

Givers – 62^{ste} Master van Bladel

Van 8 juli tot en met 19 juli 2020

Willem Bogaerts

Maarten Van Bockstaele

Hello 62

Azië



Groepskamp 2020
Tellin



Inhoudsopgave

1	Inleiding	6
2	Algemene informatie	6
2.1	Adres kamplocatie	6
2.1.1	Adres kampeigenaar:	6
2.1.2	Adres kampterrein:	6
2.2	Omgeving	7
2.2.1	Beekje:	7
2.2.2	Bos:	7
2.3	Routebeschrijving	8
2.4	Gegevens	9
2.4.1	Leiding	9
2.4.2	Foeriers (voor alle takken van het groepskamp)	9
2.4.3	Algemene noodnummers	10
2.4.4	Kamregistratie	11
2.4.5	Verzekeringen	12
2.4.6	Bagage	12
2.4.7	Kampgeld	12
2.5	Speelzones, vuur, water	12
2.5.1	Speelzones	12
2.5.2	Vuur	12
2.5.3	Water	12
2.6	Afspraken	13
2.6.1	Afspraken leiding	13
2.6.2	Afspraken leden	13
2.6.3	Taken leden	14
2.6.4	Afspraken foeriers	14
3	Kampschema	15
3.1	Algemeen dagschema	16
4	Voorkamp 3-7 juli	17
5	Woensdag 8 juli	18
5.1	Voormiddag	18
5.2	Namiddag 1+2	18
5.3	Avond:	19
5.4	Materiaal:	19
6	Donderdag 9 juli	20
6.1	Voormiddag:	20
6.2	Namiddag 1+2:	20
6.3	Avondspel:	21
6.4	Materiaal	22

7	Vrijdag 10 juli	23
7.1	Voormiddag + namiddag 1 + 2	23
7.2	Avond	23
7.3	Materiaal	23
8	Zaterdag 11 juli	24
8.1	Avond:	24
8.2	Namiddag 2:	24
8.3	Namiddag 1:	25
8.4	Voormiddag	25
8.5	Materiaal	26
9	Zondag 12 juli	27
9.1	Materiaal	27
10	Maandag 13 juli	28
10.1	Materiaal	28
11	Dinsdag 14 juli	29
11.1	Avondactiviteit	29
11.2	Materiaal	29
12	Woensdag 15 juli	30
12.1	Voormiddag	30
12.2	Namiddag 1 + 2	30
12.3	Avond	30
12.4	Materiaal	30
13	Donderdag 16 juli	31
13.1	Materiaal	32
14	Vrijdag 17 juli	33
14.1	Voormiddag:	33
14.2	Namiddag 1:	33
14.3	Namiddag 2:	34
14.4	Avond	34
14.5	Materiaal	34
15	Zaterdag 18 juli	35
15.1	Voormiddag:	35
15.2	Namiddag 1+2:	35

15.3	Bonten Avond _____	36
15.4	Materiaal: _____	36
16	Zondag 19 juli _____	37
16.1	Voormiddag: _____	37
16.2	Namiddag 1: _____	37
17	Algemene materiaallijst _____	38
18	Hitteprogramma _____	39
19	Regenprogramma _____	42
20	Extra algemene spelletjes _____	44
21	Nuttige adressen _____	48
21.1	Huisarts _____	48
21.2	Apotheek _____	48
21.3	Ziekenhuis _____	49
21.4	Tandarts _____	49
21.5	Winkels _____	49
21.6	Bakkers _____	49
21.7	Slager _____	49
21.8	Postkantoor _____	49
22	Menu _____	50
23	Ledenlijst _____	50
24	Financiën _____	51
25	Bijlagen _____	52
	Bijlage 1: Crisis: wat te doen _____	52
	Bijlage 2: Contract _____	53
	Bijlage 3: quizvragen _____	54
	Bijlage 4: Ouderboekje _____	57
25.1	Bijlage 5: Inschrijvingsformulier _____	61
26	Dankwoord _____	62

1 Inleiding

Beste lezer van dit kampboek,

Met trots presenteren wij u het givervak 2019-2020 van scoutsgroep 62^e Master Van Bladel! In deze kampboek staat van de naald tot de draad uitgelegd hoe wij er voor gaan zorgen dat het kamp geslaagd zal zijn voor de givers, de fouriers en voor onszelf. Omdat den 62 een groepskamp heeft voor zijn 75-jarig jubileum zijn er uiteraard een paar kleine wijzigingen ten opzichte van een gewoon kamp. Zo zijn er extra regels, een heuse groepsdag met ouders, blijven ouders zelfs een nachtje slapen en zo zal er zo een slotceremonie zijn om ons jubileumjaar in schoonheid af te sluiten.

Een groepskamp betekent natuurlijk ook een gemeenschappelijk groepsthema: *Hello 62*. We hebben hiervoor gekozen omdat je bij den 62 alles kan zien en meemaken. We willen de leden prikkelen met allerlei nieuwe avonturen, ideeën, ervaringen, vriendschappen, ... Dit alles is bevat in de ruime term van *Hello 62*.

Concreet had elke tak de keuze voor een continent waarin ze het thema *Hello 62* konden verwerken en exploreren. Wij, de giverleiding, hebben de keuze gemaakt voor Azië en wel hierom: Azië wordt vaak gezien als het verre Oosten, maar Azië is veel meer dan dat! De oppervlakte van Azië spreidt zich uit van het woelige Jemen, via het onbekende Kirgistan naar het onbereikbare Chukotka in noordoosten van Rusland, om nog maar te zwijgen van de 16.056 eilanden van Indonesië. Kortom een enorme wereld op zichzelf die de givers doorheen dit kamp zullen ontdekken.

Lees zeker verder om te weten te komen hoe de givers deze reis door Azië zullen ervaren.

2 Algemene informatie

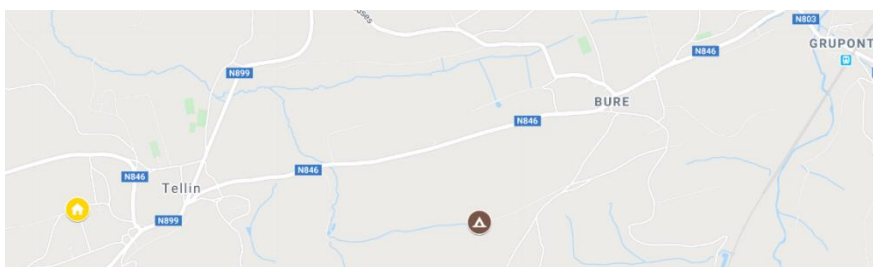
2.1 Adres kamplocatie

2.1.1 Adres kampeigenaar:

Rue Saint-Urbain 46
6927 Tellin
België

2.1.2 Adres kampterrein:

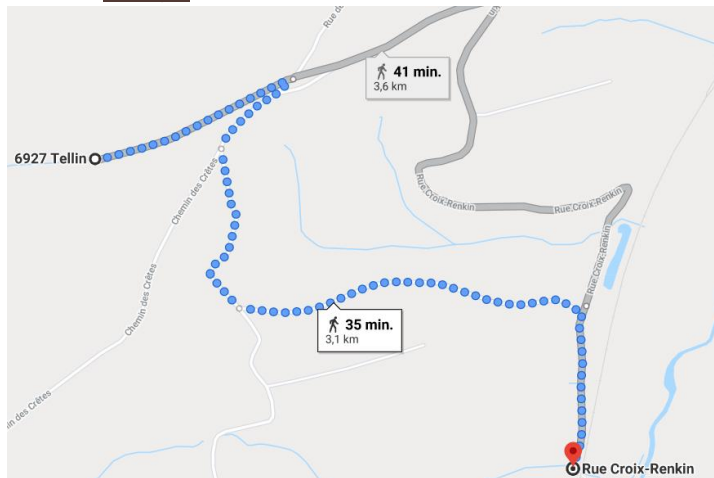
50°04'53.0"N 5°14'51.5"E
Rue Croix-Renkin
6927 Tellin
België



Figuur 1: Adres kampeigenaar en kampterrein

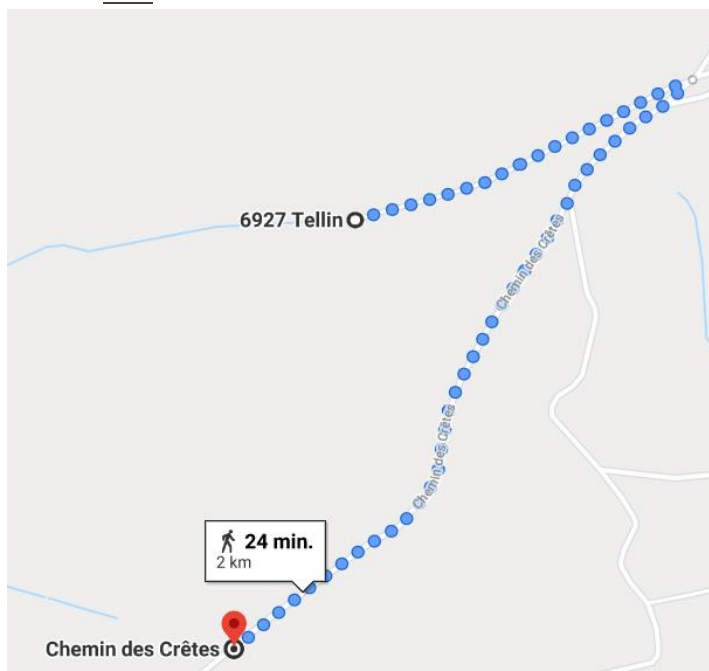
2.2 Omgeving

2.2.1 Beekje:



Figuur 2: route naar beekje

2.2.2 Bos:



Figuur 3: route naar bos

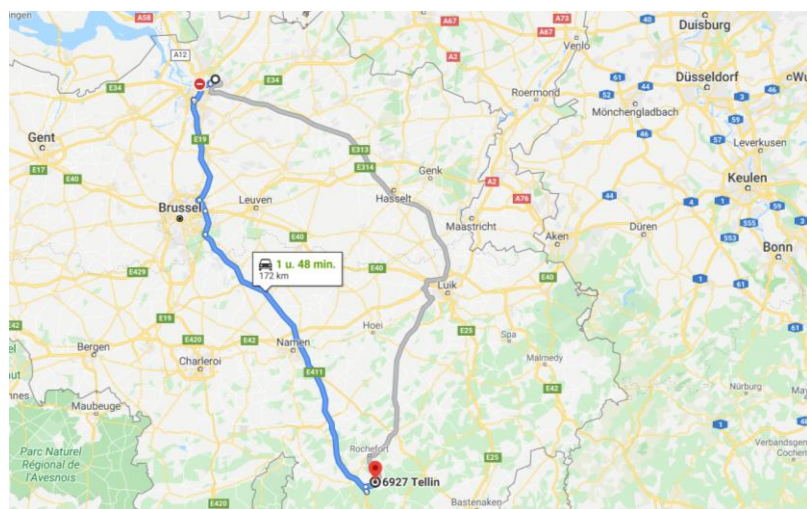
Belangrijk om te vermelden is dat er een klein weggetje van het terrein rechtstreeks naar het bos gaat. In werkelijkheid is het iets van een 400 m wandelen.

2.3 Routebeschrijving

Vertrek: Scouts 62^e Master Van Bladel (Lindenlei 10, Schoten)

Rijd naar het noorden op de Lindenlei, richting de Villerslei (61 m)
 Sla linksaf naar de Villerslei (450 m)
 Sla linksaf naar de Sluizenstraat (1,4 km)
 Sla rechtsaf richting de Wijnegembaan (87 m)
 Sla rechtsaf naar de Wijnegembaan (400 m)
 Sla linksaf naar de Braamstraat (950 m)
 Weg vervolgen naar de Deurnesteenweg (450 m)
 Sla rechtsaf naar de Merksemsebaan/de N120
 Ga verder op de N120 (3,4 km)
 Sla linksaf en voeg in op Ring 1/de E19 richting E34/E17/E313/Brugge/Gent/Brussel/Luik/Ring 1/Haven (550 m)
 Ga verder op de E19. (157 km)
 Voeg in op Ring 1/de E19 (4,8 km)
 Houd rechts aan bij de splitsing, rij door op de A12/de E19 en volg de borden Brussel/Mechelen/Boom/Wilrijk (550 m)
 Volg de 2 linkerrijstroken om de afrit E19 te nemen richting Brussel/Mechelen (750 m)
 Weg vervolgen naar de E19 (33,9 km)
 Volg de 2 linkerrijstroken bij het knooppunt Machelen om de borden E40 richting E411/Namen/Luik/Leuven/Brussel/Luchthaven Zaventem te volgen (4,7 km)
 Houd links aan bij de splitsing en rij door op de R0 (8 km)
 Volg de 2 rechterrijstroken bij het knooppunt Leonard om de borden E411 richting Namen/Luxemburg te volgen (104 km)
 Neem afslag 23a-Tellin naar N899 richting Tellin/Transinne (500 m)
 Neem de Chemin des Crêtes naar je bestemming (7,2 km)
 Scherpe bocht naar links naar Rue de Bouillon/de N899 (2,0 km)
 Sla rechtsaf naar Chemin des Crêtes (4,6 km)
 Scherpe bocht naar links (650 m)

Proficiat, bestemming bereikt!



Figuur 4: Route naar het kampterrein

2.4 Gegevens

2.4.1 Leiding

Willem Bogaerts (EHBO-verantwoordelijke) 0470 28 65 13
 Eugeen Dierckxlaan 18A 12/03/2000
 2970 Schilde Voorlopig rijbewijs

Maarten Van Bockstaele 0470 96 36 93
 Tilburgbaan 96 08/01/1999
 2960 Brecht Rijbewijs

2.4.2 Foeriers (voor alle takken van het groepskamp)

Leen Van Linden (jin) 0460 95 37 45
 Kuipersstraat 34 12/12/2002
 2900 Schoten

Quinten Jans (jin) 0487 60 30 76
 Verbertstraat 162 28/11/2002
 2900 Schoten

Seppe Van Gelder (jin) 0474 98 59 17
 Anton Van De Veldelaan 03/04/2002
 2900 Schoten

Thomas Willems (jin) 0489 11 94 41
 Verbertstraat 44 17/03/2002
 2900 Schoten

Benjamin Antonissen 0494 85 27 07
 Trompetvogelstraat 111 29/03/1999
 2170 Antwerpen

Wannes Van Nevel 0476 94 98 58
 Wildert 24 03/11/1995
 2170 Merksem Rijbewijs + auto

Ine Van Bortel 0475 59 46 69
 Vuurkruisenlaan 36 17/03/1999
 2900 Schoten Voorlopig rijbewijs

Vincent Van Bockstaele 0479 87 41 32
 Tilburgbaan 96 23/08/1997
 2960 Brecht Rijbewijs

Janne Heylen (11-19 juli) 0496 78 69 27
 Léon Stynenstraat 70 app 6.06 29/01/1996
 2000 Antwerpen Rijbewijs

Thomas Francken (3-12 juli) 0478 76 27 51
 Koloniestraat 38 09/07/1995
 2900 Schoten Rijbewijs + auto

2.4.3 Algemene noodnummers

Noodnummer verbond:

0474 26 14 01

Hier kom je uit op een voicemail! Spreek in wat het probleem is, je gegevens (locatie, naam, groep) en ze bellen terug.

Verbandsnummer (enkel kantooruren):

033 21 16 20

Districtverantwoordelijken Ten Ryen

tenryen@gouwheide.be

Charlotte Van Gilzen

0474 04 38 36

(Hazendreef 8, Schoten)

Wannes van Nevel

0476 94 98 58

(Wildert 24, Merksem)

Sverre Peeters

0491 36 70 55

(Ternincklei 27, Brasschaat)

Pieter Goovaerts

0470 03 88 33

(Azalealei 49, Merksem)

Isa Van Leemput

0472 52 56 36

(Laaglandlaan 340/ Kwadeveldenstraat 62, Merksem)

Groepsleiding

groepsleiding@den62.be

Wannes Van Nevel

0476 94 98 58

Bjorn Lahey

0477 81 34 73

Maarten Van Bockstaele

0470 96 36 93

Algemene noodnummers:

Medische spoeddienst:

100

Europees noodnummer:

112

Politie:

101

Brandweer:

100

Antigifcentrum:

07 024 52 45

Zelfmoordpreventie:

1813

Druglijn:

07 815 10 20

Kinder- en jongerentelefoon:

102

Kindermishandeling:

1712

Child Focus:

110

Instituut Tropische Geneeskunde:

09 001 01 10

Brandwondencentrum:

02 268 62 00

2.4.4 Kampregistratie

A2362G: Kapoenen, (Zee)Kabouters, (Zee)Welpen, Jongverkenners/Scheepmakers, Jonggidsen/Scheepmakers, (Zee)Gidsen, (Zee)Verkenners

1. Groep

Groep: A2362G - Master Van Bladel
 Groepsnaam: Master Van Bladel
 E-mailadres: maartenvanbockstaele@gmail.com

2. Kamp

Tak: Kapoenen
 (Zee)Kabouters
 (Zee)Welpen
 Jongverkenners/Scheepmakers
 Jonggidsen/Scheepmakers
 (Zee)Gidsen
 (Zee)Verkenners
 Totaal aantal leden op kamp: 70
 Totaal aantal leiding op kamp: 17
 Totaal aantal foeriers op kamp: 8
 Kampdata voor leiding: vri, 03/07/2020 - zon, 19/07/2020
 Kampdata voor leden: woe, 08/07/2020 - zon, 19/07/2020

3. Kamplocatie

Trekkamp: geen trekkamp
 Soort kampplaats: Terrein
 Naam eigenaar kampplaats: Rossion Hugues
 Adres eigenaar kampplaats: St. Urbain 46, 6927 Tellin
 Croix Renquin
 Croix Renquin
 Tellin
 .
 WLX
 6927
 België



4. Contact

Naam kampleid(st)er (= de +21-jarige): Maarten Van Bockstaele
 Gsm-nummer kampleid(st)er: 0470963693
 Adres kampleid(st)er: Tilburgbaan 96, 2960 Brecht
 E-mailadres kampleid(st)er: maartenvanbockstaele@gmail.com
 Naam tweede persoon op kamp: Bjorn Lahey
 Gsm-nummer tweede persoon op kamp: 0477813473
 Adres tweede persoon op kamp: Jozef Hendriclostraat 119, 2900 Schoten
 Naam contactpersoon thuis: Iris Vermeire
 Gsm-nummer contactpersoon thuis: 0473350509

Figuur 5: Kampregistratie

Giverkamp

Tak: Givers
 Totaal aantal leden op kamp: 11
 Totaal aantal leiding op kamp: 2
 Totaal aantal foeriers op kamp: 7
 Datum: 08/07/2020-19/07/2020

2.4.5 Verzekeringen

Leden en leiding die ingeschreven zijn, zijn in orde. Al onze leden zijn verzekerd en voor onze foeriers vragen we een tijdelijke verzekering aan. De tijdelijke verzekering voor fouriers wordt aangevraagd zodra er duidelijkheid is dat het kamp kan en mag doorgaan omwille van de huidige coronacrisis. <https://www.scoutsengidsenvlaanderen.be/verzekeringen/tijdelijke-verzekering-niet-leden>

2.4.6 Bagage

Bagage van leden en leiding gaat mee met de camion op kamp, de camion wordt donderdag 2 juli 's avonds om 20u ingeladen.

2.4.7 Kampgeld

Wij vragen € 130 voor 12 dagen en de ouders storten dit met vermelding van de naam op rekeningnummer: BE61 9730 4079 6517. We wijzen de ouders er ook op dat verschillende mutualiteiten delen van het kampgeld terugbetalen. We vragen hierbij dat de ouders het kampgeld voor 23 juni willen storten.

2.5 Speelzones, vuur, water

2.5.1 Speelzones

Het terrein zelf is voldoende voor groot voor verschillende spelletjes, op wandelafstand zijn er tal van openbare bossen waar er gespeeld kan worden.

2.5.2 Vuur

Op het hele terrein mogen er kleine vuurtjes gemaakt worden voor bijvoorbeeld het klaarmaken van eten. Er is centraal op het terrein een vaste plek voorzien voor een kampvuur..

2.5.3 Water

Er is een rivier waarin kan gewaad worden op een kleine 3 km wandelen vanaf het terrein. Bovendien kan de eigenaar van het terrein een grote citerne plaatsen voor én drinkwater én water om mee te spelen. Zelf bidons vullen kan ook in het dorp, slechts 5 minuten rijden met de auto (2,5 km).

2.6 Afspraken

2.6.1 Afspraken leiding

- Enkel eigen leden straffen, maar tot orde roepen van andere leden mag wel.
- Duidelijke afspraken in verband met het materiaalgebruik. Alles terug op zijn plaats!
- Dagelijkse evaluatie van het kamp en voorbereiding van de volgende dagen.
- Na bedtijd van de leden mag alcohol gebruikt worden. Altijd 2 nuchtere mensen waarvan minstens één met rijbewijs. (Nuchter = geen alcohol, ook niet 1 of 2)

	Bob	Sociale
8 juli	Emanuel	Elke
9 juli	Maarten	Willem
10 juli	Maarten	Lars
11 juli	Bjorn	Lana
12 juli	Maarten	Auke
13 juli	Ruben	Willem
14 juli	Bjorn	Silke
15 juli	Maarten	Bieke
16 juli	Nele	Auke
17 juli	Henri	Silke
18 juli	Ruben	Noa

- Er worden nooit drugs gepakt in iets van scoutsverband, dus ook niet op kamp. Alcohol: te ver gaan is nuchter voor de rest van de activiteit (voorkamp en kamp). Sigaretten: niet op ongepaste moment en zeker buiten het zicht van leden, anders niet roken voor 24u.
- Persoon die de regel overtreedt, waardoor de waarborg wordt ingetrokken, betaalt persoonlijk de volledige waarborg. Zie contract in bijlage, wanneer waarborg kan worden ingetrokken of een deel ervan kan worden afgehouden.
- Vrij spel van een tak is altijd onder supervisie én aanwezigheid van ten minste één leider van de desbetreffende tak.

2.6.2 Afspraken leden

- Foerage en leidingstent zijn verboden terrein.
- Niet van het terrein gaan zonder leiding!
- Stil zijn als de leiding praat.
- Iedereen speelt mee met de spelletjes.
- Tijdens het eten blijft iedereen zitten en de aangewezen personen wassen af.
- De eerste portie op je bord eet je leeg. Je proeft van alles één schepje. Wat je bijpakt, eet je op.
- Tandens poets je 's morgens en 's avonds.
- Zaklamp 's nachts aan is zaklamp van de leiding. Behalve om naar toilet te gaan.
- Niet voor het opgegeven uur uit bed. Ben je al wel wakker, houd je je rustig bezig (strip lezen,...)
- Betrapt op 'illegaal' snoep = snoep voor de leiding (dit wordt indien mogelijk gedeeld onder alle leden van de tak)
- De gsm's worden in het begin van het kamp afgegeven aan de leiding. Deze worden achter slot en grendel bijgehouden. De leden mogen hun GSM wel gebruiken op driedaagse. Als we een GSM vinden, krijgt het lid deze pas terug op het einde van het kamp en niet op driedaagse.
- Leiding verwittigen als je tijdens een spel naar de hudo moet.
- Bij het fluitsignaal DIRECT naar de verzamelplek komen.
- Geen alcohol, drugs, sigaretten of seks op kamp.
- Betrapt worden met één van vorige is onmiddellijk naar huis.

- De tent moet ordelijk zijn. Er is minstens één keer tentinspectie. Alle rommel vliegt dan buiten.
- Schoenen uit in de tent.
- Er mag geld mee op kamp, maar niet te veel (om en rond de €15, voor op driedaagse)
- Indien er 's nachts gepraat wordt, worden ze gestraft door de leiding
- Derdejaars mogen onder toezicht van eigen leiding proberen werken met de kliefbijl.
- Als je een wondje hebt of je moet pilletjes nemen, vraag je dit aan Willem. Hij is de EHBO-verantwoordelijke van het kamp.

2.6.3 Taken leden

De leden worden in verschillende groepjes verdeeld aan het begin van het kamp. We werken elke dag met een doorschuifstelsel voor de verschillende taakjes.

De taken zijn:

- afwas en afdroog + tafel afruimen
- water en hout halen
- terrein opruimen

2.6.4 Afspraken foeriers

- Foeriers staan in voor de inkopen van het eten.
- Foeriers koken voor de leden en leiding.
- Foeriers mogen alcohol drinken vanaf 12u. Ze mogen niet zat zijn voor alle leden in bed liggen. Indien dit wel zo is volgt er een sanctie vanuit de leidingsploeg.
- Foeriers zorgen ervoor dat de foerage ordelijk is (vooral het eten en het kookmateriaal).

3 Kampschema

	woensdag 8 juli	donderdag 9 juli	Vrijdag 10 juli	Zaterdag 11 juli
Voormiddag	Aankomst	Paintball	Totemisatie	Omgekeerde vetzakkendag
Middageten		---	Middageten	
Namiddag 1	Opbouw	Stratego	Totemisatie	Vettige omgekeerde dag
Vieruurtje		---	Vieruurtje	
Namiddag 2	Opbouw	Smokkelspel	Totemisatie	Omgekeerde vetzakkendag
Avondeten		---	Avondeten	
Avondspel	Kleine dropping	Kookavond	Totemisatie	Omgekeerde vetzakkendag

	Zondag 12 juli	Maandag 13 juli	Dinsdag 14 juli	Woensdag 15 juli
Voormiddag	Driedaagse	Driedaagse	Driedaagse	Brunch
Middageten		---	Middageten	
Namiddag 1	Driedaagse	Driedaagse	Driedaagse	Evaluatie
Vieruurtje		---	Vieruurtje	
Namiddag 2	Driedaagse	Driedaagse	Driedaagse	Chillen
Avondeten		---	Avondeten	
Avondspel	Driedaagse	Driedaagse	Ontspanning	Kamp Wazië quiz

	Donderdag 16 juli	Vrijdag 17 juli	Zaterdag 18 juli	Zondag 19 juli
Voormiddag	24uurspel	Brunch	Groepsdag	Opruim
Middageten		---	Middageten	
Namiddag 1	24uurspel	Dorpsspel	Groepsdag	Vertrek naar huis
Vieruurtje		---	Vieruurtje	
Namiddag 2	24uurspel	Dorpsspel	Groepsdag	X
Avondeten		---	Avondeten	
Avondspel	24uurspel	Gezelschapspelletjes + evaluatie	Slotceremonie	X

3.1 Algemeen dagschema

08.15	Leiding op
08.30	Leden op
09.00	Ontbijt + taken + tanden poetsen
10.00	Start activiteit
12.00	Middageten + platte rust
14.00	Start activiteit
16.00	Vieruurtje
16.30	Start of vervolg activiteit
18.30	Avondeten + taken
19.30	Start activiteit
22.00	Pyjama aandoen, tanden poetsen + nog even praten
22.30	Volledig stil, leiding houdt de wacht bij de deur tot alle givers slapen

Het uur van slapen kan variëren indien we bemerken dat dit te laat of te vroeg is voor de givers. Dit schema is een schets, en kan van dag tot dag variëren. We bespreken op de kampinfoavond voor de ouders het uur van slapengaan en passen dit indien noodzakelijk aan. Op deze kampinfoavond moeten alle ouders ook de medische fiche nakijken van hun kind. Verdere vragen en de regels, o.a. rond gsmverbruik worden ook uitgelegd aan de ouders.

4 Voorkamp 3-7 juli

Van 3 tot en met 7 juli gaan we op voorkamp. Dit wil zeggen dat we samen met alle leiding, derdejaars givers (vanaf 5 juli), VOL (tot 5 juli) en de foeriers al op kamp vertrekken. De eerste dag zullen we samen met de camion rond de middag aankomen. We laden allemaal samen de camion uit. Daarna bouwen we de fourage, hudo en leidingstent al op. We beslissen samen met de andere leiding waar we de tenten en de shelter(s) zullen opzetten. Leiding schopt de leidingshudo en de derdejaarsgivers beginnen al aan de ledenhudo die op 8 juli afgewerkt wordt samen met de andere givers.

De tweede dag doen we een activiteit georganiseerd door de VOL.

Op de derde dag doen we in de voormiddag nog een activiteit met de VOL en in de namiddag gaan we door de kampboek en maken we de spelborden die nog gemaakt moeten worden.

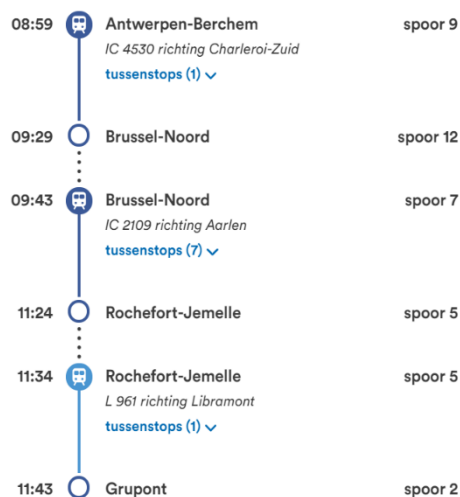
Op de vierde dag gaan we de route van de driedaagse verkennen en bekijken we of er voldoende plek is om een slaapplek te vinden. Wij als leiding zoeken al een slaapplek voor onze leden als back-up voor wanneer zij zelf niets vinden. We overlopen het kamp nog eens samen.

De vijfde dag bekijken we in de voormiddag of er nog iets voorbereid moet worden voor het kamp (zaken die we al op voorhand zouden kunnen doen). We bereiden de totemisatie al wat verder voor (totems zoeken + activiteiten).

5 Woensdag 8 juli

5.1 Voormiddag

De leden worden om 8u30 verwacht aan het station Antwerpen-Berchem. Zodat we om 9u samen met de jonggivers de trein kunnen nemen richting Brussel. In Brussel-Noord stappen we over op de trein richting Aarlen/Arlon. In Rochefort-Jemelle stappen we opnieuw over, deze keer op de L-trein richting Libramont. Na een kleine 20 minuten op deze trein komen we aan op onze eindhalte, het pittoreske stationnetje van Grupont. Vandaar wandelen we een drietal kilometer naar het kampterrein om daar ineens aan het middageten te beginnen. De treintickets worden een drietal weken op voorhand gereserveerd via NMBS. Om de tijd de doden op de treinrit van bijna 3 uur nemen we enkele boeken kaarten mee voor kleine spelletjes zoals presidenten. We voorzien ook een 10-uurtje om de eerste hongertjes van het kamp te stillen. Uiteraard moeten ze deze op het perron op eten en hun papiertjes in de juiste vuilbak gooien. De derdejaars blijven op het terrein samen met 1 van de leiders. De andere leider gaat 7 juli samen met 4 jonggiverleiding met de auto naar huis om de andere leden te kunnen ontvangen de volgende ochtend.



Figuur 6: Reisweg naar kamp met trein

We overlopen ineens de kampafspraken!!

Materiaal:

- Boeken kaarten
- EHBO-tasje

5.2 Namiddag 1+2

Omdat we doorheen het jaar gemerkt hebben dat de givers nog niet alle basistechnieken onder de knie hebben, starten we het kamp met een technieknamiddag. We beginnen met een snelcursus "patrouilletenten opzetten". Na een korte, maar doeltreffende uitleg van Willem over hoe dit moet gebeuren, zetten we de givers aan het werk om zelf hun tent(en) op te zetten. We blijven in de buurt om hier en daar de givers in de goede richting te duwen.

Wanneer de tent hoog en droog staat, krijgen de givers tijd om hun knuffels uit te pakken en zich te installeren. Vervolgens gaan we over naar deel 2 van deze technieknamiddag, de sjorkunsten. Omdat we enkele nieuwe leden hebben dit jaar en enkele andere leden die nog steeds schandalig slecht kunnen sjorren, krijgen zij die dat willen een degelijke sjorcursus op hun bord. We verdelen de leden in 2 groepen, 1 groep krijgt eerst de sjorcursus en de ander begint ondertussen vol enthousiasme aan het graven van de HUDO. Na een klein uurtje wisselen we de rollen om. Als beide groepen de sjorcursus achter de kiezen hebben, werken we met z'n allen aan een prachtige HUDO zodat men 's avonds zeker zou kunnen ontlasten op een humane manier. Moest de HUDO op miraculeuze manier veel voor het avondeten gebruiksklaar zijn, spelen we nog enkele kaartspelletjes met de leden.

Materiaal:

- Boeken kaarten

5.3 Avond:

Na een eerste verrukkelijke kampmaaltijd verdelen we de givers in 3 groepjes waarin ze heel het kamp na het eten telkens de taakjes doen: terrein opruimen, hout halen en afwassen. We lichten deze eerste keer kort deze taakjes toe. Wanneer de taakjes achter de rug zijn, droppen we de leden in groepjes van 2 à 3 personen op verschillende plekken in de omgeving op een kleine 3 à 4 km. Zij krijgen 3 dingen mee: 1 blad, 1 pen en een enveloppe met daarin de uitleg van het kamphema: Kamp Wazië. De bedoeling is dat ze gewoon terug naar het kampterrein stappen en tegelijkertijd een kaartje maken van de omgeving. Als alle groepen terug zijn aangekomen op het terrein, geven we ze een groot stuk karton waarop ze aan de hand van de verschillende bladen een kaart kunnen maken van de nabije omgeving. Dit zullen ze later dit kamp nog nodig hebben. De eerste nacht maken we de givers die hun (voor)totem moeten halen ook al eens wakker rond een uur of 1 voor een kleine test of ze er klaar voor zijn. Ze krijgen 1 minuut om in perfect uniform klaar te staan. Daarna moeten ze een paar minuutjes een beetje pompen en mogen ze terug gaan slapen. Zo verzekeren we ze dat ze klaar moeten zijn voor hun totemisatie en zo zijn ze zeker gebrand om hun (voor)totems te behalen.

Materiaal:

- Pennen
- Bladeren
- Enveloppen
- Groot stuk karton
- Alcoholstift

5.4 Materiaal:

- Boeken kaarten
- Pennen
- Bladeren
- Enveloppen
- Groot stuk karton
- Alcoholstift
- EHBO-tasje

6 Donderdag 9 juli

6.1 Voormiddag:

Dag 2 van het kamp en we vliegen er direct in. Geen kamp zonder een spelletje paintball met klakkebuizen. Dit doen we uiteraard in thema. We vermoeden dat landen als Tadzjikistan en Bhutan of gebieden als Kasjmir en Kamtsjatka niet direct een belletje doen rinkelen bij de givers. Tijd om daar verandering in te brengen en de kaart van Azië eens onder de loep te nemen. Op voorkamp laten we ons artistiek volledig gaan om op een groot stuk karton de kaart van Azië perfect na te tekenen. We delen deze kaart op in verschillende gebieden die veroverd moeten worden. We verdelen de givers in 2 groepen, team rood en team blauw die elk in het bos een kamp maken. De bedoeling van het spel is om zo veel mogelijk gebieden te veroveren. Dit kan door op dat gebied te schieten. Als iemand van team rood bijvoorbeeld het gebied Kamtsjatka raakt, is dat gebied veroverd door team rood en duiden we dat aan met een stip rode verf. Je kan ook iemand van het andere team doodschieten door deze te raken met de een klakkenbuisschot. De geraakte persoon moet dan terug naar het kamp gaan. De leiding heeft ook een rol in dit spel en bewaakt de kaart. Zij kunnen beide teams eraan schieten maar kunnen zelf niet doodgaan. Je kan (in het begin) ook niet een gebied veroveren dat al veroverd is door het andere team. Dat kan wel als alle gebieden veroverd zijn voor dat het tijd is voor het middageten dat we meenemen zodat we kunnen picknicken in het bos. Het aantal gebieden dat een team heeft veroverd is belangrijk voor het spel in de namiddag.

Materiaal:

- Klakkenbuizen
- Groot stuk karton
- Alcoholstift
- Rode en blauwe verf
- Penselen
- Zout
- Deeg

6.2 Namiddag 1+2:

We spelen enkele basisspelletjes deze namiddag, we beginnen met het vervolgspel van de voormiddag: De twee teams zullen elk in een verschillende uithoek van het bos een kamp hebben waar één leiding zit. Als groep 1 in de voormiddag 3 gebieden heeft kunnen veroveren, moeten ze nu ook 3 gebieden verdedigen. Deze gebieden worden voorgesteld door kegeltjes die op een 5tal meter (belangrijk) staan van de leiding die in dat kamp zit en onderling op minstens 3 meter. Wanneer bijvoorbeeld iemand van groep 2 een kegeltje van het ander team steelt, heeft groep 2 één gebied van groep 1 PERMANENT veroverd en de persoon die dat gebied veroverd heeft, moet naar het bord van de gebieden, het stuk karton van de voormiddag, komen om het gebied dat hij veroverd heeft in te kleuren! Verdedigen en aanvallen kan je doen door middel van tikken en vervolgens strategokaartjes. Als je verloren hebt, moet je je strategokaartje afgeven aan de persoon die je tikte/getikt heeft en opnieuw naar je kamp gaan om aan de leiding van je groep in dat kamp een nieuw kaartje te gaan halen. De strategokaartjes zijn ook relatief beperkt. Er zal ook een tikker rondlopen die kaartjes afpakt.

LET OP: Dit is een zeer tactisch spel dat goed door iedereen begrepen moet worden en in het bijzonder door de leiding in de kampen. Je kan er bijvoorbeeld voor kiezen om eerder je verdiende gebieden van namiddag 1 te behouden (hoe meer, hoe moeilijker aangezien je meer kegeltjes moet verdedigen) of je kan er voor kiezen om gewoon zo veel mogelijk te veroveren. De leiding in de kampen moet dus heel

goed de leden aansturen en op de juiste momenten de juiste kaartjes meegeven zeker ook omdat deze beperkt zijn en zonder strategokaartjes vallen is tactisch niet zo slim... We vragen voor dit spel ondersteuning van enkele kapoenen- en welpenleiding die nog voorkamp hebben en/of van de fouriers om alles in goede banen te leiden.

Wanneer dit spel is afgelopen, we schatten dat dit zal gebeuren na 2 uurtjes, gaan we na een korte adempauze en een heerlijk vieruurtje verder met een ander klassiek spel, een smokkelspel. We delen de givers weer op in 2 groepen, kartel 1 en kartel 2 met elk een eigen kamp in het bos en een startbedrag (vals) geld. In het bos zullen ook 2 postjes zijn, 1 waar ze ballonnen suiker kunnen kopen en 1 waar ze ballonnen suiker kunnen verkopen. De bedoeling is zeer simpel, koop een ballon met suiker en verkoop die ballon met suiker duurder door. Met de winst kunnen ze weer nieuwe ballonnen met suiker gaan kopen enzovoort. Ondertussen zit de internationale antimokkelbrigade ook niet stil, enkele leiding lopen rond in het bos en voeren controles uit. Als ze je betrappen met een ballon met suiker moet je die afgeven en een boete van €50 betalen. Elk kartel kiest ook 1 huurmoordenaar uit. Deze huurmoordenaar kan leden van het andere kartel gevangen nemen door ze tikken. Gevangen worden betekent dat je mee moet naar het kamp van het andere kartel en daar moet blijven totdat je bevrijd wordt door een teamgenoot. De huurmoordenaar moet zijn gevangene begeleiden naar het kamp en kan maar 1 iemand tegelijkertijd gevangen nemen. Je gevangen teamgenoot kan je bevrijden door een borgsom van €25 te betalen aan het andere team. Jezelf vrijkopen gaat niet. De aan- en verkoopprijs van de ballonnen fluctueren ook. Als er bijvoorbeeld al lang geen ballonnen meer zijn aangekocht door postje kopen, hebben ze veel nood aan suiker en betalen ze veel geld. Als er de voorbije 10 minuten heel veel leden suiker zijn komen verkopen, hebben ze niet zo veel nood aan suiker en betalen ze veel minder. We werken met ballonnen zodat ze extra voorzichtig moeten zijn in het bos en dus niet continu op en af kunnen lopen en omdat de antimokkelbrigade zo gemakkelijk illegale smokkelaars kan herkennen. We spelen dit spel tot we merken dat de givers het echt beu zijn, de winnaar is het team met het meeste geld op het einde. Ook voor dit spel vragen we ondersteuning van enkele kapoenen- en welpenleiding en/of fouriers.

Materiaal:

- Kegeltjes
- Strategokaartjes
- Vals geld
- Ballonnen
- Suiker

6.3 Avondspel:

We beëindigen het namiddagspel op tijd omdat de givers deze avond hun innerlijke Jeroen Meus moeten bovenhalen. Ze gaan zelf een driesterrenmenu bereiden: kip met rijst en curry. Ze moeten hier zelf een kookvuur voor sjourren. We gaan ervan uit dat het vrij lang gaat duren voor de givers klaar zijn met het klaarmaken van hun eten dus rekenen we hier heel de avond voor. Nadat we hopelijk lekker gegeten hebben is het tijd om op te ruimen en de taakjes uit te voeren. Als er dan nog tijd is (wat normaal wel het geval is), houden we een gezellig momentje rond het kampvuur waar we vragen wat de leden nog verwachten van het verdere verloop van het kamp.

Materiaal:

- Lucifers

6.4 Materiaal

- Klakkenbuizen
- Groot stuk karton
- Alcoholstift
- Rode en blauwe verf
- Penselen
- Klei
- Kegeltjes
- Strategokaartjes
- Vals geld
- Ballonnen
- Suiker
- Lucifers

7 Vrijdag 10 juli

7.1 Voormiddag + namiddag 1 + 2

Vandaag is het totemisatie voor de tweedejaars. Zij worden rond 6u gewekt en vervolgens gedropt in twee groepen. Zonder kaart moeten zij de weg terugvinden naar het terrein. Zij krijgen nog enkele opdrachten mee die af moeten zijn tegen dat ze terug op het terrein zijn. Alle opdrachten zijn aangepast aan iedereen hun individuele eigenschappen en talenten. De opdrachten zelf worden besproken op voorkamp met de derdejaars. De leden die niet worden getotemd mogen een beetje langer slapen en worden rond 9u gewekt. We spelen door de dag wat rustige spelletjes. Er worden vandaag veel leden getotemd, ongeveer 5. Dit vergt veel inspanning van de leiding.

Aangekomen op het terrein krijgen ze elk een individuele opdracht die ze tegen het avondeten af moeten hebben. Deze worden gecontroleerd door de leiding. Na het avondeten volgt er nog een kleine opdracht.

- De getotemiseerden mogen niet praten met andere leden. Ze spreken leiding aan met totem, voortotem en kleurentotem.
- Gedurende de dag werkt de leiding de voortotems af en spelen de eerste- en derdejaars waterspelletjes met de leiding.

Waterballonnen gevecht, waterpistoolgevecht, taarten gooien, maar dan met sponzen, enzovoort... (zie ook hitteprogramma)

Materiaal:

- Waterballonnen
- Waterpistolen
- Sponzen

7.2 Avond

De ceremonie. De ceremonie gaat van start zodra de jonggivers allemaal slapen. Dit is vermoedelijk rond 22u. De getotemiseerden krijgen hun voortotem als ze de opdrachten goed hebben uitgevoerd. Een opdracht niet of minder goed uitgevoerd is een hap van de totempap. Er zal een hoofdsagem, papsagem en moeder aarde zijn om de ceremonie te leiden. De ceremonie wordt op voorkamp tot in de puntjes voorbereid. De leden komen één voor één naar voor en vertellen wat ze die dag hebben gedaan. Daarna wordt ze gevraagd of ze het volgens zichzelf goed gedaan hebben. Na enkele eventuele happen van de totempap, deelt de hoofdsagem de (voor)totem mee en een rondje rond het kampvuur komt de volgende naar voor. Er zijn kindjes die getotemiseerd worden die allergieën hebben. De totempap bevat alleen maar eetbare producten die niet vervallen zijn en wordt voorgeproefd in het zicht van iedereen door de papsagem.

7.3 Materiaal

- Waterballonnen
- Waterpistolen
- Sponzen

8 Zaterdag 11 juli

WEEKEND! Tijd om eens gek en zot te doen! Omdat we al onze leuke activiteiten niet op 11 dagen klaarkrijgen combineren we vandaag 2 verschillende dagen met elkaar: Omgekeerde Dag en Vetzakkendag. De ideale combo.

8.1 Avond:

We wekken de leden en zeggen dat het omgekeerde dag en vetzakkendag is zodat ze gepaste kledij kunnen aandoen. Vervolgens gaan we de tanden poetsen, maar omdat het vetzakkendag is gaan we dat niet doen met tandpasta maar met gesmolten kaas! De ideale manier om aan deze dag te beginnen! Daarna gaan we de dag afsluiten met een gezellig kampvuur en zoals steeds beginnen we het kampvuur met het avondlied. Aan het kampvuur krijgen de leden ook hun dessertje voor moest er nog een plekje vrij zijn in hun maag van het avondeten.

Na dit gezellig einde van de dag gaan we met z'n allen afwassen want zoals iedereen weet moet de afwas gedaan worden voor het eten. Als de afwas gedaan is, is het tijd voor het verrukkelijke avondeten: spaghetti. We laten de leden er ineens aan herinneren dat het ook vetzakkendag is want ze zullen de spaghetti moeten verorberen zonder bestek terwijl deze uitgespreid ligt over een zeil. Wanneer iedereen zijn maagje gevuld heeft, is het uiteraard tijd om de handen te gaan wassen zodat we hygiënisch aan tafel kunnen gaan. Uiteraard gaan we de handen niet laten wassen met water, maar met een lekker moddersoepje.

Na dit raar begin van de dag is het tijd om aan de echte vetzakkendag te beginnen. We gaan ons eerst amuseren met datzelfde zeil door er over te glijden en andere kleine spelletjes te spelen zoals zakdoek leggen en appartementje.

- Gesmolten kaas
- Zeil

8.2 Namiddag 2:

Na een plezante voormiddag vol spelletjes is het tijd voor het middageten. Na het middageten gaan we verder met enkele typische vetzakkendagspelletjes en enkele spelletjes in omgekeerde volgorde:

- Omgekeerd drommelspel: (shitspel maar nu mag de verliezer verder)
- Appartementje in de modder
- Twister met verf
- Rauw ei doorgeven
- TikTak boem met ei
- Zwoele Lisa met choco
- Elkaar geblinddoekt voederen
- Bloemestafette met snoepjes (alternatief voor allergieën)
- ...

Als vieruurtje gaan we de fouriers peren laten voorzien die we insmeren met speculoospasta en daarna ophangen aan een touwtje. De leden moeten deze dan opeten zonder hun handen of andere hulpmiddelen te gebruiken. Willem meldt zich spontaan om het voor te doen terwijl Maarten foto's trekt. We houden deze hele dag rekening met eventuele allergieën.

Materiaal

- Peren
- Speculoospasta
- Touw
- Verf
- Karton
- Bloem
- Eieren
- Snoepjes
- Choco
- Afwasbadje

8.3 Namiddag 1:

Na al deze vetzakkerij is het tijd om ons te gaan wassen. We gaan hiervoor naar een riviertje op 3km van het terrein. De leden nemen een handdoek, washandje en bio-afbreekbare(!!) zeep mee.

Na het wassen spelen we een klein spelletje op de terugweg. De leiding vertrekt iets vroeger en stelt zich op strategische plaatsen. Wanneer na 10 minuten de leden vertrekken, moeten zij stiekem voorbij de leiding zien te komen zonder dat zij hen zien. Oh wacht we zijn iets vergeten, het is omgekeerde dag. We spelen dus hetzelfde spel maar de leden vertrekken een tiental minuten voor de leiding. We geven hen wel mee dat ze zeker op tijd moeten terug zijn op het terrein ook als ze ons nergens zouden vinden.

Eenmaal iedereen veilig terug is op het terrein gaan we de tandjes poetsen, deze keer wel met tandpasta zodat de tandjes ook deze rare dag goed verzorgd blijven. Daarna is het tijd voor een stevig ontbijt!

8.4 Voormiddag

Na het heerlijke ontbijt gaan we nog wat ochtendgymnastiek doen op het legendarisch liedje van Samson en Gert. Omdat de givers waarschijnlijk na enkele minuten al bekaf zullen zijn, kruipen we vroeg met z'n allen in de slaapzak voor nog een evaluatietje.

De evaluatie zal als het volgt te werk gaan: Elk lid moet 2 zinnen zeggen waarvan er 1 waar moet zijn en 1 fout. Het is dan aan de anderen om te raden welke van de 2 juist is en welke fout is. Uiteraard moeten deze zinnen wel gerelateerd zijn aan het kamp. Bijvoorbeeld iets dat al dan niet echt gebeurd is om kamp of iets dat ze al dan niet nog heel graag willen doen. Bij wijze van voorbeeld geven:

- Ik kijk echt uit naar driedaagse! -> Waar
- Ik vond mijn totemisatie echt totaal niet leuk! -> Niet waar

Onze rol als leiding bestaat er dan in om op de stellingen in te pikken en zo een goede voeling te verkrijgen van wat er bij de leden speelt en hoe we het kamp nog leuker kunnen maken voor iedereen.

8.5 Materiaal

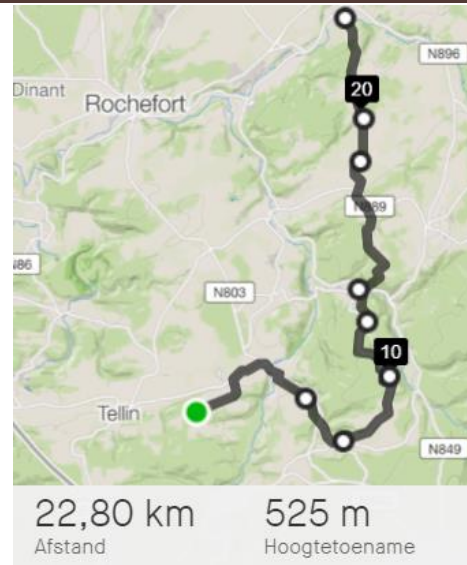
- Peren
- Speculoospasta
- Touw
- Verf
- Karton
- Bloem
- Eieren
- Choco
- Afwasbadje
- Snoepjes

9 Zondag 12 juli

Driedaagse dag 1: (22,80km)

We starten de dag om 08:00u. De leden pakken alles in wat ze denken nodig te hebben. We overlopen samen met hen de regels van driedaagse. Iedereen draagt een fluohesje en ze krijgen een EHBO-kit mee. We zorgen ervoor dat er voldoende water mee is. De leden vertrekken ten laatste om 09:00u op het kampterrein.

Terrein – Awenne: 6,70km
 Awenne – Mormont: 3,10km
 Mormont – Masbourg: 3,90km
 Masbourg – Ambly: 4,50km
 Ambly – Hargimont: 4,60km



Figuur 7: Driedaagse dag 1

In Hargimont is het de bedoeling dat de leden zelf op zoek gaan naar een slaapplek. Uiteraard regelen wij op voorkamp al een alternatief voor het geval ze zelf geen slaapplek vinden. Wanneer ze daar aankomen zal de leiding ook klaarstaan met het avondeten.

Afspraken:

- Iedereen blijft in groep.
- Je loopt aan de linkerkant van de weg.
- Je sms't de leiding als er iets is.
- Er wordt niet gelift.
- De oudste leden van de groep nemen de verantwoordelijkheid (coördineren ≠ commanderen!)

9.1 Materiaal

- Voldoende kaarten (worden gekocht in Hopper vanaf dat deze weer open is)
- Twee kompassen
- Brood en beleg voor 1 dag
- Fluohesjes
- EHBO
- Aanwijzingen voor het volgende dorp (Pen, potlood, plakband, enveloppen)

10 Maandag 13 juli

Driedaagse dag 2: (15,40km)

Deze dag laten we de leden een iets kortere afstand afleggen dan gebruikelijker omdat ruimschoots te tijd willen nemen om gezellig te picknicken in Rochefort en om zo de groepsfeer met de leden wat te versterken.

Hargimont – Rochefort: 8,70km

Rochefort – Frandeux: 6,70km



Figuur 8: Driedaagse dag 2

De leden worden op de tweede dag gewekt rond 7u20. Ze moeten om 8u klaar zijn om opnieuw op pad te gaan. Voor dit uur zullen ze dan ook gegeten hebben en hun zak gemaakt hebben. Om 8u wordt de volgende locatie meegedeeld en mogen ze vertrekken naar hun volgende bestemming.

Dezelfde afspraken gelden zoals op dag één. Wij als leiding rijden rond om de leden te checken. We voorzien steeds voldoende drinkwater in de auto om aan de leden te geven. De givers kiezen net zoals op dag één wanneer ze een pauze inlassen. Het is aan ons als leiding om hen voldoende te motiveren zodat ze later kunnen terugkijken op een geweldige driedaagse.

Wanneer ze aankomen in Rochefort zullen we een lekkere picknick voorzien aan de Lesse. We zorgen er voor dat de givers rustig kunnen genieten van een gezonde en voedzame middagbreak. Na een iets langere pauze in Rochefort sturen we ze terug op weg naar hun eindbestemming voor de dag: het gezellige Frandeux, daar moeten ze weer zelf op zoek naar een slaapplek. Ook hier voorzien we op voorkamp een slaapplek voor het geval ze zelf niets zouden vinden. Wanneer ze daar aankomen zal de leiding ook klaarstaan met het avondeten.

10.1 Materiaal

- Voldoende kaarten (worden gekocht in Hopper vanaf dat deze weer open is)
- Twee kompassen
- Brood en beleg voor 1 dag
- Fluohesjes
- EHBO
- Aanwijzingen voor het volgende dorp (Pen, potlood, plakband, enveloppen)

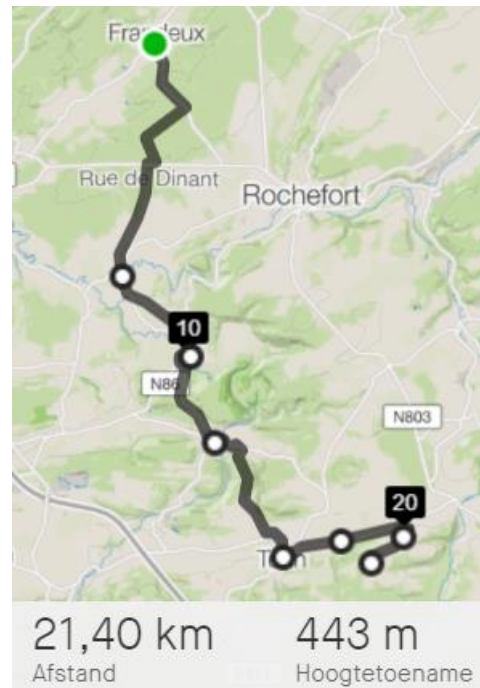
11 Dinsdag 14 juli

Driedaagse dag 3: (21,40km)

Frandeux – Éprave: 6,90km
 Éprave – Han-sur-Lesse: 2,90km
 Han-sur-Lesse – Belvaux: 2,90km
 Belvaux – Tellin: 4km
 Tellin-Terrein: 4,70km

De leden worden op de derde dag gewekt rond 7u20. Ze moeten om 8u klaar zijn om opnieuw op pad te gaan. Voor dit uur zullen ze dan ook gegeten hebben en hun zak gemaakt hebben. Om 8u wordt de volgende locatie meegedeeld en mogen ze vertrekken naar hun volgende bestemming.

Dezelfde afspraken gelden zoals op dag één en twee. Wij als leiding rijden rond om de leden te checken. We voorzien steeds voldoende drinkwater in de auto om aan de leden te geven. De givers kiezen net zoals op dag één wanneer ze een pauze inlassen. Het is aan ons als leiding om hen voldoende te motiveren zodat ze later kunnen terugkijken op een geweldige driedaagse.



Figuur 9: Driedaagse dag 3

11.1 Avondactiviteit

Na een vermoeiende, maar leuke tweedaagse mogen de leden even bekomen van hun avontuur. Ze krijgen bij aankomst een voetbadje en mogen zich rustig wassen. Daarna maken we even tijd om de grappige verhalen uit te wisselen. Dit kunnen we in de tent doen of aan het kampvuur (afhankelijk van het weer en hun moeheid).

11.2 Materiaal

- Voldoende kaarten (worden gekocht in Hopper vanaf dat deze weer open is)
- Twee kompassen
- Brood en beleg voor 1 dag
- Fluohesjes
- EHBO
- Aanwijzingen voor het volgende dorp (Pen, potlood, plakband, enveloppen)
- Voetbadjes

12 Woensdag 15 juli

12.1 Voormiddag

Omdat de givers een beetje rust hebben verdiend mogen ze deze voormiddag uitslapen. We wakken iedereen om 10u30 en om ze om 11u te trakteren op een heerlijke brunch.

12.2 Namiddag 1 + 2

Na de overheerlijke brunch voorzien we voetbadjes en gaan we een paar uur “chillen”. We spelen een paar rondjes presidenten en andere kleine spelletjes zoals wiezen, stronten, risk enz. We voorzien ook een kleine evaluatie van het kamp tot nu toe. Elk lid krijgt 3 vragen:

- 1) Wat vond je het leukste aan het kamp?
- 2) Wat vond je minder leuk?
- 3) Wat wil je nog doen/ wil je veranderen?

We bespreken de antwoorden van iedereen op een volwassen manier en hopen zo te zien er geen problemen zijn, indien dat wel het geval is, proberen we dat op te lossen. Wanneer er tijd over is spelen we nog een spelletje baseball en/of verplaatsen we ons naar de beek voor een extra wasbeurt.

Materiaal:

- Boeken kaarten
- Risk
- Baseballbat
- Tennisballen

12.3 Avond

We doen een quiz vanavond! De leden zoeken een quizmaatje om zich samen door 10 rondes te worstelen. De vragen zijn terug te vinden in de bijlage. We spreken momenteel onze contacten in het TV-milieu aan om zo te proberen Tom Waes en/of Kamp Waes deelnemers een vraag te laten inlezen. Voorlopig wel zonder succes.

Materiaal:

- Quizvragen

12.4 Materiaal

- Boeken kaarten
- Risk
- Quizvragen
- Baseballbat
- Tennisballen

13 Donderdag 16 juli

24 urenspel

Eerst laten we de givers enkele uren slapen. Rond 1u 's nachts worden ze wakker gemaakt en beginnen we met een soort "mini dropping". In een wagen rijden we ze een 10-tal minuten rond. Uiteindelijk zetten we de leden af op een weg aan een bosrand die maar een 300 meter verwijderd is van onze kampplaats. Daar moeten ze een wachtpost maken. Ze krijgen een zeil, 2 schoppen, een klein gasvuurtje, water en hun slaapzakken mee. De bedoeling is dat wij op bepaalde uren voorbij rijden met cijfers op borden. Die cijfers vormen dan coördinaten die verwijzen naar een locatie waar ze later die dag een missie moeten uitvoeren. Een paar dagen eerder hebben ze de buurt kunnen verkennen terwijl ze zelf een kaart moesten tekenen. Op die kaart staat nu een plek aangeduid waar ze bivakmutsen kunnen vinden. Er is een enveloppe met enkele tips meegegeven waarop ze verwijzingen vinden naar een verrekijker die aan de rivier onder een bruggetje is verstopt. Met diezelfde enveloppe kunnen ze ook op een andere plaats camouflageschmink vinden. Om hun vieruurtje te vinden moeten ze ons te voet achtervolgen maar wij mogen hen niet zien. Op de eindbestemming ligt dan het vieruurtje. We hebben op voorhand een lid apart gesproken om hem een gsm mee te geven. Deze persoon is dan de mol die stiekem opdrachten dwarsboomt en informatie naar ons doorstuurt. Er is ook een informant bij de leiding (een fourier waarschijnlijk) die hints kan geven aan de leden. Het avondeten kan gevonden worden aan de hand van tips in de enveloppe die leidt naar een "graf" waar hun blikken eten proper in begraven liggen. EINDSPEL: Met alle voorwerpen en informatie die ze hebben verzameld door de dag heen moeten ze een missie plannen. Ze gaan gecamoufleerd naar de coördinaten waar ze al sluipend binnen moeten zien te geraken. Als wij iemand kunnen tikken is die persoon eraan voor de rest van het spel. Ons leven wordt voorgesteld door een kaars. Kaars uit is bewaker dood. Ze moeten een kistje zien te bemachtigen waar hun beloning in zit in de vorm van een kampbadge. In de enveloppe zit een tip om het cijferslot open te krijgen dat aan de kist hangt. Er worden fluohesjes meegegeven voor als ze eventueel op de weg moeten lopen.

ETEN:

Voor ontbijt en lunch krijgen ze een aantal broden en een pot choco en confituur mee.

Voor het avondeten hebben ze blikken ravioli die ze kunnen vinden (wanneer deze niet gevonden worden, helpen we ze hun hier subtiel mee). We laten hun op voorhand zien hoe het kleine gasvuurtje werkt en maken hen heel duidelijk dat ze hier mee moeten oppassen en dat ze zich moeten verplaatsen naar een open plek buiten het bos voor ze de ravioli opwarmen.

TIJDSHEMA:

1u: start

3u – 7u: leiding passeert met coördinaten

8u: leden krijgen kaart + enveloppen van hun spion onder de fouriers

22u: start eindspel (als ze de locatie nog niet gevonden hebben tegen dan helpen we ze)

Wanneer er problemen zouden zijn. Hun eten is op, ze krijgen de ravioli niet opgewarmd, ze vinden iets niet, dan helpt hun spion onder de fouriers hen.

13.1 Materiaal

- zeil
- sjortouw
- cijfers op borden
- bivakmutsen
- zelfgemaakte kaart
- verrekijker
- 2 schoppen
- kampeergasvuurtje
- fluohesjes
- ravioli in blik
- kaarsjes
- kist met kampbadges in
- cijferslot

14 Vrijdag 17 juli

14.1 Voormiddag:

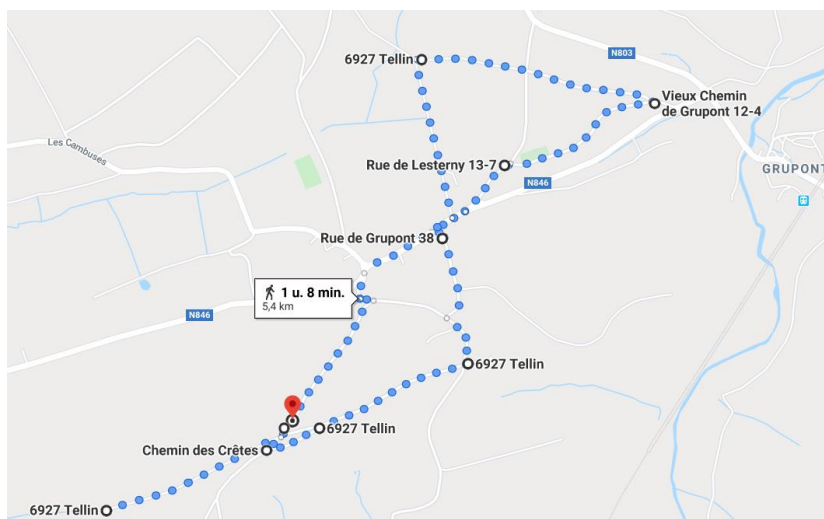
Met al een lang en vermoeiend kamp in de benen en na zo'n thriller van een 24 urenspel mogen de kindertjes deze voormiddag lekker lang knuffelen met hun teddyberen. We komen de bengels wakker maken tegen 10u30 zodat we om 11u aan een heerlijke brunch kunnen beginnen. We gaan het deze dag wat rustiger aan doen zodat iedereen goed kan recupereren. Na de brunch blijven we nog wat langer aan de ontbijttafel 'hangen' om wat te genieten van de gereserveerde zon. Uiteraard zal er zonnecrème gesmeerd worden zoals nooit tevoren. Zo heeft de leiding even de tijd om het spel van de namiddag te gaan klaarmaken.

14.2 Namiddag 1:

Nadat we een beetje genoten hebben van het zonnetje gaan we een gezellige wandeling maken. Maar niet zomaar een wandeling, nee nee. De leden vertrekken samen met ons aan het terrein en moeten zelf bij elk kruispunt beslissen naar welke kant ze moeten. Hoe gaat dat juist in zijn werk hoor ik u al denken? Wel, als er bij een kruispunt geen enveloppe hangt, dan is het gewoon rechtdoor, hangt er wel een enveloppe dan bepaalt de inhoud welke richting er uitgegaan moet worden door de stevige stappers. Bevat de enveloppe die zoete korrels waar de jeugd van tegenwoordig zo verslaafd aan is, dan is het naar rechts. Bevat de enveloppe die zoute korrels die we sporadisch op ons nationale trots, frietjes, doen, dan is het naar links. (kort: suiker -> rechts, zout -> links). Oké nu is het duidelijk hoe de wandeling er zal uitzien, maar zo alleen maar wat wandelen en enveloppen aflikken klinkt ook maar wat saai. Daarom moeten de stevige stappers ook de kaart van Azië aanvullen. We hebben daar eens goed mee geschud en nu zijn alle landen van plaats verwisselend. Zo ligt China bijvoorbeeld nu waar tot voor kort Myanmar lag en Myanmar ligt dan op de plek die ieder van ons direct zou verbinden met Oezbekistan. U raadt het al, het is een soepje geworden. De bedoeling is dat de leden deze kaart gaan oplossen aan de hand van tips die ook in de enveloppen zullen zitten. Zo kan er bijvoorbeeld op een enveloppe staan:

- Myanmar heeft nu 3 buurlanden: Saudi-Arabië, Pakistan en Noord-Korea
- Thailand is nu een eiland en heeft geen buurlanden.
- Noord-Korea grenst niet aan Zuid-Korea.

Zo zullen de leden beetje bij beetje de volledige kaart kunnen reconstrueren. We zorgen er uiteraard wel voor dat de puzzel oplosbaar is met de tips die ze krijgen. Het kaartje, de tips, en de enveloppen met suiker en zout bereiden we op voorkamp voor. We kijken op voorkamp na of onderstaande route goed bewandelbaar is en passen dit zo nodig nog aan.



Figuur 10: Route zout/suikerspel

Materiaal:

- Zout
- Suiker
- Enveloppen
- Dooreengeschudde kaart Azië

14.3 Namiddag 2:

Wanneer de stevige stappers weer terug zijn van hun wandeltocht krijgen ze hun vieruurtje en krijgen ze wat tijd om hun tent al eens uit te mesten. Zo moet dat de volgende 2 chaotische dagen niet meer gebeuren. Voor het avondeten komt de leiding dan eens controleren of er al goed opgeruimd is. Niet goed opgeruimd = geen dessertje!

14.4 Avond

Vrijdagavond, we weten allemaal wat dat betekent. We gaan gezelschapspelletjes spelen. Presidenten, risk, wiezen, schaken, ... zullen allemaal de revue passeren. Wanneer we in gezellig gezelschap gezellige gezelschapspelletjes gespeeld hebben verplaatsen we ons een gezellig kampvuur om gezellig wat te keuvelen rond het gezellige kampvuur. We maken van dit gezellig momentje gebruik om eens terug te kijken op het hopelijk gezellige kamp. We houden dus een gezellige evaluatie en hopen dat al onze gezellige leden al een gezellig kamp achter de rug zullen hebben. Na dit gezellig evaluatiemomentje zingen we gezellig nog het avondlied om dan na het poetsen van de tandjes in de gezellige slaapzakken te kruipen. Gezellig toch?

Materiaal:

- Gezelschapspelletjes

14.5 Materiaal

- Zout
- Suiker
- Enveloppen
- Dooreengeschudde kaart Azië
- Gezelschapspelletjes

15 Zaterdag 18 juli

Geen groepskamp zonder groepsdag! Vandaag gaan we een heuse groepsdag doen waar alle takken samen spelen om zo het kamp leuk af te sluiten. Omdat het onze 75^{ste} verjaardag is, mogen de ouders uitzonderlijk vandaag ook mee komen spelen en een nachtje blijven slapen.

15.1 Voormiddag:

Na het ontbijt en het poetsen van de tanden krijgen de kapoenen en de welpen de tijd om hun tenten al wat op te ruimen en om actjes voor te bereiden voor de bonte avond. De kapoenen sluiten ook hun kamp af met de zoektocht van hun schat waarvoor ze heel het kamp puzzelstukjes voor hebben ontvangen. De jong(givers) helpen de leiding met het afbreken en opruimen van enkele constructies zoals de driepikkel voor de totemisatie en de shelter zodat de opruim morgen sneller vooruitgaat. Het is de bedoeling dat de ouders rond 10u30-11u00 op een op voorkamp geregelde afgesproken plek in het dorp toekomen waar ze hun auto kunnen parkeren. Enkele leiding ontvangen ze en voorzien een shuttledienst naar het terrein voor de ouders en hun bagage. Op het terrein wordt de ouders dan een plekje aangewezen waar ze zich mogen installeren. We vermoeden dat tegen 12u alle ouders wel geïnstalleerd zijn en we aan het middageten kunnen beginnen om zo met een volle maag een fantastisch namiddagspel tegemoet te gaan.

15.2 Namiddag 1+2:

We spelen levende risk met z'n allen. We verplaatsen ons hiervoor naar het bos.

Dit spel lijkt op het bekende RISK. De kaart van de wereld is verdeeld in gebieden. Elk gebied is weer verdeeld in landen. De ouders en de leden worden verdeeld in vier legers. We hebben nu het rode, blauwe, groene en gele leger.

Elk leger mag om de beurt 10 punaises verdelen over 5 gebieden op de kaart, een punaise stelt een leger voor en vanaf dat er 1 punaise in een gebied staat is dat gebied van jouw. Het doel van elk leger is om zoveel mogelijk landen en gebieden te veroveren en de meester van de wereld te worden.

Elk leger krijgt een basis kamp in het bos waarin in hun kleur strategokaartjes liggen en 2 leiding zit. Het is de bedoeling om kaartjes van het andere team te veroveren om zo andere landen te kunnen aanvallen. Je wint deze kaartjes aan de hand van de klassieke strategoregels. Je moet 5 kaartjes van een ander team hebben om een aanval te kunnen uitvoeren op het spelbord. Elk team heeft ook een vlag liggen in zijn kamp, wanneer je de vlag van een ander kamp kan stelen, dan kan je deze gebruiken aan het spelbord alsof het 25 kaartjes zijn! Je moet dus tegelijk je vlag bewaken, andere vlaggen gaan stelen en leventjes zien te verzamelen. Een gebruikte vlag wordt teruggebracht naar het team waarvan het gestolen was.

Elke 15 minuten kan er op een centrale post een raadseltje gehaald worden die met een aantal leden van de groep kan opgelost worden. Wanneer je dit raadsel hebt opgelost, kan je dat gebruiken om extra punaises/legers in te zetten op het spelbord op gebieden die al van jouw team zijn.

Land veroveren op het bord is niet moeilijk. Hier zijn namelijk 2 manieren voor:

- **1^{ste} manier:**

In het begin van het spel zijn er nog vele lege landen. Door middel van 5 dezelfde kaartjes van een ander team te geven kan je op een aangrenzend leeg land 1 leger op zetten. Heb je 10 kaartjes kan je er 2 legers op zetten of 2 landen bezetten.

- **2^{de} manier:**

Na een tijdje zijn alle landen ingenomen. Met 5 kaartjes van een ander team en 2 legers op jouw land kan je een aangrenzend land aanvallen. Dit doe je door te gooien met 2 dobbelstenen. Als de som hoger is dan 6 dan is er 1 leger van het andere land dood. Als dit het enigste leger was dat er op stond is dit land van jullie. Zo niet heb je eerst weer 5 kaartjes nodig voor je nog eens mag gooien. Als je minder dan 4 gooit met de dobbelstenen, ben je zelf een punaise kwijt.

Om het uur krijgt elk team ook een enveloppe met nieuwe strategokaartjes zodat een team zeker niet zonder kaartjes valt.

De raadsels die om de 15 minuten opgehaald worden kan je gaan halen worden op voorkamp door de groepsleiding gemaakt net zoals het spelbord.

Het spel wordt beëindigd rond 16u30 zodat we op tijd terug zijn om nog een heerlijke bbq te beginnen die de fouriers in tussentijd voorbereid hebben.

15.3 Bonten Avond

Tijdens de bbq mogen de leden die dat willen nog wat actjes voorbereiden voor op de bonte avond. Op voorkamp wordt er ook een actje voorbereid door de leiding. Wanneer iedereen de magen heeft kunnen vullen, doen we even met iedereen de afwas en gaan er nog enkelen eventueel wat hout halen en wordt het kampvuur voorbereid. Wanneer de afwas gedaan is, verplaatsen we ons naar het kampvuur waar we genieten van de actjes voorbereid door de leden en van het knisperende gezellige vuur. Tot slot zingen we samen nog het avondlied.

15.4 Materiaal:

Het materiaal voor deze dag wordt door de groepsleiding voorzien.

- (Heel veel) strategokaartjes in 4 kleuren
- Spelbord
- Punaises in 4 verschillende kleuren
- Uitlegbladeren voor de ouders
- Raadseltjes
- Vlaggen in 4 kleuren
- Dobbelstenen

16 Zondag 19 juli

16.1 Voormiddag:

De leden worden op tijd gewekt zodat ze hun spullen kunnen beginnen inpakken, als ontbijt zullen er gesmeerde boterhammen aan de fourage klaar liggen. Ouders en leiding ruimen ook hun eigen tenten op. Nadien ruimen ouders die dat wensen, leiding en (jong)givers het terrein op en laden ze de camion in. De fouriers ruimen ondertussen de fourage op en voorzien hot dogs. De kapoenen en de welpen spelen samen met enkele kapoenen- en welpenleiding nog massaspelen zoals kat-en-muis, Dikke Berta, schipper mag ik over varen, ...

16.2 Namiddag 1:

Tegen 12u hopen we volledig klaar te zijn met de opruim. We houden de afsluitende carré. Er zijn dan nog hot dogs voor de liefhebbers. Nadien begint er weer een shuttledienst die de ouders samen met hun kinderen weer naar de parkeerplaats voert. De vrachtwagen vertrekt en wordt in de late namiddag uitgeladen door iedereen.

We vragen op voorhand aan de ouders om te laten weten of ze hun kind kunnen komen ophalen. Moest dat niet het geval zijn en ze zelf hiervoor geen oplossing hebben, regelen wij vervoer.

17 Algemene materiaallijst

Scouts	Aankopen	Eigen materiaal
Speelkaarten	Zout	quizvragen
Balpenen	bloem	Verrekijker (Willem)
Papieren	waterballonnen	Kaart Azië
Enveloppen	sponzen	
Groot stuk karton	Peren	
Alcoholstiften	speculoospasta	
Klakkenbuizen	Duck tape	
Rode en blauwe verf	whiteboardstiften	
Penselen	bivakmutsen	
Kegeltjes	kampbadges	
Strategokaartjes	cijferslot	
Vals geld	suiker	
Ballonnen	Alcoholstiften	
Lucifers	balpenen	
Sponzen		
Waterpistolen		
Touw		
Stafkaarten		
2 kompassen		
Fluohesjes		
EHBO (groot+klein)		
Voetbadjes		
Risk		
Zeil		
Sjortouw		
Whiteboard		
2 legerschoppen		
Kampeergasvuurtje		
Kaarsjes		
Kistje		
Gezelschapspelletjes		
Speel op veilig van S&G (app)		
Baseballbat		
Tennisballen		

18 Hitteprogramma

De bom

De leden vormen een cirkel. Iemand zit in het midden en kan bepalen wanneer de bom, een natte spons, wordt doorgegeven, afgaat door BOM te roepen. De persoon in het midden kan ook WISSEL roepen wat wil zeggen dat het voorwerp naar de andere kant moet doorgegeven worden. Wanneer de bom ontploft als je ze vast hebt ga je zitten en zorg je ervoor dat mensen over je benen kunnen springen. De natte spons wordt dan ook boven het hoofd van diegene die 'dood' is uitgewrongen.

Materiaal:

- Een natte spons

Appartementje

De leden vormen een cirkel. Een lid gaat in het midden op haar buik liggen. De leiding duidt iemand aan die zich op het middelste lid moet leggen. Het lid in het midden moet raden wie er op haar is komen liggen. Wanneer het lid een foute naam zegt moet die persoon bovenop de stapel mensen gaan liggen. Voor ze op elkaar gaan liggen, legt de leiding een waterballon op het vorige lid zodat deze ontploft bij het op elkaar liggen. Wanneer je wordt verpletterd door het gewicht roep je ANANAS en moet iedereen zich direct wegwerken.

Pisquiz

Een leuke quiz waar je een bekertje water moet opdrinken voordat je mag antwoorden op een vraag. De quiz kan leuke opdrachten inhouden.

Materiaal:

- Water
- Bekers
- Quizvragen

Eendjes vissen

Er is een bak met water en de kermiseendjes dobberen erin. Met een hengel moeten de leden proberen om zoveel mogelijk eendjes op een bepaalde tijd te vangen of door 5 eendjes te vangen een zo hoog mogelijke score te behalen. Variaties op het spel zijn mogelijk.

Materiaal:

- Eendjes
- Hengels
- Grote bak voor water
- Water

1 2 3 Happy Hour

Een variant op 1 2 3 Piano. De spelers staan klaar met 2 bekertjes in de handen aan de startlijn. Wanneer de 'dorstige' roept "1 2 3 Happy Hour" nemen de spelers water in de mond (niet doorslikken) van een van de bekertjes en lopen ze naar voren. Wanneer de 'dorstige' zich omdraait moeten de spelers blijven staan en niet meer bewegen. Als de 'dorstige' je aan het lachen maakt en het water loopt uit je mond mag de 'dorstige' een bekertje water over je kappen.

Materiaal:

- Water
- Bekertjes

Fons de Spons (Antoinette wie heeft de bal)

Een spons wordt nat gemaakt. Een speler gooit de spons naar achter zonder te kijken. Wie de spons kan vangen moet erop gaan zitten. Dan wordt er gezongen: "Fons de spons is weeral zoek, iemand heeft een natte broek!". De persoon die de spons naar achter gooide heeft nu twee kansen om te raden wie op de spons zit.

Materiaal:

- Water
- Spons

Waterestafettes

Estafettes met waterballonnen als doorgeefding

Materiaal:

- Water
- Waterballonnen

Glijden over zeil

Een zeil wordt opengelegd en natgemaakt. Er wordt ook bruine zeep over gegoten. De leden nemen een aanloop en glijden over het zeil.

Materiaal:

- Zeil
- Water
- Bruine zeep

Fles water vullen met de mond

Er worden 4 ploegen gevormd. Elke ploeg krijgt een lege fles aan de andere kant van het terrein en moet deze zo snel mogelijk doen overlopen. Dat wordt gedaan door aan het begin water in je mond te nemen en het, aan de andere kant van het terrein, in de fles uit te spuwen.

Materiaal:

- Water
- Kannen
- Flessen

Buiten aangepaste spelletjes zal er bij warm weer op gelet worden dat er voldoende water wordt gedronken, zonnecrème wordt gesmeerd en dat er hoofddeksels worden gedragen.

19 Regenprogramma

Slaapzakspelletjes

De leden zetten zich in hun slaapzak en spelen spelletjes. Dit kan bijvoorbeeld zijn:

- Naald en draad
- Weerwolfje
- De bom
- Appartementje
- ...

Weerwolven

In de stad van Wakkerdam worden weerwolven aangeduid. Zij kunnen elke nacht, wanneer de stad slaapt, iemand vermoorden. Na de nacht wordt er door de bevolking gestemd wie een mogelijke weerwolf is. De persoon met de meeste stemmen wordt gedood.

Om het spel iets ingewikkelder te maken kan je nog toevoegen:

- Een heks. Zij is in het bezit van twee magische drankjes. Ze kan iemand terug levend maken of iemand extra vermoorden. Ze wordt elke nacht gewekt door de verteller zolang ze nog een van haar magische drankjes bezit.
- Cupido. Cupido wijst tijdens de eerste nacht twee geliefden aan. De geliefden kijken elkaar diep in de ogen en zijn verbonden tot de dood. Wanneer een van de twee geliefden wordt vermoord zal de andere ook mee sterven uit liefdesverdriet.
- De jager. Wanneer de jager vermoord wordt kan hij iemand mee de dood insleuren.
- Het spiekend meisje. Zij kan heel de nacht door spieken, kijken en goed luisteren wat er in de grauwe en onveilige nacht gebeurt. Zo kan ze de stemming in de ochtend proberen te sturen naar de weerwolven. Wel goed opletten dat ze niet betrapt wordt want dan zal ze snel door de weerwolven opgepeuzeld worden.
- De helderziende. Elke nacht mag de helderziende vragen aan de verteller om de personaliteit van een van de spelers vrij te geven. Zo kan ze invloed uitoefenen tijdens de stemming in de ochtend.
- Burgemeester. Een burgemeester wordt verkozen door de stad van Wakkerdam wanneer een stemming gelijk opgaat. De burgemeester heeft dan het laatste woord.

Moordenaartje

In de groep worden een aantal moordenaars aangeduid en enkele detectives. De moordenaars moeten proberen de groep uit te moorden door ze een tik in de zij te geven of naar hen te knipogen wanneer ze in een ruimte rondlopen. De detective kan op elk moment het spel stilleggen om zijn verdachte aan te duiden. De bedoeling is dat de detectives de moordenaars kunnen uitschakelen voordat deze laatste het volk hebben uitgemoord.

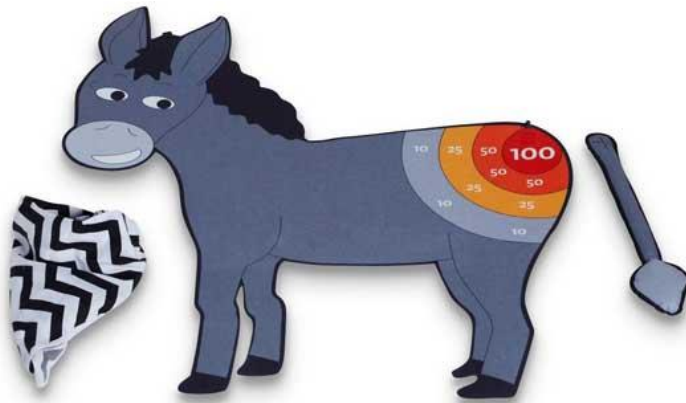
Telefoontje

Er wordt een cirkel gevormd. De leden geven elkaar een hand. Een iemand staat in het midden. Er wordt een bericht gestuurd naar iemand verder in de cirkel. Door in elkaars hand te knijpen geef je het bericht door. De persoon in het midden moet de knijpende mensen proberen te onderscheppen zodat hij uit het midden mag. Enkele mensen zijn een 'stationnetje'. Dat wil zeggen dat ze hun handen gekruist hebben en wanneer ze een kneep in hun hand krijgen een geluid moeten maken, bijvoorbeeld 'tingeling tuut tuut'. Zo weet de persoon in het midden ongeveer waar de boodschap is en is het eenvoudiger om de boodschap te onderscheppen.

Ezelstaart

Op een groot papier is een gat van een ezel getekend. Geblinddoekte leden moeten proberen de staart van de ezel op de juiste plaats te plakken. Naar gelang waar de staart wordt geplakt krijgt de persoon een gegeven aantal punten.

Voorbeeld:



Figuur 11: Ezelstaart

Materiaal:

- Ezeltekening
- Staart
- Plakband
- Blinddoek

Quiz

Verschillende teams, verschillende vragen. Om de quiz iets actiever te maken kan je steeds leuke opdrachtjes toevoegen.

Variante: piskwiz

20 Extra algemene spelletjes

Levend lijk

Er worden twee teams gevormd en één vrijwilliger aangeduid. De vrijwilliger legt zich in het midden van het terrein. Op het fluitsignaal spurten de twee teams naar het levende lijk. De teams moeten proberen om het levende lijk aan hun kant van het terrein te krijgen.

Dikke Berta

Dikke Berta staat in het midden. Wanneer Dikke Bertha vraagt of de groep bang is van haar antwoordt iedereen “ik niet” en lopen ze over. Wanneer Dikke Bertha je kan optillen word je zelf Dikke Bertha. Wanneer iedereen is opgepakt en bij gevolg Dikke Bertha is, is het spel gedaan.

Je kan een ‘konijntje’ toevoegen aan het spel. Het ‘konijntje’ wordt aangeduid door de Dikke Bertha’s en moet als aller eerste het terrein overlopen.

Schipper mag ik overvaren

Er worden twee schippers aangeduid die in het midden van het terrein gaan staan. Wanneer de rest van de groep “Schipper mag ik overvaren, ja of nee? Moet ik dan een cent betalen, ja of nee?” hebben gezongen krijgen de leden die net hebben gezongen een opdrachtje van de tikkers. Wanneer iemand van de groep het opdrachtje niet uitvoert en gewoon overloopt mogen de schippers de persoon tikken en wordt hij mee schipper

Battlefield

Twee teams staan elks aan een kant van een terrein. Op het fluitsignaal mogen de twee teams overlopen en proberen zoveel mogelijk mensen mee te sleuren naar hun eigen team. Het spel eindigt wanneer iedereen in een team zit.

Tikkertje Dees

Er worden drie tikkers aangeduid. Wanneer je getikt bent ga je met je benen open aan een boom/paal/muur staan. Doordat er meerdere personen getikt worden vormt er zich een rij met getikte mensen die met de benen open staan. Wanneer iemand, die nog niet getikt was, onder de benen van een van de mensen in de rij kruipt zijn zij vrij.

Levende Jungle Speed

De groep wordt in twee (of meer) verdeeld. Er wordt een totem aan de andere kant van het terrein geplaatst. Wanneer de twee teams dezelfde kaart omdraaien moeten de twee eerste van het team een parcours afleggen om als eerste de totem te grijpen. Dit kan bijvoorbeeld zijn dat ze onder een tafel moeten kruipen, door een opgeknipte vuilniszak, een bekertje water helemaal leegdrinken en dan pas de totem grijpen.

Materiaal:

- Totem
- Benodigheden voor het parcours

Voetbal

Twee teams staan over elkaar. Er wordt begonnen met een bal in het midden. Elke ploeg probeert te scoren in het doel van de andere ploeg. De bal mag niet met de handen worden aangeraakt.

Materiaal:

- Bal
- Twee doelen

Naald en draad

De leden vormen een lijn. Afwisselend gaan de leden op hun buik liggen of op handen en voeten. De eerste van de lijn moet zich over het liggende lid en onder het lid op handen en voeten begeven. Wanneer de leiding fluit moeten zij die plat lagen op handen en voeten gaan staan en visa versa. Dit spel kan in ploegen gespeeld worden, om ter snelst.

Materiaal:

- Een fluitje

Bennie Bennie

De leden vormen een cirkel. Iemand begint met beide handen rond het hoofd te waaien. Wanneer de twee personen naast hem zijn dichtstbijzijnde hand niet waait mag iemand die naast de persoon in fout hem op de billen kletsen. Je kan je 'Bennie Bennie' doorgeven door een andere naam te zeggen.



Figuur 12: Bennie Bennie

Duifje duifje

Er wordt een cirkel gevormd. Iemand in het midden begint met zingen:

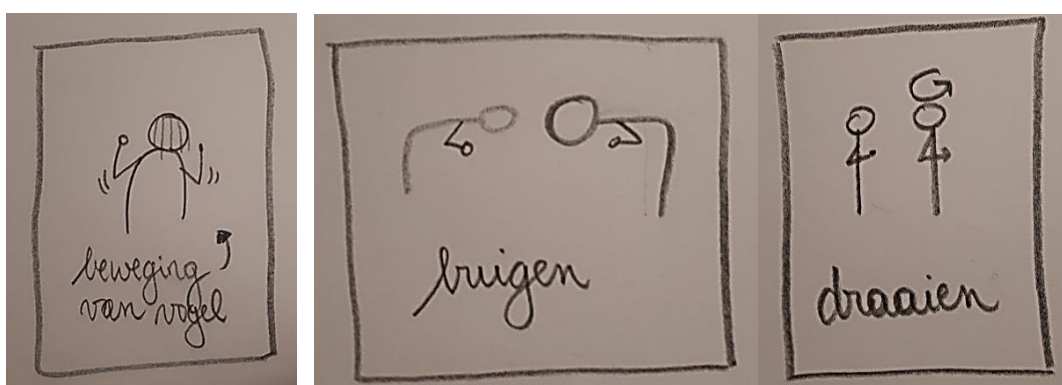
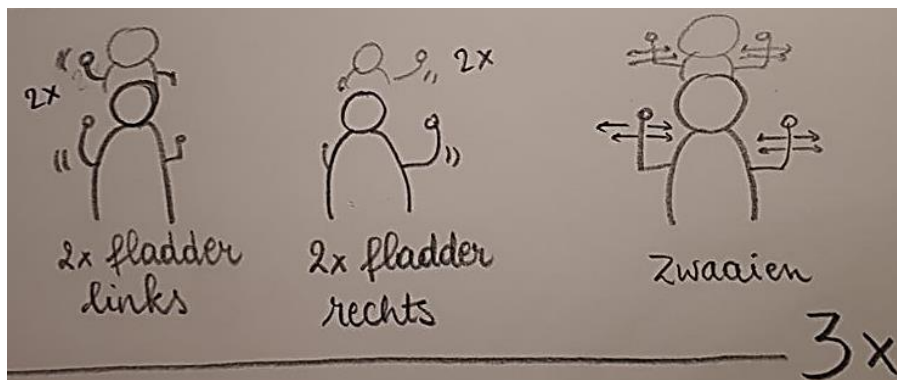
'Duifje duifje aan het venster, duifje duifje aan het raam. Duifje duifje aan het venster, koom maar even bij me staan.'

Wanneer dat dit gezongen is staat de persoon voor iemand anders in de cirkel. Vervolgens doet de persoon waar hij voorstaat mee en zingt hij:

'Links twee, rechts twee, zwaaien. Links twee, rechts twee, zwaaien. Links twee, rechts twee, zwaaien. Buigen en draaien.'

De middelste persoon draait zich om en de persoon van de cirkel volgt de middelste nu. De eerste in de rij zoekt steeds een andere persoon om het deuntje voor te zingen totdat er geen mensen meer zijn in de cirkel.

Als je je in een drukke buurt begeeft moet de laatste persoon naar iemand random gaan en het lied voor hem zingen en hopen dat de persoon zo leuk is om het spelletje mee te spelen. Natuurlijk horen er ook bewegingen bij het deuntje:



Figuur 13: Duifje duifje

Kegelen met tennis in panty

Aan het einde van een oude panty wordt een tennisbal gestoken. De panty wordt op het hoofd van de deelnemers gezet. Door hun hoofd te bewegen moeten de deelnemers proberen om kegels (of flessen) om te krijgen.

Ter illustratie:



Figuur 14: Kegelen met tennis in panty

Materiaal:

- Panty's
- Tennisballen
- Kegels, of iets dat kan dienen als kegel (fles, ...)

Blikken gooien

Er staan 5 torens van 10 blikken. Telkens met 10 personen: 5 gooien, 5 rapen de blikken op. Ze mogen telkens 3 keer gooien.

Materiaal:

- Blikken
- Tennisballen (minstens 5)
- Eendjes
- Vislijnen

Doktertje knoop

Twee leden verlaten de groep. De rest geven elkaar een hand en moeten over en onder elkaar kruipen. Ze mogen elkaars hand niet lossen. De twee leden die de groep eerder verlaatte komen binnen en proberen de gevormde knoop uiteen te halen.

Mooi rechtstaan

De leden zitten per 2 rug tegen rug. Ze haken hun armen in elkaar en proberen recht te staan zonder handen te gebruiken.

Blijven volgen

Er wordt een touw langs obstakels gebonden. De leden moeten geblinddoekt het touw volgen tot aan de eindbestemming.

Materiaal:

- Lang touw

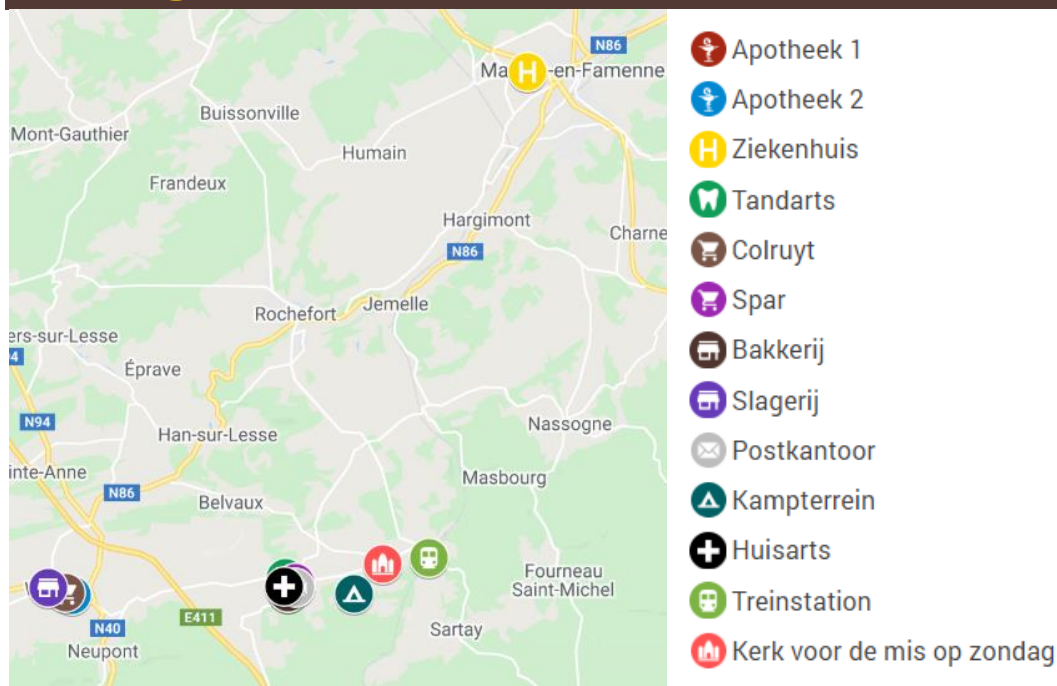
Schoenenfabriek

De leden gaan in een kring staan en trekken hun schoenen uit. Die gooien ze in het midden. Nadien trekken de leden 2 verschillende schoenen aan en proberen ze een cirkel te vormen zodat alle paren weer naast elkaar staan.

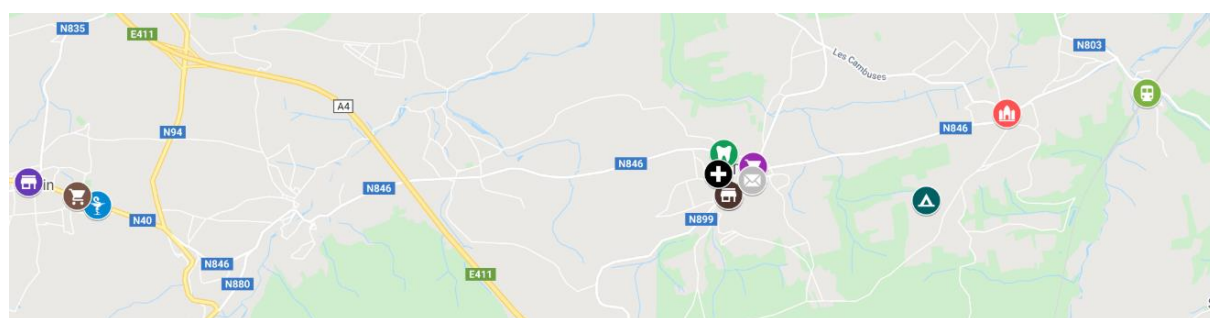
Kringschootzitten

De leden staan in een kring, dicht opeen in dezelfde richting. Op een signaal gaan alle leden langzaam en gelijktijdig zitten op de schoot van de volgende.

21 Nuttige adressen



Figuur 15: Kaartje met nuttige adressen



Figuur 16: Vergroting van figuur 15

21.1 Huisarts

Huisarts 1 (4.6 km, 8 min)

Boeve J., Rue de la Libération 259/B, 6927 Tellin
Tel: 084 36 62 78

Huisarts 2 (5.2 km, 8 min)

Hebrant, V., Rue de Criquettes 3, 5590 Wavreille
Tel: 084 34 53 33

21.2 Apotheek


Apotheek 1 (4.4 km, 8 min)

Groupe EPC, Rue Grande 6, 6927 Tellin

Apotheek 2 (12.2 km, 16min)

Pharmacie Bastien, Rue de la Station 51, 6920 Wellin

21.3 Ziekenhuis

Ziekenhuis (24.1 km, 28 min) 

Hospital Princess Paola Ifac, Rue du Vivier 21, 6900 Marche-en-Famenne

21.4 Tandarts

Tandarts (4,5km, 8 min) 

Boxus Olivier, Rue du Tchênet 58, 6927 Tellin

21.5 Winkels

Colruyt (12.4 km, 16 min) 

Rue de la Station 26, 6920 Wellin

Mini Market Tellin (Spar) (4.2 km, 8 min) 


Rue de Rochefort 29, 6927 Tellin

21.6 Bakkers

Bakker (4.4 km, 8 min) 


Boulangerie Delhaye Tellin, Rue Grande 4, 6927 Tellin

21.7 Slager

Slager (13 km, 16 min) 

Boucherie Lefèbvre et Fils, Rue de Beauraing 182/b, 6920 Wellin

21.8 Postkantoor

Postkantoor (4,1 km, 7 min) 

Bpost, Rue Grande 46, 6927 Tellin

22 Menu

	8	9	10	11
Ochtend	Brood + beleg	Brood + beleg	Brood + beleg	Spaghetti
Middag	Brood + beleg	Brood + beleg	Brood + beleg	Brood + beleg
Vieruurtje	Fruit	Koek	Fruit	Koek
Avond	Hamburgers	Kip + rijst + curry	Bakworst	Brood + beleg

	12	13	14	15
Ochtend	Brood + beleg	Brood + beleg	Brood + beleg	Brunch
Middag	Brood + beleg	Brood + beleg	Brood + beleg	
Vieruurtje	Fruit	Koek	Fruit	Koek
Avond	Frikadellen met kriecken	Macaroni	Wraps	Fishsticks + spinazie + puree

	16	17	18	19
Ochtend	Brood + beleg	Brunch	Brood + beleg	Brood + beleg
Middag	Brood + beleg		Brood + beleg	Hot dogs
Vieruurtje	Fruit	Koek	Fruit	Brood + beleg
Avond	Ravioli	Jagersschotel	BBQ	Brood + beleg

23 Ledenlijst

2003031405203	Evelyn	Lion	Gildelaan 15 2960 Sint-Job-In-'T-Goor BE
2003041101380	Ward	Lievens	Jozef Hendrickxstraat 115 2900 Schoten BE
2003060305011	Nina	Heylen	Ommegangstraat 14 2970 Schilde BE
2003060500144	Linse	Van Cleemput	Dennenweg 29 2900 Schoten BE
2003071101626	Kevin	Lahey	Jozef Hendrickxstraat 119 2900 Schoten BE
2003122300807	Ebe	Vermeiren	Laaglandlei 54 2900 Schoten BE
2004111204762	Tess	Langers	Boomstraat 9 2180 Ekeren (Antwerpen) BE
2004112402194	Klaas	Jans	Verbertstraat 162 2900 Schoten BE
2005041502250	Janne	Gielen	Anton Van De Veldelaan 25 2900 Schoten BE
2005042100142	Mats	Van Cleemput	Dennenweg 29 2900 Schoten BE
2005052100945	Saar	Lievens	Jozef Hendrickxstraat 115 2900 Schoten BE

24 Financiën

IN	Basis	Aantal		Totaal
Kampgeld	€ 130	11		€ 1430
Rekening				€593,66 (voor activiteit)
TOTAAL				€ 2023,66
UIT	Basis	Aantal	Aantal	Totaal
Huur	€325			€325
Camion	€237,75			€237,75
Eten	€ 6	15	10	€900
T-shirt	€ 10,84	11		€132
Benzine	€ 100			€100
Extra kosten	€100			€100
Treinticket	€5	6		€30
TOTAAL				€1824,75

25 Bijlagen

Bijlage 1: Crisis: wat te doen

- 1) Denk eerst aan de slachtoffers, blijf kalm en reageer rustig.
- 2) Plaats onmiddellijk iemand van de leiding bij het slachtoffer en de betrokkenen en hou de rest van de groep van het gebeuren weg. Organiseer met de rest van de leiding iets dat de andere leden weer tot rust kan brengen (gesprek, wandeling, ...).
- 3) Verwittig in overleg met het medisch team de ouders of familie (het gebeuren neutraal bekendmaken, geen conclusies of oordeel).
- 4) Verwittig Scouts en Gidsen Vlaanderen.
Telefoon: 03 231 16 20 Fax: 03 232 63 92
Voor dringende hulp bij ongeval of een ernstig probleem kan je terecht op de noodlijn van Scouts en Gidsen Vlaanderen: 0474 26 14 01. Iemand van de verbondsleiding belt je dan zo snel mogelijk terug.
Geef volgende gegevens door: plaats en datum van gebeuren – identiteit slachtoffer(s) – contactpersoon van de groep en telefoonnummer – groepsnummer – beknopte omschrijving van de omstandigheden.
- 5) In overleg met verbondsleiding kan alles geregeld worden op het vlak van verzekeringen, familiesteun, slachtofferhulp, persbenadering, dringende sociale interventie, enz..
- 6) Administratieve formaliteiten krijgen nooit voorrang op menselijke aspecten.
- 7) Praktisch
Vraag aan de politie altijd het pv-nummer.
Polisnummer persoonlijke ongevallen en BA Scouts en Gidsen Vlaanderen (Ethias): 45.055.933
Polisnummer lokalen en groeps materiaal (brand en stormschaade) Scouts en Gidsen Vlaanderen (Ethias): 38.031.050
- 8) Administratieve afwikkeling
Stuur de aangifteformulieren binnen de week rechtstreeks naar de verzekeringmaatschappij:
Ethias
Prins Bisschopssingel 73
3500 Hasselt
fax 011 28 20 20
- 9) Verzekeringpapieren zijn digitaal in te vullen via een dynamische PDF:
<https://www.scoutsengidsenvlaanderen.be/l/aangifte/lichamelijk-ongeval-en-schade-aan-derden>

Bijlage 2: Contract

CONTRAT DE LOCATION D'UN ENDROIT DE CAMP

1. Coordonnées

Entre : le bailleur

Nom du propriétaire ou association : **ROSSION Hugues**

Rue : **St Urbain N°46**

Code postal : **6927** Localité : **Tellin**

Gsm : **+352 691 281 836**

E-mail : **rossion.hugues@gmail.com**

Gestionnaire de l'endroit décrit ci-dessous.

Et : le locataire

M., Mme, Melle : Van Boeckxale Maarten

Agissant en tant que (fonction) : chef de groupe

Pour le Mouvement de jeunesse : scouts 62e Master Van Bladel

Rue : Windendri N° : 10 Boîte : /

Code postal : 2900 Localité : Schoten

Téléphone : 03 685 2420 Gsm : 0470 963 693

E-mail : maartenvanboeckxale@gmail.com

2. Période de location

Pour la période du 01/07 /2020, au 31/07/2020, le bailleur s'engage à mettre à la disposition du groupe l'endroit de camp décrit dans le point 3 ci-dessous.

3. Description de l'endroit de camp mis en location

Nom de l'EC : « **Croix Renquin** »

Adresse de l'EC : **Croix Renquin B-6927 TELLIN.**

Description sommaire de l'EC : **prairie pour tentes de 2ha10**

4. Le prix de location

Le prix de la location est de 10 euros par personne et par quinzaine ; le nombre estimatif de personnes présentes au camp est de : 90 . Le montant de la location ne sera jamais inférieur à 750€ (min forfaitaire).

5. Les charges

Les frais d'électricité sont compris dans le loyer ;

Les frais d'eau ne sont pas compris dans le loyer et seront facturés à l'issue de la location.

- si le locataire remplit ses bidons au domicile du propriétaire : 8€/m3

- si le propriétaire livre des citernes d'eau potable à la demande du locataire : 17€/citerne

6. L'ensemble des autres frais inhérents au séjour

Taxe communale : 1€/campeur/semaine. (Toute semaine entamée est due)

7. Les modalités de paiement

Montant de la caution : **250 euros**

Le numéro de compte sur lequel ils seront versés : **BE64 3500 2226 4552**

Date limite de désistement du groupe sans versement d'indemnités : **4 mois avant le début du camp**

Date du versement du montant de la location : **A la fin du camp lors du décompte final et de l'état des lieux.**

8. Les obligations

Au cas où le bailleur manquerait à son obligation de délivrance, il sera redevable envers le preneur, outre le remboursement de l'acompte éventuellement perçu, d'une indemnité minimale irréductible équivalent à :

- 50 % du prix de la location s'il en a informé le preneur 4 mois minimum avant la prise de cours de la location ;

- 100 % du prix dans les autres cas.

Si le preneur justifie d'un préjudice supérieur, le propriétaire sera tenu de l'indemniser intégralement.

Il en va de même si le preneur ne respecte pas ses obligations.

9. L'état des lieux

L'ensemble des biens loués sera rendu par les deux parties dans l'état où ils ont été trouvés, l'état des lieux établi en début et en fin de location en faisant foi.

Les dégâts éventuels seront constatés au plus tard le jour du départ du groupe.

Fait en double exemplaires à TELLIN le 19/08/2019

Signature du bailleur



Signature du locataire



Bijlage 3: quizvragen

RONDE 1: Tom Waes

- 1) Wat is Tom Waes zijn leeftijd? (51 jaar)
- 2) Wat was Tom zijn eerste tv programma? (het geslacht De Pauw)
- 3) Hoe noemt de goede vriend en geluidsman van Tom Waes? (Pascal Braeckman)
- 4) Wat is Tom naast presentator, regisseur en acteur nog? (zanger)
- 5) Wat is de naam van de bekende marathon die hij liep in het programma tomtesterom? (Marathon des Sables)
- 6) Hoeveel seizoenen waren er van Reizen Waes? (3)
- 7) In welke Belgisch/Nederlandse fictiereeks speelt Waes de hoofdrol? (undercover)
- 8) Hoeveel kinderen heeft hij met zijn vrouw? (3)
- 9) Wat was zijn oorspronkelijke beroep? (duiker-lasser)
- 10) Wat was zijn vorige woonplaats? (schoten)

RONDE 2: Hoofdsteden Azië

- 1) Hoeveel A's telt de naam van de hoofdstad van Mongolië? (5, Ulaanbaatar)
- 2) Benjamin was in februari in Muscat, de hoofdstad van <vul aan>? (Oman)
- 3) In welke hoofdstad worden Phil, Stu en Alan wakker in The Hangover Part II (Bangkok)
- 4) Noersoeltan is de hoofdstad van Kazachstan, maar tot maart 2019 noemde deze stad nog anders, hoe? Tip: de huidige naam is ook de naam van een wielploeg (Astana)
- 5) De hoofdstad van het land Koeweit is Koeweit. In welk ander land in Azië heeft de naam van de hoofdstad dezelfde naam als de naam van het land? (Singapore)
- 6) In welke hoofdstad zullen de Olympische Spelen van 2020 plaatsvinden in 2021? (Tokyo)
- 7) De naam van de hoofdstad van Sri Lanka trekt heel hard op de naam van een Zuid-Amerikaans land dat bekend staat om zijn drugskartels, wat is die hoofdstad? (Colombo)
- 8) Wat is de hoofdstad van Nepal? Tip: Man komt na de kat. (Kathmandu)
- 9) Iedereen denkt altijd dat Dubai de hoofdstad is van de Verenigde Arabische Emiraten, maar jullie weten waarschijnlijk net zoals vele formule-1-fans dat dat ... is? (Abu Dhabi)
- 10) In de hoofdstad van Afghanistan maken ze nogal veel ruzie? Het is er nogal vaak Ka... (Kabul)

RONDE 3: Kamp Waes

- 1) Hoeveel dagen duurde kamp Waes effectief? (8 dagen)
- 2) Wat was de naam van de twee special forces trainers? (Fly en Stijn)
- 3) Wat is het favoriete bier van de geluidsman in Kamp Waes? (Maes)
- 4) Hoeveel uren zijn er ongeveer geslapen in totaal per overgebleven deelnemer? (24 uur)
- 5) Wat is de naam van de deelnemer die per ongeluk een jerrycan op Joni gooide? (Ouzy of Ousmane)
- 6) Wat bracht Tom stiekem naar de deelnemers zonder de camera's erbij? (blikken eten)
- 7) Hoeveel afleveringen zijn er van kamp Waes? (8)
- 8) Hoelang werden de kandidaten ondervraagd? (12u)
- 9) Wie had er een blauw oog na de milling (gevecht)? (2 punten Debbie en Matthieu)

RONDE 4: Reizen Waes

- 1) Naar welke zeven Aziatische landen is Tom Waes geweest in zijn programma reizen Waes? (7 punten) (Turkmenistan, Iran, Bhutan, Noord-Korea, Zuid-Korea, Bangladesh, China)
- 2) Welke 3 andere Aziatische landen stonden op de planning maar zijn uiteindelijk niet kunnen doorgaan? (3 punten) (Afghanistan, Pakistan en Libanon)

RONDE 5: Sport Azië

- 1) Wat is de populairste sport in India? (Cricket)
- 2) Welke sport met 2 palletjes en een klein balletje spelen ze vaak in China? (pingpong)
- 3) Welke sport wordt in Japan vaak uitgeoefend door nogal zeer zwaarlijvige mannen? (Sumo worstelen)
- 4) Welk Aziatisch land werd in 2002 vierde op het wereldkampioenschap voetbal in eigen land? (Zuid-Korea)
- 5) Welk land organiseerde vorig jaar het WK Rugby? Hint: het land is al genoemd in deze ronde. (Japan)
- 6) Welk Aziatisch land organiseerde als eerste Aziatisch land ooit de Olympische Zomerspelen? Hint: het land is al genoemd in deze ronde. (Japan)
- 7) Wat is het enige sportevenement in Noord-Korea waaraan buitenlanders mogen deelnemen? HINT: komma 195 (Marathon (van Pyongyang))
- 8) Wat is de populairste sport in Pakistan? HINT: Pakistan is een buurland van India (Cricket)
- 9) De assistent van Marc Wilmots ten tijde van zijn Rode Duiveltijdperk is nu bondscoach van Jordanië, maar wat is zijn naam? (Vital Borkelmans)
- 10) In welk land voetbalt Fellaini? (China)

RONDE 6: Griekenland

- 1) Wat is het grootste eiland van Griekenland? (Kreta)
- 2) Leven er meer mensen in Griekenland dan in België? (nee)
- 3) Hoeveel letters telt het Griekse alfabet? Wie het dichtst bij is krijgt een punt. (24)
- 4) Welk sportmerk is vernoemd naar een Griekse godin? (Nike)
- 5) Sokratis Papastathopoulos is een bekende Griekse voetballer, hoeveel o's telt zijn volledige naam? (4)
- 6) Van welk dier zijn melk wordt fetakaas traditioneel gemaakt? (schaap en soms aangevuld met geit)
- 7) Hoe wordt de bekendste Griekse dans genoemd waar de Romeo's een liedje over hebben ook. (Sirtaki)
- 8) Hoe zeggen Grieken ja en nee met hun hoofd? (naar voor knikken voor ja, naar achter voor nee)
- 9) Wat is de hoogste berg van Griekenland? De Goden zouden er zelfs wonen... (Olympus)
- 10) Hoeveel buurlanden heeft Griekenland? (4)

RONDE 7: Aziatische automerken

- 1) Noem 10 Aziatische automerken. (controle door gsm's + 4G (mss zelfs al 5G he) leiding)

RONDE 8: Aziatisch eten

- 1) Uit welk land is sushi afkomstig? (Japan)
- 2) Vul aan; een bekend Chinees gerecht in Beijing is de Peking ... (Duck)
- 3) Wat is het hoofdingrediënt van nasi goreng? (Gebakken rijst)
- 4) Kopi Luwak is de duurste koffie ter wereld en komt uit Indonesië, maar wie weet wat er zo speciaal aan de koffie is? (de koffiebomen worden eerst opgegeten door katten waarna ze uit hun stoelgang gevist worden)
- 5) Hoe wordt eten klaargemaakt bij Teppanyaki? (Op een ijzeren plaat)
- 6) Wanneer ik curry zeg, weten jullie direct wat ik bedoel, maar hoe noemen onze Noorderburen curry? (kerrie)
- 7) Welke vis mag er in Japan enkel door gekwalificeerde chefs bereid worden omdat deze zo giftig is? TIP: het komt ook uit de loop van een geweer (kogelvis)
- 8) Uit welk land is thee oorspronkelijk afkomstig? (China)
- 9) Hoe noemen de Israëliëse vegetarische balletjes die wel wat op bitterballen lijken? (falafel)
- 10) Kazakstan is één van de weinige landen waar je de melk van een bepaald dier kan drinken? Het dier heeft ook benen. Wat is dat dier? (paard)

RONDE 9: Random ronde (Willem)

- 1) Wat is de leeftijd van Maarten en Willem samen? (41 jaar)
- 2) Wat is de naam van de Chinese stad waar de covid-19 epidemie begon? (Wuhan)
- 3) Hoeveel broers en zussen hebben Maarten en Willem tezamen? (3 broers en 1 zus)
- 4) Wat maakt pestosaus groen? (basilicum)
- 5) Wat is een ander woord voor een alpinist? (bergbeklimmer)
- 6) Hoe heet het heilig boek van de joden? (Thora)
- 7) Welke planeet is de grootste in ons zonnestelsel? (Jupiter)
- 8) Waarvoor is iemand met coulrofobie bang? (clowns)
- 9) Hoe wordt een flat met meer dan 12 verdiepingen genoemd? (wolkenkrabber)
- 10) Wat is de figuurlijke kleur van een huismerk? (wit)

Bijlage 4: Ouderboekje

Givers – 62^{ste} Master van Bladel

Van 8 juli tot en met 19 juli 2020

Hello 62

Azië



Groepskamp 2020
Tellin

Willem Bogaerts

Maarten Van Bockstaele

Inleiding

Beste ouders,

In dit boekje komt u alles te weten wat u te weten moet komen over het giverkamp 2019-2020. Omdat we dit jaar een groepskamp hebben voor ons 75-jarig jubileum zijn er uiteraard een paar kleine wijzigingen ten opzichte van een gewoon kamp. Zo is er een heuse groepsdag met jullie erbij, kunnen jullie zelfs een nachtje blijven slapen en zal er zo een slotceremonie zijn om ons jubileumjaar in schoonheid af te sluiten.

Een groepskamp betekent natuurlijk ook een gemeenschappelijk groepsthema: *Hello 62*. We hebben hiervoor gekozen omdat je bij den 62 alles kan zien en meemaken. We willen de leden prikkelen met allerlei nieuwe avonturen, ideeën, ervaringen, vriendschappen, ... Dit alles is bevat in de ruime term van *Hello 62*.

Concreet had elke tak de keuze voor een continent waarin ze het thema *Hello 62* konden verwerken en exploreren. Wij, de giverleiding, hebben de keuze gemaakt voor Azië en wel hierom: Azië wordt vaak gezien als het verre Oosten, maar Azië is veel meer dan dat! De oppervlakte van Azië spreidt zich uit van het woelige Jemen, via het onbekende Kirgistan naar het onbereikbare Chukotka in noordoosten van Rusland, om nog maar te zwijgen van de 16 056 eilanden van Indonesië. Kortom een enorme wereld op zichzelf die de givers doorheen dit kamp zullen ontdekken.

We hebben tijd noch moeite gespaard om er weer een fantastisch kamp van te maken voor de givers!

Willem & Maarten

Adres kamplocatie

Adres voor brieven:



Rue Grande 2
6927 Tellin
België

Routebeschrijving

Vertrek: Scouts 62^e Master Van Bladel (Lindenlei 10, Schoten)



Rijd naar het noorden op de Lindenlei, richting de Villerslei (61 m)
Sla linksaf naar de Villerslei (450 m)
Sla linksaf naar de Sluizenstraat (1,4 km)
Sla rechtsaf richting de Wijnegembaan (87 m)
Sla rechtsaf naar de Wijnegembaan (400 m)
Sla linksaf naar de Braamstraat (950 m)
Weg vervolgen naar de Deurnesteenweg (450 m)

Sla rechtsaf naar de Merksemsebaan/de N120
Ga verder op de N120 (3,4 km)
Sla linksaf en voeg in op Ring 1/de E19 richting
E34/E17/E313/Brugge/Gent/Brussel/Luik/Ring 1/Haven (550 m)
Ga verder op de E19. (157 km)
Voeg in op Ring 1/de E19 (4,8 km)
Houd rechts aan bij de splitsing, rij door op de A12/de E19 en volg
de borden Brussel/Mechelen/Boom/Wilrijk (550 m)
Volg de 2 linkerrijstroken om de afrit E19 te nemen richting
Brussel/Mechelen (750 m)
Weg vervolgen naar de E19 (33,9 km)
Volg de 2 linkerrijstroken bij het knooppunt Machelen om de borden
E40 richting E411/Namen/Luik/Leuven/Brussel/Luchthaven
Zaventem te volgen (4,7 km)
Houd links aan bij de splitsing en rij door op de R0 (8 km)
Volg de 2 rechterraijstroken bij het knooppunt Leonard om de borden
E411 richting Namen/Luxemburg te volgen (104 km)
Neem afslag 23a-Tellin naar N899 richting Tellin/Transinne (500 m)
Neem de Chemin des Crêtes naar je bestemming (7,2 km)
Scherpe bocht naar links naar Rue de Bouillon/de N899 (2,0 km)

Proficiat, bestemming bereikt!

Contactgegevens

Leiding:

Willem Bogaerts 0470 28 65 13
willem@den62.be

Maarten Van Bockstaele 0470 96 36 93
maarten@den62.be

Indien wij niet direct antwoorden kan u voor dringende zaken terecht bij:

Op het terrein:

Wannes Van Nevel 0476 94 98 58
wannes@den62.be

Op het thuisfront:

Iris Vermeire 0473 35 05 09

Bagage

Bagage van de leden gaat mee met de camion op kamp, de camion wordt donderdag 2 juli 's avonds om 20u ingeladen. Alle leden en hun bagage worden hier verwacht.

Kampgeld

Wij vragen €130 voor 12 dagen te storten met vermelding van "Kampgeld + naam lid" op rekeningnummer BE61 9730 4079 6517 en dit vóór 23 juni. We wijzen jullie er graag ook op dat verschillende mutualiteiten delen van het kampgeld terugbetalen.

Prijs: €130

Rekeningnummer: BE61 9730 4079 6517

Vermelding: Kampgeld + naam lid

Wanneer: voor 23 juni

Vertrek

De leden worden 8 juli om 8u30 verwacht aan het station Antwerpen-Berchem in perfect(!) uniform. Zodat we om 9u samen met de jonggivers de trein kunnen nemen richting kampterrein. Vergeet zeker geen rugzak mee te geven met een 10 uurtje voor onderweg en met een drinkbus met wat water in.

Ouders

Jullie zijn van harte welkom op zaterdag 18 juli tussen 10u30 en 11u00 om er nog een fantastische dag van te maken. Op het programma staat:

- Ontvangst en installeren slaapgerief
- Middageten (wordt door ons voorzien en hoeft dus niet meegenomen te worden)
- Groot groepsspel met iedereen
- Heerlijke barbecue
- Slotceremonie + kampvuur

Vergeet zeker niet om zelf een tentje en slaapgerief te voorzien. De parkeerplek voor de auto's kunnen we momenteel nog niet laten weten omdat de weg naar het terrein niet breed genoeg is voor grote colonnes auto's. We regelen hiervoor een plaatsje in het nabijgelegen dorp. Hiervoor sturen we tijdig een mailtje. Alles is volledig gratis voor alle ouders maar gelieve wel ten laatste op 30 juni te laten weten of u er bij kan zijn via maarten@den62.be. Zo weten we voor hoeveel personen we eten moeten voorzien. Voor extra informatie of vragen mag u ook altijd mailen. Wij hopen om jullie in grote getale te zien verschijnen om er een topdag van te maken!

We vermoeden dat iedereen zondag tegen 13u00 – 13u30 vertrekkensklaar zal zijn om weer naar huis te keren van een deugddoend kamp/weekend.

Bagagelijst

Gelieve alles te tekenen!

Wasgerief:

- Washandjes
- Handdoeken (grote + kleine)
- Kam / borstel
- Ecologische zeep
- Ecologische shampoo
- Tandborstel, bekertje en tandpasta

Slaapgerief:

- Luchtmatras/slaapmatje/veldbed
- Hoofdkussen
- Slaapzak
- Pyjama
- Knuffelbeer

Kledij:

- Uniform: das, hemd en gele T-shirt van onze scouts (vertrek)
- T-shirts (lange en korte mouwen)
- Warme truien
- Lange broeken
- Korte broeken
- Kousen
- Ondergoed
- Zwembroek of badpak/bikini
- Petje of hoedje (tegen de zon)
- Zonnebril
- Zonnecrème (en eventueel aftersun)
- Regenkledij (regenbroek, k-way...)
- Slechte kleren die heel vuil mogen worden (vetzakkendag, sluijspel...)

Allerlei:

- Drinkbus (vertrek)
- Zakdoeken
- Eventueel strips / tijdschriften
- Zaklamp (vergeet geen batterijen)
- Muggenmelk
- Persoonlijke medicatie (afgeven aan leiding bij vertrek)
- Klevertjes van de mutualiteit (afgeven bij vertrek)
- Zak voor vuile was
- Schrijfgerief (pen, papier, voorgescreven enveloppen, postzegels)
- Kleine rugzak voor onderweg (vertrek)
- Trekrugzak voor driedaagse
- Identiteitskaart (afgeven bij vertrek)

Schoeisel:

- Sportieve schoenen
- Reserveschoenen
- Sandalen
- Regenlaarzen

Wat laten we zeker thuis:

- Waardevolle spullen (horloges, sieraden, ...)
- MP3-spelers, gameboys en Playstations...

De gsm's worden bij vertrek afgegeven aan de leiding of worden niet meegenomen. Deze worden achter slot en grendel bijgehouden. De leden mogen hun GSM wel gebruiken op driedaagse. Als we een GSM vinden, krijgt het lid deze pas terug op het einde van het kamp en niet op driedaagse als driedaagse nog moeten komen, anders volgen er andere sancties.

Er mag (moet absoluut niet, liever niet zelfs) geld mee op kamp, maar niet te veel (om en rond de €10, enkel voor op driedaagse).

INSCHRIJVINGSFORMULIER KAMP

25.1 Bijlage 5: Inschrijvingsformulier

62ste Master Van Bladel: Giverkamp 2020

Ik, ondergetekende,

.....
Vader, moeder, voogd van

.....
Adres:

.....
Telefoon:

.....
GSM

.....
Geef toestemming aan mijn zoon/dochter om:

- deel te nemen aan het kamp van 8 tot en met 19 juli 2020.
- aan zwem- en andere sportactiviteiten deel te nemen.

Ik sta de leiding toe, elke dringende medische of chirurgische ingreep, voor zover dit noodzakelijk wordt geacht door een arts, te laten uitvoeren, indien ondertekende niet kan worden bereikt op bovenstaand adres noch de adresgegevens uit de medische fiche.

Gelieve de **Identiteitskaart** van uw zoon/dochter, **2 kleefbriefjes** van het ziekenfonds en **eventuele medicatie** bij aankomst aan de leiding te overhandigen.

Datum:/...../.....

Handtekening ouder(s)

Bedankt voor het vertrouwen en op naar een geweldig kamp!

Willem & Maarten

26 Dankwoord

Beste lezer,

Allereerst bedankt om de moeite te nemen om deze kampboek door te nemen. Zonder jullie zouden wij nooit weten of deze kampboek de aanzet kan geven tot een fantastisch kamp. Bij deze zouden wij graag nog alle (ex-)leiding van den 62 willen bedanken omdat wij veel inspiratie uit oude kampboeken hebben gehaald. Graag zouden wij ook spelendatabank.be van chiro Vlaanderen willen bedanken, wikipedia, de regering van Griekenland, heel Azië en uiteraard ook 'nen dikke merci' aan Tom Waes. Ook bedankt aan DC Sverre voor het nalezen van deze kampboek en voor de nodige bemerkingen.

Voor vragen, opmerkingen en copyrightclaims kan u terecht bij giverleiding@den62.be

Willem & Maarten