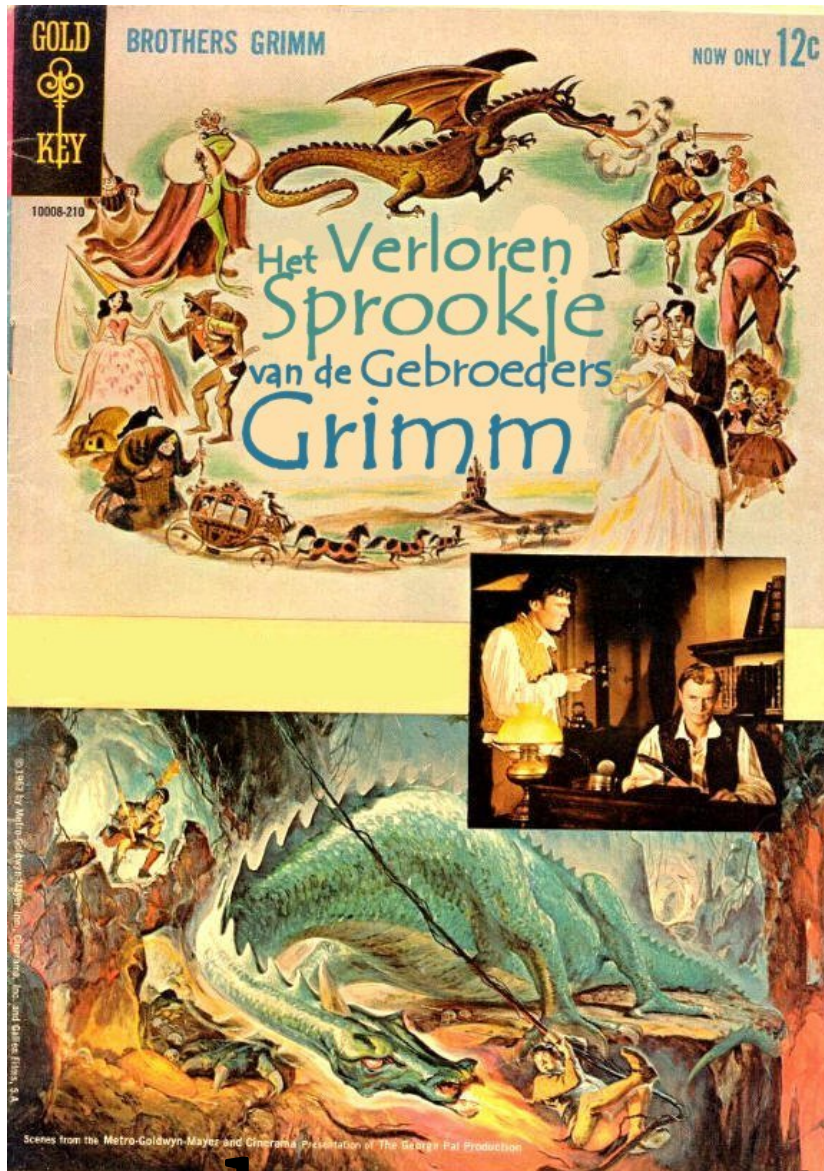




Zomerkamp 2007



Het verloren sprookje
van de Gebroeders Grimm

Inhoudsopgave

| | |
|----------------------------------------------------|---------------|
| ZOMERKAMP 2007..... | 7 |
| Leiding | 1 |
| Groepsbegeleidster | 1 |
| Locatie..... | 1 |
| Rolverdeling Leiding | 1 |
| Namen van de lokalen | 2 |
| Maaltijden & Kookstaf | 3 |
| Leidingverdeling Corvee | 3 |
| EHBO & Medicijnen | 3 |
| Deelnemers | 4 |
| Groepsindeling | 5 |
| Handige Telefoonnummers & Adressen..... | 6 |
| Weekprogramma | 7 |
| Verkort taakoverzicht alle dagen | 7 |
| Zaterdag 30 juni 2007 | 8 |
| Zondag 1 juli 2007 | 9 |
| Maandag 2 juli 2007 | 10 |
| Dinsdag 3 juli 2007 | 11 |
| Woensdag 4 juli 2007 | 12 |
| Donderdag 5 juli 2007 | 13 |
| Vrijdag 6 juli 2007 | 14 |
| Rode draad | 15 |
| BIJLAGEN..... | 16 |
| Bijlage 1 – Ochtendgym (Tikkertje varianten) | 16 |
| Bijlage 2 – Wij varen naar Indië..... | 16 |
| Bijlage 3 – Indische sportmiddag | 17 |
| Bijlage 4 – te Land, ter Zee en in de Lucht..... | 18 |
| Bijlage 5 – De Gouden Bal | 19 |
| Bijlage 6 – Waterbingo | 20 |
| Bijlage 7 – Cijferspel | 20 |
| Bijlage 8 – Het Kikkerspel | 20 |
| Bijlage 9 – Chinese Olympische Sportochtend | 21 |
| Bijlage 10 – Chinees Handelsspel | 22 |
| Bijlage 11 – Wie is de Nachtegaal?..... | 23 |
| Bijlage 12 – Opium smokkelspel | 23 |
| Bijlage 13 – Dagje weg..... | 23 |
| Bijlage 14 – IGLO bouwen | 24 |
| Bijlage 15 – Het 40 roversspel | 25 |
| Bijlage 16 – Stadsspelen | 26 |
| Bijlage 17 – Route & Spookavond..... | 26 |
| Bijlage 18 – Ouderopdracht | 26 |
| KAARTEN & ROUTES..... | 25 |
| Overzichtskaart Zeist | 25 |
| Kaart omgeving blokhut..... | 26 |
| Route Elst -> Zeist | 28 |
| Route & Info zwembad | 29 |
| LIJSTEN | 24 |
| Materiaallijst | 24 |
| Boodschappenlijst zaterdag | 25 |
| Boodschappenlijst andere dagen | 26 |

ZOMERKAMP 2007

Leiding

tel:

Mob:

e-mail:

Chiara
Rianne
Martijn
Kevin
Pascal

Ivo
Michèle
Wouter
Amanda
Loes

Groepsbegeleidster

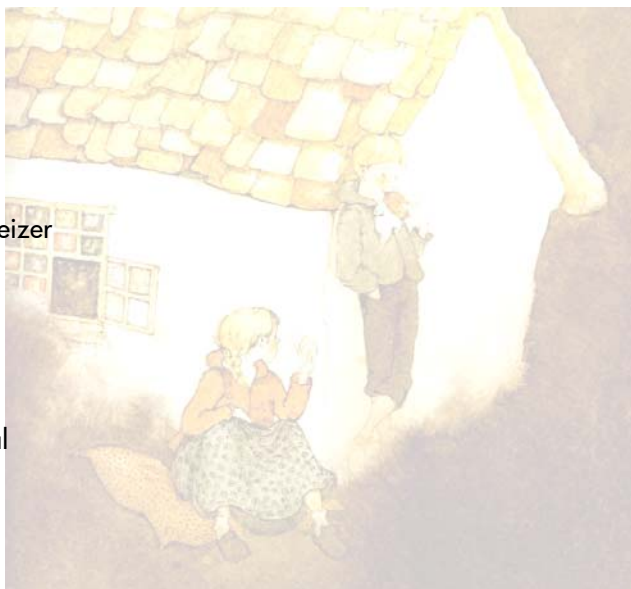
Mirjam Peters

Locatie

"De Brakel"
Padvindierslaan 2
3708 BS Zeist
030-6912393

Rolverdeling Leiding

| | | |
|---------|---|--------------------------------|
| Chiara | / | Dokter of bediende v.d. keizer |
| Ivo | / | Keizer & koning |
| Martijn | / | Sneeuwman |
| Kevin | / | Hondje |
| Pascal | / | Kikkerprins |
| Loes | / | Sterrekindje |
| Michèle | / | Prinses met de gouden bal |
| Wouter | / | Ali B |
| Amanda | / | Bediende van Ali B |
| Rianne | / | Sprookjesverteller |



Namen van de lokalen

| | | |
|---------------------------|---|------------------------------------|
| (1) Blokhut | / | 't Sprookjesslot |
| (2) Slaapzaal (kabouters) | / | Prinses op de erwt |
| (3) Slaapzaal (welpen) | / | Grot van de 40 rovers |
| (4) Keuken | / | De oven van de heks |
| (5) W.C. (kabouters) | / | Grietje |
| (6) W.C. (welpen) | / | Hans |
| (7) W.C. (leiding) | / | Boze heks |
| (8) Staflokaal | / | Luilekkerland |
| (9) Stafslaapzaal | / | Toren van Raponsel |
| (10) Buitenboel | / | Het Sprookjesbos |
| (11) Douche | / | De Wensput |
| (12) Natte Ruimte | / | Spiegeltje, spiegeltje aan de wand |



Maaltijden & Kookstaf

| | |
|-------------------|--------------------------------------------------------------|
| Zondag: | Wouter & Rianne |
| Avondeten: | Gebakken aardappels, erwten en wortels, hamburger en vlaflip |
| Maandag: | Kevin & Michèle |
| Avondeten: | Nasi, saté & ijs |
| Dinsdag: | Martijn & Amanda |
| Avondeten: | Aardappels, verse sperziebonen, worst, bekertjes toetje |
| Woensdag: | Ivo & Loes |
| Avondeten: | Macaroni, komkommers en sinaasappels |
| Donderdag: | Pascal & Chiara |
| Avondeten: | Pannenkoeken |
| Vrijdag: | Pascal & Chiara |
| | Ontbijt |



Kookstaf maakt foto's tussendoor. Iedereen die zich geroepen voelt als de kookstaf geen tijd heeft: **PAK DAN DIE CAMERA!!!**

Leidingverdeling Corvee

| | |
|---------------------------|-------------------------|
| Buitenboel: | Martijn & Wouter |
| Toilet/Douches: | Michèle & Amanda |
| Dagverblijf/Slaapruimtes: | Loes & Chiara |
| Afwas: | Kevin & Pascal & Rianne |
| Keuken: | Ivo |

EHBO & Medicijnen

Amanda en Chiara

Deelnemers

Kabouters:

1. Saskia
2. Kim
3. Eline
4. Kim
5. Anoeck
6. Milou
7. Lieke
8. Stefanie

Michèle
Wouter
Amanda
Ivo
Loes

Welpen:

1. Rick
2. Bart
3. Michiel
4. Sven
5. Jelmer
6. Thijmen
7. Bob
8. Yannick
9. Mark
10. Rob
11. Marvin
12. Stephan

Chiara
Martijn
Kevin
Pascal
Rianne



Groepsindeling

De Toverbonen:

Kim
Jelmer
Thijmen
Lieke

De Reuzen:

Michiel
Saskia
Bob
Stephan

De Gelaarsde Katten:

Eline
Rob
Yannick
Marvin

De Dienaren:

Sven
Kim
Mark
Stefanie

De Dwerger:

Bart
Anoek
Rick
Milou



Handige Telefoonnummers & Adressen

Beheerders

Dhr. Th. Adema
Patrijzenhof 16
3815 AX Amersfoort
Telefoon : 033-4723991
adema.tom@gmail.com

Politie

Alarmnummer: 112
Utrechtseweg 141, 3702AC Zeist
24 uur per dag
Tel. 0900-8844

Brandweer

Alarmnummer: 112
Van Renesselaan 32, 3703 AJ Zeist
Ma. t/m vrij van 09:00 t/m 17:00uur
Telefoon 0900-8844

Apotheek

Hoge Dennen-Kerckebosch
Ernst Casimirlaan 72
3708 CK Zeist
Tel. 030-6921577

Centrale Dienst Apotheek
Prof. Lorentzlaan 76
3707 HL Zeist
Tel. 030-6995952

Huisartsenpraktijken:

Huisartsenpost Zeist
Prof. Lorentzlaan 76
3707 HL Zeist
Tel. 0900-4301430

A.M. de Boer
Oranje Nassaulaan 32
3708 GD Zeist
Tel. 026-3340447

Ziekenhuizen

Diakonessenhuis Zeist
Prof. Lorentzlaan 76
3707 HL Zeist
Tel. 030-6989911

Supermarkten

Lidl, Van Reenenweg 151-153
Albert Heijn, Hoog Kanje 110/114
Super de Boer, Laan van Vollenhove 2785/3001
Hoogvliet, Dwarsweg 11/A

Aldi, Voorheuvel 48
C1000, Johan v Oldenbarneveltln 94/96
Edah, De Clomp 3104
Levensmiddelen Combi, Johan v Oldenbarneveltln 78

Zwembaden

Zwembad Dijnselburg
Badmeester Schenkpad 8, 3705 GK Zeist
Tel. 030 – 6990006
www.zwembaddijnselburg.nl

Weekprogramma

Verkort taakoverzicht alle dagen

| Activiteiten | Uitvoerder/Maker | Wanneer |
|------------------------------------------------------|------------------------------|-----------|
| Boodschappen doen | Wouter & Ivo | Zaterdag |
| Speurtocht | Chiara & Martijn | Zaterdag |
| Themaopening en Namenrondje | Allen (themateam) | Zaterdag |
| Ochtendgym (tweelingtikkertje) <i>(Bijlage 1)</i> | Amanda | Zondag |
| Herkenningsbuttons maken | Chiara & Wouter | Zondag |
| Wij varen naar Indië <i>(Bijlage 2)</i> | Ivo + staf | Zondag |
| Indische sportmiddag <i>(Bijlage 3)</i> | Kevin & Rianne | Zondag |
| Kaartjes naar huis schrijven | Allen | Zondag |
| Te Land, ter Zee en in de Lucht <i>(Bijlage 4)</i> | Allen | Zondag |
| Liedjes + kampvuur | Allen | Zondag |
| Ochtendgym (ongelukstikkertje) <i>(Bijlage 1)</i> | Pascal | Maandag |
| De Gouden Bal <i>(Bijlage 5)</i> | Ivo & Pascal | Maandag |
| Waterbingo <i>(Bijlage 6)</i> | Michèle & Loes | Maandag |
| Zwembad <i>(zie Routes & Kaarten)</i> | Allen | Maandag |
| Het kikkerspel <i>(Bijlage 7)</i> | Amanda & Michèle | Maandag |
| Ochtendgym (TV-Tikkertje) <i>(Bijlage 1)</i> | Michèle | Dinsdag |
| Sportochtend <i>(Bijlage 8)</i> | Pascal & Michèle | Dinsdag |
| Chineesch Handelsspel <i>(Bijlage 9)</i> | Ivo | Dinsdag |
| Wie is de Nachtegaal? <i>(Bijlage 10)</i> | Chiara | Dinsdag |
| Al Qaida smokkelspel <i>(Bijlage 11)</i> | Kevin & Pascal | Dinsdag |
| Ochtendgym (Evolutiespel) <i>(Bijlage 1)</i> | Chiara | Woensdag |
| Dagje uit <i>(Bijlage 12)</i> | Wouter | Woensdag |
| Cijferspel <i>(Bijlage 13)</i> | Chiara & Rianne | Woensdag |
| IGLO Bouwen <i>(Bijlage 14)</i> | Wouter & Ivo | Woensdag |
| Ochtendgym (Slingertikkertje) <i>(Bijlage 1)</i> | Loes | Donderdag |
| Het 40 roversspel <i>(Bijlage 15)</i> | Michèle, Loes & Amanda | Donderdag |
| Stadsspelen <i>(Bijlage 16)</i> | Wouter & Ivo | Donderdag |
| Bonte Avond <i>(trouwerij & disco)</i> | Allen | Donderdag |
| Route & Spookavond <i>(Bijlage 17)</i> | Martijn, Loes, Ivo & Michèle | Donderdag |
| Ochtendgym (Voetjes van de vloer) <i>(Bijlage 1)</i> | Ivo | Vrijdag |
| Ouderopdracht <i>(Bijlage 18)</i> | Kevin & Pascal | Vrijdag |

Zaterdag 30 juni 2007

| Tijd | Activiteiten | Uitvoerder/Maker |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|
| 15.00 | - Aankomst leiding op de blokhut in Elst - Spullen inpakken | Allen |
| 15.30 | Aankomst vrachtauto gemeente Elst | Allen |
| 16.00 | Vertrek Blokhut Elst - Fietsen: Wouter, Chiara, Ivo, Michèle, Pascal, Loes - Auto: Ivo, Amanda, Martijn + aanhangwagen, Kevin, Chiara | Allen |
| 17.00 | Aankomst Blokhut "De Brakel" te Zeist - !!!WAT ETEN??? | Allen |
| | - Boodschappen doen (al eerder naar Zeist) | Ivo & Wouter |
| | - Vrachtauto lossen | Allen |
| | - Blokhut aankleden | |
| | - Kampregels en corveelijst maken | |
| | - Speurtocht uitzetten | Chiara & Martijn |
| 18.00 | Avondeten | Allen |
| 20.00 | Aankomst kabouters en welpen - Bedden opmaken - Kampregels + blokhuttour + karakter intro | Via thema-intro |
| 21.00 | Voorstelrondje - Namenspel | Via thema-intro |
| 21.30 | Speurtocht | Chiara & Martijn |
| 22.00 | Uit laten razen | |
| 22.30 | Omkleden en slapen Nuchter | Martijn & Chiara Chiara & Michèle |

Zondag 1 juli 2007

De Indische Waterlelies

| Tijd | Activiteiten | Uitvoerder/Maker |
|-------|------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|
| 7.30 | Opstaan leiding | Allen |
| 8.00 | Kinderen opstaan Ochtendgym (tweelingtikkertje) <i>(Bijlage 1)</i> | Ivo & Michèle Amanda |
| 8.30 | Ontbijt (na eten voor corvee, indeling groepjes bekend maken) Corvee | Wouter & Ivo Allen |
| 9.30 | Herkenningsbuttons maken | Chiara & Wouter |
| 10.30 | Wij varen naar Indië <i>(Bijlage 2)</i> | Ivo |
| 12.00 | Lunch Corvee | Wouter & Ivo |
| 13.30 | Indische sportmiddag (grote spellen) <i>(Bijlage 3)</i> | Rianne & Kevin |
| 18.00 | Eten: Erwten & wortelen, gebakken aardappels, hamburger en vlaflip Corvee | Wouter & Rianne Allen |
| 19.00 | Kaartjes naar huis schrijven | Allen |
| 19.30 | Te Land, ter Zee en in de Lucht <i>(Bijlage 4)</i> | Allen |
| 21.00 | Liedjes Kampvuur | Allen |
| 22.30 | Omkleden en slapen Nuchter | Ivo & Michèle Chiara & Michèle |

Vanaf +/- 15.00uur is Pascal weg (concert Genesis)

Maandag 2 juli 2007

De Kikkerkoning

| Tijd | Activiteiten | Uitvoerder/Maker |
|-------|-----------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| 7.30 | Opstaan leiding | Allen |
| 8.00 | Kinderen opstaan Ochtendgym (Ongelukstikkertje) <i>(Bijlage 1)</i> | Wouter & Rianne Pascal |
| 8.30 | Ontbijt Corvee | Kevin & Michèle Allen |
| 9.30 | De Gouden Bal <i>(Bijlage 5)</i> | Ivo & Pascal |
| 11.00 | Waterbingo <i>(Bijlage 6)</i> | Michèle & Loes |
| 12.00 | Lunch Geen Corvee | Kevin & Michèle Allen |
| 13.00 | Naar zwembad <i>(zie Routes & Kaarten)</i> | Allen |
| 17.30 | Uiterlijke vertrektijd | Allen |
| 18.00 | Eten: Nasi, saté en ijs Corvee | Kevin & Michèle Allen |
| 19.00 | Thema & Kampkrant | <i>Thema</i> |
| 19.30 | Cijferspel <i>(Bijlage 7)</i> | Chiara & Rianne |
| 20.00 | Het Kikkerspel <i>(Bijlage 8)</i> | Amanda & Michèle |
| 22.30 | Omkleden en slapen Nuchter | Wouter & Rianne Chiara & Michèle |

Dinsdag 3 juli 2007

De Chinese Nachtegaal

| Tijd | Activiteiten | Uitvoerder/Maker |
|-------|------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|
| 7.30 | Opstaan leiding | Allen |
| 8.00 | Kinderen opstaan Ochtendgym (TV-Tikkertje) <i>(Bijlage 1)</i> | Pascal & Loes Michèle |
| 8.30 | Ontbijt Corvee | Martijn & Amanda Allen |
| 9.30 | Sportochtend <i>(Bijlage 9)</i> | Pascal & Michèle |
| 12.00 | Lunch Corvee | Martijn & Amanda Allen |
| 13.00 | Chinees Handelsspel <i>(Bijlage 10)</i> | Ivo |
| 15.00 | Wie is de Nachtegaal? <i>(Bijlage 11)</i> | Chiara |
| 18.00 | Eten: Verse sperziebonen, aardappels, worst, bekertje toetje Corvee | Martijn & Amanda Allen |
| 19.00 | Thema & Kampkrant | <i>Thema</i> |
| 19.30 | Opium smokkelspel <i>(Bijlage 12)</i> | Kevin & Pascal |
| 22.30 | Omkleden en slapen Nuchter | Pascal & Loes Chiara & Michèle |

Woensdag 4 juli 2007

De Sneeuwman

| Tijd | Activiteiten | Uitvoerder/Maker |
|-------|------------------------------------------------------------------|------------------------------------|
| 7.30 | Opstaan leiding | Allen |
| 8.00 | Kinderen opstaan Ochtendgym (Evolutiespel) <i>(Bijlage 1)</i> | Amanda & Kevin Chiara |
| 8.30 | Ontbijt Corvee | Ivo & Loes Allen |
| 9.30 | Dagje weg <i>(Bijlage 13)</i> | Allen |
| 10.00 | "Pyramide van Austerlitz", Woudenberg | Allen |
| 12.00 | Lunch bij "Pyramide van Austerlitz" (inbegrepen) | Allen |
| 15.00 | Kinderboerderij "De Brink", Zeist | Allen |
| 17.00 | Uiterlijke vertrektijd Kinderboerderij | Allen |
| 18.00 | Eten: Macaroni, komkommers en sinaasappels Corvee | Ivo & Loes Allen |
| 19.00 | Douchen (evt. al na terugkomst dagje uit) | Allen |
| 19.30 | IGLO-bouwen <i>(Bijlage 14)</i> | Wouter & Ivo |
| 21.00 | Kampvuur en vrije tijd voor de kinderen | Allen |
| 22.00 | Omkleden en slapen Nuchter | Amanda & Kevin Chiara & Michèle |

Donderdag 5 juli 2007

Ali B en de 40 rovers

| Tijd | Activiteiten | Uitvoerder/Maker |
|-------|----------------------------------------------------------------------|------------------------------------|
| 7.30 | Opstaan leiding | Allen |
| 8.00 | Kinderen opstaan Ochtendgym (Slingertikkertje) <i>(Bijlage 1)</i> | Kevin & Amanda Loes |
| 8.30 | Ontbijt Corvee | Pascal & Chiara Allen |
| 10.00 | Het 40 roversspel <i>(Bijlage 15)</i> | Amanda, Loes & Michèle |
| 12.00 | Lunch Corvee | Pascal & Chiara Allen |
| 13.00 | Stadsspelen <i>(Bijlage 16)</i> | Wouter & Ivo |
| 18.00 | Eten: Pannenkoeken Corvee | Pascal & Chiara Allen |
| 19.00 | Bonte Avond <i>(Trouwerij & Disco)</i> | <i>Thema</i> |
| 21.30 | Route naar de spookavond <i>(Bijlage 17)</i> | Martijn & Loes |
| 22.00 | Spookavond <i>(Bijlage 17)</i> | Ivo & Michèle |
| 23.00 | Omkleden en slapen Nuchter | Kevin & Amanda Chiara & Michèle |

Vrijdag 6 juli 2007

De stukgedanste schoentjes

| Tijd | Activiteiten | Uitvoerder/Maker |
|-------|--------------------------------------------------------------------------|--------------------------|
| 7.30 | Opstaan leiding | Allen |
| 8.00 | Kinderen opstaan Ochtendgym (Voetjes van de vloer) <i>(Bijlage 1)</i> | Chiara & Martijn Ivo |
| 8.30 | Ontbijt Corvee | Pascal & Chiara Allen |
| 10.00 | Alles opruimen, beginnen in corveegroepen met eigen taak van die dag | Allen |
| 11.30 | Ouderopdracht <i>(Bijlage 18)</i> | Kevin & Pascal |
| 12.00 | Afsluiting kamp | |

Rode draad

Zaterdag: introductie voor het kamp

De sprookjesvertelster vertelt de kinderen dat er een grote wind door het sprookjesbos heeft gewaaid en een sprookje heeft weggeblazen en dat zij het moeten vinden

Zondag: De Indische waterlelies

Er komt een sterrenkindje bij het ontbijt en ze vertelt verdrietig dat ze haar schittering kwijt is door de maan heks. De kinderen vinden haar schittering en geven haar dit bij de lunch. 's Avonds komt het sterrenkindje terug met schittering en een stukje van het sprookje.

Maandag: De kikkerkoning/Prinses met de Gouden Bal

's Ochtends komt de prinses bij het ontbijt en vertelt dat ze haar gouden bal kwijt is. In het zwembad vinden de kinderen de kikkerprins die de gouden bal heeft gevonden. 's Avonds komt de prinses haar bal ophalen en kust de kikker/gooit hem in de bosjes (hangt van de versie van het sprookje af) en de kikker veranderd in een prins. De vader van de prinses, de koning dus, stelt voor dat ze gaan trouwen de donderdagavond (bonte avond dus). Als dank voor het vinden van de bal krijgen de kinderen een stukje van het sprookje.

Dinsdag: De Chinese nachtegaal

's Ochtends bij het ontbijt komt de keizer vertellen dat zijn mechanische nachtegaal stuk is en vraagt of de kinderen hem willen helpen zoeken naar de echte nachtegaal. Tussen de middag komt de bediende/dokter van de keizer en vertelt de kinderen dat als zij de nachtegaal niet vinden voor zes uur 's avonds (of welke tijd dan ook die 's avonds het beste in het programma past) de keizer zal sterven. Om vijf voor zes vinden ze de nachtegaal en de keizer wordt weer beter. Als dank krijgen ze een stukje van het sprookje.

Woensdag: De sneeuwman

's Ochtends zit er een sneeuwman op het terrein in de zon. Bij hem zit een hondje dat hem vertelt dat hij daar weg moet omdat hij anders smelt. Het hondje legt aan de kinderen uit wat er aan de hand is. De kinderen moeten proberen te helpen de sneeuwman uit te leggen waarom hij daar weg moet. De sneeuwman blijft de hele tijd zitten en als de kinderen 's avonds terug komen van het uitje is de sneeuwman gesmolten en staat er alleen nog maar een hark. Het hondje legt uit door dat zijn binnenste van hout was de sneeuwman van warmte hield wat eigenlijk niet kon. Op de hark zit een stukje van het sprookje.

Donderdag: Ali B en de 40 rovers

Vandaag gaan de prinses en de kikkerprins trouwen. Op hun bruiloft is een hele bijzondere gast, Ali B. Maar 's avonds is Ali B verdwenen en komt zijn bediende binnen rennen. Ali B blijkt geen Ali B te zijn maar Ali Baba. De bediende vertelt dat hij ontvoert is door de 40 rovers. Dan begint de spookavond en als Ali Baba gered is ontvangen ze als dank het laatste deel van het sprookje.

Vrijdag: De stuk gedanste schoentjes (het verloren sprookje)

Einde kamp geen sprookjes meer.

BIJLAGEN

Bijlage 1 – Ochtendgym (Tikkertje varianten)

Tweelingtikkertje - Een tweetal houdt elkaar bij de hand vast. Met de vrije hand proberen ze andere kinderen te tikken. Lukt dit dan sluit dit kind dat getikt is zich bij het tweetal aan. Wordt er weer een kind getikt dan splitst het viertal zich weer in twee tweetallen. Dit gaat door totdat alle kinderen getikt zijn.

Ongelukstikkertje - Een kind is de tikker en probeert een ander kind te tikken. Als dat lukt moet het kind dat getikt is de plaats waar hij getikt is vasthouden en word de tikker.

TV-Tikkertje - Eén van de spelers is de tikker. Na het startsignaal probeert de tikker de overige spelers te tikken. Lukt dit, dan wordt de speler die getikt is, de nieuwe tikker. De spelleider deelt dit aan de andere spelers mee en het spel gaat verder. Om te voorkomen dat ze getikt worden kunnen de spelers, stil gaan staan, de naam van een televisieprogramma noemen en een poortje van hun benen maken. Zolang een speler zo staat, mag hij/zij niet getikt worden. De speler kan verlost worden, doordat een andere speler door het poortje kruipt.

Evolutiespel - Er zijn konijnen, bloemkolen en een jager. De jager moet konijntjes schieten (tikken), als een konijntje geraakt wordt, wordt hij een bloemkool en blijft op zijn plek staan en zegt groei, groei, groei. Als konijn huppelt hij rond met oren op zijn hoofd en roept konijn, konijn, konijn. De jager heeft een geweer in zijn handen en probeert alle konijnen te verjagen die de bloemkolen opeten. De bedoeling is dat alle konijnen bloemkolen worden. Als een konijn een bloemkool tikt wordt deze weer een konijn.

Slingertikkertje - 1 kind begint met het slingertikkertje. Als hij een kind raakt, gaan ze hand in hand verder. Als er 4 kinderen samen zijn, wordt de groep gesplitst in tweetallen en gaan ze weer verder totdat er een slinger van 4 is, die weer splitst.

Voetjes van de Vloer – Een kind is de tikker en probeert een ander kind te tikken. De andere kinderen zijn +/- 3 seconden “vrij” door hun voeten van de grond te houden (op rug liggen, op handen staan.....)

Bijlage 2 – Wij varen naar Indië

Wij varen naar Indië is in principe een soort langeafstandsrace. Het is mogelijk dit spel te spelen met individuele deelnemers of groepjes van 2 á 3 kinderen.

Het doel van het spel is om via één van de 4 scheepsroutes als eerste Indië (Jakarta) te bereiken.

De kinderen mogen zelf vanaf Lissabon bepalen welk van de 4 scheepsroutes ze nemen. Om van één haven naar een andere haven te kunnen varen moeten de schepen bepaalde goederen verzamelen. De totale hoeveelheid goederen over de hele reis is voor iedere scheepsroute in principe hetzelfde, 50 goederen (dit weet alleen de centrale spelleiding, de kinderen niet).

Om bijvoorbeeld de reis te kunnen beginnen moeten de kinderen een schip kopen, dit schip kost (zie scheepsroutes, Zeist - Londen): 1 hout, 1 wol en 1 goud.

Kinderen krijgen pas de kosten voor de volgende “etappe” te horen als ze bij de “starthaven” van deze “etappe” staan.

Om aan de benodigde goederen te komen moeten de kinderen langs de 7 verschillende handelsposten en daar een kleine opdracht uitvoeren.

Hout: hoger-lager (kaartspel)

Wol: kop of munt

Goud: roulette (rood-zwart)

Thee: Bowlen (binnen 2 worpen, min. 7 kegels)

Kruiden: Spijker slaan (binnen 5 slagen)

Voedsel: Beschuitfluiten (binnen 30 sec.)

Water: Kleine waterestafette (1x min. 10ml)

Er zijn in totaal 10 verschillende grondstoffen, naast de hiervoor genoemde (**hout, wol, goud, thee, kruiden, voedsel en water**), heb je ook nog de speciale grondstoffen **slaven, koffie en olie**. Deze 3 speciale grondstoffen kun je alleen maar ruilen op de centrale post. 1 kaartje slaven, koffie of olie moeten geruild worden tegen 2 kaartjes van de overige 7.

Bij de centrale post wordt op een wereldkaart (A1 formaat) met scheepsroutes wordt van ieder schip de plek op het de wereld bijgehouden. Telkens als een schip aanmeert in een haven moet het met een dobbelsteen gooien en heeft dan 6 "kansmogelijkheden"

- 1 – gratis speciale grondstoffenkaart (naar keuze)
- 2 – niets
- 3 – extra grondstof (naar keuze) betalen op de volgende route
- 4 – gratis "normale" grondstofkaart (naar keuze)
- 5 – ½ prijs voor de volgende reis (1 blijft 1, 2 wordt 1, 3 wordt 2)
- 6 – terug naar de haven waar je vandaan kwam

Winnaar van het spel is uiteindelijk het eerste groepje dat Jakarta bereikt.

Bijlage 3 – Indische sportmiddag

Sambal-bij-spel

- Materiaal: Een aantal pingpongballen of tennisballen, lintjes

De 4 groepen trekken zich terug in het speelbos. Iedere groep krijgt een eigen speelveld. Daarbinnen maakt de groep een nest van dood materiaal, zoals: takken, grond, bladeren. Het nest heeft een doorsnee van circa drie meter. Hierin liggen twee sambalpotjes/zakjes (ballen ofzo). De sambal moeten bewaakt worden maar tegelijkertijd wil de groep bij de tegenpartij sambal roven. Als dat lukt, moet het geroofde sambal in het eigen nest gelegd worden. Als een speler (met een leven) de kraal van de tegenpartij binnen treedt, mag hij/zij een sambaleenheid meenemen. Een veroverde sambal wordt snel terug gebracht en in het eigen nest gelegd. De speler die met de sambal loopt heeft een vrije terugtocht. De groep mag het nest verdedigen door een aanvaller zijn leven af te pakken: Een speler mag niet verder spelen zonder leven! Heeft een speler geen leven meer, dan kan deze speler een nieuw leven halen bij de centrale post. Welke groep heeft na een afgesproken tijd de meeste sambaleenheden in het nest? Een partij met een leeg nest blijft in het spel, door omdat alle spelers van deze groep kunnen gaan aanvallen kan dit snel veranderen.

Afhaal Chinees Spel

- Materiaal: Een aantal (2 of 4 meer dan dat er spelers zijn) identieke rugnummers van 3 cijfers

Verdeel de spelers in twee partijen. Partij A gaat naar de ene kant van het terrein, partij B naar de andere kant. De spelers krijgen zowel een rugnummer als een borstnummer (identiek). Eén van beide nummers (borst of rug) moet altijd zichtbaar zijn (voorkomt worstelpartijen enz.). Zodra de spelleider het startsignaal geeft, gaat een speler van partij A opzoek naar een speler van partij B met hetzelfde nummer en andersom. Ziet hij/zij deze, dan roept de speler de bestelling en het nummer. De speler wiens naam genoemd werd is

af, gaat naar de centrale post om een nieuw nummer te krijgen en doet vervolgens weer mee aan het spel. Welke speler of welke partij heeft de meeste nummers juist afgeroepen? De nummers zitten vast aan een chinees gerecht.

Indische Maffia

- Materiaal: 5 kleuren verf, halve sponsjes witte T-shirts

Aan het begin van het spel krijgen alle spelers een kaartje met daarop een persoon die ze tijdens het spel moeten proberen te "vermoorden". Tijdens het spel verspreiden de spelers zich over een afgesproken gebied. Als een speler een andere speler vermoordt heeft, krijgt de moordenaar het kaartje van het slachtoffer. Dit is zijn/haar nieuwe slachtoffer. Uiteindelijk blijft er 1 moordenaar over, deze is de winnaar.

Er zijn echter wel een aantal regels:

- Een speler mag alleen de persoon die op haar/zijn kaartje staat, doodschieten.
- 1 schot raak is dodelijk.
- Er mogen geen getuigen zijn. Als een andere speler de moord ziet, dan telt de moord niet.
- Personen die af zijn moeten bij centrale post verzamelen

Nadat ze elkaar hebben uitgemoord gaan we in 4 teams tegen elkaar. Elk team een andere kleur het team met de meeste hits heeft gewonnen.

Bijlage 4 – te Land, ter Zee en in de Lucht

Verdeel de groep in drie partijen. Maak voor elke partij een thuisbasis, zo ver mogelijk uit elkaar op een flink veld of in een bos. Elke thuisbasis wordt bemand door 2 leiding; één om de 'eigen' kaartjes aan de deelnemers uit te reiken en één om de veroverde kaartjes van tegenstanders in ontvangst te nemen. Aan het begin van het spel staan alle deelnemers op hun thuisbasis en ontvangen daar één kaartje van hun eigen kleur. Kaartjes worden voor de vuist weg uitgedeeld en mogen dus niet worden "uitgezocht". Het is NIET toegestaan meer dan één kaartje van je eigen kleur te hebben of door te spelen wanneer je een kaartje van een tegenstander hebt veroverd, dat moet eerst worden ingeleverd.

Na het startsignaal mogen de deelnemers op zoek gaan naar deelnemers uit de andere partijen. Iedereen mag iemand anders uit elke andere partij aftikken. Laat elkaar je kaartje zien, bij gelijke getallen worden de kaartjes geruild. Bij ongelijke getallen wint het laagste getal (= hoogste in rang), het hoogste getal moet

zijn kaartje aan de ander afgeven. BEIDEN moeten nu terug naar hun eigen thuisbasis om daar het veroverde kaartje in te leveren resp. een nieuw kaartje op te halen. UITZONDERING: Als een kaartje 1 en 8 elkaar tegenkomen (vgl spion-maarschalk bij gewoon stratego) verliest de 1 en wint de 8, ongeacht wie het eerste tikt. Er zijn geen kaartjes die overeenkomen met bommen of mineurs uit gewoon stratego en er hoeft geen vlag te worden veroverd.

Het spel is afgelopen als alle thuisbases door hun eigen kaartjes heen zijn en er in het veld (bijna) niemand meer getikt kan worden, alternatief is na een vastgestelde tijd. Deelnemers die bij het eindsignaal nog kaartjes hebben leveren die in op hun thuisbasis. De ploeg die de meeste kaartjes heeft veroverd is de winnaar.

Bijlage 5 – De Gouden Bal

| | |
|--------------------|------------------------------------------------------|
| Thema: | Het sprookje: De Kikkerprins of IJzeren Hendrik |
| Duur van het spel: | +/- 1,5 uur |
| Aantal spelers: | 4 groepjes |
| Aantal leiding: | Afhankelijk van de leeftijd van de deelnemers 5 of 9 |

Benodigdheden:

- omgevingskaart met 20 (21 met eind meegerekend) posten
- Satellietkaarten van iedere post
- 5 mobiele telefoons die MMS kunnen ontvangen
- 2 decodeervellen
- mobiele foto's van de locaties van het zakje
- 24 (genummerde) zakjes met de balhouder (LEGO) + bouwbeschrijving van dat zakje
- Voor ieder groepje pen + papier

Om te beginnen gaat dit spel niet om de gouden bal, maar om de gouden balhouder. Een van LEGO-blokjes gemaakte "houder" waar de bal opligt als de prinses er niet mee speelt. Tijdens een wandeling door de omgeving is de prinses haar houder kwijt geraakt en ze wil deze graag terug. Om deze te vinden moeten de 4 groepjes de route aflopen die de prinses die middag ook gelopen heeft. Voor ieder groepje zijn er 5 (verschillende) posten op deze route.

Nadat er verteld is wat het probleem is en de groepjes zijn gevormd, krijgt ieder groepje een leiding mee die voor iedere groep hetzelfde bij zich heeft namelijk:

- Een omgevingskaart met alle 20 geletterde posten
- Van ieder post een satellietkaart
- 2 decodeervellen
- Een mobiele telefoon met MMS functie
- Pen + papier

Om het spel te starten krijgen alle groepjes van de spelleider de locatie waar ze heen moeten en de (bij de betreffende post horende) codezin.

Als ze bij de post aankomen moet het groepje de codezin vermelden aan de posthouder en na het spelen van een spel/opdracht krijgen ze een codewoord die via een sms naar de spelleider wordt verzonden. De spelleider stuurt daarop een sms terug met een foto van de plaats waar het (genummerde) zakje LEGO ligt.

Als de LEGO is gevonden krijgt het groepje een envelop met daarin de locatie van de nieuwe post en het wachtwoord. Dit wachtwoord is gecodeerd en kan ontcijferd worden door 1 van de 2 decodeervellen.

Na 5 posten (en dus 5 zakjes LEGO) gehad te hebben krijgen de groepjes als locatie de blokhut doorgespeeld. Hier moeten de laatste 4 zakjes worden verdiend, waarna de houder weer in mekaar gezet wordt.

Post 1: touwtje springen: ieder kind moet proberen om minimaal 5 keer touwtje te springen.

Post 2: blikken gooien: ieder kind moet een stapel van 9 blikken proberen om te gooien met 3 tennisballen

Post 3: ieder groepje moet een aantal vragen beantwoorden (bijv minimaal 5 goed van de 10).

Post 4: drinken/koekje post (ff bijkomen van het lopen)

Post 5: het zo snel mogelijk maken van 2 puzzels (2 puzzels verdelen over het groepje)

Post 6: het om gooien van flessen (9) met behulp van een bal (bowlen dus)

Bijlage 6 – Waterbingo

Er liggen in het (opblaasbare) zwembad 90 bingo-blokjes. Met een andere bingoset wordt er een nummertje gedraaid en dan is het aan de kinderen om zo snel mogelijk het corresponderende blokje uit het zwembad te vissen en daarna aan te strepen op zijn/haar kaart.

Bijlage 7 – Cijferspel

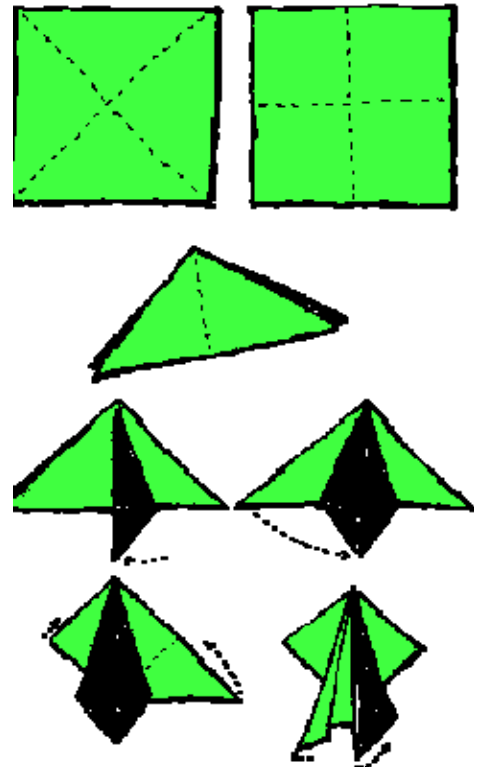
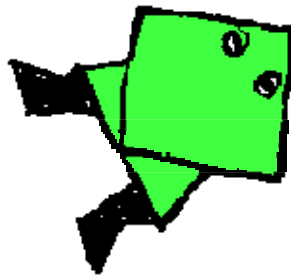
Er liggen cijfers van 0 tot 100 op de grond. Er liggen ongeveer 2 keer zoveel cijfers op de grond als dat er kinderen meedoen. De cijfers moeten in oplopende volgorde opgenoemd worden. Als de kinderen binnenkomen moeten ze allemaal op 1 cijfer gaan staan, er zijn dus ook een heleboel cijfers waar niemand op staat. Dan moeten de cijfers oplopend opgenoemd worden, ook de cijfers waar niemand op staat. Die cijfers moeten worden opgenoemd door iemand die daarbij in de buurt staat. Tussen de reeks van cijfers missen cijfers, als je denkt dat jou cijfer aan de beurt is, noem je het op. Is het goed, dan wordt het volgende cijfer opgenoemd, is het fout, dan moet de hele groep naar buiten en weer naar binnen en begint het weer opnieuw.

Bijlage 8 – Het Kikkerspel

Kikkertrepop



Hout/papier uitknippen/uitzagen, verven en dan in elkaar zetten



Kikkers vouwen

Stel je voor dat het hele huis vol kikkers zit! Dat zou je moeder vast niet leuk vinden. Wat zal ze vinden van jouw kikkers?

Volg met het vouwen de tekening die je hiernaast ziet.

Vouw eerst het blaadje tweemaal over de diagonalen en weer open.

Daarna het blaadje omdraaien en tweemaal door het midden vouwen

en weer open vouwen. Dan over de diagonalen naar binnen vouwen waarbij je de andere vouwlijn naar

binnen duwt waardoor je de driehoek krijgt op de tekening. Dan twee buitenste punten naar binnen

vouwen en gelijktijdig naar beneden en aan de achterkant de punten naar binnen en naar boven vouwen.

Dan de onderste punten nog iets naar buiten vouwen voor de voetjes en je hebt een kikker.

Teken op elke kikker nog een paar ogen met een stiftpen om het af te maken.

Kikkers omspuiten



Badkikkers (badeendjes) omspuiten met behulp van waterpistool

kikkerrace

Parcours afleggen met behulp van de kikkersprong

Bijlage 9 – Chinese Olympische Sportochtend

9.30 Uitleg

9.40 – 10.40

- ❖ Spel 1: Speerwerpen ► een 'speer' zo ver mogelijk werpen
- ❖ Spel 2: Hindernisbaan ► een uitgezet parcours zo snel mogelijk afleggen, denk hierbij aan: onder een zeil door, over een houten balk, onder een houten balk door, enz...
- ❖ Spel 3: Discuswerpen ► een frisbee zo ver mogelijk gooien
- ❖ Spel 4: Kussengevecht ► op twee palen moeten 2 kinderen gaan zitten, met een kussen moeten zij hun tegenstander van de balken afwerpen

10.40 Pauze

11.00 – 12.00

- ❖ Spel 1: Bowlen ► proberen om in 2 worpen zo veel mogelijk van de statiegeldflessen om te gooien
- ❖ Spel 2: Kogelstoten ► een bal zover mogelijk weggoeien
- ❖ Spel 3: Verspringen ► zo ver mogelijk springen
- ❖ Spel 4: Skippy-race ► met 2 tegen elkaar met een skippybal een parcours afleggen, denk hierbij aan: tussen een aantal pionnen door slingeren

Doordraaischema Spellen:

| | Spel 1 | Spel 2 | Spel 3 | Spel 4 |
|---------|--------|--------|--------|--------|
| Groep 1 | A | D | C | B |
| Groep 2 | B | A | D | C |
| Groep 3 | C | B | A | D |
| Groep 4 | D | C | B | A |

Bijlage 10 – Chinees Handelsspel

Doel van het spel

Zo veel mogelijk punten verdienen door zo veel mogelijk lading bij de juiste havens af te leveren.

De havens

Er zijn 4 Chinese havens (Hongkong, Sjanghai, Qingdao en Hangzhou) waar 1 leiding zit. Bij deze havens kunnen de routekaarten en de ladingen gehaald worden. De leiding die op de havens zitten moeten ervoor zorgen dat ze een stempel, pen, pakjes en routekaarten bij hebben. De routekaarten mogen niet beginnen met de haven die de leiding is. De lading kan bestaan uit 1, 2, 3 of 4 pakketjes. De hoeveelheid wordt bepaald door een spel, welke bij elke haven anders is.

Haven 1: dobbelen Het aantal ogen bepaald hoeveel pakjes je mee krijgt. Bij 5 of 6 moet nogmaals gegooid worden.

Haven 2: lingo In 4 beurten moet een vijf-letter woord worden geraden. Het aantal letters wat bijgeraden wordt (of de plaats van deze letter goed is maakt niet uit) bepaald het aantal pakjes.

Haven 3: 21-en Je moet met 21-en van de leiding winnen. Het aantal waarmee je wint bepaald het aantal pakjes. $21=4$, $20=3$, $19=2$, 18 of minder $=1$.

Haven 4: ladingrad Je mag een keer aan de pijl van het ladingrad draaien. Het rad is verdeeld in 4 vakken. Het vak waar de pijl op draait bepaald het aantal pakjes.

Spelverloop

Het spel wordt in rondes gespeeld. Van elke ronde wordt 1 kind gekozen. Deze 4 kinderen verdeel je in twee groepjes van 2. Het ene groepje is de piratenboot en het andere groepje de douaneboot. (Of 2 mensen van de leiding vervullen deze rollen). Van de overgebleven kinderen wordt van elk kind 1 voet aan de voet van een ander kind uit de ronde vastgebonden. Elk tweetal stelt een bepaald schip voor. Per tweetal wordt een rangkaartje uitgedeeld waarop staat wat voor een schip de kinderen zijn. Er zijn 9 oplopende scheepsrangen; vlot, roeiboort, zeilboot, motorboot, jacht, marineschip, tanker, cargoschip en containerschip. Op de rangkaartjes staat een cijfer, wat de rang aangeeft. Hoe hoger het cijfer, hoe hoger de rang. De schepen gaan naar een willekeurige haven om een routekaart en pakketjes op te halen. Bij elke haven moeten de schepen een spel doen, wat bepaald hoeveel pakjes ze meekrijgen om bij de laatste haven te bezorgen.

Dit kunnen 1, 2, 3 of 4 pakjes zijn. Er wordt een willekeurige routekaart meegegeven, waar 1, 2 of 3 havens op kunnen staan. Dan gaan de schepen met hun lading en routekaart op weg. Op een routekaart staat welke route de schepen af moeten leggen voordat ze hun lading bij de laatste haven af kunnen leveren.. Bij iedere haven wordt er op de routekaart het vakje van die haven afgestempeld. Pas wanneer alle havens die op de routekaart staan zijn afgestempeld, is de routekaart en de afgegeven lading punten waard. De langste route, langs 3 havens, levert 6 punten op, langs 2 havens = 3 punten, 1 haven = 1 punt. Daarnaast levert elk afgeleverd pakje een punt op. Deze punten worden bij de laatste haven bijgeschreven op de routekaart.

Onderweg kunnen de vrachtschepen aangehouden worden door een "Piratenschip" of door het "Douane schip". Deze schepen zijn herkenbaar aan een aantal attributen die ze bij moeten houden. Wanneer een schip getikt is door het piratenschip, moet de routekaart en de lading afgegeven worden. Er moet bij de dichtstbijzijnde haven een nieuwe routekaart en nieuwe lading gehaald worden. Bij de douane wordt er een afgestempeld vakje ongeldig gemaakt (m.b.v. een kruis er door heen). Dat betekent dus dat ze terug moeten naar de vorige haven om opnieuw een stempel te halen. Als de douane alle vakjes ongeldig heeft gemaakt moet er een nieuwe routekaart gehaald worden bij een van de havens. Volle routekaarten kunnen niet meer gestolen of ongeldig gemaakt worden.

Winnaar is de ronde die de meeste punten heeft verzameld met volle routekaarten, afgeleverde pakjes en afgepakte pakjes.

Bijlage 11 – Wie is de Nachtegaal?

Er zijn een aantal (minimaal 3) Nachtegalen (of Holbewoners, Indianen, Ridders afhankelijk van het thema) welke in geheimschrift een naambordje op hebben. Een van deze Nachtegalen echter, is een echte Nachtegaal. Voor de kinderen de uitdaging om er proberen achter te komen welke van deze Nachtegaal de echte is. Door opdrachtjes (quizvragen, doe dingen, enz.) te voltooien krijgen de kinderen langzaam het geheimschrift bij elkaar en kunnen ze de naambordjes van de verschillende Nachtegalen ontcijferen en er achter komen wie van de Nachtegalen de echte is.

Bijlage 12 – Opium smokkelspel

De dienaren van de keizer zijn ontvoerd. Om de dienaren vrij te krijgen willen de ontvoerders opium hebben. Dit moeten we smokkelen, want opium is illegaal. De politie zal wel op zoek zijn naar mensen die opium smokkelen, dus moeten we erg voorzichtig zijn. De ontvoerders zitten bij een vuur zodat iedereen ze goed kan zien. De bediende van de keizer zit er ook om te laten zien dat het goed gaat met de dienaren, de bediende zal vrijgelaten worden als er genoeg opium gesmokkeld is (bepaald aantal zakjes opium).

Vuur: Pan met zout. Hierop wordt spiritus gegoten totdat er een klein laagje bovenop het zout staat. (Ongeveer 10 kilo zout en 4 liter spiritus) Tussendoor moet door het vuur geroerd worden om het brandende te houden.

Bijlage 13 – Dagje weg

Kinderboerderij "De Brink", Zeist (<http://www.kinderboerderijdebrink.nl/>)

Kinderboerderij de Brink is gelegen in Zeist. Het is met 90.000 bezoekers per jaar en twee hectare land een van de grotere kinderboerderijen in Nederland. U vindt hier niet alleen de dieren die van oudsher de Nederlandse boerderijen bevolkten, er is ook een natuurspad waar langs de waterkant in de lente en de zomer vele soorten wilde bloemen bloeien. Ook zijn er speeltoestellen voor de kinderen en banken en picknicktafels waar men kan genieten van de bedrijvigheid op de kinderboerderij. Op het terrein is een winkeltje waar vele versnaperingen zoals koffie, thee, ijs en snoep verkocht wordt. Ook kunt u hier terecht voor verse eieren, ecologische producten en zakjes voer voor de dieren.

Geopend van maandag t/m zaterdag van 10.00 tot 17.30 uur
Van 1 april tot 1 oktober 's zondags geopend van 13.30 tot 17.00 uur
Vanaf 15 november tot 15 januari zijn we open tot 16:30 uur.

Kroostweg 7
3704 EA Zeist
Telefoonnummer: 030 - 6912871

Pyramide van Austerlitz (<http://www.pyramidevanausterlitz.nl/>)

Een dagje naar 'de pyramide' is een feest voor het hele gezin. De bosrijke omgeving leent zich uitstekend voor een prachtige wandeling. Hoogtepunt is ongetwijfeld de 'Pyramide van Austerlitz', gelegen op het hoogste punt van de Utrechtse Heuvelrug en in 1804 gebouwd als eerbetoon aan Napoleon Bonaparte.

Tevens kunt u lekker uitrusten op ons zeer ruime terras waar u kunt genieten van koele dranken, ijs, snacks en diverse maaltijden. Het horecagedeelte bevat een snackbar, een restaurant en een paviljoen.

Over de kinderen hoeft u zich de rest van de dag geen zorgen te maken. De uitgebreide speeltuin en het lunapark, compleet met botsauto's, draaimolens, een treintje en meer, staan garant voor uren speelplezier.

Tevens verzorgen wij familie- en bedrijfsfeesten, koffietafels en schoolreisjes. Er is bovendien ruim voldoende gratis parkeergelegenheid. Ook voor bussen en touringcars. Kortom, voor een ouderwetse gezellig dagje uit, bent u bij de Pyramide van Austerlitz aan het juiste adres.

Kinderfeestje:

Leuk voor uw kinderen, maar zeker ook voor u, als er wat te vieren valt. Bijvoorbeeld een verjaardag, de sport- of andere vereniging of gewoon gezellig met de hele buurt op stap. Onder het motto: "als de kinderen het naar hun zin hebben, dan hebben de ouders en/of begeleiders het ook naar de zin".

Onderstaande prijzen zijn per persoon en zijn geldig voor het jaar 2007. Het minimum aantal kinderen voor dit arrangement is 6 kinderen met 1 volwassen begeleider. Wat kunt u in dit arrangement verwachten?

- ✓ een glaasje limonade
- ✓ bordje pommes-frites met mayonaise
- ✓ naar keuze een kroket of een frikadel
- ✓ een soft ijsje
- ✓ 3 muntjes per kind voor het lunapark

Dit arrangement kunnen wij u aanbieden voor € 7,-- per kind.

evt. + 3 munten = (totaal) € 52,50

Reserveren voor dit arrangement is niet noodzakelijk.

Zeisterweg 98
3931MG Woudenberg
Telefoonnummer: 0343 - 491421

Bijlage 14 – IGLO bouwen

Dit spel is een variant op Wedden Dat!

De teams bestaan uit de corveegroepjes. Het is de bedoeling om een IGLO te bouwen met een van te voren bepaald aantal stenen (100 ofzo) (suikerklontjes bijvoorbeeld).

Om de beurt krijgt 1 iemand uit een team een opdracht. Als diegene de opdracht haalt krijgt het team er een aantal blokjes bij. Voor de opdracht mogen de andere teams bedenken of diegene de opdracht gaat halen of niet. Hierbij zetten ze een aantal van hun "blokjes" in (niet meer dan ze al in de muur hebben zitten). Na de opdracht krijgen de teams die het goed hadden de blokjes erbij en de teams die het fout hadden daar gaan de blokjes van af. Na elke spelronde kan het spel beëindigd worden. Opdrachten uitzoeken per persoon, ze moeten een beetje passen bij diegene.. opdrachten kunnen ook vaker gedaan worden...

Hieronder staan 25 voorbeelden van opdrachtjes die gebruikt kunnen worden.

1. Kaartenhuis bouwen van 3 verdiepingen.
2. 40 sec. met je hoofd onderwater
3. 2 mensen aan het lachen kan maken
4. opdrukken
5. wandelaar vinden liedje laten zingen
6. 2 minuten geblinddoekt op 1 been staan
7. beschuit fluiten
8. paal draaien

9. 3 rondjes om het gebouw binnen 2 minuten
10. 2 minuten blijven praten zonder euh..
11. om het gebouw heen hinkelen zonder te wisselen van been
12. 1 minuut 2 literflessen gestrekt voor je uit houden
13. van de 10 penalty's 7 raken
14. bal 10x hooghouden
15. uitbeelden zonder woorden (aan eigen team, raden binnen 1 minuut)
16. tekenen, eigen team (raden binnen 1 minuut)
17. 10 Nederlandse spreekwoorden of gezegden opschrijven
18. rondje lopen met beker water op je hoofd
19. meer dan 30 seconden fluiten zonder te ademen
20. verzamel 10 voorwerpen waarvan de beginletter de A is binnen 5 min.
21. verzamel 10 rode voorwerpen binnen 3 minuten
22. ping pong bal hooghouden 15 keer
23. Bowlen (in 1x voetbal 9 flessen om te gooien?)
24. Snel of veel iets eten...
25. Nederlandse Volkslied

Bijlage 15 – Het 40 roversspel

2 of 4 teams spelen tegen elkaar tijdens dit spel. Elk team moet kaartjes verzamelen door het uitvoeren van opdrachten bij een post. Voor elk goed uitgevoerde opdracht (binnen de tijd) mogen ze een groen kaartje trekken met daarop een aantal goudklompjes. Voor elke fout uitgevoerde opdracht trekken ze een rood kaartje met daarop een aantal rovers. Elk goudklompje telt voor een punt, elke rover telt voor een punt aftrek. Het team dat uiteindelijk de meeste punten heeft, heeft gewonnen.

Er zijn ca. 6 posten in het spel, afhankelijk van de groepsgrootte. Per post mogen maximaal 2 kinderen staan, of 2 koppels als er in koppels wordt gespeeld.

Per team wordt er tevens een rover aangewezen, deze kan kaartjes van de andere teams stelen door de kinderen te tikken die niet bij een post staan. Maar, let op! dit kunnen dus zowel groene als rode kaartjes zijn. Als een team een spel bij een post heeft gespeeld moet het vervolgens naar een andere post voor de volgende opdracht of ze kunnen de kaartjes inleveren bij de bank. De punten die op de bank staan kunnen dan niet meer afgepakt worden. Het is natuurlijk slim om de groene kaartjes gelijk in te leveren bij de bank en de rode bij je te dragen. Als je dan wordt getikt door een rover van de andere teams krijgen zij punten afrek.

Voorbeeld opdrachten:

Quiz vragen

10x touwtje springen (zonder te stoppen)

Hoger/Lager

Beschuit fluiten (op tijd)

Rebus oplossen

Blikken gooien

Kaartjes:

Rode kaartjes met: 1, 2, 3, 4 of 5 goudklompjes

Groene kaartjes met rovers van de waarde 1, 2, 3, 4 of 5 deze worden van het totaal afgetrokken.

Het spel is afgelopen na een bepaalde tijd. De punten die dan door het team verzameld zijn worden geteld. Het team met de meeste punten heeft gewonnen.

Bijlage 16 – Stadsspelen

Het eerste spel van de stadsspelen is om dukaten uit de schatkist van Ali Baba te verdienen. Er zijn in totaal 42 gouden dukaten met daarop een letter. Dankzij foto's van winketalages met daarbij een vraag kunnen de groepjes de dukaten verdienen.

Ieder groepje krijgt een leiding mee die de vragen op papier bij zich heeft. Op de centrale post krijg je een foto van een winkel te zien en als je die gevonden hebt krijg je een vraag over deze winkel, heb je die goed (er mag maar 1x geantwoord worden) dan mag je op de centrale post een dukaat gaan halen. Bij een fout antwoord gaat de foto terug onder de stapel.

Op de dukaten staan letters, als alle dukaten vergeven zijn is het de bedoeling om met je groepje zoveel mogelijk woorden te maken binnen een bepaalde tijd.

Bijlage 17 – Route & Spookavond

De bediende van Ali B komt in paniek de Disco verstoren, omdat Ali is gekidnapt door de 40 rovers! Er leidt een spoor van gouden steentjes naar de kampvuurplaats waar Ali B aan een boom zit gebonden. Daar (ergens diep in het bos) aangekomen blijkt het de plaats te zijn waar Ali B gekidnapt is door de 40 rovers (of zoveel we er kunnen vinden). Ali B blijkt Ali Baba te zijn geweest en nadat de rovers zijn overmeesterd wordt een afspraak gemaakt, als zij hun goudstukken & goudklompjes terug krijgen dan krijgen wij Ali B en het laatste stuk van het verloren sprookje. De goudstukken zijn 's middags uitgedeeld door Ali B in de stad tijdens het eerste stadspel.

De goudstukken worden in een, door de rovers meegenomen, letterbord waarna de zin: "Het laatste deel van het sprookje ligt in de keuken" te lezen valt.

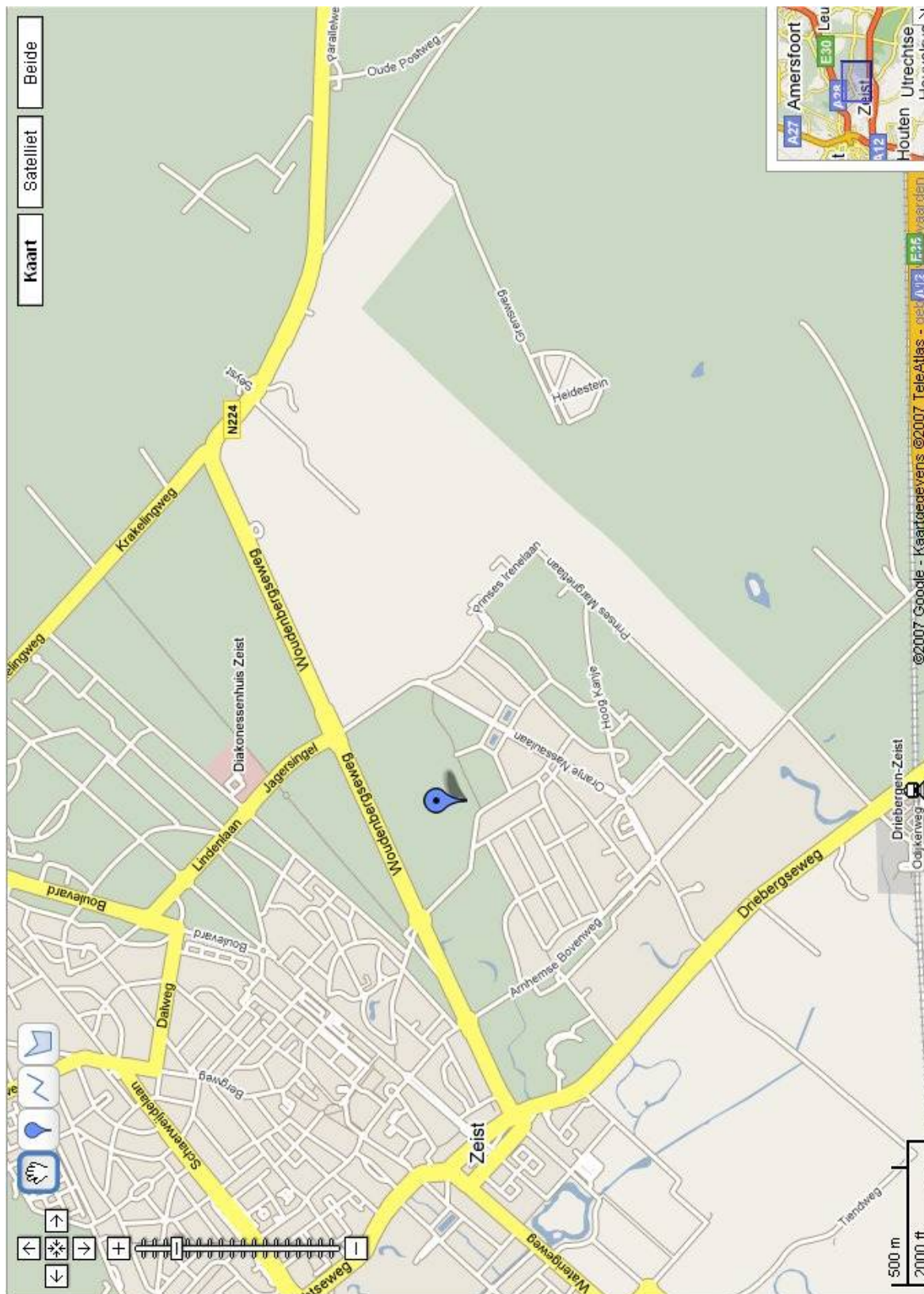
Bijlage 18 – Ouderopdracht

De ouders leggen een parcours af in het bos, waarvan deels door struiken enz. en een deel met een jutte zak. Vervolgens moeten ze nog door een waterbak (of zo iets). Dan komen ze bij een waslijn aan waar een sok hangt van elk kind. De ouder moet de juiste sok er uit kiezen van hun kind. Als dit het geval is mogen ze het kind mee naar huis nemen.

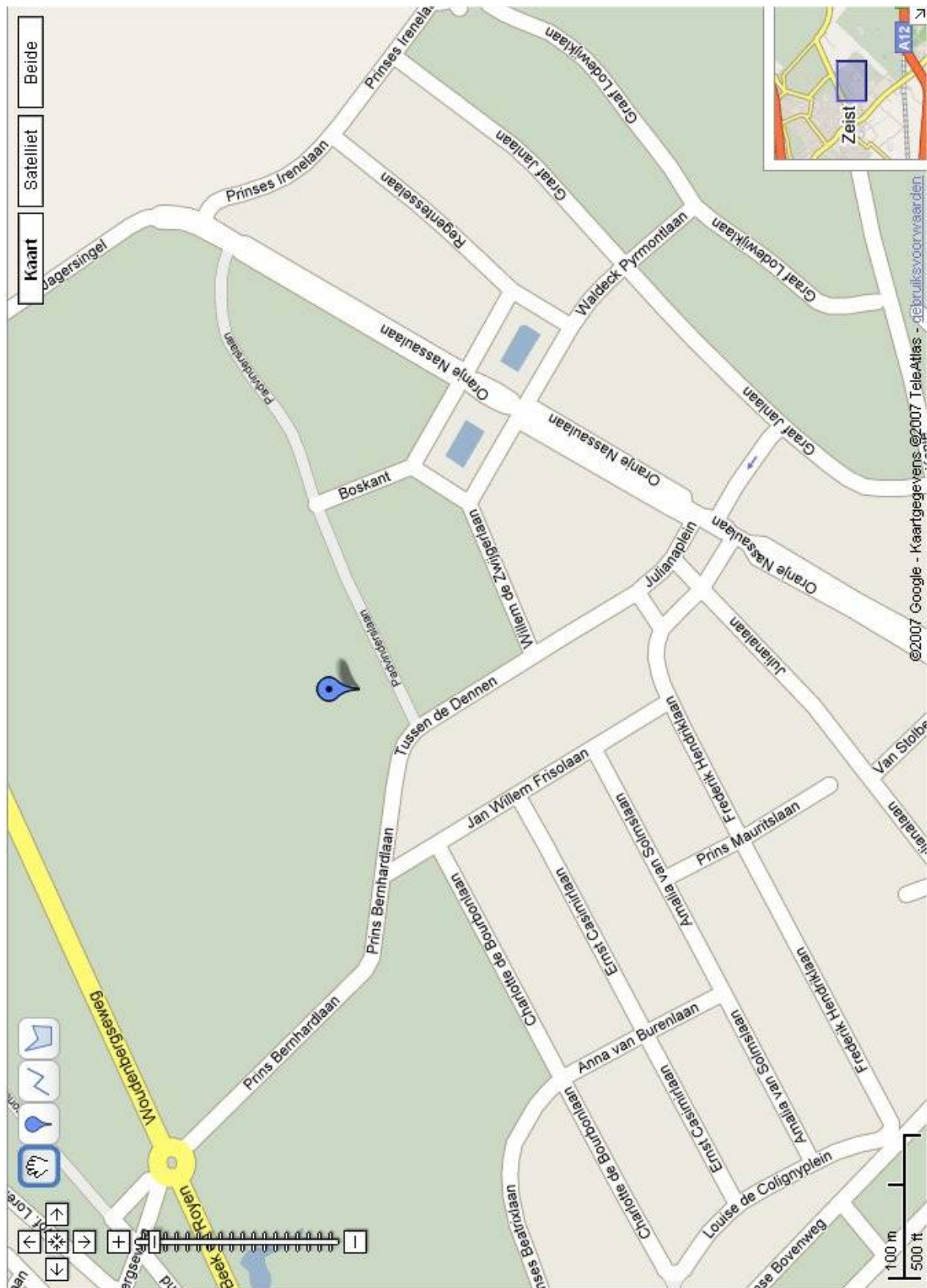
Het is de bedoeling dat de ouder die de tas van het kind NIET heeft in gepakt de opdracht gaat uitvoeren want anders is het te makkelijk bij de waslijn

KAARTEN & ROUTES

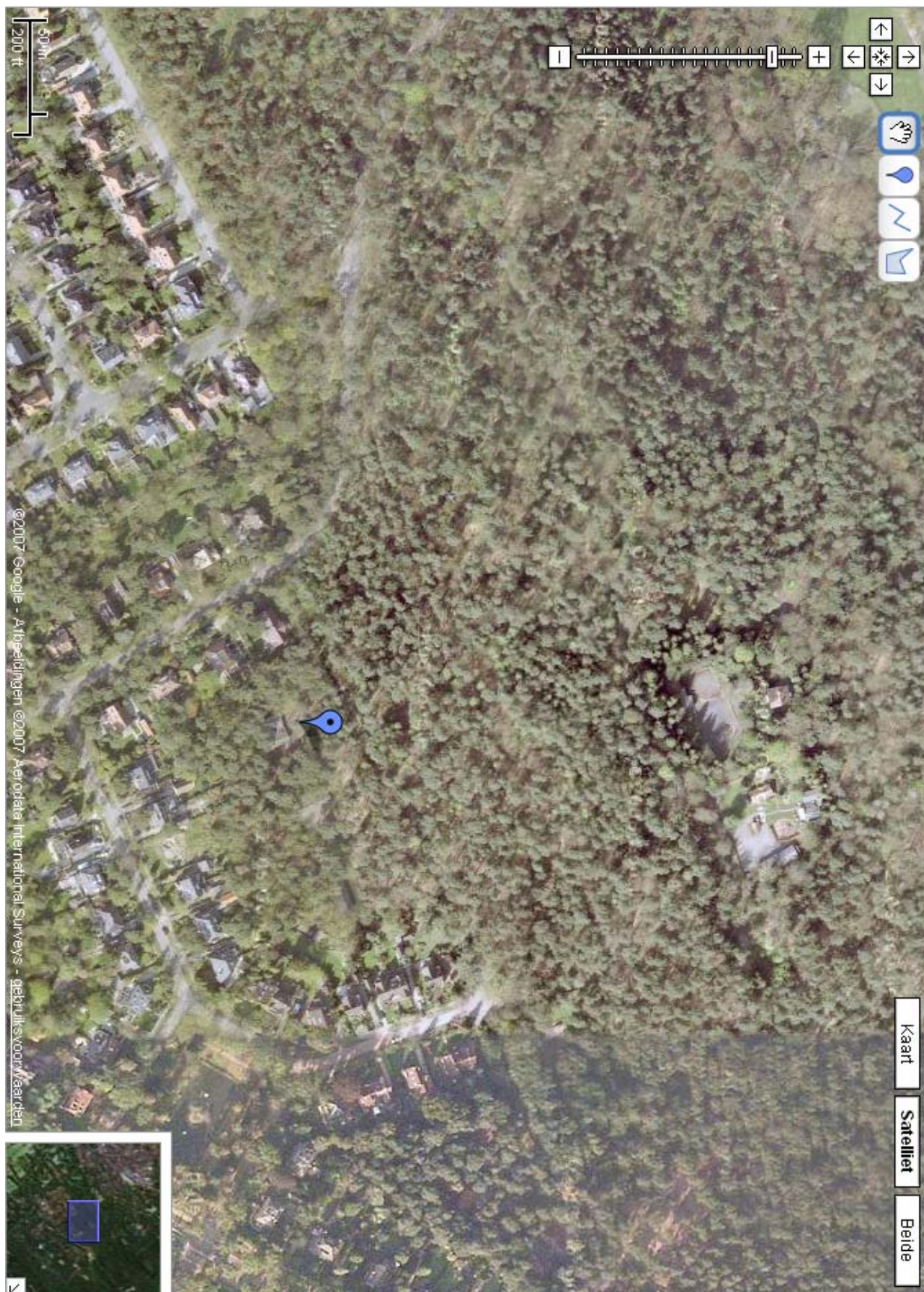
Overzichtskaart Zeist














Kaart omgeving blokhut

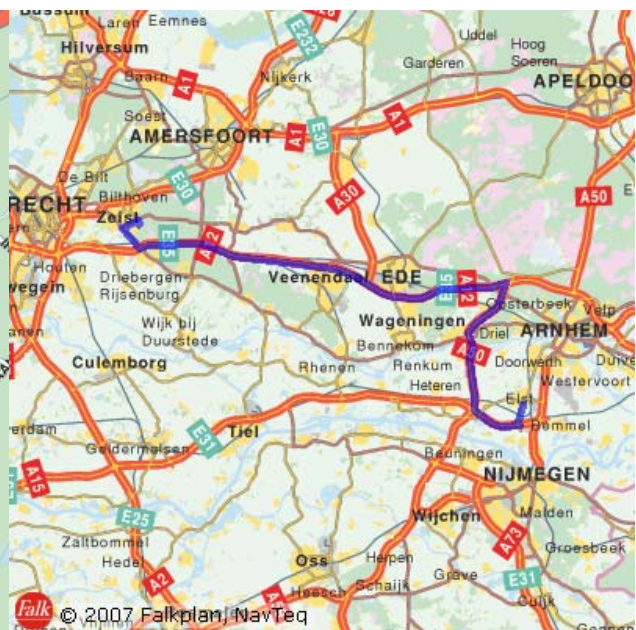


Satellietkaart omgeving blokhut



Route Elst -> Zeist

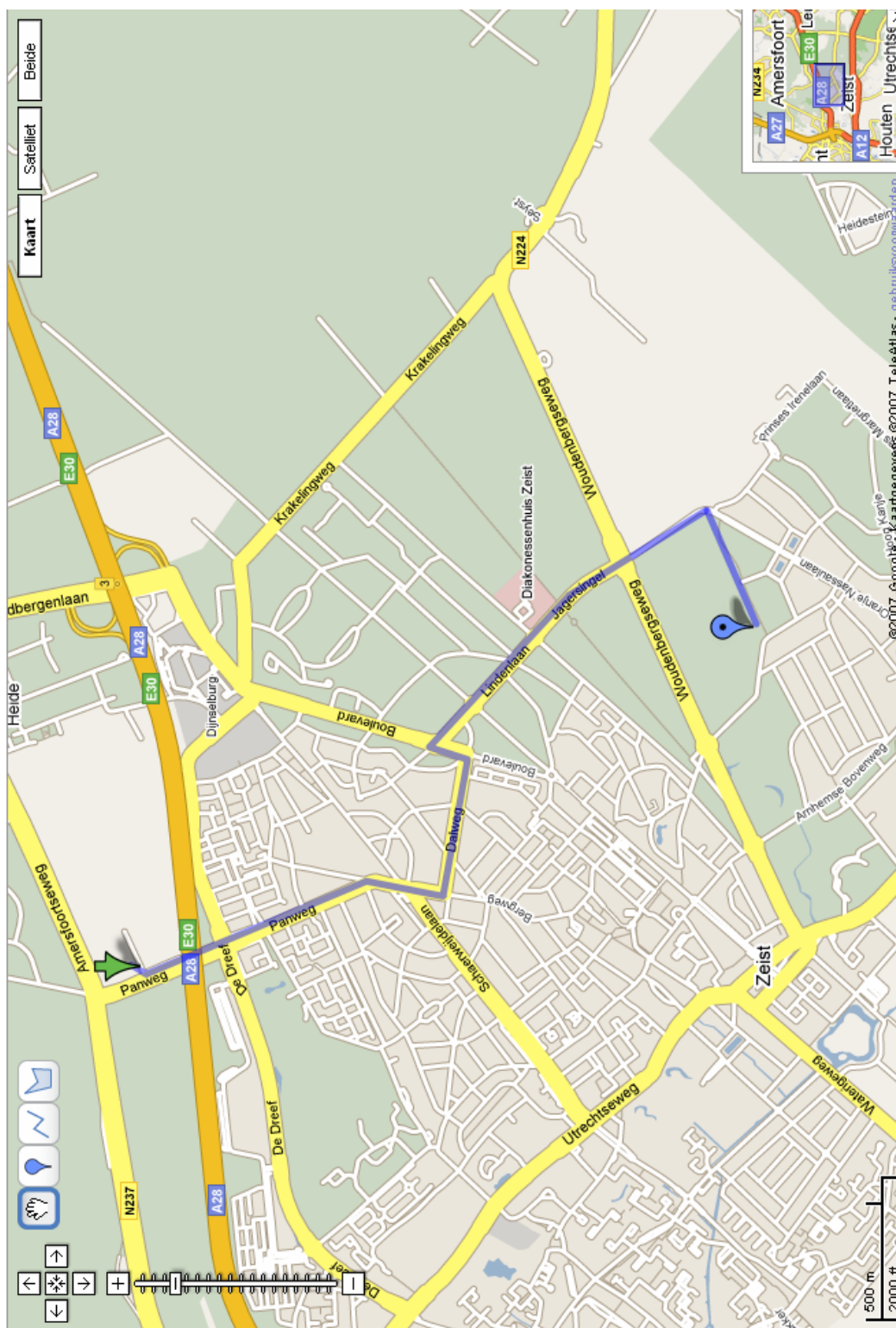
| aanwijzing | weg | afstand | tijd | richting |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|---------|----------|------------|
| 0.  Vertrek in noordelijke richting | | 0 m | 00:00:00 | |
| 1.  Volg de weg na 90 m naar links de Groenestraat op | | 92 m | 00:01:50 | |
| 2.  Sla na 120 m rechtsaf | | 205 m | 00:04:06 | |
| 3.  Ga na 250 m linksaf op de Groenestraat | | 472 m | 00:04:50 | |
| 4.  Houd na 175 m links aan op de Groenestraat | | 647 m | 00:05:47 | |
| 5.  Ga na 90 m linksaf de Rijksweg Zuid op | | 740 m | 00:06:08 | |
| 6.  Rijd na 2 km de oprit van de A15 op (Elst[afslag 38]) richting Tiel | A15 | 2,8 km | 00:08:49 | Tiel |
| 7.  Volg na 4.7 km op het knooppunt Valburg de A50 richting Apeldoorn | A50 | 7,5 km | 00:11:40 | Apeldoorn |
| 8.  Volg na 15 km op het knooppunt Grijsoord de A12, E35 richting Utrecht | A12 | 22,6 km | 00:20:13 | Utrecht |
| 9.  Neem na 40 km afslag Driebergen[afslag 20] richting Zeist | N225 | 62,7 km | 00:42:29 | Zeist |
| 10.  Ga na 400 m rechtsaf op de Hoofdstraat (N225) richting Zeist | N225 | 63,1 km | 00:42:52 | Zeist |
| 11.  Ga na 2.8 km rechtsaf de Laan van beek en Royen (N224) op richting Woudenberg | N224 | 65,9 km | 00:45:44 | Woudenberg |
| 12.  Neem na 0.9 km de tweede afslag op de rotonde (de Woudenbergseweg (N224)) richting Woudenberg | N224 | 66,8 km | 00:47:07 | Woudenberg |
| 13.  Ga na 0.9 km rechtsaf de Jagersingel op | | 67,7 km | 00:48:00 | |
| 14.  Ga na 0.8 km rechtsaf de Oranje Nassaplein op | | 68,5 km | 00:51:00 | |
| 15.  Ga na 100 m schuin rechts de Boskant op | | 68,6 km | 00:51:35 | |
| 16.  U bent gearriveerd (Boskant zeist,3708) | | 68,6 km | 00:51:53 | |



Route & Info zwembad

Zwembad Dijnseburg
Badmeester Schenckpad 8, 3705 GK in ZEIST
Telefoon: 030 - 69 90 006

Open van 10.00u t/m 22.00uur
Natarrangement (entree-friet-fris-ijs) a € 5,75



LIJSTEN

Materiaallijst

| Welpen | Kabouters |
|-----------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| EHBO | EHBO |
| Spellenkist | Papier |
| Buitenspellen | Creatiefspullen (scharen, stiften, lijm, verf...) |
| Donald Ducks | Bingospullen |
| Afwas & Schoonmaak spullen | Buitenspellen |
| Boodschappen | Afwas & Schoonmaakspullen |
| Waterkoker, Koffiezetapparaat & Tostiapparaat | Grote Pannen |
| Borden, Bestek & Bekers | Bekers |
| Grote Pannen | Verkleedspullen |
| Bouwlampen | Waxinelichtjes |
| Bordjes "Scouting Elst" | Grote Sprookjesboek |
| Klossen touw | Ballonnen |
| Zeilen | Radio |
| Touwkist & Touwtrektouw | Lampjes & lichtsnoeren |
| Gereedschapskist | |
| TV | |
| Waxinelichtjes | |
| Pionnen | |
| Afzetlint | |
| Grote Hamer | |
| Radio spullen | |
| Waslijn | |
| Broodbakstokken | |
| Gamellen | |
| Dienbladen | |
| Fakkels | |
| Bingospullen | |
| Jerrycans | |
| Buttons!!!!!!!!!!!!!! | |



Boodschappenlijst andere dagen

| Aantal | Product | Ja/nee |
|--------|----------------------------|--------|
| | Maandag | |
| 2,5kg | Rijst | |
| | Nasikruiden | |
| 2kg | Nasivlees (varkenslappen) | |
| 32 | zakjes Saté | |
| | Groenten voor door de nasi | |
| 14 | Bruin Brood | |
| Veel | Suikerklontjes (IGLO-spel) | |
| | | |
| | | |

Check voorraad broodbeleg, drinken, melk, etc.

| Aantal | Product | Ja/nee |
|--------|------------------------------|--------|
| | Dinsdag | |
| | Sperziebonen vers | |
| | Aardappelen | |
| | Worst | |
| 32 | Toetjes bekertjes | |
| 14 | Bruin Brood | |
| | Zout (Opium smokkelspel) | |
| | Spiritus (Opium smokkelspel) | |
| | | |
| | | |

Check voorraad broodbeleg, drinken, melk, etc.

| Aantal | Product | Ja/nee |
|--------|------------------|--------|
| | Woensdag | |
| 2,5kg | Gehakt (gekruid) | |
| 2,5kg | Macaroni | |
| 4 | Prei | |
| 4 | Champignons | |
| 3 | Paprika | |
| | Macaronikruiden | |
| 14 | Bruin Brood | |
| 35 | Sinaasappels | |
| | | |
| | | |

Check voorraad broodbeleg, drinken, melk, etc.

| Aantal | Product | Ja/nee |
|--------|--------------------------|--------|
| | Donderdag | |
| 7 | Brood | |
| | Pannekoekmix | |
| | Melk | |
| | Stroop, jam, suiker etc. | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Check voorraad broodbeleg, drinken, melk, etc.

| Leidingdingen | | | |
|---------------|---------|-----------|--------|
| Aantal | Product | Voor wie? | Ja/nee |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |