	Kookstaf 1								
17.	Kookstaf 2								