

Voor meer mooie
kampthema's en spel-ideeen ga je naar:
“DE WEK Programma Site”
<http://www.wek-site.com>



WELKOM OP
DE WEK PROGRAMMA SITE



Kampboek Zomerkamp We/Ka 2004

“De poorten van Kaskoeliwan”

“Het mysterie van de toverstafsteen”



1	ALGEMENE INFORMATIE	4
1.1	Belangrijke telefoonnummers	5
1.2	Routebeschrijving	7
1.3	Vervoer kinderen	7
1.4	Deelnemers	8
1.5	Overvliegers op kamp	8
1.6	Indeling groepjes	9
1.7	Bijzonderheden deelnemers	10
1.8	Ruimte benamingen	11
1.9	Themamateriaal en klussenlijst:	11
1.10	Regelement	12
2	Dagindeling	12
2.1	Dagindeling Algemeen	12
2.2	Dagindeling per dag	12
2.2.1	Vrijdag 20 aug	14
2.2.2	Zaterdag 21 aug	14
2.2.3	Zondag 22 aug	14
2.2.4	Maandag 23 aug	15
2.2.5	Dinsdag 24 aug	15
2.2.6	Woensdag 25 aug	15
2.2.7	Donderdag 26 aug	16
2.2.8	Vrijdag 27 aug	16
2.2.9	Zaterdag 28 aug	16
3	Taakverdeling	17
3.1	Programma-onderdelen	17
3.2	Overige taken	17
4	Programma's	19
4.1	Opening in thema	19
4.2	openingsspel en verkenningsronde	26
4.3	Excursie	28
4.4	Grote tocht	29
4.5	Speeltuin	31
4.6	Kaarten maken	32
4.7	Laat kampvuur	33
4.8	Avondspel	38
4.9	Sport en spel met de badjes	40
4.10	onrustige quiz	41
4.11	extra activiteit: de trollengrot	45
4.12	Bonte avond en stafshow	46
4.13	Overvliegen	48
4.14	Slotspel	52

Kampboek Zomerkamp We/Ka 2004

“De poorten van Kaskoeliwan”

“Het mysterie van de toverstafsteen”



Kampboek Zomerkamp We/Ka 2004

"De poorten van Kaskoeliwan"

"Het mysterie van de toverstafsteen"



1 ALGEMENE INFORMATIE

- Kampthema: "De poorten van Kaskoeliwan"
en "Het mysterie van de toverstafsteen"
- Kampdatum: Zaterdag 21 t/m vrijdag 27 augustus (staf ook zaterdag 28 augustus).
- Kampplaats: Scouting Rene Höppener
Oude Keulsebaan 160
Roermond
- Beheerder: Ralph te Meij
- Kosten kampplaats:
- Kampstaf: Kabouters: Ando, Baloe, Reske, Niki en Nadine
Welpen: Kaa, Raksha en Hathi, Baghera (Jeroen), Mang (Ellen) en
Joyce
- Kookstaf: Ans, Roel en Myriam.

Kampboek Zomerkamp We/Ka 2004

“De poorten van Kaskoeliwan”
“Het mysterie van de toverstafsteen”



1.1 BELANGRIJKE TELEFOONNUMMERS

Algemeen alarmnummer: Politie, ambulance, brandweer
☎ 112

Brandweer: ☎ 0475- 393800

Politie: ☎ 0900- 8844

Ziekenhuis:

Laurentius Ziekenhuis
Mgr Driessenstraat 6
6043CV Roermond
☎ 0475 382222



Apotheken:

● Apotheek Roermond Zuid
Keulsebaan 47
6045GC Roermond
☎ 0475-320795
Fax: 0475-340066

☞ Apotheek Donderberg
Kasteel Hornstraat 51
6043JR Roermond
☎ 0475-323030



Kampboek Zomerkamp We/Ka 2004

“De poorten van Kaskoeliwan”
“Het mysterie van de toverstafsteen”



Artsen:

■ Huisartsenpraktijk Matthee A C J
Fokkerstraat 66
6044SW Roermond
☎ 0475-323317
Fax: 0475-341387

■ Huisartspraktijk Oever G H M ten
Muggenbroekerlaan 21
6045BA Roermond
☎ 0475-316710

☞ Huisartspraktijk Vosbeek R W M
Arendhorst 25
6043RR Roermond
☎ 0475-329258



Tandarts:

☞ Tandarts Ong A L
Fokkerstraat 28
6044SW Roermond
☎ 0475-323080

☞ Tandarts Thijssen W P
Karel Doormanstraat 20
6045EC Roermond
☎ 0475-321183

■ Tandartspraktijk Boermans H J H M
Parklaan 30
6045BT Roermond
☎ 0475-334453
Fax: 0475-319420



Kampboek Zomerkamp We/Ka 2004

“De poorten van Kaskoeliwan”

“Het mysterie van de toverstafsteen”



1.2 ROUTEBESCHRIJVING

Reisafstand ± 40 km.

Reisduur ± 40 min.

- Ga over de rijksweg via Echt naar Roermond
- In Roermond aangekomen ga je na de Shell en de Roer bij het eerste stoplicht rechtsaf (Kapellerpoort / Kapellerlaan)
- Deze weg blijf je alsmat volgen (de weg gaat over in de Heinsbergerweg)
- Ga verder op de N293
- Bij het verkeersplein ga je rechtsaf ($\frac{1}{4}$ rond) (Keulsebaan)
- Aan je rechterhand zie je een grote paddestoel
- Ga nu de eerste straat rechts (een klein straatje met een bocht naar links, ± 150 na de paddestoel) (Oude Keulsebaan)
- Rij door tot aan een kleine parkeerplaats aan de rechterkant (je ziet eerst een speeltuin). Je bent dan bij de René Höppenergroep, het kampadres.

1.3 VERVOER KINDEREN

De ouders brengen de kinderen zelf op zaterdag 21 augustus naar Roermond.

Rond 15:15 uur vertrek vanuit Sittard.

Om 16:00 uur wordt iedereen in Roermond verwacht.

Halen op vrijdag 26 augustus om 14:00 uur vanuit Roermond door de ouders zelf.

Kampboek Zomerkamp We/Ka 2004

“De poorten van Kaskoeliwan”

“Het mysterie van de toverstafsteen”



1.4 DEELNEMERS

Kabouters (16)

Welpen (13)

1.5 OVERVLIEGERS OP KAMP

Welpen

Kabouters

1.6 INDELING GROEPJES

De trotse Trollen (groen):

Tom
Kevin
Paco
Lina
Evelien

De Hysterische Heksen (oranje):

Derryl
Sjer
Cas Z.
Mirthe
Bjel
Frederieke

De Dolende Dwaallichten (blauw):

Tim
Casper
Sander
Eva
Karen
Celine

De Dolle Draken (rood):

Per
Sjef
Nina
Julia
Jazmine
Malou

De Dwaze Dweren (geel):

Robert
Mathijs
Kira
Colleen
Florianne
Maartje

Kampboek Zomerkamp We/Ka 2004

“De poorten van Kaskoeliwan”
“Het mysterie van de toverstafsteen”



1.7 BIJZONDERHEDEN DEELNEMERS

Gezondheid / Allergie / Medicijnen

Naam	Bijzonderheden	Opmerking

Voeding

Naam	Bijzonderheden	Opmerking

Zwemmen

Naam	Bijzonderheden	Opmerking

1.8 RUIMTE BENAMINGEN

Ruimte	Thema naam
Slaapzaal welpen	De ronkende reuzen
Slaapzaal kabouters	De schone slaapsters
Keuken	De heksenketel
Douche	De klaterende waterval
Staf	De verboden vallei
W.C.	Het trollendrollenhol
Feestzaal	De betoverde balzaal
Eetzaal	Troonzaal
Slaapzaal staf	het vervolg van de verboden vallei
W.C. staf	Het trollendrollenhol
Buiten terrein	Kasteeltuin
Buiten de poort	Kasteeltuin
Kampvuurcirkel	(geen naam)
Telefoonhokje	(geen naam)
Poetshok	(geen naam)

1.9 THEMAMATERIAAL EN KLUSSENLIJST:

- Troon
- Schilderijen (gelijk aan het aantal themagebieden) met gipsmaskers, gouden purlijsten.
- Kroonluchter
- Kandelaren
- Toverstafsteen
- Het geheime poortje van de koning
- Toegangspoort van het kasteel
- Poorten en sleutels voor de landen
- Perkamentrol met regels
- Landkaart
- Grote spiegel
- Naambordjes ruimtes
- Corveetoren
- Groot schild
- Rode loper

1.10 REGELEMENT

- ❖ We gaan niet van het kampterrein af
- ❖ We mogen niet in de stafruimtes
- ❖ We mogen niet in de keuken
- ❖ We mogen overdag niet zonder toestemming in de slaapzaal
- ❖ 's Morgens mogen we pas de slaapzaal uit als de staf dat zegt

2 DAGINDELING

2.1 DAGINDELING ALGEMEEN

07:30 uur	Opstaan staf
08:00 uur	Opstaan kinderen
08:30 uur	Ochtendgym, ontbijt en corvee
10:00 uur	Ochtendprogramma
12:30 uur	Lunch en corvee
14:00 uur	Middagprogramma
17:00 uur	Avondeten en corvee
18:30 uur	Avondprogramma
21:00 uur	W.U.B
21:30 uur	Slapen

2.2 DAGINDELING PER DAG

Dag	Ochtend	Middag	Maaltijd	Avond
Zaterdag 21 aug.	Opbouwen	Aankomst kinderen, slaapzaal inrichten, opening in thema.	Broodje knak	Openingsspel
Zondag 22 aug.	Excursie/ speciaal programma	Excursie/ Speciaal programma	Maccaroni	X
Maandag 23 aug.	Grote tocht		Aard. - groenten - braadworst	Douchen
Dinsdag 24 aug.	Speeltuin + kaarten maken		Bbq	Laat kampvuur + avondspel
Woensdag 25 aug.	Uitslapen	Sport en spel met badjes	Chili met aard.puree	X
Donderdag 26 aug.	X (Auw kloete met knnd.) Opbouw quiz + trollengrot	Onrustige quiz + Trollengrot in	Friet	Bonte avond + overvliegen
Vrijdag 27 aug.	Opruimen	Slotspel	...	stafavond

Kampboek Zomerkamp We/Ka 2004

“De poorten van Kaskoeliwan”

“Het mysterie van de toverstafsteen”



Scouting
Sint Jozef Sittard

Thema:

Zaterdag: Kasteel
Zondag: Elfen
Maandag: Dwergen
Dinsdag: Kasteeltuin, Heksen, Dwaallichten
Woensdag: Draken
Donderdag: Trollen
Vrijdag: Kasteel

Kampboek Zomerkamp We/Ka 2004

“De poorten van Kaskoeliwan”
“Het mysterie van de toverstafsteen”



2.2.1 VRIJDAG 20 AUG

Coördinatie: Ellen

19:00	uur	Alle stafleden op het HK
19:15	uur	Materiaal verzamelen + aanhanger laden
20:15	uur	Vertrek naar Roermond
21:00	uur	Aankomst in Roermond
		Uitladen materiaal en opbouwen
23:30	uur	W.U.B. en slapen

2.2.2 ZATERDAG 21 AUG

Coördinatie: Lea

08:00	uur	Opstaan staf
09:00	uur	Aanbrengen thema-aankleding gebouw + omgeving
12:00	uur	Lunch + corvee
13:00	uur	Aanbrengen thema-aankleding gebouw + omgeving
14:00	uur	Vorbereiden opening in thema + openingsspel
16:00	uur	Aankomst kinderen HK in Roermond, slaapzalen in orde maken.
17:00	uur	<u>Opening in thema</u> met de ouders + koffie
18:15	uur	Vertrek ouders, avondeten (broodje knak) en corvee
19:30	uur	<u>Openingsspel en verkenningsronde</u>
21:30	uur	WUB
22:30	uur	Slapen (of wakker blijven)

2.2.3 ZONDAG 22 AUG

Coördinatie: Bart

07:30	uur	Opstaan staf
08:00	uur	Opstaan kinderen
08:30	uur	<u>Ochtendgym</u> , ontbijt en corvee
10:00	uur	<u>Excursie</u>
12:30	uur	Lunch en corvee
14:00	uur	<u>Excursie</u>
17:00	uur	Avondeten (maccaroni) en corvee
18:30	uur	- [Geen programma]
21:00	uur	WUB
21:30	uur	Slapen

Kampboek Zomerkamp We/Ka 2004

“De poorten van Kaskoeliwan”
“Het mysterie van de toverstafsteen”



2.2.4 MAANDAG 23 AUG

Coördinatie: Ando

07:30 uur Opstaan staf
08:00 uur Opstaan kinderen
08:30 uur Ochtendgym, ontbijt en corvee
10:00 uur Grote tocht
17:00 uur Avondeten (groenten, aardappels en braadworst) en corvee
18:30 uur Douchen kinderen
21:00 uur WUB
21:30 uur Slapen

2.2.5 DINSDAG 24 AUG

Coördinatie: Manon

07:30 uur Opstaan staf
08:00 uur Opstaan kinderen
08:30 uur Ochtendgym, ontbijt en corvee
10:00 uur Speeltuin + kaarten maken
17:00 uur Avondeten (bbq) en corvee
21:00 uur Laat kampvuur +
Avondspel
01:30 uur WUB
02:00 uur Slapen

2.2.6 WOENSDAG 25 AUG

Coördinatie: Danielle

09:00 uur Opstaan staf
09:30 uur uitslapen kinderen
10:00 uur Ochtendgym, ontbijt en corvee
uur - [Geen programma]
13:00 uur Lunch en corvee
14:30 uur Sport en spel met de badjes
17:30 uur Avondeten (chili met aard.puree) en corvee
18:30 uur - [Geen programma]
21:00 uur WUB
21:30 uur Slapen

Kampboek Zomerkamp We/Ka 2004

**“De poorten van Kaskoeliwan”
“Het mysterie van de toverstafsteen”**



2.2.7 DONDERDAG 26 AUG

Coördinatie: Baloe

08:00 uur	Opstaan staf
08:30 uur	Opstaan kinderen
09:00 uur	<u>Ochtendgym</u> , ontbijt en corvee
10:30 uur	- [Geen programma]
12:30 uur	Lunch en corvee
14:00 uur	<u>Onrustige quiz + trollengrot</u>
17:00 uur	Avondeten (friet) en corvee
18:30 uur	<u>Bonte avond</u>
21:30 uur	WUB
22:00 uur	Slapen
22:00 uur	<u>Overvliegen</u>
23:30 uur	W.U.B overvliegers

2.2.8 VRIJDAG 27 AUG

Coördinatie: Joyce

07:30 uur	Opstaan staf
08:00 uur	Opstaan kinderen en opruimen
08:30 uur	<u>Ochtendgym</u> , ontbijt en corvee
10:00 uur	<u>Slotspel</u>
12:30 uur	Lunch (soep) en corvee
14:00 uur	Naar huis
18:30 uur	Afsluitende activiteit staf

2.2.9 ZATERDAG 28 AUG

Coördinatie: Nadine

10:00 uur	Opstaan staf
10:30 uur	Ontbijt
11:15 uur	Opruimen, naar Sittard, Materiaal opruimen en nagenieten/ dippen

3 TAAKVERDELING

3.1 PROGRAMMA-ONDERDELEN

Programma	Wie	Wanneer	
		Dag	Datum
Opening in thema	Bart & Danielle & Jeroen	Za	21-08
Openingsspel	Bart & Danielle & Jeroen	Za	21-08
Speciale activiteit/ excursie	Lea & Ellen	Zo	21-08
Grote tocht	Ando & Baloe & Niki	Ma	22-08
Speeltuin	Bart	Di	23-08
Kaarten maken	Ando	Di	23-08
Kampvuur	Ando & Baloe & Lea & Joyce	Di	23-08
Avondspel	Ando & Bart	Di	23-08
Sport en spel met badjes	Manon & Nadine	Woe	24-08
Onustige quiz	Danielle & Jeroen	Do	25-08
Trollengrot (blindengeleidenbaan)	Danielle & Jeroen & Lea & Ellen & Manon	Do	25-08
Bonte avond	Lea & Ellen & Manon	Do	25-08
Overvliegen	Allen	Do	25-08
Slotspel	Bart & Danielle & Jeroen	Vr	26-08

3.2 OVERIGE TAKEN

Taak	Wie
Secretariaat (brieven knd., inventarisatie deelnemers)	Bart
Kampboekje kinderen/ vervolgbrief (routebeschr., paklijst, raadsels, puzzels, moppen, ed)	Bart & Jeroen
Kampboek (draaiboek)	Danielle
Penningmeester (innen kampgeld, kas op kamp)	Ando & Manon
Betaling kampterrein	Ando & Manon
Materiaal groot (tenten, hout, tafels, enz)	Baloe & Lea
Materiaal klein (pennen, potloden, lijm, papier, enz)	Baloe & Lea
Vervoer materiaal	Baloe & Lea
Contact opnemen met artsen, routebeschrijving	Bart
Regelen kampvergunning	Bart
Uitnodigen notabelen & oud stafleden	Manon
Spellentafel	Jeroen
Het corveebord	Baloe
EHBO-doos controleren	Danielle
T-shirts drukken	Bart
Opdruk t-shirts	Bart
Knipkaartjes	Bart
Kamplied	Lea & Jeroen

Kampboek Zomerkamp We/Ka 2004

“De poorten van Kaskoeliwan”

“Het mysterie van de toverstafsteen”



Scouting
Sint Jozef Sittard

Taak	Wie
Kampdans/ ochtendgym	Lea & Joyce
Inventarisatie mogelijkheid kampherinnering	José & Danielle
Knutsel-/ spelideeën lege momenten	...
Uitwerken kampthema (verhaallijn)	Bart & Ando
Coördinatie thema aankleding	Ellen

4 PROGRAMMA'S

4.1 OPENING IN THEMA

Korte omschrijving van de activiteit	Toneelstuk
Dag en datum	Zaterdag 21-08
Tijdstip	17:00 - 18:15 uur
Door wie	Bart, Jeroen en Danielle
Duur van de activiteit	1 uur

Doel: historie en probleem van het land worden duidelijk. Onze missie: de toverstafsteen terug halen en de koning daardoor zijn kracht terug geven. Hierdoor moeten we het land doorkruisen (elk landdeel heeft zijn eigen bevolking en gewoontes).

De opening in het kort:

Kinderen en ouders wachten in de zaal

Koning komt binnen, verwelkomt iedereen, loopt langs de schilderijen en vertelt zijn verhaal.

Schilderijen vertellen hun verhaal

Koning geeft de opdracht het land te redden. Hij heeft de eerste sleutel om de landdelen te betreden.

Kinderen betreden het land door het geheime poortje.

Ouders vertrekken naar huis.

Materiaal:

- aangekleede troonzaal (zitplaatsen publiek, troon, rode looper, enz.)
- koningspop
- schilderijlijsten
- muziek
- muziekinstallatie
- spots

Personen:

- koning
- minimaal 1 lakei
- 5 personen voor de schilderijen
- bediener licht en geluid

HET VERHAAL:

(Bij dit toneelstuk hoort een geluids-CD)

scene 1 : De Koning verschijnt triomfantelijk (muziek wordt droevig)
Hij loopt triest langs de schilderijen (2:15)

scene 2 : Koning heet iedereen welkom (2:30)

K: "Mijn naam is Koning Oberon. Ik ben koning van het land van Kaskoeliwan. Ik heet iedereen van harte welkom. "

"Voordat ik mijn verhaal zal vertellen, wil ik jullie vast bedanken voor je komst. De reis naar Kaskoeliwan zal vermoeiend zijn geweest en jullie zullen al heel wat gevaren hebben moeten trotseren. Dat getuigd van jullie moed. "

"Kaskoeliwan is een prachtig land. Er wonen veel verschillende volkeren. Elfen, dwergen, trollen, heksen, draken en dwaallichten leefden in harmonie met elkaar, totdat de toverstafsteen werd ontvreemd. Een zwarte dag in onze geschiedenis. "

"Het land brokkelt af zolang de steen niet teruggevonden is. Het einde van Kaskoeliwan lijkt nabij. Ik ben dan ook blij dat jullie hier zijn en op zoek zullen gaan naar de toverstafsteen. "

Scene 3: de koning roept Elvira, koning van de Elven

K: "Zoals gezegd heeft mijn land veel verschillende volkeren. Voordat jullie op zoek zullen gaan naar de toverstafsteen, zal ik jullie voorstellen aan de landvoogd van elk gebied. Laten we beginnen met Elvira, de koning van de elven."

K: "Elvira mijn kind, ben je daar? Er is hulp gekomen."

Elvira (wordt langzaam wakker)

E: "Koning roept u mij?"

K: "Elvira, deze kinderen zijn gekomen om ons te helpen met de zoektocht naar de toverstafsteen. Kun jij hen welkom heten in het Elfenbos?"

E: "Het elfenbos is het mooiste en idyllische plekje in het rijk van koning Oberon. Er stromen beekjes en er kletteren watervallen. Langs de oevers groeien de mooiste bloemen in alle kleuren van de regenboog. Vogeltjes kwetteren de ganse dag en spelen met snoezige knuffeldiertjes. Het elfenbos heeft magische dieren zoals eenhoorns en de bosnimfen. Alle dieren, bomen en planten leven in harmonie met de elfen. "

“In de hoge bomen van het zijn hutten gebouwd die met elkaar verbonden zijn door loopbruggen. Ieder elfje heeft daar zijn eigen stekje. Elfen verbouwen hun eigen groentes en gewassen de zij gedurende de dag telen, oogsten en onderhouden. Ook besteden ze veel tijd aan studeren, want ze zijn misschien wel de pienterste gasten van het hele rijk. Ze neuzen veel in boeken en oefenen magische spreuken. Daarbij zijn ze ook nog erg atletisch en sportief. Elfen vliegen als de beste, maar daarnaast kunnen zij uitmuntend boogschieten, hardlopen, zwemmen en vliegenmeppen.”

“Maar koning Oberon, het gaat helemaal niet goed. De Elfen zitten droevig in hun boomhut. We hebben al in geen tijden meer een eenhoorn gezien en onze groente groeit niet meer. Kunt u er alstublieft voor zorgen dat de kinderen ons vlug helpen?”

K: “Rustig Elvira mijn kind. Ik heb er veel vertrouwen in dat deze kinderen ons zullen helpen de toverstafsteen te vinden. Rust wat ... en let goed op de Elfen. Als we je hulp nodig hebben zal ik de kinderen bij je langs sturen”

Elvira sluit haar ogen

De koning richt zich tot de kinderen

K: “Jullie horen het. Jullie hulp is hard nodig. Laten we vlug kijken hoe het is bij Spyro, heerser van de draken.”

Scene 4: de koning roept Spyro, heerser van de draken

K: “Spyro. Kom tot mij. Kom tot mij...”

S: “Koning, u heeft mij nodig?”

K: “Spyro. Ik heb je geroepen, omdat er kinderen zijn die ons zullen helpen de toverstafsteen terug te vinden. Kun je de kinderen iets vertellen over de Drakenvallei?”

S: “Wij, de draken, leven op het drakeneiland. Een kaal, droog en stoffig eiland omringd door enkel water. Het water zorgt ervoor, dat de branden die door de draken gesticht worden het kasteel en de andere delen van het rijk van Kaskoeliwan niet kunnen bereiken. Door het verdwijnen van de toverstafsteen droogt de zee langzaam op. Jullie zullen begrijpen waarom dat gevaarlijk is.”

“Koning, ik kan niet langer blijven. Ik moet terug. Mijn hulp is nodig. De draken blijven vuur spugen. We moeten blussen.”

K: “Spyro. Bedankt dat je zo vlug hebt kunnen komen. Ga nu terug. Als we je nodig hebben zal ik je roepen.”

Scene 5: de koning roept Naggel de oppertrol

K: "Twee delen hebben we bezocht. We gaan nu naar de trollengrot. Daar woont Naggel, de oppertrol. Naggel en de andere trollen houden van feesten en drinken. Daarom zal ik jullie zelf de gebruiken van de trollen vertellen."

"Trollen zijn de meest afzichtelijke wezens uit heel mijn rijk. Ze stinken, snotterbellen en boeren naar hartelust. Bovendien zien ze er niet uit. Grote neuzen steken uit boven grote monden met rottige tanden. Harige onderkinnen, grote flaporen lange vettige haren. Zo zou ik de trol willen beschrijven. Trollen lanterfant de godganse dag. Dan hangen ze rond in hun grotten, drinken ze snotselbier en eten hun buiken vol. "

"Het is voor een trol niet erg verstandig om overdag buiten te komen, omdat het zonlicht een trol laat verstenen. 's Avonds komen de trollen uit hun grot en gaan zij op zoek naar vertier buitenshuis. Dan gaan ze beestjes plagen, dammen doorbreken of jagen ze omstanders de stuipen op het lijf. "

"Door de verdwijning van de toverstafsteen brokkelt de grot af en komen er al kleine straaltjes zonlicht binnen. We kunnen het nu nog met doeken afdekken, maar als het verder gaat zullen de trollen verstenen."

K: "Laten we eens kijken of Naggel vandaag aanspreekbaar is."

K: (roept) "Naggel..."

Feestmuziek luid (heb je even voor mij Frans Bauwer)

K: (roept harder en streng) "Naggel!"

N: "He koninkje. Wat mot je?"

K: "Naggel, zet in godsnaam die muziek zachter!"

N: "Wat zeg je?"

Feestmuziek zacht en overgang naar serieuze muziek "Wow-legends"

K: "U, het is U Naggel"

N: "Sorry koninkje. Ik wist niet dat je kwaad werd"

K: "Het kan zijn dat er binnenkort kinderen bij je langs komen die je hulp nodig hebben. Zij zullen voor ons op zoek gaan naar de toverstafsteen."

N: "Is ie kwijt dan? We hebben hier zat stenen hoor. Gisteren is Danno de boertrol nog in steen veranderd. Gelachen dat we hebben. Misschien gaan we hem straks wel omgooien."

K: "Hier wordt niets omgegegooid Naggel. Denk aan wat ik gezegd heb. Er kunnen kinderen langskomen."

N: "Okidoki koninkje. Was dat alles, want er komt net een goeie plaat?"

K: "(zucht) Dat was alles Naggel"

Scene 6: de koning roept Luciveer, heerser der dwaallichten

K: "Aan het eind van alle rivieren van dit rijk ligt een gigantisch meer. Dit is het domein van de dwaallichten. Dit nachtvolkje slaapt overdag in de enorme bloemen van de waterlelie. Als de maan aan de hemel verschijnt ontwaken de dwaallichten en zweven zij boven het water. "

K: "Luciveer?"

Luciveer spreekt onverstaanbaar in neurie

L: "Ja, koning. Ik ben hier."

K: Ah daar is luciveer. Kinderen jullie moeten weten, dwaallichten kunnen niet echt praten. Zij praten met elkaar door woorden te neuriën of zacht te zingen.

L: "Ja we kunnen niet praten maar neuriën"

K: "Dwaallichten zijn mistige wezens. Zij schijnen een vaag licht uit de lantaarns die zij in hun handen dragen. Zo speuren zij het water af op zoek naar insecten en vliegende beestjes die ze opeten. Het liefst vinden ze vuurvliegjes. Die vangen ze in hun lantaarns om zo in de nachtelijke uurtjes wat licht in de duisternis te hebben. "

L: "Ik heb het goed met jullie voor. Als je een dwaallicht ziet, sluit dan je oren. Een dwaallicht zal je altijd met een neuriënd, slaapverwekkend geluid in het meer proberen te lokken. Ver weg van de kant."

K: "Luciveer zegt: Ik heb het goed met jullie voor. Als je een dwaallicht ziet, sluit dan je oren en laat je niet misleiden door de dwalende lichtjes. Een dwaallicht zal je altijd met een neuriënd gezang in het meer proberen te lokken. Ver weg van de kant. "

"Door het verdwijnen van de toverstafsteen brengen de dwaallichten elkaar van de wijs, waardoor ze zelf ook van de kant afdwalen"

(Het verhaal van Luciveer wordt bruut verstoord door Emelda, deze roept de koning)

Scene 7: de koning roept Emelda, de opperheks

E: "Hey sire (hahaha). Koning, bent u daar? Hallooo"

K: "Ja Emelda. Ik ben hier"

E: "En die kinderen ?"

K: "Ja Emelda, de kinderen zijn er ook"

E: "Kinderen, hier is Emelda (gringrin). Ik ben de oudste van de 13 mooiste zusjes van het hele land. En ja, wij zijn allemaal heksen. Enge, lelijke heksen met puisten op de neus en wratten en zo jagen we alle kindjes de stuipen op het lijf. Dan rennen we achter ze aan (haha)"

K: "Emelda, maak die kinderen niet zo bang. Draai er niet omheen. Deze kinderen komen ons helpen. Vertel wat er aan de hand is!"

E: "Ahh Koning. Ja, uhh. Een week geleden stonden we als ieder avond om klokklag 12 uur in de paddestoelenkring en zoals altijd probeerden we onze nieuwe heksenkunsten op elkaar. Dat liep wel eens mis, maar die nacht ging het helemaal fout. Alle toverspreuken en toverdrankjes hadden de verkeerde uitwerking. Mijn zuster Krus zit onder de pukkels en wratten en zweren en Clorinthe, mijn jongste zuster heeft nu 3 armen."

"We krijgen het niet meer terug. We kunnen onszelf niet meer terugtoveren. Alles hebben we al geprobeert. Van heksenkruid tot 3 dagen op onze kop staan, maar niks helpt meer. Als die kinderen ons niet komen helpen (haha), dan betoveren we ze in een kikker of een wrat of.."

K: "Jaja Emelda. Zo is het wel genoeg. Deze kinderen komen helpen. Wees gerust. Als de toverstafsteen weer gevonden is zal alles weer normaal worden. Dank voor je verhaal. We moeten onze reis voortzetten Spurgeon Rod'art, opperdwerg in het dal der dwergen."

Scene 8: de koning roept opperdwerg Spurgeon Rod'art.

K: "Spurgeon. Spurgeon"

S: (heel enthousiast) "Koning, koning hier ben ik"

(Spurgeon komt de trap afgelopen en opent het raampje van zijn huisje. Hij ziet de kinderen en wordt nog enthousiaster)

S: "OOHHHH wat doen die kindjes hier ?"

K: "Die komen ons helpen Spurgeon. Helpen bij het zoeken naar de steen."

S: “De toverstafsteen?”

K: “Ja Spurgeon. Ik heb ze gevraagd om ons te helpen met zoeken.”

S: “Ohhh jaaa koning. Want sinds de steen verdwenen is gaat echt alles mis, en we hebben al overal gezocht maar kunnen 'm niet vinden, we hebben echt ieder steentje al 6 keer opgetild maar ... hij is niet te vinden. Ik weet echt niet waar die is. Echt niet!”

K: “Weet ik Spurgeon, maar vertel eens aan de kinderen hoe het gaat.”

S: “Ach koning, waar moet ik beginnen. Ons hele dal der dwergen ligt overhoop. De dwergen durven de mijnen niet meer in omdat hun lampjes telkens doven, en zij horen telkens van die vreemde geluiden. Een voor een worden mijn dwergjes ziek en kunnen we niet meer 's avonds bij het kampvuur zitten, want dan begint het te regenen. Onze schaapjes geven geen melk meer onze huisslakken blijven maar overgeven. En koning zo kan ik blijven doorgaan....

K: “Weet ik Spurgeon. Ga de dwergen verzorgen en probeer jullie vuurtjes brandend te houden. Houd moed Spurgeon. Zodra we de steen gevonden hebben is alles weer voorbij”

Scene 9: de koning roept de kinderen op de toverstafsteen te gaan zoeken

K: “Dat de toverstafsteen verdwenen is is merkbaar door heel het land. Bij Elvira, koningin van de Elfen, zitten de Elfen droevig in hun boomhut, hebben ze al in geen tijden meer een eenhoorn gezien en groente groeit niet meer. Spyro, heerser van de draken, heeft ons verteld dat de zee langzaam opdroogt en de branden niet meer geblust worden. Naggel, de feestlustige Trol, heeft last van verstenende trollen doordat er kleine straaltjes zonlicht de grot binnendringen. De dwaallichten van Luciveer brengen elkaar van de wijs, waardoor ze zelf ook van de kant afdwalen. Emelde, de heks kan zichzelf en de andere heksen niet meer terugtoveren en bij Spurgeon Rod'art, de opperdwerg, worden de dwergjes ziek en brand het kampvuur niet meer door de regen.

“Ik wil jullie, dappere strijders, vragen, in naam van Kaskoeliwan, op zoek te gaan naar de toverstafsteen. Ik heb een van mijn verkenners gevraagd de omgeving van het kasteel af te speuren naar mogelijk gevaar. Jullie zullen het kasteel verlaten door het geheime poortje. Van dat poortje heb ik de sleutel hier. Zodra de kust veilig is, zal het belletje van de poort klinken en zal onze zoektocht beginnen.”

Koning zakt weg (slaap). De lakei probeert de kinderen in een vrolijke en enthousiaste stemming te krijgen door ze op te zwepen (roepen op opzweepende muziek: zijn jullie er klaar voor?)

4.2 OPENINGSSPEL EN VERKENNINGSRONDE

Korte omschrijving van de activiteit	2 spellen en kroning van de koning dan kamplied en verkenningssronde
Dag en datum	Zaterdag 21-08
Tijdstip	19:30 - 21:00 uur
Door wie	Bart, Jeroen en Danielle
Duur van de activiteit	Openingsspel: 1½ uur Kamplied en verkenningssronde: 1 uur

Het doel:

1. bekendmaking groepjes (spel)
2. verdiene van t-shirts en pasjes (actief spel)
3. bekendmaking groepsnamen (door kroning van de koning)
4. algemene regels door lakei
5. kamplied
6. korte verkenningssronde

Dan kunnen we nog iets drinken + kleine versnapering (op "kosten van de koning") en w.u.b.

Het spel:

1. Bekendmaking groepjes:

Elke kind krijgt een kaartje (met vraag en een antwoord) voorzien van naam. De kinderen moeten aan andere kinderen hun vraag stellen of hun antwoord zeggen. Als je bij het andere kind het antwoord op jou vraag hebt gevonden, is dat je groepspartner en kun je op zoek naar andere groepsleden. De vraag-antwoordkaarten volgen zich op in een (domino)reeks.



Als ze denken het het groepje bij elkaar te hebben gevonden gaan ze naar de troonzaal waar een stafleid het groepje controleert d.m.v. een lijst.

2. Verdiene van t-shirts en pasjes:

Elk groepje krijgt van de lakei een plattegrond van het gebouw met daarop de ruimte aangegeven. De kinderen gaan op zoek naar personages die in over bepaalde ruimtes verspreid zijn. Deze figuren vertellen d.m.v. een verhaal de functie en regels van die ruimte. De kinderen gaan met het hele groepje teurg naar de lakei om de regel van laatst bezochte ruimte goed terug te vertellen.

Regel is goed: er gaat een kruis door die ruimte op de plattegrond, op naar de volgende.

Regel is fout terug verteld: Terug naar de ruimte en vraag het nog maar eens.

Als het groepje alle ruimtes met goed gevolg heeft afgelegd, krijgen ze van de lakei een geheimschrift. Hierop staat de vindplaats van het pakket met de t-shirts en pasjes.

Ook nu verzamelen we weer in de troonzaal.

“De poorten van Kaskoeliwan”

“Het mysterie van de toverstafsteen”

3. Bekendmaking groepsnamen.

Als iedereen bij elkaar is zal de koning de groepsnamen bekend maken. Hij kroont elk groepje officieel tot ridder (van de orde van het zoeken van de toverstafsteen) en geeft het groepje daarbij een naam.

Materiaal:

- 29 kaartjes met vraag en antwoord voorzien van naam door: Jeroen
- 5x plattegrond gebouw door: Bart
- 5x locatie t-shirts en pasjes in geheimschrift door: Danielle
- 5 pakketten met t-shirts en pasjes
- regels van elke ruimte op papier voor figuren en lakei
- (rode) stift voor lakei

Themafiguren:

Stafruimte	concierge
Wc	schoonmaker	...
Keuken	kok	...
Douche	zingende doucher	...
Feestzaal (incl. stafslaapruijnte)	ronkende reus	Baloe
Buitenterrein	tuinman	...



4.3 EXCURSIE

Korte omschrijving van de activiteit	...
Dag en datum	Zondag 22-08
Tijdstip	10:00 - 17:00 uur.
Door wie	Lea en Ellen
Duur van de activiteit	...

4.4 GROTE TOCHT

Korte omschrijving van de activiteit	Stertocht met posten
Dag en datum	Maandag 23-08
Tijdstip	10:00 - 17:00 uur
Door wie	Baloe, Ando en Niki
Duur van de activiteit	Heel lang

Thema:

Via een poort (gevisualiseerd door 'n autoritje) komen de kinderen in het dal der dwergen. Hier worden ze ontvangen door opperdwerg Spurgeon Rod'art. Hij verteld het verhaal over hoe het dwergendal verandert is sinds de toverstafsteen verdwenen is. In het dal zijn bijvoorbeeld torens in elkaar gestort, dwergen verdwenen enz.

De kinderen gaan op tocht door het dwergendal om in verschillende dorpjes deze ellendigheden mee op te lossen. Als beloning voor hun hulp krijgen ze van de dwergen bepaalde symbolen, waarmee ze een van de poorten kunnen openen. Die symbolen zijn op onverklaarbare wijze in het dwergenland terecht gekomen.

Dorpjes/posten:

In ieder dorpje ontmoeten ze een andere dwerg en krijgen ze een opdracht:

Bijvoorbeeld:

- ❖ In een dorpje is een grote toren omgevallen (postidee: toren bouwen, touwladder,)
- ❖ Moet een vreemd wezen bedwongen worden die het hele dorp onveilig maakt (postidee: vechten met de beer,
- ❖ Is een diamantmijn waar niemand meer in durft, kinderen moeten in mijn zoeken of en wat er aan de hand is (postidee: blindgang, voelkim, ...)
- ❖ Liggen verstopt tussen hoge graspollen (post-idee: eier zoeken,)
- ❖ Kwam plotseling een zandstorm, die het hele dorp (inclusief symbool bedolf onder een laag zand (post-idee: schatgraven, ...)
- ❖ Hangt in een enorm groot spinnenweb (post-idee: kruip door een spinnenweb)

1. toren bouwen (van dozen/houten balkjes).
2. kimpelen (voel, proef, ruik)
3. schatgraven
4. blindgang
5. spijkerbroek hangen
6. groot schilderij
7. adje-ranja
8. puzzel
9. fort-boyard achtige opdrachten
10. raadsels
11. spijkerpoepen (1p of 6p)
12. ballonnenprik
13. appel/aardappel-langste schilslinger
14. geblinddoekt pictionary
15. Jeux de boules
16. Eier zoeken
17. vechten met de beer
18. 7vragen 7dozen met inhoud

Route

Cirkeltocht: Startend vanuit 1 centraal punt (de groepjes worden hier met auto's naar toe gebracht) loopt iedereen naar de 1ste post. Vanaf hier lopen de groepjes in een cirkel om de centrale plek heen.

Hulprijen om op post te staan en de kinderen met de auto te brengen:

- ❖ Alex/adje
- ❖ Claudia/Hessel
- ❖ Kevin/Eveline
- ❖ Eefje
- ❖ Marc
- ❖ Jose
- ❖ Sharon
- ❖ Eric/Lotte
- ❖ Joep

Symbolen (±40, ieder kind 1 symbool/ook leuk als aandenken)

Opties : uit hout uitzagen/snijden, fimoklei, karton, wegwijzer

(Ideeetjes uit trollentocht '98)

Magische talisman vullen met:

- ❖ deel van varenblad
- ❖ witte ronde steen
- ❖ roodkleurige platte steen
- ❖ eikblad
- ❖ tros oranje besjes
- ❖ berkenschors
- ❖ dood insect
- ❖ groen mos
- ❖ stukje heidetak

Bij gevaar talisman ophouden en roepen: “weg jullie trollen, weg zullen jullie hollen”

- ❖ trollen-drollen volgen
- ❖ elke drol is punt waard
- ❖ trollen-bbq

4.5 SPEELTUIN

Korte omschrijving van de activiteit	spelen
Dag en datum	Dinsdag 24-08
Tijdstip	10:00 -17:00 uur
Door wie	Hathi
Duur van de activiteit	Totdat het niet meer leuk is

Speeltuin Kitskensberg

Kinderspeeltuin met o.a. :

Gelegen in een bosrijke omgeving aan de rand van de stad. De speeltuin herbergt vele speeltoestellen: een kabelbaan, wankelbrug, speel- of spartelvijver, een labyrint, picknickruimte, midgetgolfbaan, grote zandbakken, dierenhoek met kleinvee, water- en zandspeelplaats, klimtorens en -wanden, schommels, draaimolens, avonturen- en speelforten, kraaiennest, piratenschip, natilus onderzeeboten

Adres:

Oude Keulsebaan 150
6045 GB Roermond
Telefoon: 0475-323709

Geopend: april t/m september en in de herfstvakantie, dagelijks van 10.00 tot 17.00 uur.

Prijzen

Volwassenen : Euro 0,80

4.6 KAARTEN MAKEN

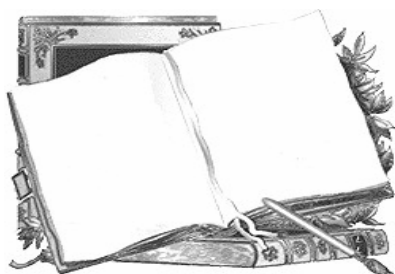
Korte omschrijving van de activiteit	Kaarten knutselen
Dag en datum	Dinsdag 24-08
Tijdstip	Tussen 10:00 - 17:00 uur
Door wie	Ando
Duur van de activiteit	± ½ uurtje.

Het kaarten maken gaat dit jaar weer es lekker ouderwets en erg eenvoudig gebeuren. De kinderen krijgen een kaartje waarop al wat zaken zijn voorgedrukt in thema van het kamp. Dit kunnen zij bewerken met knippen, plakken, kleuren etc. Vervolgens een leuke boodschap aan pa en ma erop en ... opsturen maar.

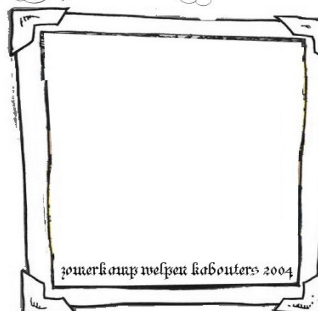
Voorbeeldjes van voorgedrukte kaarten:



Zomerkamp welpen kabouters '04



De poorten van Kaskoeliwan



zomerkamp welpen/kabouters '04



De poorten van Kaskoeliwan



4.7 LAAT KAMPVUUR

Korte omschrijving van de activiteit	Kampvuur met liedjes, vermaak en lekkere versnaperingen
Dag en datum	Dinsdag 24-08
Tijdstip	21:00 - 22:30 uur
Door wie	Ando & Baloe & Lea & Joyce
Duur van de activiteit	1½ uur

Thema:

De koning nodigt alle kinderen uit voor een groot feest. Hierbij zijn ook de verschillende volkeren (elfen, feeën, dwergen, ...) van de partij. In het hele land heerst echter grote onrust en tumult, waardoor het feest een groot fiasco zou kunnen worden. Hiervoor heeft de koning de hulp ingeroepen van de heksen van de heksenheuvel.

Deze heksen zijn vrij onzeker over hun toverkunsten doordat sinds het verdwijnen van de toverstafsteen al hun toverkunsten mis lopen. 1 heks loopt nog steeds met een enorm opgeswollen puistenhoofd rond, een andere met 3 armen etc.

Toch lukt het hen om samen met de kinderen, op magische wijze een kampvuur te ontsteken. Dit beschermd voor bepaalde tijd (1½ uur) alle mensen en wezens in het land. Zodoende kan iedereen optimaal genieten van het feest.

Programma:

- Koning ontvangt de kids in troonzaal.
- Door de poort naar de heksenberg, en naar het kampvuur.
- Nu doet de koning zijn welkomstwoord en verteld wat hij de heksen gevraagd heeft.
- Onsteken van toors & kampvuur door heksen (& kinderen)
- Tijdens het hele kampvuur:

1. Helpen de kinderen de heksen van hun onbehaaglijke betoveringen af komen. Als dank hiervoor krijgen de kinderen allemaal een cadeau. Een magisch cadeau dat de kinderen wellicht kan helpen op de barre zoektocht naar de toverstafsteen (ze mogen dit nog niet uitpakken, ze hebben dit nodig voor het avondspel).

2. Krijgen de kinderen typische gebruiken, liedjes, dansjes, hapjes en drankjes voorgeschoteld van de verschillende wezens uit heel Kaskoeliwan.... De kinderen zelf kunnen gedurende de dag hier al aan mee doen, door bijvoorbeeld een elfendansje in te studeren of iets dergelijks....

- Elfen: dansje
- Dwergen: dwergenhapjes (prikkers, toastjes met fruit, worst etc...)
Liedje: hey ho (sneeuwitje en 7 dwergen)
- Draken: Vuurspuwen
Liedje: schone draak.
- Trollen: Snotselbier (gebrouwen van groene priklimonade, beetje koffiemelk en suiker)

“De poorten van Kaskoeliwan” “Het mysterie van de toverstafsteen”

- Dwaallichten: overloop naar avondspel.
Plotseling dooft de vlam van het kampvuur. Wat blijkt is dat kwelgeesten de vlam gestolen hebben. 1 heks heeft alles gezien en verteld het verhaal (zie programma avondspel).
- Heksen: verbreken van de toverspreuken
Black magic.
Liedjes: de heks van dovenetel.....

Materiaal:

- Liedjes-bundel (zie onder).
- Inkopen voor hapjes en drankjes.
- Lampe-olie en fakkel (voor vuurspuwen).
- Hout en stookgerei.
- Cadeautjes (ingepakte light sticks).
- Attributen voor lelijke heks.
- Extra arm
- Masker puisten en wratten.
- Afro-pruik.

Liedjes:

In the jungle.

In the jungle,
the mighty jungle
the lion sleeps tonight. 2x

Whee oh wheeoooh weo wamboee

Near the village,
the mighty village,
the lion sleeps tonight. 2x

Whee oh wheeoooh weo wamboee

Rush my darling,
don't fear my darling,
the lion sleeps tonight. 2x

Whee oh wheeoooh weo wamboee

Of in 't Nederlands
In het bos slaapt de leeuwenkoning,
bij het schijnsel van de maan. 2x
Whee oh wheeoooh weo wamboee

In het bos slaapt de leeuwenkoning,
hij ligt daar heel voldaan. 2x
Whee oh wheeoooh weo wamboee

De Heks van Dovenetel.

De Heks van Dovenetel.
Die roerde in een ketel
Ze kookte pap van heksengras
Waar de heks zo dol op was
Dove dove netel

Wiedewiedewiet, wiedewiedewiet
Heksepap die lust ik niet
Wiedewiedewiet, wiedewiedewiet
Heksepap die lust ik niet

De heks van dovenetel
Die roerde in een ketel
Ze kookte jam van vloegenzwam
Deed dat op haar boterham
Dove dove netel

Wiedewiedewiet, wiedewiedewiet
Heksejam die lust ik niet
Wiedewiedewiet, wiedewiedewiet
Heksejam die lust ik niet

De heks van dovenetel
Die roerde in een ketel
Zij kookte soep van varkensleer
Zeven borden en veel meer
Dove dove netel.

Wiedewiedewiet, wiedewiedewiet

“De poorten van Kaskoeliwan” “Het mysterie van de toverstafsteen”

Heksesoep die lust ik niet
Wiedewiedewiet, wiedewiedewiet
Heksesoep die lust ik niet

Hey daar (canon)

Hey daar, is er iemand thuis
Woont er soms een toverheks in deze kluis
Toverheks doe open

De schone draak.

Er was er eens een grote draak
O jippy jippy jee
Die waste zich ontzettend vaak

Hij zeepte zich met Omo in
En deed daarna zijn haar met vim
Hij was een hele schone draak
O jippy jippy jee
O jippy jippy jee
La la la la la la la la
La la la la la la la la
O jippy jippy jee

Zijn rare gote drakenkop
verdween dan onder al het sop
hij was een hele schone draak
O jippy jippy jee
O jippy jippy jee
La la la la la la la la
La la la la la la la la
O jippy jippy jee

Maar toen hij in de spiegel keek
Toen zag die arme draak zo bleek
Hij was de allerwitste draak
O jippy jippy jee
O jippy jippy jee
La la la la la la la la
La la la la la la la la
O jippy jippy jee

1-2-3 rikke tikke tik (Kaskoeliwan-versie)

Ik ben heel klein maar da's niet erg
Want ik werk in een berg
Ik ben vaak blij maar niet altijd
Want soms ben ik mijn knuffel kwijt

Refr: 1-2-3 rikke tikke tik
ra ra ra wie benne 'ik
is er iemand die al weet
hoe ik heet

Ik heb twee fijne spitse oren
daar kan ik heel goed mee horen
langs de bomen van de vallei
vlieg ik heel erg snel en blij

Ik draag een hoed en als ik wil
betover ik jou in kikkerdril
mijn huis staat boven op een berg
nee dat vind ik echt niet erg

Ik praat op een hele rare manier
Ik ben geen mens en ook geen dier
Ik draag een lampje in mijn hand
Ik kan niet lopen over land

Ik woon in een eiland in de zee
Daar is iedereen erg blij mee
Vuurtes spuwen doe ik goed
Als ik maar niet blussen moet

Ik heb een van die knobbels op mijn kop
En ik stink naar ouwe sop
In een grot wonen al mijn vrienden
Daar kan ik het goed mee vinden

1-2-3 Rikke tikke tik (Urbanus versie)

gans mijn lijf staat vol met pluimen
grijze, witte, zwarte, bruine
mijn kopje gaat omhoog-omlaag
graantjes pikken doe ik graag

'k heb een krulletje in m'n staart
en een stevige stoppelbaard
een snuit met daar 2 gaten in
en een dubbele onderkin

etc.....koe, eend kikker....

Liefdesduet (staan samen sterk)

Ik was kabouter, jij was welp.
Ik snelde toe want jij riep help.
Ik redde jou toen uit de nood
Dat was het begin, het gevolg was groot.

Ik ben de totem, jij de wet.
Jij bent het wolfje op mijn pet.
Jij bent het volkje in mijn nest.
We staan samen sterk

We staan samen sterk 4x.

Ik ben de kaart, jij het kompas.
Jij bent de HUDO waarin ik plas.
Jij bent de scheerlijn, in het vet.
Jij bent de hoed, ik de barett

Jij bent sisal, ik het touw.
Jij bent de boom die ik verbouw.
Jij bent het spel waarin ik spoor.
Wat ben ik toch sterk.

Wat ben ik toch sterk. 4x

Ik ben de voet, jij bent de blaar.
Als jij begint ben ik al klaar.
Jij bent een rowan wat een ramp
Je gaat toch niet mee op zomerkamp

Jij bent een giebel, ik ben stoer.
Jij zegt hallo, ik laat een boer.
Ik ben de oksel, jij het zweet.
Wat ruikt je toch sterk.

Wat ruikt je tocht sterk 4x.

Ik ben gestang en het gepest.
Jij bent de vuilnis in mijn nest.
Jij bent de keuken vol met drek.
Jij bent de zweren in mijn nek.

Ik ben het kampvuur, dat jij stoor.
Ik ben de liefde die jij smoor.
Het gaat ook nooit zoals het hoort.
Het leek me ook sterk.

Het leek me ook sterk 4x.

Ik had nooit gedacht dat ik met jou zou zingen
een liefdesduet
(misschien warden we er wereldberoemd mee)
dan maken we nog meer van dit soort dingen.
En kopen we een villa en een jacht

Tante in Marokko

Ik heb een tante in Marokko
en die komt, hiep hoi. (3x)
Refrein
Zing ik aja jippie jippie jee....
En ze komt op twee kamelen
als ze komt, hobbel hobbel. (3x)
En we drinken coca-cola
als ze komt, blub blub. (3x)
En dan rijgen we het varken
aan het spit, knor knor. (3x)
En dan gaat ze met het treintje
weer naar huis, tuut tuut. (3x)
En dan vinden we het jammer
dat ze gaat, snik snik. (3x)

EEN NEDERLANDSE AMERIKAAN

Een nederlandse Amerikaan
die zie je al van verre staan. (2x)
Van voor naar achter,
van links naar rechts. (4x)
Zijn hoofd lijkt wel een varkenskop,
daar groeit zowat geen haar meer op.
Zijn hemd lijkt wel een prentenboek,
het hangt twee meter uit zijn broek.
Zijn neus lijkt wel een zure bom,
ik wou dat ik er in happen kon.
Zijn broek reikt amper tot zijn kuit,
gestreepte sokken eronder uit.
Zijn buik lijkt wel een luchtballon,
ik wou dat ik er in prikken kon.
En nu zingen we allen tot besluit,
het hele liedje achteruit.

SINGING IN THE RAIN

Refrein:

I'm singing in the rain (2x)
What a glorious feeling,
I'm happy again:
- thumbs out,
a tjoeke tja, a tjoeke tja, a tjoeke tja, tja.
- elbows back.
- chest out.
- knees bent.
- Head down
- tong out.
- turn around.

WE GINGEN MET EEN ZUCHT

We gingen met een zucht
al boven in de lucht.
We zaten zo gezellig in een schuitje.
En niemand kon ons zien,
we hadden pret voor tien,
lang leve de zeppelin...

MIJN HOED

Mijn hoed die heeft vier deuken,
vier deuken heeft mijn hoed.
En had hij niet vier deuken,
dan was het niet mijn hoed

Kampboek Zomerkamp We/Ka 2004

“De poorten van Kaskoeliwan”

“Het mysterie van de toverstafsteen”



Old MacDonald

Old MacDonald had a farm,
hia hia hoo
And on his farm he had some cows,
Hia hia hoo

With a moo moo here
and a moo moo there
Here a moo,
there a moo,
ev'rywhere a moo moo
Old MacDonald had a farm, hia hia hoo

And on his farm he had some:

Dogs waf waf

Chicks chick-chick

Bees bzzz-bzzz

Ducks quack-quack

Mieters, moeters, mieters zeg !!

Pigs oink-oink

Sheep beh-beh

Cats miauw-miauw

Fish blub-blub

Jells:

B-R-A-V-O

bravo, bravo bravissimo !!

G-O-E-D-Z-O-O

goedzo, goedzo, goedzozo !!

B-lange ij -Z-ondergoed

bijzonder, bijzonder, bijzonder goed !!

M-I-E-T-E-R-S

4.8 AVONDSPEL

Korte omschrijving van de activiteit	Vlammetjes van dwallichten verzamelen
Dag en datum	Dinsdag 24-08
Tijdstip	22:30 - 01:30 uur
Door wie	Bart en Ando
Duur van de activiteit	1½ uur

Thema:

Tijdens het kampvuur dooft de beschermende vlam. Het vuur is gestolen door kwelgeesten. Zij zijn gevlucht naar het dwaallichtenmeer en hebben zich daar als dwaallicht verkleed waardoor zij niet meer te herkennen zijn tussen de daar al wonende dwaallichten.

De kinderen moeten het vuur terug halen.

Daarvoor moeten zij eerst door de poort naar het dwaallichtenmeer zien te geraken. Hiervoor hebben zij tijdens het kampvuur, als bedankje voor geboden hulp, een pakketje gekregen. Hierin zitten lichtsticks. Dit dienen zij te gebruiken om toegang te krijgen tot het dwaallichtenmeer.

Maar hoe vinden zij de kwelgeesten tussen de dwaallichten?

Clorintha de heks weet raad.

Zij wacht de kinderen op bij de poort naar het dwaallichtenmeer. Ze verteld de kinderen dat zij 10 toverspreuken heeft. Doordat de kwelgeesten in dwaallichten verandert zijn weet zij niet meer welke spreuk bij welke kwelgeest hoort.

Het spel:

De kinderen moeten de kwelgeesten zoeken en een spreuk proberen.

Klopt de spreuk dan zal de kwelgeest in elkaar zakken en kunnen ze het vlammetje van de geest afpakken (de spreuk wordt doorgestreept en is niet meer geldig).

Klopt de spreuk niet, dan wordt de kwelgeest boos en is het rennnnuunnn voor je leven.

Reageert het dwaallicht/kwelgeest niet, dan is het een echt dwaallicht en zal zij proberen jou te laten dwalen.

Wanneer een vlammetje veroverd is, moeten de kinderen terug naar de centrale post waar de heks op hen zal wachten. De heks streept de gebruikte toverspreuk door, en houdt in de gaten wanneer genoeg vlammetjes veroverd zijn (einde spel).

Toverspreuken:

- liedje zingen
- fluiten.
- 3 x met lichtstick op de schouder tikken.
- Omsingelen.
- Kap aftrekken, kijken wie eronder zit.
- Hard langs rennen en roepen "val neer"
- In kring gaan staan en lichtjes naar kwelgeest wijzen.
- Iets in oor fluisteren.
- 1x met breeklichtje op hoofd tikken.
- Toverspreuk: ben jij goed, ben jij slecht, dwaallichtben jij echt..?

Material:

- lightsticks.
- poort naar dwaallichtenmeer.
- vlammetjes (5x in 5 kleuren).
- schmink.
- themafiguren (5 goede & 5 slechte) & kleding & lantaarns.
- heks.
- evt. poortwachter.
- toverspreuk-kaarten (5x)
- toverspreuk per themafiguur (5).
- pen (5x)

4.9 SPORT EN SPEL MET DE BADJES

Korte omschrijving van de activiteit	Kolonisten van Katan in waterspelvorm
Dag en datum	Woensdag 25-08
Tijdstip	14:30-17:30 uur
Door wie	Manon en Nadine
Duur van de activiteit	Spel: 2 uur Vrij spelen: 1 uur

Thema:

Via de poort komen de kinderen op Drakeneiland terecht. Daar komt de Drakenvrouw hen tegemoet. Zij heeft hun hulp hard nodig. Doordat de toverstafsteen weg is heeft zij geen controle meer over de draken en zijn de draken op hol geslagen. Haar kasteel van hout hebben de draken in brand gestoken en een van de draken heeft de sleutel van de poort gestolen waardoor niemand van het eiland af kan komen.

Het spel:

Onderdeel 1: kolonisten van Kaskoeliwan

Door het doen van waterspelletjes kunnen de kinderen grondstoffen verdienen. Met deze grondstoffen kunnen ze onderdelen van het kasteel kopen. Als een groepje het kasteel af heeft is het spel afgelopen. De drakenvrouw gaat dan in dat kasteel wonen.

Grondstoffen:

- **Aarde:** Kinderen moeten waterballon naar de overkant smokkelen. De draak bij dit spel probeert de ballon kapot te maken waardoor ze opnieuw moeten beginnen.
- **Water:** Groene zeepbaan, de kinderen mogen met een aanloop over de baan glijden. Hoe verder ze komen des te meer punten ze verdienen. Uiteindelijk moeten ze 20 punten halen om een kaartje te krijgen.
- **Lucht:** Kinderen moeten 15 keer overgooien met een waterballon. Als de ballon kapot gaat moeten ze opnieuw beginnen.
- **Metaal:** Met waterpistool kaarsje uitschieten. Om de grondstof te verdienen krijgt het groepje evenveel kaarsjes als er kinderen zijn. Elk kind moet een keer het kaarsje vasthouden en een keer het kaarsje uitschieten.
- **Magie** ...

Onderdelen kasteel:

- 4 muren
- 4 torens
- 1 poort

Aarde + Water + Magie = muur

Water + Lucht + Metaal + Magie = toren

2 Aarde + Lucht + 2 Metaal + Magie = poort

Onderdeel 2: estafette

Zeepbaan, grote badjes, sproeiers, etc.

4.10 ONRUSTIGE QUIZ

Korte omschrijving van de activiteit	Gekke spelshow met vragen en opdrachten
Dag en datum	Donderdag 26-08
Tijdstip	14:00 - 16:00 uur
Door wie	Danielle en Jeroen
Duur van de activiteit	2 uur

Thema:

Dolle quiz met opdrachten (gebaseerd op het bestaande televisieprogramma: "Cash en Carlo"). De quizmasters zijn twee overdreven enthousiaste trollen presentatoren van de trollensie (tv).

Het doel van de quiz is punten te verzamelen om uiteindelijk een kluisje (gordijn) te openen. Hierachter liggen feestartikelen die ze kunnen gebruiken om de feestlustige trollen om te kopen, zodat ze toegang krijgen tot de trollengrot.

Het spel:

De kinderen worden in de zaal (trollen kunnen niet tegen licht) door een staflid/ themafiguur opgesteld op een tribune. Presentatoren komen binnen en de kinderen worden per groepje van de tribune gehaald en stellen zich voor.

Het spel wordt in verschillende rondes gespeeld. Als ze een ronde winnen krijgen ze een portie trollensnot op een bord (pudding) gekledderd. Wie de meeste pudding heeft mag aan het einde van de quiz als eerste een kluisje openen naar de feestartikelen die ze nodig hebben in een later stadium.

Rondes:

- Algemene vragenronde.
- Spel: raad het goede getal.
- Balonnenrace.

Pauze (gastoptreden Frans Bauwer)

- Spel: maak de woordzoeker.
- Speciale vragenronde.
- Wedden dat.

Einde: De winnaar kiest als eerste een kluisje. En mag de trollengrot als eerste gaan betreden.

Materialen algemeen:

- show op (nep)kaartjes
- geluiden cd (quiz tunes, pauzenummers)
- microfoon
- installatie
- logo van "de Trol" (grootste familie van nl.)
- borden
- pudding
- gordijnen (voor kluisjes)
- feestartikelen
- spekjes

Materialen spellen:

- quizvragen op kaartjes
- macaroni (weden dat)
- woordzoeker op een groot vel
- Pen en papier
- Etenswaren met prijs
- Bordjes met daarop de goede getallen.
- gekleurde en genummerde balonnen met opdrachten erin
- pilonnen op het grasveld
- geheimschriften
- voorwerpen
- Kaarten
- Blinddoeken
- Beschuiten
- 2 gevulde 1 literflessen
- bal
- beker water

“De poorten van Kaskoeliwan” “Het mysterie van de toverstafsteen”

Getallen raden:

- Hoeveel weegt Baloe ... kg
- Hoe oud is jaar
- Hoe lang is Bagheera 1.83
- Wat is de schoenmaat van ... maat ...
- Hoe lang is een Chinees Whoe Langh
- Raden van de prijs/ inhoud van een aantal etenswaren.

Materiaal:

- Pen en papier
- Etenswaren
- Bordjes met daarop de goede getallen.

Balonnen race:

1. Met de hele groep in een rij gaan staan en bokspringen. Ieder lid van de groep moet eenmaal over de andere leden
2. Verzamel buiten vijf verschillende bladeren
3. Ren met de hele groep een rondje op het grasveld
4. Ontcijfer het geheimschrift (#)
5. Tel de getallen 1 t/m 10 bij elkaar op
6. Boterbriefje
7. Leg de vijf voorwerpen op alfabetische volgorde
8. Zing twee liedjes helemaal uit
9. Zorg dat iedereen samen op 1 A-4 past
10. Haal buiten allemaal een grote stok, laat ze binnen zien en breng ze zo snel mogelijk terug

Materiaal:

- gekleurde en genummerde balonnen met opdrachten erin
- pilonnen op het grasveld
- geheimschriften
- voorwerpen
- A-4tjes

Wedden dat:

1 groepje voerst steeds de opdracht uit (of met twee tegelijk) de andere zetten in op winnen/ verliezen. Als ze het goed hebben winnen ze dat de inzet macaroni's, maar als ze het verliezen zijn ze de inzet kwijt.

- Kaartenhuis bouwen van 3 verdiepingen.
- 2 mensen aan het lachen kan maken
- 20 x opdrukken
- 2 minuten geblinddoekt op 1 been staan
- beschuit fluiten
- 2 minuten vragen beantwoorden zonder ja/nee (of vertellen zonder uhhh)
- 1 minuut 2 literflessen gestrekt voor je uit houden
- van de 10 penalty's 7 raken

- bal 10x hooghouden
- uitbeelden zonder woorden (aan eigen team, raden binnen 1 minuut)
- 10 Nederlandse spreekwoorden of gezegden opschrijven
- rondje lopen met beker water op je hoofd
- meer dan 15 seconden fluiten zonder te ademen
- verzamel 10 voorwerpen waarvan de beginletter de A is binnen 5 min.
- Nederlandse Volkslied
- Madeliefjes ketting maken van 1 meter binnen 3 minuten.

Materiaal:

- macaroni's
- kaarten
- blinddoeken
- beschuiten
- 2 gevulde 1 literflessen
- bal
- beker water

4.11 EXTRA ACTIVITEIT: DE TROLLENGROT

Korte omschrijving van de activiteit	Blindegeleidenbaan per groepje
Dag en datum	Donderdag 26-08
Tijdstip	16:00 - 17:00 uur
Door wie	Danielle & Jeroen & Lea & Manon & Ellen
Duur van de activiteit	1 uur

Per groepje lopen de kinderen geblinddoekt langs een touw door de trollengrot (achtergrondgeluiden van galm, druppels en stemmen).

- Het Moeras: sponzen met natte dweilen en gras erop
- Trollenbier: welkomsdrankje champagnepils
- Trollenkots: emmer met gekookte macaroni, water en afwasmiddel. Onder in de emmer ligt iets wat de kinderen eruit moeten halen.
- Trollenhaar: Natte wol aan een touw/ hangende kleffe spaghetti
- Wormen eten/ vliegen soep: gummie vliegjes of wormen in appelsap
- Niesende trol in de nek (plantenspuit)
- Tunnel naar de grot: een muur is bedekt met zeil en groene zeep. De kinderen vinden hierlangs de weg naar de trollengrot.

In de trollengrot worden de kinderen vermaakt door een paar trollen totdat iedereen binnen is aangekomen.

4.12 BONTE AVOND EN STAFSHOW

Korte omschrijving van de activiteit	Workshops en disco
Dag en datum	Donderdag 26-08
Tijdstip	18:30 - 21:30 uur
Door wie	Lea & Manon & Ellen
Duur van de activiteit	3 uur

Thema:

D.m.v. verschillende workshops maken de kinderen kennis met het leven van de trollen.

Het spel:

▪ Workshop 1: Trollensnot maken.

Een trol in een witte jas gaat de kinderen leren trollensnot te maken. Dit zijn zakjes met shampoo, stukje zeep, water, kloddertje verf.

De kinderen moeten de ingredienten precies afmeten.

▪ Workshop 2: Paddestoelen (marshmallows) roosteren

Trollen hebben met hun neus een echte delicatessie ontdekt. Door goed te ruiken vinden ze paddestoelen die onder de grond verstopt zijn. Deze roosteren ze boven vuur en de paddestoelen worden dan nog groter, zoeter en slijmerig. De kinderen moeten deze paddestoelen wel verdienen door te bewijzen dat ze goed kunnen ruiken (ruik-kim).

Er zijn 3 dingen die de kinderen moeten ruiken, bij elk goed antwoord krijgen ze een paddestoel die ze mogen roosteren en opeten.

▪ Workshop 3: Trollenspelletje

Trollen vinden de manier waarop mensen eten erg grappig. Ze rollen over de grond van het lachen als ze denken aan die rare opgetutte mensen die van die rare dingen in hun handen hebben als ze gaan eten. Mes en vork; dat verzin je toch niet! Daarom hebben ze er een spelletje omheen verzonnen.

De kinderen moeten om de beurt dobbelen. Als een kind 6 gooit moet hij of zij een stropdas om, een jasje aan en een hoedje op. Daarna mogen ze met mes en vork chips eten. Als de volgende 6 gooit moet de een weer zo snel mogelijk de kleren uitdoen en is de volgende aan de beurt.

PAUZE: na 3 workshops is er een korte pauze waarin de kinderen iets te drinken krijgen en het thematoneel wordt opgevoerd.

▪ Workshop 4: Voelkim

Trollen leven voornamelijk in het donker. De grotten waar ze in wonen zijn meestal diep in de grond en ze komen alleen 's nachts buiten omdat ze verstenen door de zon. Doordat ze niet goed zien en nogal dom zijn, zijn ze vaak dingen kwijt in de trollengrot en moeten deze dingen op de tast terugvinden.

Op een tafel liggen 20 voorwerpen onder een doek. De kinderen mogen allemaal tegelijk voelen en moeten daarna allemaal voor zich opschrijven wat ze hebben gevoeld. Daarna mogen ze nog eens voelen en nog extra voorwerpen opschrijven. Wie de meeste voorwerpen heeft opgeschreven is de oppertrol van het groepje.

▪ Workshop 5: Wie ben ik.

Trollen zijn echt oliedom. Zo dom zelfs dat ze soms vergeten wie ze zijn, wat ze zijn en wat ze aan het doen zijn. Alle kinderen krijgen een kaartje met daarop een trollending (1e ronde: trollensnot, trollenkots, trollenhaar, vliegensoep, trollenbier enz.), trollenhandeling (2e ronde: grot viesmaken, boeren laten, neus peuteren enz.) en als er tijd over is nog een 3de ronde met de namen van de kinderen die mee op kamp zijn.

De kinderen mogen vragen aan elkaar stellen waarbij alleen met ja en nee geantwoord mag worden. Zo moeten ze erachter proberen te komen wat op hun kaartje staat.

SLOT:

Nu weten de kinderen hoe het trollenleven eruit ziet. Er wordt nog even nagefeest met wat eten, drinken en muziek en dan is het tijd voor de kinderen om afscheid te nemen van de trollen.

4.13 OVERVLIEGEN

Korte omschrijving van de activiteit	Leuke extra activiteit voor de overvliegers met fopjes en (vieze) mopjes
Dag en datum	Donderdag 26-08
Tijdstip	22:00 - 23:30 uur
Door wie	Allen
Duur van de activiteit	1½ uur

Ideeen: !moet weining voorbereidingstijd zijn.

gezellig samenzijn met wat kloterijen:

- ❖ vieze moppen vertellen
- ❖ stafleden nadoen
- ❖ negerzoenen eten (hoofd erin duwen)
- ❖ slaapzak + pollepel
- ❖ met bordje elkaar nadoen met opmaken (roet)
- ❖ Peterje, Peterje (let op 't eerste woord en geef ook die de hand die ik de hand zal geven).

Spelletjes:

Abraham

De spelleider scheidt een sfeer van geheimzinnigheid. De spelleider zal via een medium contact zoeken met Abraham. Hij roept: "Abraham, o Abraham. Luister naar het eerste woord dat men u zeggen zal en reik dan de hand aan wie ik de hand zal reiken." Iedereen blijft stil. Iemand die het spel kent, gaat daarop naar buiten. De spelleider geeft een hand aan diegene die het eerst een geluid heeft gemaakt na de magische zin te hebben gezegd. Nu wordt de buitenstaander geroepen en hij zal ook een hand kunnen geven aan die persoon. De oplossing van het spel zit verborgen in de magische zin.

Chinees uurwerk

De spelers zitten in de kring. De spelleider heeft twee stokjes in de handen, legt deze in het midden en zegt bv. het is twee uur. Daarna worden de stokjes anders gelegd en is het bijvoorbeeld 8 uur. Wie kan vinden hoe men in China de klok leest? Het uur is afhankelijk van het aantal vingers waarmee men de stokjes vastheeft!

De autorit

Enkele personen gaan naar buiten. In het lokaal worden vier stoelen per twee achter elkaar gezet. Dit moet een auto voorstellen. Op de passagiersplaatsen gaan drie mensen zitten. Eén iemand wordt binnengelaten. Deze persoon is de testrijder. Hij mag met de auto rijden, terwijl rij-instructeurs toekijken. De persoon neemt plaats en begint te rijden. De anderen sporen hem aan om allerlei bewegingen te maken: bocht naar links, naar rechts, remmen. Bij een brug (wipje) wordt een nat washandje onder de broek van de chauffeur gestoken.

“De poorten van Kaskoeliwan”

“Het mysterie van de toverstafsteen”

De ezel

Enkele kinderen gaan buiten. In het midden van het lokaal gaat iemand zitten op handen en knieën. Eén persoon komt geblinddoekt binnen. We vertellen hem dat er een ezel in het midden van het lokaal staat. Hij mag eens voelen. De spelleider begeleidt de hand van de geblinddoekte: kop, rug, achterwerk,... Nu voelen we opnieuw, maar de ezel heeft zijn vacht uitgedaan (trui omhoog). Als we bij het achterwerk komen steekt men de wijsvinger van de geblinddoekte in een uitgeholde sinaasappel. Gegarandeerd lol!

De psychiater

Enkelen verlaten de kamer. Wij zijn met z'n allen psychiatrische patiënten. Wij lijden aan dezelfde ziekte en een befaamd geneesheer zal ons komen bezoeken. Dit doet hij door vragen te stellen en dit in volgorde. Wij beantwoorden de vragen en de geneesheer zoekt wat er aan de hand is.

- antwoord geven op de vorige vraag
- antwoord laten beginnen met de eerste letter van je voornaam
- antwoorden laten beginnen met de opeenvolgende letters van het alfabet
- antwoorden met titels van Nederlands Liedjes

Doe en zeg het omgekeerd

Spelers in kring zittend. Speler 1 zegt "ik sla op mijn borst", en krabt op hoofd. Speler 2 moet dan op zijn borst slaan en dan weer wat anders zeggen, enz. Uitleg wordt niet gegeven, spelers moeten zelf uitzoeken hoe het werkt.

Doe je schoenen uit

Roep de leden 1 voor 1 bij jou. Zet een (klein) voorwerp voor hen en zeg: "Doe je schoenen uit en spring er over". Het domme lid zal uiteraard zijn schoenen uitdoen, opzij gooien en over het voorwerp springen. Je maakt je kwaad en legt het hem nog eens uit, eventueel met een volgend kledingstuk. Mocht je het zelf nog niet doorhebben: het is de bedoeling dat ze hun schoenen uitdoen en over hun schoenen springen. Ze moeten dus gewoon letterlijk doen wat jij zegt.

Eerlijke rechter

Laat de leden een voor een binnen. Er is een "rechtbank" opgericht, waaraan de edelachtbare "Eerlijke Rechter" zetelt. Hij stelt zich voor en zegt dat hij daar is om recht te spreken over hen die niet eerlijk antwoorden. Hij stelt vragen zoals: "Wat is de kleur van je schoenen". Als het lid dan antwoordt "Bruin", is hij mis en moet hij zijn schoenen uitdoen. Het antwoord moet namelijk zijn "Eerlijk bruin", want je moet steeds antwoorden met "Eerlijk" en dan het antwoord. Naarmate het lid er langer staat kan je meer tips geven.

Geen rozen zonder doornen

Enkele kinderen gaan buiten. Een persoon in de kring wordt aangeduid als de roos, de anderen zijn doornen. Iemand komt binnen en zet zich op de schoot van iemand uit de kring. Doornen knijpen in het achterwerk van deze persoon, maar de roos geeft een zoen op de wang. Wie vindt het snelst de roos?

“De poorten van Kaskoeliwan”

“Het mysterie van de toverstafsteen”

Gekruist of niet gekruist

Iedereen zit in een kring op een stoel (maar niet achter een tafel), dan worden twee voorwerpen doorgegeven (een lepel en een vork, twee messen, een handdoek en een zakdoek, wat je maar wil in feite) Dan worden die voorwerpen gekruist of niet gekruist doorgegeven, het doet er niet toe hoe je die voorwerpen vasthoudt, het gekruist of niet gekruist zijn staat enkel in verband met de houding van de benen, als je benen gekruist zijn, geef je het gekruist door, benen niet gekruist = niet gekruist doorgeven. Het wordt natuurlijk plezieriger als je de mensen die het niet doorhebben op een verkeerd spoor leidt (door bv. je vingers te kruisen bij het doorgeven, je armen te kruisen, knipogen bij doorgeven, de twee voorwerpen in een of andere positie doorgeven, enz.) Ook hier is het afgelopen als iedereen de truuk door heeft (let wel dit kan lang duren bij sommige personen; als het te lang duurt, stop je gewoon eventjes en dan speel het spel na een week of na een maand nog een keer)

Geschiedenis van de kus

Een speler staat buiten. Intussen spreken we af met 3 andere spelers: We gaan de geschiedenis van de kus uitbeelden, en de persoon buiten is testpersoon. Als straks de persoon binnenkomt, moet die de verschillende stappen uit de geschiedenis van de kus volgen: Bij de Romeinen kuste men de voeten, in de Middeleeuwen kuste men de buik en nu kust men op de mond. Wat we niet vertellen aan de testpersoon is dat degene die hij / zij op de mond moet kussen water in z'n mond heeft...

Helderziende

Iemand die het spel kent gaat naar buiten. De spelleider spreekt samen met de resterende groep een getal van 1 tot 10 af. Ze nemen het in gedachten en concentreren zich. De buitenstaander komt binnen en voelt bij verscheidene het getal in de hersenen zitten. Zij die het spel kennen maken het getal kenbaar door met hun tanden telkens het bepaald aantal op elkaar te bijten. En het getal wordt geraden!

Kom, kom, kom maar binnen

Iemand die het spel kent gaat naar buiten. In het midden van het lokaal staan drie stoelen. Aan iemand wordt gevraagd om op één van de drie stoelen te gaan zitten. De persoon die terugkomt zal raden op welke stoel er gezeten werd. Hoe doet hij dat? Belangrijk is het aantal woorden waarmee de persoon wordt binnengeroepen. Kom = eerste stoel, kom maar = tweede stoel, kom maar binnen = derde stoel.

Land van nochernochi (noch r, noch i)

De spelers zitten in een kring (op stoelen, op grond, ...) en de eerste persoon zegt: "Ik ga naar het land van Nochernochi en ik neem mee ..."! Men mag enkel dingen meenemen waar noch een r, noch een i in voorkomen, dus een knapzak, een zaklamp, bestek, plank, ... mag allemaal mee, maar geen rugzak, geen tandenborstel, geen brommer, Het spel is afgelopen als iedereen de truuk die erachter zit snapt.

Springen maar

Enkele kinderen verlaten de kamer. De stoel in het midden stelt een vliegtuig voor waaruit straks iemand zal springen. Twee sterke personen fungeren als motor en tillen de stoel op. Een iemand komt binnen en zet zich op de stoel. De begeleider houdt de hand vast. De motoren tillen de stoel ongeveer 5 cm van de grond en de persoon op de stoel springt. Nu geblinddoekt! Maar de begeleider gaat nu zelf door de knieën zodat het lijkt alsof de stoel heel hoog wordt opgetild. Durven ze springen?

Black Magic

Een woordspelletje. Stuur iemand weg en spreek met de rest een voorwerp af. Roep de persoon terug en stel hem vragen: Is het de groene jas? Nee. Is het de witte tafel? Nee. Is het de zwarte mantel? Nee. Is het mijn blauwe uniform? Ja. Inderdaad, het is mijn blauwe uniform dat we hadden afgesproken. De truc: het afgesproken voorwerp is dat wat volgt op het eerste zwarte voorwerp! Variant: uiteraard bestaat er ook witte magie, ...

4.14 SLOTSPEL

Korte omschrijving van de activiteit	Spel, vreemde wending en slotspel
Dag en datum	Vrijdag 27-08
Tijdstip	10:00 -12:30 uur
Door wie	Bart, Danielle en Jeroen
Duur van de activiteit	2½ uur

Doel:

Vinden en terugbrengen toverstafsteen naar Koning
Duisteren krachten verdwijnen, land herstelt en leeft op.

Het spel:

- SPEL*: We vinden de steen.
- Lakei brengt de toverstafsteen op een kussentje naar de koning. Maar..... vlak voordat hij bij de koning is wordt de toverstafsteen uit zijn handen weggegrist door: PERSONAGE*
- SPEL*: Terugkrijgen steen/ personage verslaan.
- De toverstafsteen wordt nu tot bij de koning gebracht en in de staf gezet. De macht is terug. De landdelen worden gered doordat de koning met zijn toverstaf de schilderijen aantikt (gezichten kijken weer vrolijk/ gelukkig). Een doek valt voor de schilderijen. Het verhaal is af.
- De koning en de figuren uit het land nemen afscheid d.m.v. een vrolijk afscheidsmuziekje.

* Welk spel we doen en welk dwarsliggend personage de toverstafsteen heeft gestolen bedenken we op het kamp (n.a.v. hoe het loopt en wie de beste dief zou zijn).

Materiaal:

- toverstafsteen
- kussentje
- toverstaf
- troonzaal met zijn schilderijen & troon
- het vrolijke afscheidsmuziekje & de muziekinstallatie

Personen:

- koning
- lakei
- PERSONAGE*
- personen voor de schilderijen