

# V I K I N G S



Welpen - 62<sup>ste</sup> Master van Bladel

Kamp te Peutie

3 juli 2018 tot 10 juli 2018



## Inhoud

<b>1</b>	<b>Inleiding</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Algemene informatie</b>	<b>6</b>
2.1	Adres kamplocatie	6
2.2	Routebeschrijving	7
2.3	Gegevens	8
2.3.1	Leiding	8
2.3.2	Foeriers	8
2.3.3	Algemene noodnummers	9
2.3.4	Kampregistratie	10
2.3.5	Verzekeringen	11
2.3.6	Bagage	11
2.3.7	Kampgeld	11
2.4	Speelzones, vuur, water	11
2.4.1	Vuur	11
2.4.2	Speelzone	11
2.4.3	Water	11
2.5	Afspraken	12
2.5.1	Afspraken leiding	12
2.5.2	Afspraken leden	12
2.5.3	Taken leden	13
<b>3</b>	<b>Kampschema</b>	<b>14</b>
<b>4</b>	<b>Voorkamp 1-2 juli</b>	<b>15</b>
<b>5</b>	<b>Dinsdag 3 juli</b>	<b>16</b>
5.1	Spel	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.
5.2	Afspraken	16
5.3	Taken	16
5.4	Opbouw	17
5.5	Avondactiviteit	17
5.6	Slapen:	17
5.7	Materiaal:	18
<b>6</b>	<b>Woensdag 4 juli</b>	<b>19</b>
6.1	Voormiddag	19
6.2	Namiddag 1	20
6.3	Namiddag 2	21
6.4	Avondspel	21
6.5	Materiaal	22
<b>7</b>	<b>Donderdag 5 juli</b>	<b>23</b>

7.1	Voormiddag	23
7.2	Namiddag 1 : Waterspelletjes	24
7.3	Namiddag 2: Pisquiz	25
7.4	Avondactiviteit: sluijspel	29
7.5	Materiaal	29
<b>8</b>	<b>Vrijdag 6 juli</b>	<b>31</b>
8.1	Voormiddag	31
8.2	Namiddag 1 + 2: Vetzakkendag	32
8.3	Avondactiviteit	33
8.4	Materiaal	34
<b>9</b>	<b>Zaterdag 7 juli</b>	<b>36</b>
9.1	Voormiddag: Parachutespelletjes	36
9.2	Namiddag 1 en 2: Grijs wolf voor de derdejaars	37
9.3	Namiddag 1 en 2: Teambuilding voor de eerste en tweedejaars	38
9.4	Avondactiviteit: Het blinddoekspel	39
9.5	Materiaal	40
<b>10</b>	<b>Zondag 8 juli</b>	<b>41</b>
10.1	Voormiddag	41
10.2	Namiddag 1 en 2	43
10.3	Avondactiviteit: Weerwolven	44
10.4	Nachtspel	44
10.5	Materiaal	45
<b>11</b>	<b>Maandag 9 juli</b>	<b>46</b>
11.1	Voormiddag	46
11.2	Namiddag 1	46
11.3	Namiddag 2	47
11.4	Bonte avond	47
11.5	Materiaal	47
<b>12</b>	<b>Dinsdag 10 juli</b>	<b>48</b>
<b>13</b>	<b>Algemene materiaallijst</b>	<b>49</b>
<b>14</b>	<b>Hitte- en regenprogramma</b>	<b>50</b>
<b>15</b>	<b>Nuttige adressen</b>	<b>59</b>
15.1	Dokters	59
15.2	Apotheek	59

15.3	Ziekenhuis	60
15.4	Tandarts	60
15.5	Winkels	61
15.6	Bakkers	62
15.7	Slager	62
<b>16</b>	<b>Bagagelijst</b>	<b>63</b>
<b>17</b>	<b>Menu</b>	<b>65</b>
<b>18</b>	<b>Ledenlijst</b>	<b>66</b>
<b>19</b>	<b>Financiën</b>	<b>68</b>
<b>20</b>	<b>Bijlage 1: Crisis: wat te doen</b>	<b>69</b>
<b>21</b>	<b>Bijlage 1: Verzekeringpapieren (ook in takraadmap)</b>	<b>70</b>
<b>22</b>	<b>Bijlage 2: Contract</b>	<b>74</b>

## 1 Inleiding

Na lang zoeken, hebben we eindelijk een thema voor dit geweldige en fantastische welpenkamp gevonden. Dit thema is niks beter dan VIKINGEN! Een wilde clan hebben we al, nu alleen nog zien dat ze echte stoere Vikingen worden zodat ze mee met de grote binken landen kunnen gaan veroveren.

Een stoere Viking wordt je niet zomaar, want je moet natuurlijk wel verschillende Viking skills hebben. Zo mogen ze zeker geen schrik hebben van water, moeten ze hun uitrusting en boot kunnen maken, enzovoort. Daarnaast moeten ze er ook echt uitzien als stoere Vikingen. Daarom leren we de wilde clan elke dag een nieuwe skill aan, zodat we aan het einde een nieuw land kunnen veroveren. Wie weet noemen we het dan wel Welpenland.

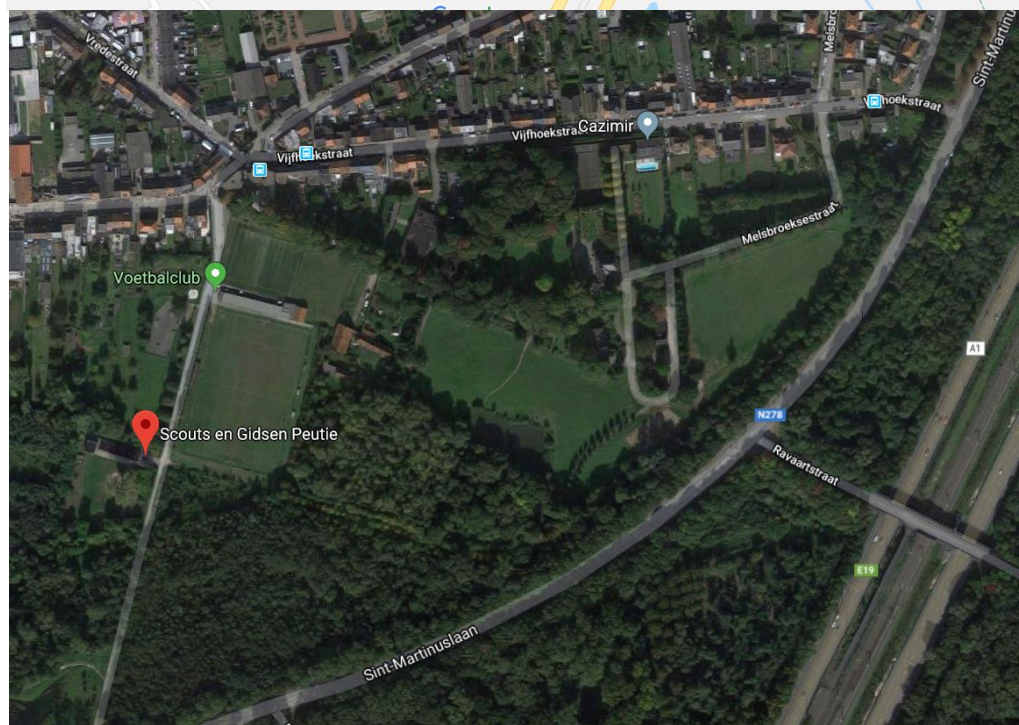
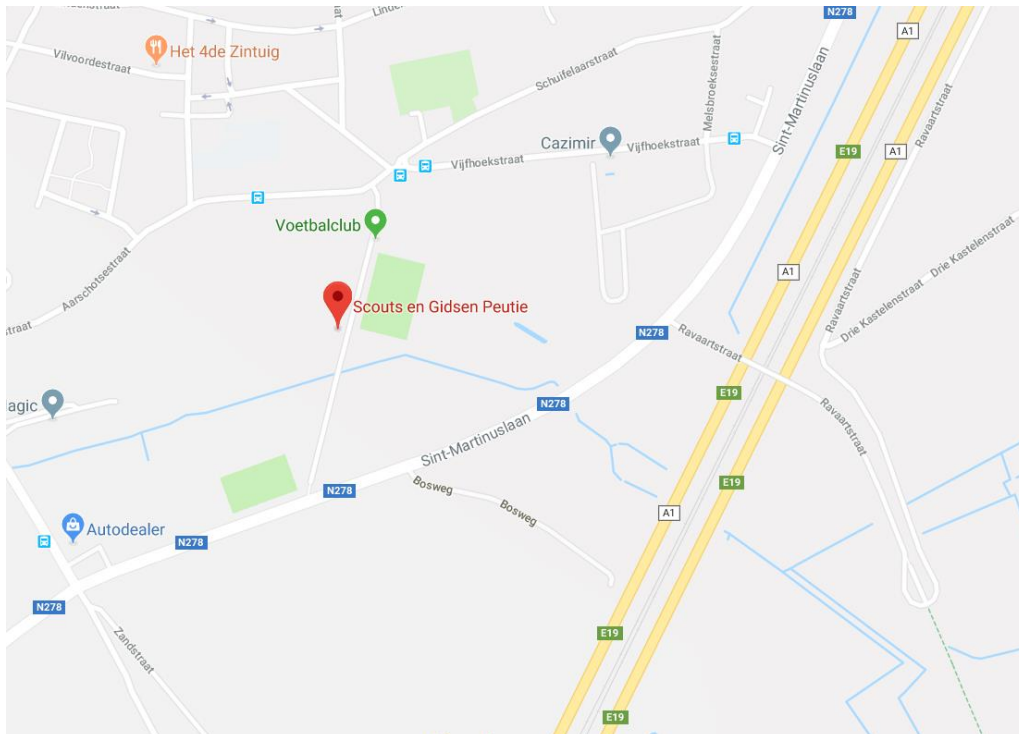




## 2 Algemene informatie

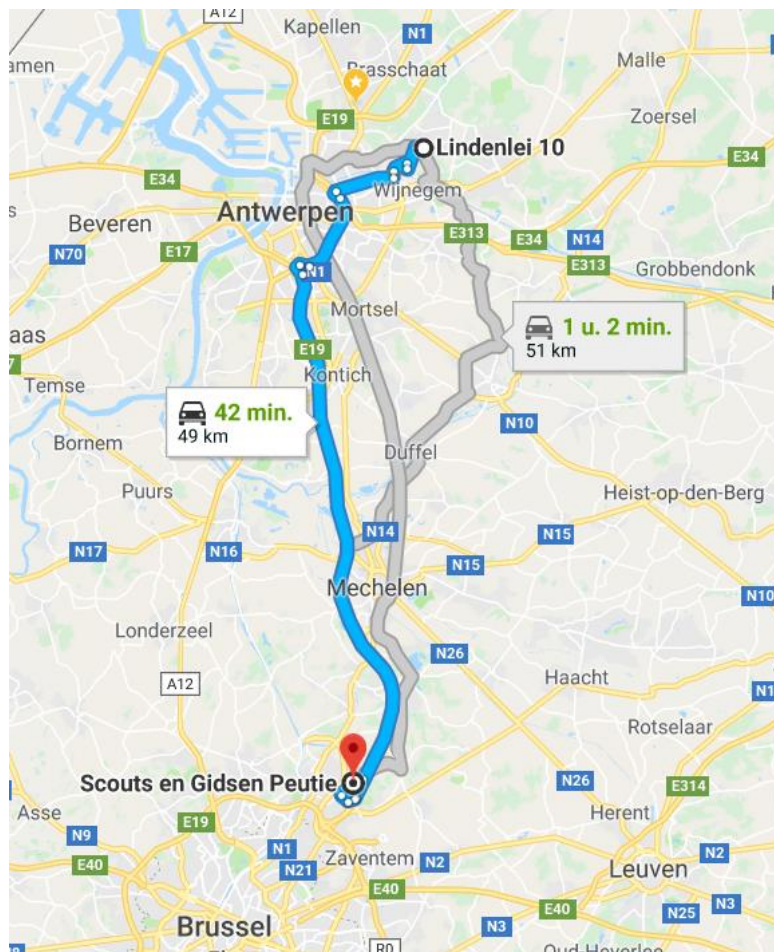
### 2.1 Adres kamplocatie

Scouts en Gidsen Peutie  
Peutiebosweg 1  
1800 Peutie  
Provincie Vlaams-Brabant



## 2.2 Routebeschrijving

- 1) Vertrek in noordelijke richting op de Lindenlei naar de Villerslei
- 2) Sla linksaf naar de Villerslei (450 m)
- 3) Sla linksaf naar de Sluizenstraat (1,4 km)
- 4) Sla rechtsaf richting de Wijnegembaan (90 m)
- 5) Sla rechtsaf naar de Wijnegembaan (400 m)
- 6) Sla linksaf naar de Braamstraat (1,4 km)
- 7) Sla rechtsaf naar de Merksemsebaan/de N120 en ga verder op de N120 (3,4 km)
- 8) Sla linksaf de oprit naar E19 op richting E34/E17/E313/Brugge/Gent/Brussel/Luik/Ring 1/Haven (550 m)
- 9) Voeg in op Ring1/de E19 (4,8 km)
- 10) Houd rechts aan bij de splitsing, rij door op de A12/de E19 en volg de borden Brussel/Mechelen/Boom/Wilrijk (550 m)
- 11) Volg de 2 linkerrijstroken om de afrit E19 te nemen richting Brussel/Mechelen (33 km)
- 12) Volg de rechterrijstrook om afrit 12-Vilvoorde-Luchthavenlaan te nemen richting de Luchthavenlaan/de N211 (50 m)
- 13) Houd rechts aan om door te rijden in de richting van de Luchthavenlaan/de N211 (450 m)
- 14) Voeg in op de Luchthavenlaan/de N211 (500 m)
- 15) Houd rechts aan en blijf op de Luchthavenlaan/de N211 (50 m)
- 16) Sla rechtsaf naar de Peutiesesteenweg/de N278 en ga verder op de N278 (1,6 km)
- 17) Sla linksaf naar de Vijfhoekstraat (550 m)
- 18) Sla linksaf naar de Peutiebosweg (200 m) en je vindt je bestemming rechts



## 2.3 Gegevens

### 2.3.1 Leiding

Rebecca Stas (Phaona) Fluitbergstraat 77 2900 Schoten	0486/85.68.05 EHBO-verantwoordelijke
Jessica De Deckker (Jacala) Adriaan Brouwerstraat 62 2900 Schoten	0479/38.83.34 Rijbewijs en auto
Maarten Van Bockstaele (Sona) Tilburgbaan 96 2960 Brecht	0470/96.36.93 Rijbewijs
Benjamin Antonissen (Shere-Khan) Trompetvogelstraat 111 2170 Antwerpen	0494/85.27.07
Ine Van Bortel (Mysa) Vuurkruisenlaan 36 2900 Schoten	0474/59.46.69

### 2.3.2 Foeriers

Dimitri Cottyn Lange Leemstraat 85/3b 2018 Antwerpen	0499/16.52.44
Stijn Soetewey Akkerlaan 50 2900 Schoten	0494/73.96.90
Bjorn Lahey (Jin) Jozef Hendrickxstraat 119 2900 Schoten	0476/81.34.73 Rijbewijs en auto
Sander Dagnelie (Jin) Zandhovensebaan 19 2970 Schilde	0487/74.33.99
Ruben Coninckx (Jin) Eksterdreef 14 2980 Halle-Zoersel	0498/91.55.14



Willem Bogaerts (Jin)  
Eugeen Dierckxlaan 18A  
2970 Schilde

0470/28.65.13

### 2.3.3 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.

Verbondsnummer (enkel kantooruren): 03/321.16.20

#### **Districtverantwoordelijke Ten Ryen**

Jonas Van Nevel: 0485/98.15.11

Jytte Kurrels: 0488/43.86.84

Emma Verwimp: 0495/85.52.68

Hanne Slangen: 0495/70.63.36

Jerlin van Leemput: 0479/77.76.95

#### **Groepsleiding**

Wannes Van Nevel: 0476/94.98.58

Janne Heylen: 0496/78.69.27

Viktor De Nys: 0473/61.50.43

Vincent Van Bockstaele: 0479/87.41.32

#### **Algemene noodnummers:**

Medische spoeddienst: 100

Medische spoeddienst met GSM: 112

Politie: 101

Brandweer: 100

Antigifcentrum: 070/24.52.45

Aidstelefoon: 078/15.15.15

Zelfmoordpreventie: 02/649.95.55

Druglijn: 078/15.10.20

Kinder- en jongerentelefoon: 102

Kindermishandeling: 03/230.41.90

Child Focus: 02/475.44.11 of 110

Instituut Tropische Geneeskunde: 0900/101.10

Brandwondencentrum: 02/268.62.00

## 2.3.4 Kamregistratie

# A2362G: (Zee)Welpen

### 1. Groep

Groep: A2362G - Master Van Bladel  
Groepsnaam: Master Van Bladel  
E-mailadres: [maartenvanbockstaele@gmail.com](mailto:maartenvanbockstaele@gmail.com)

### 2. Kamp

Tak: (Zee)Welpen  
Totaal aantal leden op kamp: 27  
Totaal aantal leiding op kamp: 5  
Totaal aantal foeriers op kamp: 4  
Datum: zon, 01/07/2018 - din, 10/07/2018

### 3. Kamplocatie

Trekkamp: geen trekkamp  
Soort kampplaats: Terrein met gebouw  
Scouts & Gidsen Peutie  
Peutiebosweg  
Peutie  
VBR  
1800  
België



### 4. Contact

Naam kampleid(st)er (= de +21-jarige): Janne Heylen  
E-mailadres kampleid(st)er:  
[janneheylen@den62.com](mailto:janneheylen@den62.com)  
Contactnummer op de kampplaats (GSM): 0470963693  
Naam contactpersoon thuis:  
Iris Vermeire  
Contactnummer thuis (GSM): 0473350509

#### 2.3.4.1 Groep

Groep: A2362G - Master Van Bladel  
Groepsnaam: Master Van Bladel  
E-mailadres: [welpenleiding@den62.be](mailto:welpenleiding@den62.be)

#### 2.3.4.2 Kamp

Tak: Welpen  
Totaal aantal leden op kamp: 35  
Totaal aantal leiding op kamp: 5  
Totaal aantal foeriers op kamp: 6  
Datum: 03/07/2018-10/07/2018

#### 2.3.4.3 *Kamplocatie*

Trekkamp: geen trekkamp  
Scouts en Gidsen Peutie  
Peutiebosweg 1  
1800 Peutie  
België

#### 2.3.4.4 *Contact*

Naam kampleid(st)er (= de +21-jarige): Janne Heylen  
Contactnummer ter plaatse (GSM): 0496/78.69.27

#### 2.3.5 *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.

#### 2.3.6 *Bagage*

De ouders rijden zelf naar het kampterrein met hun welpen en nemen dan ook hun bagage mee.

#### 2.3.7 *Kampgeld*

Wij vragen € 85 voor 8 dagen en de ouders storten dit met vermelding van de naam op rekeningnummer: BE83 9730 4079 6315. 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.

### 2.4 *Speelzones, vuur, water*

#### 2.4.1 *Vuur*

Mogelijkheid tot het maken van een kampvuur op het gehuurde terrein.

#### 2.4.2 *Speelzone*

Op 50 meter van het terrein het is er een speeltuintje. Het terrein is ook omgeven door bossen, waarvan er toegankelijk zijn om in te spelen.

#### 2.4.3 *Water*

Op 20-25 minuten met het openbaar vervoer bevindt zich het Bloso domein Hofstade waar er bij warm weer gezwommen kan worden in een meer (onder toezicht van redders).

## 2.5 Afspraken

### 2.5.1 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 (1 leid(st)er en 1 met rijbewijs)

	Di 3/7	Woe 4/7	Do 5/7	Vrij 6/7	Za 7/7	Zo 8/7	Ma 9/7	Di 10/7
Bob	Jessica	Maarten	Emanuel	Yannick	Jessica	Maarten	Emanuel	Yannick
Sociaal	Rebecca	Ine	Benjamin	Janne	Lana	Dimitri	Stijn	Rebecca

- Bezoek enkel toegelaten tijdens de nachtrust van de leden, of indien hulp aan de foeriers (vermijden van “toeristen” op kamp).
- Regel groepsraad 2 maart 2012: er wordt niet gesmoord als er leden bijzijn, er wordt niet gesmoord in uniform. Alcohol: te ver gaan is nuchter voor de rest van de activiteit (voorkamp en kamp). Sigaretten: niet op ongepaste moment en 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.

### 2.5.2 Afspraken leden

- Keuken is 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.
- Tandenvoetsje 's morgens en 's avonds.
- Zaklamp 's nachts aan = zaklamp van de leiding.
- Betrapt op 'illegaal' snoep = snoep voor de leiding (dit wordt indien mogelijk gedeeld onder alle leden van de tak)
- Betrapt op gebruik van GSM = GSM afgeven aan de leiding en indien nodig de ouders thuis verwittigen over de afname van het toestel. De GSM wordt na het kamp terug gegeven aan de ouders. Normaal gezien hebben welpen wel nog geen gsm.
- Leiding verwittigen als je tijdens een spel naar het toilet moet.
- Bij het fluitsignaal DIRECT naar de verzamelplek komen.

### 2.5.3 Taken leden

We verdelen de Welpen op in kleine groepjes: ieder groepje is een andere dag aan bod voor na de maaltijd af te wassen, af te drogen en de tafels af te vegen. Eén van de leiding begeleidt dit. De groepjes worden weergegeven door een gekleurd koordje rond hun das. Er zijn vier kleuren, zodat de welpen gelijk verdeeld zijn. De koordjes bevestigen we bij de aankomst.



### 3 Kampschema

	<b>Dinsdag 3 juli</b>	<b>Woensdag 4 juli:</b>	<b>Donderdag 5 juli:</b>	<b>Vrijdag 6 juli:</b>
<b>Voormiddag</b>	/	Hout verzamelen en zeeslag	1 tegen allen	Laddercompetitie
Middageten		---	Middageten	
<b>Namiddag</b>	Aankomst en afspraken aan de hand van een spel	Bosspel om kamp T-shirt te verdienen	Waterspelletjes	Vetzakkendag
Vieruurtje		---	Vieruurtje	
<b>Namiddag 2</b>	Bedden installeren en scoutsspelen	Vikingschild maken	Pis quiz	Vetzakkendag
Avondeten		---	Avondeten	
<b>Avondspel</b>	Kennismakingspel en Henna tattoos	Kampvuur en potspel	Sluipspel	Douchen en beloftes

	<b>Zaterdag 7 juli:</b>	<b>Zondag 8 juli:</b>	<b>Maandag 9 juli:</b>	<b>Dinsdag 10 juli:</b>
<b>Voormiddag</b>	Parachutespelen	Groepsopdrachten	Kamp bouwen	Opruim en naar huis
Middageten		---	Middageten	
<b>Namiddag</b>	Teambuilding en grijze wolf	Uitstap en schatzoektocht	Bosspel	/
Vieruurtje		---	Vieruurtje	
<b>Namiddag 2</b>	Teambuilding en grijze wolf	Uitstap en schatzoektocht	Vorbereiding veroveringsfeest	/
Avondeten		---	Avondeten	
<b>Avondspel</b>	Het blinddoekspel	Weerwolven en nachtspel	Veroveringsfeest aka bonte avond	/

<b>08.10</b>	<b>Leiding op</b>
<b>08.30</b>	<b>Leden op</b>
<b>09.00</b>	<b>Ontbijt + taken (+tanden poetsen)</b>
<b>10.00</b>	<b>Start activiteit</b>
<b>12.30</b>	<b>Middageten + platte rust</b>
<b>14.00</b>	<b>Start activiteit</b>
<b>16.00</b>	<b>Vieruurtje</b>
<b>16.30</b>	<b>Start of vervolg activiteit</b>
<b>18.00</b>	<b>Avondeten + taken</b>
<b>19.30</b>	<b>Start activiteit</b>
<b>20.50</b>	<b>Pyjama aandoen, tanden poetsen + nog even praten</b>
<b>21.15</b>	<b>Volledig stil, leiding houdt de wacht bij de deur tot alle welpen slapen</b>

Het uur van slapen kan variëren indien we bemerken dat dit te laat is voor de welpen. Dit schema is een schets, en kan van dag tot dag variëren.

## 4 Voorkamp 1-2 juli

Op voorkamp is het de bedoeling dat we enkele zaken al op voorhand gaan doen, zoals:

- Knutselen
- Bekijken hoe we de lokalen zullen verdelen. (Kapoenen en welpen boven of welpen beneden)
- Tent opzetten voor de leiding (indien plaatsgebrek).
- Bos (be)zoeken
- Leden in verschillende groepjes verdelen
- Kamp overlopen

### **Materiaal**

- Knutselmateriaal: verf, schaar, papier, stiften, lijm, plakband.
- Tent
- Piketten

## 5 Dinsdag 3 juli

13.00u:	Aankomst in Peutie
13.30u:	Afspraken overlopen aan de hand van een spel
16.00u:	Vieruurtje
16.30u:	Bedden maken en scoutsspellen
18.00u:	Avondeten en taken
19.30u:	Kennismakingsspel en Henna tattoos
21.15u:	Slapen

### 5.1 Memorie spel

De afspraken staan op kaartjes met aan de achterkant een figuurtje rond het Viking thema. Deze kaartjes staan bij de leiding opgehangen met de figuurtjes naar de leden toe. Daarnaast zijn er kaartjes verstoppt over heel het terrein met dezelfde figuurtjes, die de leden dan moeten gaan zoeken. Zo leren de leden het terrein ook al kennen. Wanneer alle kaartjes dan gevonden zijn, gaat iedereen terug naar de leiding. We overlopen samen alle afspraken door diegene met het juiste prentje de afspraak om te draaien en voor te lezen. Bijvoorbeeld: wanneer iemand een prentje heeft gevonden met een Vikingboot, dan mag die de afspraak met de Vikingboot omdraaien en voorlezen. Dit tot dat alle regels samen overlopen zijn.

#### Afspraken

- Terrein niet verlaten zonder leiding!
- Niet in de keuken komen!
- Takenlijsten respecteren!
- Elke dag bed opmaken en een netjes opgeruimde kamer achterlaten.
- Als je wakker wordt, strip lezen. Niet voor het opgegeven uur uit het bed komen!
- Als de leiding iets uitlegt is het stil.
- Iedereen speelt mee met de spelletjes die gespeeld worden.
- Tijdens het eten wordt er niet van tafel gegaan, mits leiding toestemming geeft.
- Elke welp drinkt min. 1 beker per maaltijd.
- Het eerste bord dat jullie krijgen moeten jullie opeten.
- Iedereen proeft van alles een beetje.
- Tandens poetsen: 's morgen en 's avonds.
- 's Nachts pillampen uit (enkel voor naar WC te gaan).
- Binnen schoenen uit!
- Voor het eten handen wassen!
- Bij fluitsignaal DIRECT komen!
- Krak boem!
- Dezelfde patrouilles worden gebruikt als tijdens het jaar.

Op voorkamp valt te bezien wie meegaat en wie niet meegaat. Zo kunnen eventueel de patrouilles nog aangepast worden aan de hand van de ledenlijst

#### Taken

- Afwas en afdrogen
- Terrein
- Tafel
- Hout

## 5.2 Opbouw en scoutsspellen

- Leden installeren hun slaappleats
- Kampvuurkring maken

Om er vandaag nog even in te komen, gaan we met diegenen die al klaar zijn wat typische scoutsspellen spelen.

### **Dikke berta/Viking**

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 wordt 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 allereerste het terrein overlopen.

### **Ontrouwe echtgenoot/Viking**

De helft van de ploeg gaat in een cirkel op de grond liggen. Dit op hun buik en met hun gezichten naar elkaar toe. Daarna gaat er telkens iemand op bijna iedere persoon zitten. Er moet één persoon alleen gaan liggen, maar omdat wij met veel leden zijn gaan we vier leden alleen laten liggen. Deze moeten naar iemand die vanonder ligt knipogen en die persoon moet dan weg zien te raken en op de knipogers gaan liggen, de persoon die erop ligt moet dit natuurlijk verhinderen! De knipogers mag wel niet naar diegene die naast hem ligt knipogen.

### **Gescheurde broek/Viking**

Één iemand staat met de benen open in het midden van een grasveld. De anderen staan aan de ene kant van het grasveld. Als de leiding teken geeft loopt iedereen naar de persoon die in het midden staat en probeert zo snel mogelijk door die persoon zijn benen te kruipen. Diegene die als laatste overblijft moet voor die persoon gaan staan die er al stond en de groep staat dan aan de andere kant van het grasveld. Als de leiding opnieuw teken doet loopt iedereen terug naar de personen die in het midden staan en probeert door tussen benen van beide personen te kruipen de laatste die erdoor is moet weer voor de personen staan die er al eerder stonden. Dit gaat door totdat er maar één iemand meer overblijft, die persoon is dan gewonnen.

## 5.3 Avondactiviteit

De leden maken kennis met het thema aan de hand van een Vikingverhaal, dat de leiding zelf maakt. Na het verhaal krijgen ze al een eerste Vikingdoop door een Henna tattoo te krijgen.

## 5.4 Slapen:

- Tanden poetsen!
- Wedstrijd om ter eerste in hun bed.

## 5.5 Materiaal:

### Namiddag

- Kaartjes van de afspraken met Vikingprentjes
- Kaartjes met Vikingprentjes
- Eventueel plakband om touw om de kaartjes op te hangen

### Avond

- Henna
- Vikingverhaal



## 6 Woensdag 4 juli

### 6.1 Voormiddag: hout verzamelen en zeeslag

Wat was het basismateriaal van Vikings? Waarmee maakten ze hun woningen en befaamde snekken? Juist ja met hout! Dat gaan de welpen de eerste drie kwartier verzamelen. Zo ontdekken ze ineens het terrein en weten ze al dat de aanwezige vuurcirkel zeker gebruikt zal worden.

Nadien volgt een spel waarmee ze de belangrijkste termen in verband met de grootste sterkte van de Vikings leren kennen, namelijk hun zeevloot. Dit doen we aan de hand van een bordspel gecombineerd met een terreinspel. De leden worden opgedeeld in 2 strijdende kampen. Zij hebben op het bord beiden een kamp.

De eerste drie kwartier moeten beide kampen onderling opdrachtjes uitvoeren, bij elke opdracht hoort een beloning. Deze beloning kan een drakkar (grote boot), snek (kleine boot) of een knarr (kleine handelsboot) zijn naar gelang de moeilijkheid van de opdracht. Deze worden voorgesteld door kaartjes.

Na deze drie kwartier mogen zij hun gewonnen schepen plaatsen op de kaart (in hun eigen gebied). Daarna volgt het 'bordspel': om te beurt mag iemand van elk team met een dobbelsteen gooien, het aantal geworpen ogen is het aantal plaatsen dat één schip mag verplaatsen op de kaart. Wanneer een schip zich verplaatst naar een vakje waar een vijandelijk schip staat, dan volgt er een gevecht tussen de 2 schepen. Een drakkar wint altijd van een snek en een knarr, een snek wint altijd van een knarr. Wanneer 2 dezelfde type boten elkaar bestrijden, mag de aanvaller een kaartje trekken uit een pot waar een spel opstaat. Voor dit spel moet elk team dan een aantal spelers kiezen, wanneer het een één-aan-één gevecht is, moet de dobbelaar tegen diegene van het andere team dat het laatst gedobbeld heeft. Uiteraard wordt er in elk team om de beurt gedobbeld. De winnaar van dat spel zijn boot overleeft dan de slag.

Om het tempo wat te verhogen kan een gevecht tussen twee boten nog bezig zijn wanneer er al door het ander kamp wordt gegooid en gespeeld. Uiteraard kan er dan niet gezet worden met de boten die in gevecht zijn. Op die manier is iedereen zeker bezig.

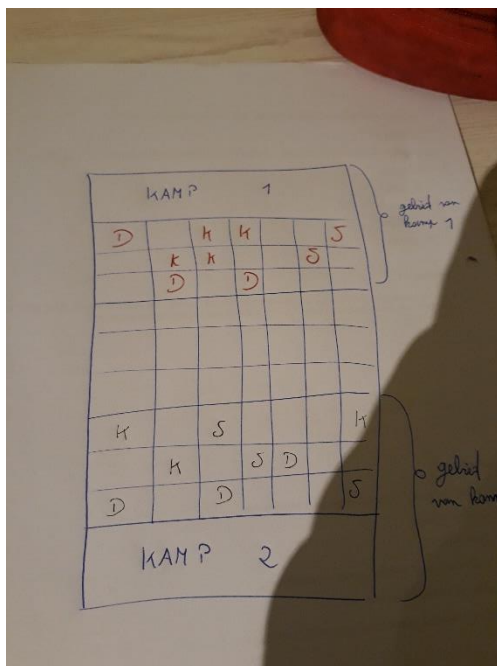
Wie aan het einde nog het meeste punten heeft (drakkar = 3 punten, snek = 2 punten, knarr = 1 punt) is de winnaar.

#### Lijst van opdrachten eerste deel:

- Op x aantal benen gaan staan met z'n allen
- Een piramide maken
- 5 verschillende soorten insecten verzamelen
- Een ketting van x aantal meter maken met kledingstukken
- Iemand moet x aantal truien aandoen
- Haasje over met heel het team
- ...

### Lijst van spelen tweede deel:

- 2-vakkenspel
- Battlefield
- Schaar-steen-papier
- Om ter hoogste dobbelen
- Stoelenestafette
- Touwtrekken
- Krokodillengevecht
- Hanengevecht
- Doek in het midden en iedereen een nummertje
- ...



Schets op kleine schaal van hoe het bord er zou kunnen uitzien na deel 1 van het spel

## 6.2 Namiddag 1: Bosspel

Straks gaan we allemaal ons eigen Vikingschild maken, maar is iedereen eigenlijk wel Vikingwaardig? Is iedereen moedig en dapper genoeg om zichzelf Viking te noemen? Tijd om dat te bewijzen. De bedoeling van het spel is om op de grote Vikinghoorn te blazen. Alleen wordt deze hoorn beschermd door allerlei mythologische figuren uit het Vikinggeloof zoals trollen en reuzen.

Het spel gaat als volgt: ergens in het bos wordt een fluitje opgehangen aan een tak die wordt bewaakt door de trollen (3 leiding). De bedoeling is dat iemand van de welpen op het fluitje blaast. De trollen die niet tegen het geluid van de Vikinghoorn kunnen, kruipen dan terug onder de grond weg. Als iemand door de 1 van de trollen wordt getikt, verandert die persoon in een standbeeld. Dat houdt in dat je niet kan bewegen, maar nog wel kan roepen om hulp. Deze worden terug levend wanneer iemand anders hun vrij tikt. Wanneer je vrij getikt wordt, moet je wel teruggaan naar het Vikingkamp. De trollen kunnen uitgeschakeld worden met de hulp van de goedaardige elfen (2 leiding). Deze zitten diep verscholen in het bos en hebben magische krachten waarmee ze de trollen kunnen verlammen. Elke keer als er vier toekomstige Vikingen verzamelen bij een elf kan deze een deel van haar kracht afstaan aan deze vier. Zij krijgen dan een deel van een puzzel, wanneer er voldoende puzzelstukken

zijn verzameld en de puzzel is opgelost, zal er een woord opstaan. Als je getikt wordt door een trol en je zegt het woord dan is deze trol voor 3 minuten verlamd. Na deze 3 minuten is zijn de trollen immuun voor dit woord geworden. De elfen geven verschillende puzzels dus het puzzelstuk van de ene elf zal nooit corresponderen met puzzelstukken van de andere elf. Wanneer een elf al zijn puzzelstukken van een puzzel heeft gegeven, worden de puzzelstukken van een volgende puzzel gegeven. Wanneer ze hebben bewezen dat ze Vikingwaardig zijn krijgen ze ook hun enige echte Vikingoutfit of gewoon hun kampt-shirt.

### !!!Belangrijk:

- De trollen kennen de woorden die hun verlammen vanbuiten.
- De leden moeten na de uitleg van het spel alles zeer goed snappen, een bondige uitleg is dus noodzakelijk!
- Aanpassingen aan het spel mogelijk, naar gelang het aantal welpen dat meegaan, hoe snel het vooruitgaat etc.
- De leden moeten dus samenwerken om aan te tonen dat ze Vikingwaardig zijn, als hint wordt meegegeven om de puzzelstukken te verzamelen in hun kamp per elf.
- Eventueel wordt als tip ook nog meegegeven om in hun kamp op te schrijven welke woorden al bij welke trol is gebruikt.

## 6.3 Namiddag 2: Schild maken

Geen Viking zonder schild. Nu ze hebben bewezen dat ze echte Vikingen zijn, is het dus tijd om schilden te maken. Concreet gaan we dit doen aan de hand van een knutselactiviteit. Vikingen hadden vooral ronde schilden in allerlei kleuren. De leden krijgen een rond stuk karton dat ze mogen beschilderen, beplakken met glitter, ... naar eigen zin. Uiteraard worden hiervoor niet de mooie kampt-shirt aangedaan, maar kleren waar wat verf op mag. Aan het stuk karton zal (vooraf) ook al een handvat aan zijn gemaakt met touw.

Voorbeeld van een Vikingschild



## 6.4 Avondspel: potspel aan het kampvuur

De eerste volledige dag afsluiten doen we met het potspel rond het kampvuur. Het potspel gaat als volgt: iedereen krijgt 1 stuk papier en zoekt 1 partner (eventueel groepje van 3 indien oneven aantal). Op dit papier wordt een zelf gekozen woord geschreven. Al deze papiertjes worden verzameld in 1 pot.

Nadien volgen er drie rondes, in de eerste ronde wordt er om de beurt door (afwisselend) iemand van elk duo een papiertje getrokken. De trekker moet dan binnen de minuut het woord uitleggen aan zijn compagnon die dan in diezelfde minuut het woord moet raden. Uiteraard mag het woord zelf niet gebruikt worden, of delen van het woord. Indien juist geraden, mag de trekker nog een kaartje trekken als er nog tijd is enz. Wanneer de tijd op is, wordt het niet geraden kaartje terug in de pot gestoken.

De juist geraden woorden worden bijgehouden door het duo en zijn 1 punt waard. Nadien gaat de pot door naar het volgende duo, enzovoort.

Wanneer alle kaartjes uit de pot zijn, begint het duo na het duo dat het laatste woord heeft geraden, met ronde 2. Alle kaartjes worden opnieuw in de pot gestoken. Ronde 2 is volledig equivalent met ronde 1 alleen wordt het woord nu niet uitgelegd, maar uitgebeeld (zonder klank).

Ronde 2 eindigt zoals ronde 1, daarna komt de laatste ronde die weer volledig equivalent is met ronde 1 en 2, alleen wordt het woord nu beschreven door één enkel ander woord.

Na ronde 3 worden de punten van alle rondes samen opgeteld en het duo met de meeste punten over de drie rondes, is de winnaar.

## 6.5 Materiaal

Voormiddag:

- Map
- Kaartjes met boten
- Touw
- 2 stoelen
- Doek
- Dobbelstenen

Namiddag 1:

- Vikinghoorn
- Puzzelstukken

Namiddag 2:

- Verf
- Voldoende verfborstels
- Ronde stukken karton met handvat aan

## 7 Donderdag 5 juli

### 7.1 Voormiddag: één tegen allen

De leden hebben gisteren al bewezen dat ze klaar zijn voor de Vikingstrijd. De nodige voorbereidingen om het ruime sop (de open zee) te nemen gebeurt dan ook deze voormiddag.

De Vikingstrijders moeten gans de dag op hun hoede zijn voor tips die handig kunnen zijn tijdens de namiddagactiviteit. Zij geven de strijders misschien wel een duwtje in de rug bij het zeilen naar ons 'beloofde land'.

Er zal tijdens het spel ook 10 liedjes op repeat afgespeeld worden. Deze worden ook gebruikt in de pisquiz.

Wanneer enkele mensen té veel doen waardoor het spel snel ten einde loopt geven we ze een 'handicap': vastbinden aan iemand anders, blinddoek, handen aan elkaar, ...

#### **Opdrachten voor één tegen allen:**

- Minstens 200 waterballonnen vullen
- De waterballonnen sorteren op kleur
- Stuk zeep op zepen
- Morse ontcijferen: "Helm zonder horens"
  - o Morse wordt random op het terrein opgehangen
- Twee ballonnen gedurende het hele spel van de grond houden
  - o Wanneer de leden slim genoeg zijn vragen ze een touw om de ballonnen op te hangen
- Mix van ingrediënten proeven en raden wat er in zit
- Vlot sjourren (miniatuur mag)
- Bepaalde hoeveelheid water opdrinken
- Som van schoenmaten leiding
- Som van leeftijd leiding
- 300 keer pompen
- Bik leegschrijven
- Wc-rol nummeren zonder het papier te breken
- Zoek 10 verschillende blaadjes
- Maak van een wit papier een rood papier
- Maak een pyramide van vijf verdiepingen
- Verzin Vikingnamen voor iedereen
- Maak een bikini voor een leiding
- Maak een klereketting
- Twee personen moeten steeds de rug tegen elkaar houden
- Levend standbeeld voor twee minuten met heel de groep
- Afbeelding van film nabootsen
- Doe 50 kledingstukken aan
- Maak een gedichtje van 10 regels over de leiders.
- Verzamel 5 lippenstiftzoenen van niet-groepsleden.
- Leg 100 knopen in een touw.
- Vul een fles met water via een lepeltje
- 200 keer touwke springen



- Kaartenhuisje van 4 verdiepingen
- 50 suikerklontjes op elkaar stapelen
- Knoop grassprietjes aan elkaar en vorm een ketting van 2 meter
- 1 iemand roept elk kwartier "kuukelekuu"
- Masseer elke begeleider een kwartier lang
- Hou gedurende het spel 2 eieren bij en zorg dat ze niet breken
- Shot 20 penalty's binnen in een goal waar een begeleider de keeper is
- Tel alle vensters aan de buitenkant van dit gebouw
- Leg knopen in een touw met mes en vork (gemakkelijker dan je denkt)

#### **Weetjes doorheen de dag:**

- Noormannen staat voor de gehele bevolkingsgroep, terwijl met de term Vikingen slechts het zeevarende deel van die groep wordt bedoeld dat vanuit Scandinavië Europa introk om te plunderen
- Vikingen droegen geen gehoornde helmen. Zo'n helm zou het vechten voor een Viking zelfs lastiger kunnen maken. Waar dit misverstand vandaan komt is niet helemaal duidelijk. Tijdens de romantiek werd de gehoornde helm symbool voor de Vikingen, dit was gebaseerd op bronnen uit de klassieke oudheid, die dus niet klopten
- Vikingen maakten hun haren blond omdat dit een ideaalbeeld was voor hen.
- Zo veel mogelijk het getal 12 zeggen doorheen de dag. Gewoon random mag ook.

## **7.2 Namiddag 1: Waterspelletjes**

### **Emmer leegdrinken**

Het eerste namiddagspel bestaat er in om als eerste een emmer/badje water leeg te drinken met een rietje. De vier teams worden in een cirkel rond een gevulde waterfles gezet, ieders met een badje water. Met een tennisbal mag een team 1 proberen de waterfles om te gooien. Wanneer dit lukt, binnen de drie pogingen moet team 2 zo snel mogelijk lopen naar het midden van de cirkel en de fles terug rechtzetten. De persoon van team 2 moet zo snel mogelijk terug naar zijn team lopen. Terwijl iemand van team 2 loopt mag team 1 van hun badje water drinken met een rietje. Wanneer de persoon van team 2 terug over de lijn van zijn team moet team 1 stoppen met drinken.

Team 1 heeft nu even tijd om op adem te komen totdat het laatste team de tennisbal mag gooien. Dan moet iemand van team 1 lopen om de fles in het midden terug recht te zetten. Nadien moeten team 1 terug gooien en drinken. Dit blijven de spelers doen totdat een team zijn badje heeft leeggedronken.

### **Beker mikken**

De leden gaan per twee staan. Ieder krijgt een beker. Een van hen gaat op de rug liggen en houdt zijn beker op zijn buik. De tweede houdt zijn beker met water op het hoofd. Deze laatste moet proberen het water in zijn beker in de beker van de persoon onderaan te kappen.

Met de waterballonnen die in de voormiddag gemaakt zijn spelen we nu spelletjes.



## Lepelen

De leden gaan in een cirkel staan en krijgen allemaal een lepel. Op vier verschillende plekken worden er waterballonnen op een lepel gelegd. De waterballonnen moeten elkaar inhalen maar opgelet, niet laten vallen!

## De dood aan met waterballonnen

Iemand in het midden van de groep roept: 'De dood aan [naam]' en gooit een waterballon in de lucht. Iedereen loopt zo snel mogelijk weg van de waterballon in de lucht behalve de persoon die net is geroepen. Zij probeert zo snel mogelijk de ballon te vangen. Ze heeft dan drie passen waarmee ze kan proberen dichterbij te komen bij een van de spelers. Elke speler vormt dan een ring met de armen. De persoon met de waterballon probeert zijn ballon in de armen van iemand te gooien.

## 7.3 Namiddag 2: Pisquiz

De leden stappen in groepen in de Vikingboten. Door correct op vragen te antwoorden of een opdrachtje goed uit te voeren krijgt hun Vikingboot een windstoot en varen ze net iets sneller als de rest. Je probeert zo snel mogelijk aan land te komen om de verovering te kunnen starten. Wanneer je wil antwoorden loopt er 1 afgevaardigde naar voren en drinkt een bekertje leeg vooraleer het antwoord te geven. Wanneer er fout wordt geantwoord moet iedereen in je team een bekertje leegdrinken. Idem wanneer iemand naar het toilet moet.

Enkele tips of antwoorden zijn tijdens de vorige spelen gegeven.

### **Ronde 1: vragenronde VIKINGS**

1. *Hoe worden Vikingen nog genoemd?*
  - a. Noormannen
  - b. ?
  - c. ?
2. *Hoe begroeven Vikingen hun doden?*
  - a. In een graf
  - b. Op een boot die ze van een waterval lieten varen
  - c. Op een boot die ze in brand staken
3. *Welke sport oefende Vikingen in Scandinavië al uit?*
  - a. Langlaufen
  - b. Sledehonden rijden
  - c. Skiën
4. *Wat is fout aan deze afbeelding?*
  - a. De snor
  - b. Het schild
  - c. De helm
5. *Wat deden Vikingen al in hun tijd?*
  - a. De haren blond verven
  - b. Een bril gebruiken om beter te zien
  - c. Boeken lezen

### Opdracht: Pantybowling

Er worden door elk team twee spelers aangeduid. Deze spelers krijgen een panty mat een tennisbal in op hun hoofd. Ze moeten zo snel mogelijk flessen water omver krijgen door de tennisbal in de panty te gebruiken als 'bowlingbal'.

### Ronde 2: vragenronde CIJFERS

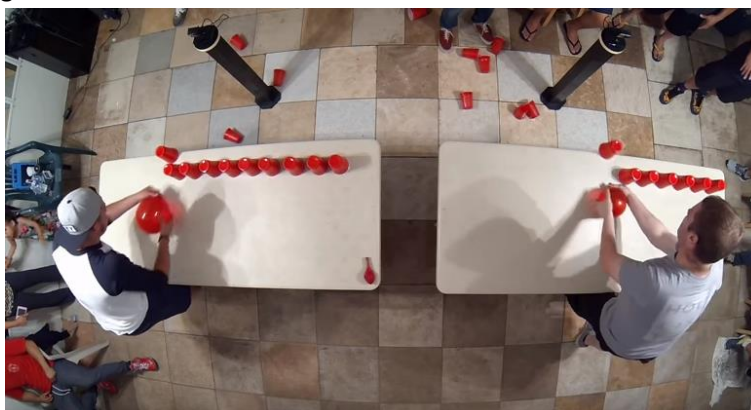
1. Wat is de som van de schoenmaten van de leiding?
  - a. ?
  - b. ?
  - c. ?
2. Wat is de som van de leeftijden van de leiding?
  - a. ?
  - b. ?
  - c. ?
3. Hoeveel blaadjes telt een wc-rol?
  - a. ?
  - b. ?
  - c. ?
4. Hoeveel ogen staan er op een dobbelsteen?
  - a. 20
  - b. 21
  - c. 22
5. Hoeveel sterren heeft de Europese vlag?
  - a. 10
  - b. 12
  - c. 22

### Opdracht

Een borstel op je hand laten balanceren en tien keer rond de borstel draaien.

### Ronde 3: Bekerronde

- Bekertje van de tafel krijgen zonder handen te gebruiken. De leden hebben een ballon tot hun beschikking.



- Er wordt voor elk team een stapel met 20 bekers voorzien. Onderaan zit een beker van een andere kleur. De teams moeten zo snel mogelijk de beker van een andere kleur terug onderaan krijgen.



- Een rechthoek van bekers zo snel mogelijk op elkaar zetten



- Een beker op een fles water flippen



- Er worden twee personen per team gekozen. Een van hen krijgt een flesje in de hand, de andere bekers. De persoon met de bekers moet ze flippen naar de persoon met het flesje. Deze laatste moet de beker proberen te vangen op het flesje.



- Om ter eerste een pyramide bekers bouwen
- Om ter eerste de pyramide bekers naar beneden schuiven en een stapel bekers vormen



#### **Ronde 4: vragenronde MUZIEK**

Gedurende het voormiddag spel hebben tien nummers op repeat gestaan. De leden moeten nu de tien nummers herkennen. Tijdens het voormiddagspel heeft de leiding enkele keren de titel en de artist van de nummers vermeld. De titel en artist van de tien nummers zullen aan de leden gegeven worden. Zij moeten de nummers herkennen en de juiste artist en titel bij het juiste nummer plakken. Deze nummers worden op voorkamp uitgekozen.

Deze ronde wordt op papier gespeeld en er wordt het aantal bekers gedronken als het aantal foute antwoorden.

#### **Ronde 5: vragenronde FILM**

Tijdens het voormiddagspel hebben de leden een afbeelding van een film moeten nabootsen. Deze films worden in de film-vragenronde gebruikt.

Er wordt een kort fragment getoond van een film. De leden schrijven op welke film ze denken dat het is. Na de vijf fragmenten wordt het antwoordenblad opgehaald en moeten ze het aantal bekers drinken als foute antwoorden dat ze hebben gegeven.

1. Frozen
2. De Leeuwenkoning

3. Moana
4. Assepoester
5. Mulan

### **Opdracht**

Het is bijna etenstijd op de Vikingboten. De strijders zijn niet zo'n fan van droog voedsel en maken dus hun eigen cocktailsaus.

Twee leden uit elk team komen naar voren. Een iemand moet op de grond gaan liggen met een blote buik. In hun navel wordt mayonaise en ketchup gespoten. De tweede persoon moet met zijn neus hiervan cocktailsaus maken. Na een halve minuut wordt er door de leiding beslist wie de beste cocktailsaus heeft gemaakt.

## 7.4 Avondactiviteit: sluipspel

Ergens op het terrein worden er VEEEEEL kaarsjes gezet. De leden moeten proberen al de kaarsjes uit te krijgen. Dit doen ze door water in hun mond te nemen en naar de plaats met de kaarsjes te sluipen. De leiding zit op die plaats en moeten de welpen herkennen. Wanneer hun naam wordt gezegd, moeten ze terug gaan naar het kamp waar het water staat. De leden kunnen het voor de leiding wat moeilijker maken door elke kleeur van kleren te verwisselen met elkaar.

## 7.5 Materiaal

### Voormiddag

- Blad met opdrachten op
- Papier met morseletters op
- Water
- Waterballonnen
- Badjes
- Zeep
- Papier
- Plakband
- Stift
- Touw
- Mix van ingrediënten
- Balken
- Sjortouw
- Satéstokken
- Dun touw
- Kan
- Pennen
- Wc-rol
- Rode pen of stift
- Afbeeldingen van films
- Muziek
- Luidspreker
- Lippenstift
- Speelkaarten



- 50 suikerklontjes
- Klok
- Lepel
- 2 eieren
- Voetbal
- Mes en vork
- Lege fles water
- Springtouw

#### Namiddag 1

- Water
- Bekers
- Gevulde waterballonnen
- Rietjes
- Badjes of emmers
- Fles water
- Tennisbal
- Lepels

#### Namiddag 2

- Papier
- Pennen
- Panty's
- Tennisballen
- Gevulde flessen water
- VEEL (plastieken) bekers
- Muziek
- Luidspreker
- Beamer
- Computer met filmfragmenten
- Mayonaise
- Ketchup

#### Avond

- Kannen water
- Kaarsjes
- Aanstekers
- Zaklampen voor de leiding

## 8 Vrijdag 6 juli

### 8.1 Voormiddag

Vikings zijn niet altijd even proper en hygiënisch. Omdat wij nu echte Vikings worden gaan wij dat vandaag ook niet zijn! Maar je kan er voor zorgen dat je andere nog viezer mag maken om te beslissen wie dit mag en wie niet gaan we nu een laddercompetitie houden. Wie in de top 3 zit zal in het namiddagspel extra voordelen krijgen.

#### Speluitleg

De leden worden verdeeld in groepjes van twee. De namen worden per groepje op één kaartje geschreven. Wij zorgen voor een muur waar we alle kaartjes onder mekaar kunnen hangen. Dit moet de ladder voorstellen. Om te bepalen wie op welke plaats komt te staan bij het begin van het spel laten we telkens een onschuldig hand een kaartje trekken, we beginnen bovenaan. De duo's bepalen nu welk duo ze gaan uitdagen. Bv: groepje A zegt tegen groep B dat ze hen uitdagen. Ze gaan samen naar de leiding en deze zorgen voor een opdracht tussen de twee duo's. De leiding zal verspreid zitten op het terrein. Het duo dat wint komt op de hoogste plaats te staan. je mag enkel een groep uitdagen dat maximum 2 kaartjes boven of onder je hangen. Dus, neem nu dat groep A op de 5de plaats stond en groep B op de 3de. Wanneer groep A wint, komt die op de 3de plaats te staan en groep B op de 5de. Wanneer groep B zou gewonnen hebben, blijven ze gewoon staan. Zo moeten de groepjes tegen elkaar strijden om op te hoogste plaats terecht te komen.

#### Uitdagingen (wordt nog verder aangevuld op voorkamp) :

- Maak de langste klerenketting
- Om ter langste op 1 been staan
- Duimworstelen
- Hanengevecht/krokodillengevecht
- Om ter hoogste/laagste met een boek kaarten
- Om ter hoogste kaartenhuisje maken
- Om ter snelste een tennisbal zoeken
- Gooi een tennisbal om ter verste
- Om ter langste 'O' zeggen
- Om ter snelste 10 keer haasje over
- 1 persoon zet de vinger op de grond de ander moet rond de vinger lopen. Om ter snelste 10 keer voltooien
- Om ter eerste een krijtje op krijten.
- Om ter eerste 2 bekers water opdrinken.
- hanengevecht maar geblinddoekt.
- Om ter langst niet ademen, je legt je hand om de buik van de andere.
- Om ter eerste een WC rol nummeren.
- Om ter snelste 10 koprollen doen.
- ...



## 8.2 Namiddag 1 + 2: Vetzakkendag

Nu beginnen we aan het echte werk, trek allemaal kleren aan die vuil mogen worden. De drie groepjes die in de top drie staan krijgen tijdens het spel jullie voordelen uitgelegd.

### Spelletjes

#### **Snoep zoeken**

Er wordt een bad met water klaargezet. De leden steken hun hoofd erin, dan lopen ze naar het volgende badje waar bloem in zit. Er zitten ook snoepjes in verstopt. De welpen zoeken de snoepjes.

#### **Glijden op een zeil vol bruine zeep**

We leggen een zeil en daarop bruine zeep: de leden duwen elkaar af het zeil tot er nog 1 iemand over blijft. Erna vrij glijden!

#### **Wortelvoetbal**

We spelen gewoon voetbal maar ondertussen mag je wortelrasp op elkaar spuwen. Geen wortels in het gezicht, niet tuffen zonder wortel.

#### **Waterballonnengevecht**

We zetten tafels en enkele banken op hun zijkant als hindernissen om achter te schuilen! Als je geraakt bent, moet je aan de kant gaan zitten. We spelen door tot er nog maar 1 persoon overblijft.

#### **Geef het door**

Geblinddoekt elkaar een lepel appelmoes/choco/yoghurt/... voeren.

#### **Verstop het ei**

We verstoppen een ei zo goed mogelijk in onze kleren. Je moet proberen andermans ei kapot te krijgen voor het jouwe kapot is! Is jouw ei kapot? Dan ben je eraan en moet je even aan de kant gaan zitten. We spelen verder tot er nog maar 1 persoon overblijft.

#### **Zwoele Lisa (Zwoele Viking)**

Maar in plaats van iemand op te heffen, geef je ze een kus met een chocomond. Uiteraard moet je eerst geblinddoekt elkaars lippen te vol choco smeren.

#### **Dikke Berta (Dikke Viking)**

Maar dan ingezeept met bruine zeep.

#### **Neus schilderen**

We schilderen een landschap met onze neus.

#### **Tikkertje met verf**

Drie tikkers beginnen. Ze moeten proberen van de anderen met hun kleur verf een streep te geven. Als die een streep hebben, krijgen ze ook een klots verf in hun handen en moeten ze meer mensen van hun kleur maken. De meeste kleur wint op het einde!

### **Moddercatch**

We worstelen in de modder en proberen andere uit te schakelen. Als je geraakt bent moet je aan de kant gaan zitten. We spelen verder tot er een winnaar overblijft.

### **Ontrouwe Viking in de modder/verf**

De helft van de ploeg gaat op de grond liggen in de modder/verf (in een cirkel, op de buik en met de gezichten naar elkaar). Op bijna iedere persoon gaat iemand anders liggen. Er moet 1 persoon (of meer, afhankelijk van de grootte van de groep, en of het aantal even of oneven is) alleen liggen. Deze moet naar iemand die vanonder ligt knipogen en die persoon moet dan weg zien te raken en op de persoon die naar jou geknipoogd heeft gaat liggen, de persoon die erop ligt moet dit natuurlijk verhinderen!

### **Vier vakkenspel met bruine zeep**

Met twee touwen wordt er een groot kruis op de grond gelegd, zodanig dat men vier vakken heeft. De vakken worden genummerd in wijzerzin. Alle spelers stellen zich op in het eerste vak, maar eerst worden ze nog ingesmeerd met bruine zeep en wat water. Vanaf het startsignaal moet iedereen voor zich proberen al de anderen naar het tweede vak te duwen, trekken, sleuren, ... terwijl men zelf in het eerste vak probeert te blijven. Eens men in het tweede vak is, mag men niet terug naar het eerste, maar gaat het spel daar verder en moet men proberen de rest in het derde vak te krijgen, en van daar naar het vierde. Natuurlijk mag men ook mensen die in een hoger vak staan, proberen over de streep te trekken. Maar eens men zelf over de streep is, mag men niet meer terug. De volgorde dient wel gerespecteerd te worden: je mag niemand van het eerste direct in het vierde vak duwen, bijvoorbeeld.

Het spel eindigt wanneer iedereen in het vierde vak staat, behalve de drie personen die in het eerste, tweede en derde vak staan. Dit zijn dan de uiteindelijke winnaars.

### **Vieruurtje**

#### **Appel met choco opeten zonder handen**

Een appel aan een touw proberen op te hangen. De ploeg die het snelste allemaal hun appel op heeft gegeten is het winnende team.

Één iemand van de leden krijgt een peer in plaats van een appel, aangezien hij geen appel mag eten. Deze peer wordt ook met zijn eigen choco besmeert, doordat hij ook geen geraffineerde suiker mag.

## **8.3 Avondactiviteit**

### **Avondeten:**

Tijdens het avondeten moeten ze hun eten opeten zonder handen. Dit doen we buiten zodat het binnen niet te vuil wordt.

### **Wasmomentje:**

Na al die smerige spelletjes is het wel dringend tijd om ons eventjes te wassen. De eerstejaars zorgen ervoor dat ze als eerste klaar zijn zodat ze het nodige nog kunnen voorbereiden voor hun belofte.

**Belofte:**

Bij de belofte moeten de eerstejaars welpen iets beloven naar de scouts toe. Iets waar ze zelf belang aan hechten en vinden dat ze nog kunnen verbeteren. Bv. Ik zal altijd naar de leiding luisteren. Ik beloof altijd op te letten bij een sjoervergadering zodat ik heel goed kan sjoeren ... Het is de bedoeling dat de leiding de leden helpt bij het zoeken naar een juiste keuze van belofte. Als ze een keuze hebben gemaakt moeten ze dit op een papiertje opschrijven en mogen ze dit één voor één op een soort van ceremonieel moment luid op voorlezen. Er wordt duidelijk gemaakt dat dit een ernstig moment is en dat ze dit volwassen en serieus moeten doen en dus ook respect voor elkaar moeten hebben. Nadien wordt hun belofte op hun das of op hun kamp T-shirt geschreven (in het klein), als aandenken aan hun belofte.

**Bezinningsmomentje:**

Na deze korte ceremonie krijgen de leden 1 kaartje waar ze een spel mogen opschrijven dat ze nog heel graag willen spelen. Deze worden door de leiding verzameld en achteraf bekeken. Daarna mag iedereen om de beurt zeggen wat ze al leuk vonden aan het kamp en wat ze minder leuk vonden. Als hetgeen wat ze minder leuk vonden nog verholpen kan worden, zullen we dat proberen te verhelpen.

## 8.4 Materiaal

**Voormiddag**

- Vuile kleren
- Papier (namen)
- Stift of pen
- Plakband
- Krijtjes
- Boeken kaarten
- Tennisballen
- Kan met water
- Bekers
- Blinddoeken
- WC rol

**Namiddag**

- Bloem
- Water
- Badjes
- Eieren
- Verf
- Snoepjes
- Koord
- Zeil
- Wortels
- Choco
- Bruine zeep
- Waterballonnen

**Vieruurtje**

- Appels
- Choco
- Touw

#### Avond

- Wasgerief
- Kampvuur
- Pennen
- Papier
- Scoutsdassen
- Alcoholstiften

## 9 Zaterdag 7 juli

### 9.1 Voormiddag: Parachutespelletjes

Om een goede Viking te zijn, moet je natuurlijk ook samen kunnen werken en op elkaar kunnen vertrouwen. Anders gaat het veroveren en het varen niet vlot gaan. Daarom doen we vandaag aan teambuilding!

Voor parachutespelletjes, moet je heel goed samenwerken om ze te laten slagen. De perfecte manier om dus aan teambuilding te doen. Daarnaast leren ze spelen met een zijl en lucht, wat voor Vikingen natuurlijk ook heel belangrijk is om in de juiste richting te kunnen varen.

#### **Berg maken**

Iedereen kruipt onder de parachute op één persoon na. Deze kan:

- Buiten blijven en de berg beklimmen.
- Binnen gaan en de bergen van dichtbij gaan bekijken.

#### **Paddenstoel**

Zwaai de parachute enkele malen omhoog en omlaag. Los hem op het hoogste punt. Loop met z'n allen naar het midden. De groep vormt zo de stam en de zwevende parachute de hoed van de paddenstoel. Een andere keer zullen we de parachute loslaten in plaat van naar het midden te lopen.

#### **Plafond**

Hou de parachute zo hoog en gespannen mogelijk boven het hoofd. Zo vorm je het plafond. Je kan eventueel proberen de parachute los te laten en hem toch in de lucht te houden. Terwijl je hem omhoog brengt, zet je best al een paar stappen voorwaarts.

#### **Zee**

Verschillende zaken die verband houden met de zee worden gesimuleerd:

- Verschillende windsnelheden: zachter of harder schudden met de parachute
- Proberen om een boodschap door te geven onder het lawaai
- Over het water lopen
- Eronder liggen met het water over jou
- Bal omhoog werpen op de golven

#### **De Kwal**

Enkele kinderen (of leiding) doet te samen de parachute omhoog en omlaag bewegen. De kinderen proberen om onder de parachute door te lopen. Wie opgegeten wordt is er aan.

#### **Jaws**

Iedereen zit met zijn benen onder de parachute. We zijn aan het pootje baden in de zee. Om de golven na te bootsen moet iedereen de parachute een beetje op en neer bewegen. Eén persoon wordt aangeduid als haai en die gaat onder de parachute. Omdat er veel 'golven' zijn, kun je de haai moeilijk zien bewegen. Als de haai iemand gebeten heeft (tikje op de benen), dan laat het slachtoffer een kreet en gaat ook onder de parachute. Het spel stopt als er niet genoeg pootjesbaders zijn. De haai kan vanonder de parachute komen als hij iemand gebeten heeft.

### **Kat en muis**

Één kind is de kat, een ander is de muis. De rest staat rond de parachute verspreid en houdt hem goed vast. Het midden van de parachute mag de grond raken. De "muis" gaat onder de parachute en de "kat" loopt (zonder schoenen) bovenop de parachute. De "kat" probeert de "muis" te vangen. De muis mag lopen waar ze wil zolang ze maar onder de parachute blijft. Als de kat de muis heeft gevangen, worden er nieuwe spelers gekozen.

### **Parachute Ball**

De kinderen worden in twee ploegjes verdeeld. De ene ploeg zijn de verdedigers en de andere zijn de aanvallers. Beide ploegen staan verdeeld rond de parachute. De aanvallers proberen om de bal door de opening in het midden te krijgen. De verdedigers moeten dit verhinderen. Het enige dat ze mogen doen is de parachute omhoog en omlaag bewegen. Na een punt worden de rollen omgewisseld. De tijd wordt bijgehouden en zo kan men bepalen wie er gewonnen heeft.

### **Parachute Ball #2**

Dit keer is het de bedoeling om de bal langs de rand van de parachute te laten rollen. Dit kan door de parachute een spiraalvormige golfbeweging te laten maken. Om dit effect te bekomen, rolt iemand de bal op de parachute. Als de bal naar jou komt moet je zakken met de parachute. Eenmaal de bal gepasseerd is, kom je terug omhoog.

### **Parachute Ball #3**

Nu spelen we met meerdere ballen. Er worden twee of meer teams gevormd die elk één bal (of meerdere ballen) krijgen toegewezen. Een team staat deze maal allemaal naast elkaar. De bedoeling is dat jullie bal(len) aan de kant van een ander team van de parachute gaan. Ook mogen jullie geen ballen van andere teams doorlaten aan jullie kant.

### **Wave**

Eén persoon steekt zijn handen omhoog. Daarna de persoon links van hem en zo verder.

### **Parachute Loop**

Enkele kinderen lopen over de parachute (zonder schoenen). De andere beelden nog steeds de zee uit (met golven dus) en kijken wie er lang op het water kan blijven lopen zonder te vallen.

## **9.2 Namiddag 1 en 2: Grijs wolf voor de derdejaars**

Daarnaast zijn er natuurlijk ook aanvoerders nodig. Dit zijn dan de derdejaars, maar die moeten dit natuurlijk wel eerst verdienen door hun grijze wolf te halen. Na vandaag zullen ze dan genoeg Viking waardig zijn om mee te kunnen met de grote binken.

### **Vuur maken**

Leiding maakt een vuur en de welpen helpen gezamenlijk.

### **Sjorren**

Elk lid sjort twee 1 meterbalken aan elkaar.

### **Ei bakken**

Het eigeel mag niet gebroken zijn.

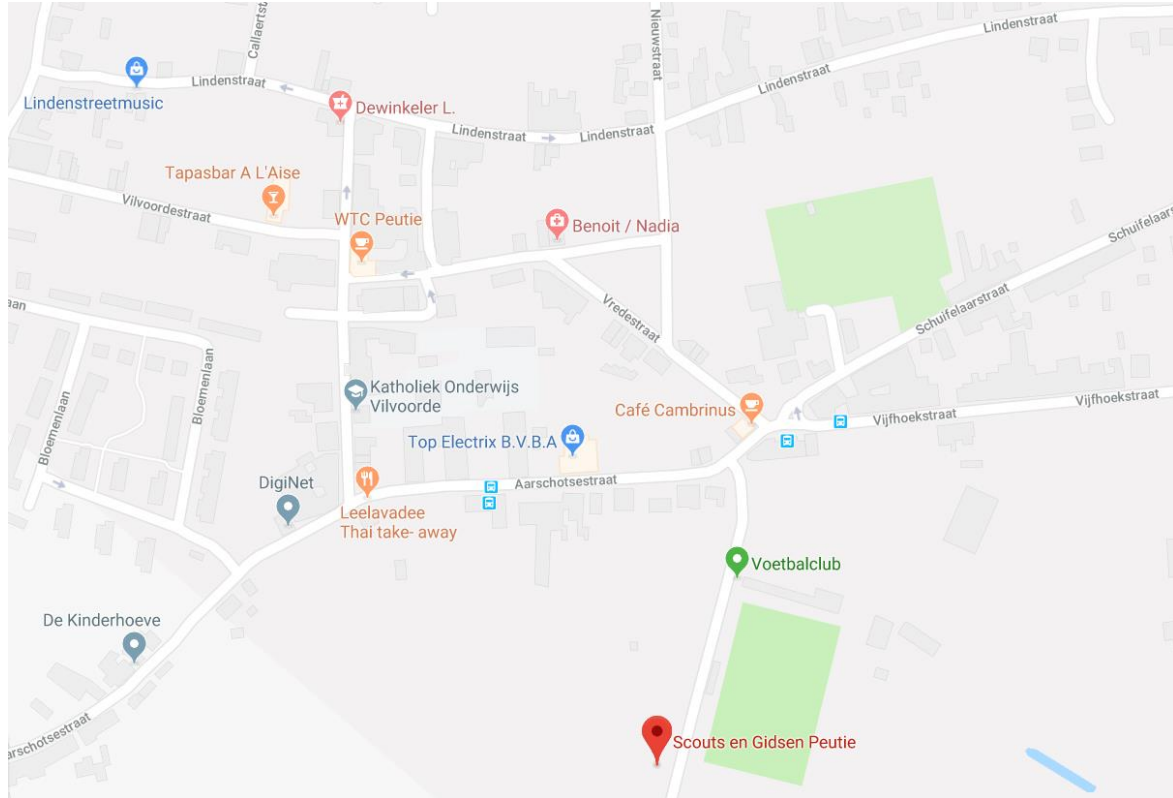
## Telefoonnummer opzoeken

Ze krijgen een telefoonboek en krijgen een adres + naam.

## “Dropping”

Ze krijgen een kaart en moeten wandelen naar een bepaalde locatie die op voorkamp wordt beslist en terug. Eén van de leiders wandelt mee.

Omgeving kamplokaal:



## 9.3 Namiddag 1 en 2: Teambuilding voor de eerste en tweedejaars

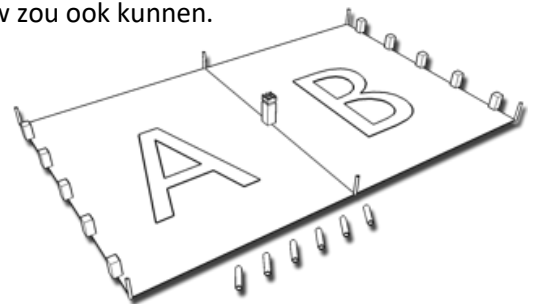
Hieronder staan er een aantal teambuilding spelletjes opgesteld en op voorkamp bespreken we welke spelletjes we eventueel nog kunnen spelen.

### Kubbs

Kubbs is een spel voor buiten en wordt gespeeld op een vlak speelveld van vijf bij acht meter. Er wordt bijna altijd op gras gespeeld maar gravel, beton of sneeuw zou ook kunnen.

Kubbs bestaat uit verschillende houten stukken:

- 1 koning van  $9 \times 9 \times 30$  cm
- 10 kubbs van  $7 \times 7 \times 15$  cm
- 6 werpstokken, doorsnede 4,4 cm, 30 cm lang
- 6 markeerstokjes voor hoeken en middellijn



De stukken worden opgesteld zoals hierboven afgebeeld. De spelers worden verdeeld in twee teams en nemen plaats achter hun eigen basislijn (de lijn waarop de kubbs staan opgesteld).

De bedoeling van het spel is om met de stokken alle kubbs van het andere team om te gooien. Als team A een kubb van team B heeft omgegooid, dan werpt team B deze kubb eerst op de helft van team A. Deze kubb is nu een kubb van team A geworden en team B moet nu eerst proberen ook deze kubb om te gooien. Lukt dit niet, dan mag team A oplopen tot deze kubb en vandaar weer proberen de andere kubbs van team B om te gooien.

Uiteindelijk wint het team dat de koning omgooit.

### **Vuur/ Koningsbal**

Bij de vuurmensen is hiërarchie zeer belangrijk, soms was er dan ook sprake van 2 vuurstuurders die koning over het vuurkamp wouden zijn. Daarom werd er een speciaal spel ontworpen om de beste vuurspelers te onderscheiden. Aan de hand van een (vuur)bal konden ze de tegenstanders uitschakelen en werd het sterkste team achterhaald en de koning beslist.

Simpele uitleg:

Er staan twee ploegen waarvan elk een koning aan de andere kant staat. De bal vertrekt van één ploeg. De bedoeling is om het hele vak leeg te krijgen. Als er nog maar één iemand staat dan mag de koning overkomen. De koning heeft 3 levens. Als de koning er iemand aangooit mag er iemand terug van zijn ploeg naar het speelveld.

### **Battlefield**

Twee groepen, lopen van de ene naar de andere kant, kruisen elkaar en moeten personen van de andere groep proberen mee te trekken in het lopen.

### **Moordenaartje**

Één persoon krijgt, zonder dat de rest het weet, de opdracht moordenaar te zijn, een ander is detective. Je gaat het verduisterde lokaal binnen en begint rond te lopen. De moordenaar knipoogt naar iemand en die valt dan voor dood neer. De taak van de detective is uiteraard om de moordenaar op te sporen zonder zelf vermoord te worden. Het spel is beëindigd als de detective de moordenaar aanduidt of als de detective wordt vermoord.

### **10 bal**

Verdeel de leden in twee ploegen. Één van de ploegen heeft de bal. Als zij er in slaagt om de bal 10 keer onder elkaar door te gooien zonder dat die de grond raakt, hebben zij een punt. De andere ploeg probeert dit te voorkomen (door de bal te onderscheppen) en zij proberen de bal zelf onder elkaar 10 keer door te gooien.

## **9.4 Avondactiviteit: Het blinddoekspel**

Nu iedereen al goed kan samenwerken is het nu tijd om hun uiteindelijke vertrouwen in elkaar te testen, door geblinddoekt opdrachten uit te voeren. Dit doen ze allemaal met hun groep die ze voor het spel toegewezen krijgen door de leiding.



## Opdrachten

- De groepen moeten een parcours afleggen. Één iemand per groep wordt niet geblinddoekt en moet zijn groep leiden. Dit door één lange slang te vormen waarbij iedereen de schouders van diegene voor hen vastpakt.
- Elke groep krijgt een andere Vikingkreet van de leiding toegewezen. Daarna moeten de leden zich verspreiden over het hele terrein en hun blinddoek terug op doen. Wanneer het spel begint moeten de groepen elks hun kreet roepen en moeten ze naar hun eigen kreet kruipen, zodat ze uiteindelijk allemaal weer bij hun groep zijn.
- Elke groep krijgt een groot blad en potjes met verf. Het is de bedoeling dat ze hun neus in de verf stoppen en zo hun naam zo goed mogelijk proberen te schilderen op het blad. De groep wiens namen het duidelijkste geschilderd zijn wint deze opdracht.

## 9.5 Materiaal

### Voormiddag

- Parachute
- Bal

### Namiddag

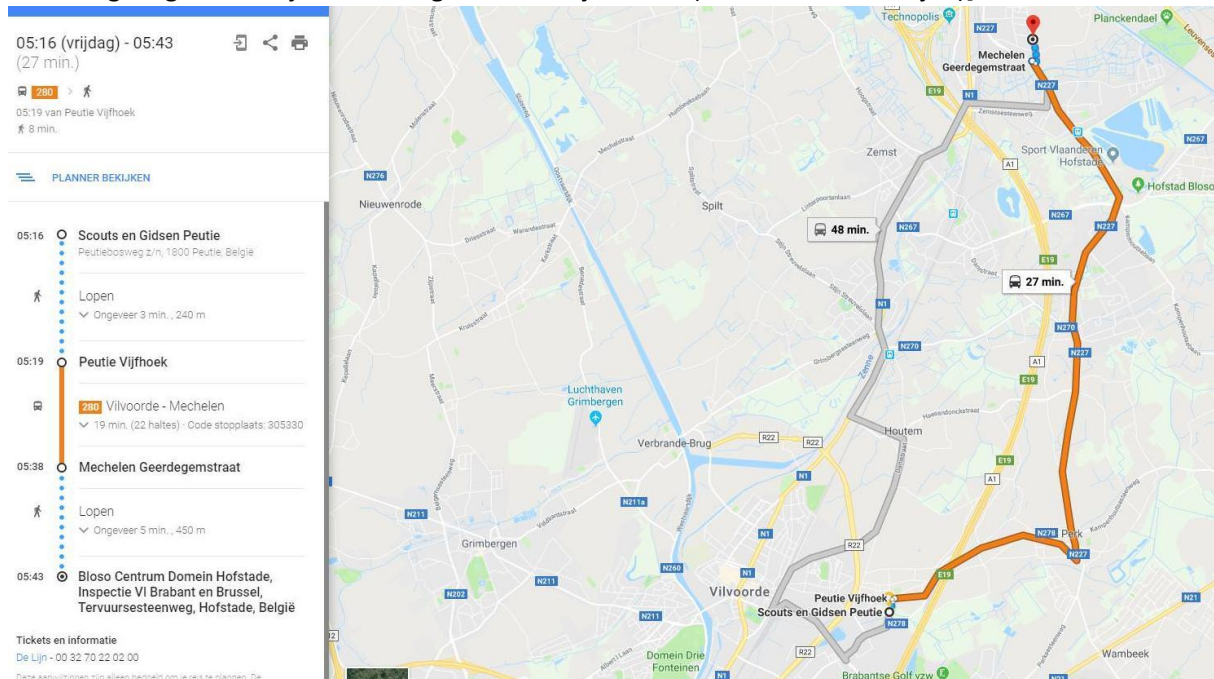
- Kegels
- Bal
- Sjorkoorden
- Sjorbalken
- Pannen
- Eieren
- Peper en zout
- Boter
- Hout
- Vuurtje
- Kaart
- Kompas

### Avond

- Grote bladen
- Potjes met verf
- Blinddoeken

## 10 Zondag 8 juli

De welpen hebben zo goed als al het mogelijke gedaan om te bewijzen dat ze échte Vikings zijn. Ze zijn in staat tot het bouwen van een stevig en snel schip, hun krijgsvaardigheid staat op punt, en zin om te veroveren en te plunderen is zeker aanwezig. Misschien is het dan toch tijd voor een welverdiende rustpauze? Vandaag vertrekken we immers op een korte uitstap naar het Bloso domein Hofstade. De welpen zullen eerst op schattenjacht gaan, waarna ze op het domein zelf opdrachten zullen moeten volbrengen om de juiste locatie van de schat te weten. Deze zal hen helpen bij het veroveren, dat de volgende dag begint. [De accurate route naar Hofstade kan nog niet bekeken worden, omdat de dienstregeling van de Lijn online nog maar tot 5 juli staat (en dus niet om 10 juli)]



Groeps prijs domein Hofstade: één euro per persoon

Voor de bus kunnen we een groepskaart aanvragen dat 1,30 euro kost per persoon per rit. Zo'n groepskaart geldt vanaf een groep van meer dan tien personen.

Wanneer we op voorhand zien dat het slecht weer gaat zijn op deze dag, dan verwisselen we deze dag met een dag dat het wel goed weer gaat zijn.

### 10.1 Voormiddag: 'schatten' tocht

De voormiddag begint met het volgende verhaal: Lang geleden, toen de Vikings op het hoogtepunt van hun macht waren, strekte hun invloed zich uit tot over het ganse continent. Overal hadden ze gebieden veroverd, en hadden ze hun eigen mannetjes staan die in hun naam het land beheersten.

Zo ook op onze eigenste kampplaats! Hier hebben de oeroude Vikings zelf nog rondgelopen, gevochten, getraind en gefeest. Deze plek was een belangrijke uitvalsbasis voor de Vikings. Van hieruit planden ze hun veroveringstochten over het hele land. Op die veroveringstochten namen ze natuurlijk ook heel wat buit mee. Omdat ze zo'n enorme hoeveelheden gouden muntstukken, sieraden en wapens moeilijk helemaal mee terug konden nemen, begroeven ze die meestal ergens in de buurt, en maakten ze schatkaarten om de precieze locatie terug te vinden. Als we goed zoeken, vinden we zo'n schatkaart misschien zelfs terug!

Ergens op het kampterrein is er dus een boodschap verborgen. Die boodschap zal een routebeschrijving zijn naar het recreatiedomein te Hofstade, een beetje volgens Google Maps (in puntjes: ga 400m in noordelijke richting op straat x, etc). De locatie van deze boodschap zullen ze te weten komen doormiddel van teamopdrachten. Vikings moesten immers goed overeenkomen om zo'n grote buit eerlijk te verdelen, dus zullen de welpen ook goed moeten samenwerken om de schatkaart te kunnen vinden.

### Opdrachten

De opdrachten moeten door alle welpen tesamen worden uitgevoerd! Er zijn hier dus geen groepjes, de hele welpengroep zal samen moeten werken om deze allemaal tot een goed einde te moeten brengen. Na elke voltooide opdracht krijgen de welpen een woord, waarmee ze de volgende zin kunnen vormen: DE SCHATKAART LIGT VERBORGEN IN X (met x=een specifieke plek op het terrein: DE BOSJES, DE SLAAPZAAL etc).

De opdrachten zijn (niet per se in deze volgorde):

- Alle welpen moeten 5 volledige minuten zwijgen! Voor de rest mogen ze doen wat ze willen, bijvoorbeeld rustig in het gras liggen of een adje trekken (niet nader genoemde derdejaars), zolang ze maar stil zijn. Als dit echt te moeilijk is wordt de tijd verkort naar 3 minuten.
- De welpen moeten op één lijn gaan staan, in volgorde van schoenmaat. Als welpen dezelfde schoenmaat hebben moeten ze in volgorde van lievelingseten gaan staan (alfabetisch, spaghetti dus vóór tequila). Er is wel een addertje onder het gras: Er mogen slechts twee welpen praten, één jongen en één meisje.
- Alle leiding moet de grond kussen voor de voeten van een welp. Dit doen ze natuurlijk niet vrijwillig. Aan hen om uit te zoeken hoe!
- Van alle welpen die er zijn, mogen er maar x aantal handen en y aantal voeten de grond raken (met x= het totale aantal welpenhanden gedeeld door 2 – 10 en y= het totale aantal welpenvoeten gedeeld door 3)
- Iedereen moet in 1 lange rij staan. Een leider fluistert de volgende zin in het oor van de eerste welp: "Alle welpen zijn lastige kleine ondankbare ettertjes die niet beseffen hoe geweldig hun leiding is". Die welp fluistert de zin door aan de volgende, enzovoort, tot we bij de laatste welp zijn aangekomen. Als de zin nog exact dezelfde is (één woord speling) is de opdracht voltooid.
- Omdat vikings zo'n strijdlustige mensen waren, hielden ze natuurlijk enorm van bijlen. De welpen moeten met hun lichamen op de grond een enorme bijl uitbeelden.



- Vikings waren heel hygiënisch! Wist je dat Engelse vrouwen vaak vikings verkozen boven hun eigen Engelse mannen, omdat deze veel properder waren? Zo bleekten ze zelfs hun haar om luizen te voorkomen, daarom was elke viking blond! De welpen moeten ervoor zorgen dat al hun tandjes mooi wit zien (gepoetst zijn dus), dat ze goed ruiken en dat hun bedjes zijn opgemaakt.

Na deze opdrachten hebben ze normaal alle woorden in hun bezit, waarmee ze de schatkaart kunnen opsporen. Op deze kaart staan, zoals hiervoor al gezegd, de benodigde stappen om bij Hofstade te geraken. Hierna is het best dat we zo snel mogelijk vertrekken naar daar. Het

middageten kan eventueel daar ook worden gegeten, om zo min mogelijk tijd te verliezen, zodat we daar veel plezier kunnen beleven!

## 10.2 Namiddag 1 en 2: uitstap

Aangekomen in Hofstade is het eerst tijd om te ETEN!!

Daarna vertellen we de welpen over een eeuwenoude vikinglegende: Er wordt verteld dat de vikings op zo'n korte tijd heel Europa konden veroveren dankzij een magisch zwaard. Het zwaard zou altijd vlijmscherp blijven, zodat er nooit een slijpsteen nodig was en dat het met het grootste gemak zelfs zo door een dikke boom kon klieven. Ook was eender wie die het zwaard in handen had automatisch onoverwinnelijk: Het zwaard was gezegend door drie belangrijke priesters, waardoor het zijn eigen leven begon te leiden wanneer zijn eigenaar in gevaar was. Zo kon het zijn meester van alle gevaar beschermen. Het zwaard werd doorgegeven van generatie op generatie, en elk leger dat dit zwaard in zijn bezit had, was onoverwinnelijk.

Ergens op het domein zou er een schatkist moeten zijn, waarin dit zwaard door zijn laatste eigenaar werd verborgen. Omdat het zwaard zich enkel laat zien aan zij die het verdienen, zullen de welpen het onderste uit de kan moeten halen om zich tegenover het zwaard te bewijzen. Ze zullen opdrachten moeten uitvoeren om hun dapperheid, intelligentie en techniek te moeten testen.

De welpen worden in vier groepen verdeeld, die in een doorschuifstelsel opdrachten zullen uitvoeren. 1 of 2 leiders staan op post bij elke opdracht. Pas wanneer alle opdrachten van die 'ronde' zijn voltooid, schuiven we door.

### Opdrachten

- In een emmer zitten enkele gaten geprikt, waardoor de emmer maar moeilijk vol kan zitten. Het is de bedoeling om de emmer te laten overlopen. De welpen mogen op eender welke manier aan water komen (kraan vh toilet, aan het strand, vragen aan mensen), maar de welp die het water bij zich heeft, mag zijn ogen niet openen. Aan de welpen om hier iets op te vinden.
- Op een afgebakend stuk grond/zand staan 15 ringen getekend (in het zand/in de grond) met een opstelling van 5-4-3-2-1. Aan de welpen om met waterballonnen in elke ring gegooid te hebben.
- Vikings werden begraven op een heel speciale manier: Hun lichaam werd op een boot geplaatst, al hun rijkdom en bezittingen werden mee op die boot gezet, waarna die in brand werd gestoken en op zee geduwd werd, zodat de viking als moedige krijger en zeevaarder in vrede kon sterven. Natuurlijk gaan wij geen boten in brand steken, maar moeten de welpen zelf een bootje (iets dat drijft) maken, en die zo goed mogelijk versieren (met de dingen die ze vinden; schelpen, bladeren, takken,...). Misschien heeft de laatste eigenaar van het zwaard geen goede begrafenis gehad, en is dit het laatste wat hij nog wil, voor hij het zwaard kan prijsgeven aan anderen?
- Om hun pure kracht te bewijzen, moeten de welpen armworstelen tegen een leider. Het is de bedoeling dat ze dit elk eerst om de beurt proberen. Als dit écht te makkelijk is (voor de leider he), kunnen ze 'valsspelen' : twee handen, twee welpen, enzovoort. De bedoeling is dat de leider pas op het einde van elke ronde écht verslagen wordt.

Nadat elke groep elke opdracht tot een goed einde heeft laten lopen, zal de locatie van de schat prijsgegeven worden! Het zwaard kan best op een vrij afgelegen plek verstopt worden, ergens ver in de bosjes of waar weinig passage is. Hierna is er eventueel nog tijd om in de speeltuin of op het strand te spelen, vooraleer we terugkeren naar het kampterrein. Tegen het avondeten zouden we normaal terug moeten zijn, dit wil zeggen dat we TEN LAATSTE tegen 17:00 Hofstade moeten verlaten.

### 10.3 Avondactiviteit: Weerwolven

Morgen is het eindelijk zover: De veroveringstocht kan beginnen! Normaal mogen topatleten dagenlang voor hun belangrijke prestaties geen vette dingen meer eten, niet meer drinken, en moeten ze oppassen dat ze geen domme dingen doen. Gelukkig weten wij beter en trekken we ons daar niets van aan! We dansen en feesten erop los, totdat... we ontdekken dat één van onze Vikinghoofden is gedood! In de nek vinden we...bijtsproen? Zou het kunnen dat er weer een weerwolf actief is?

We gaan weerwolven op verplaatsing spelen! In plaats van het spel heel simpel en kort te houden, zoals we meestal doen als we even tijd moeten vullen, gaan we nu eens juist spelen, met alle extraatjes enzovoort erbij (én met de echte kaarten!). Dit eventueel met uitbreidingen.

- 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 betrappt wordt want dan zal ze snel door de weerwolven opgepeuzeld worden.
- De helderziende. Elke nacht mag de helderziende vragen aan de verteller om de persoonlijkheid van een van de spelers vrij te geven. Zo kan ze invloed beoefenen 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.

### 10.4 Nachtspel: Leiding ontvoerd

OOH NEE! Wat nu? We worden veroverd door andere VIKINGEN!!!

Vooraf: Ine is heel de dag onrustig, voelt precies aan dat er iets gaat gebeuren en gaat er bij de avondactiviteit ook niet bij zijn. Daarnaast gaan we ook een paar dagen op voorhand al wat schoenen, pillampen, ... nemen die we dan tijdens het nachtspel ophangen in het bos als een soort spoor.

De leden worden wakker van enkele foeriers met maskers op die op de ramen bonken. Ondertussen hangt één iemand van de foeriers een brief van de Slechte Vikingen op die de leden dan moeten gaan zoeken. In de brief staat er dan een boodschap met krantenletters geplakt. Ondertussen stormt de leiding het slaaplokaal binnen en roepen we dat Ine weg is en we haar moeten gaan zoeken. Iedereen

moet eerst op het lokaal zelf naar Ine gaan zoeken en dan vindt iemand de brief die is achtergelaten, waar in staat dat Ine ontvoerd is en we haar in het bos moeten komen halen.

De leiding begeleidt de leden doorheen het bos, om ze te beschermen. De leiding die van voor loopt hangt ondertussen breeklichtjes op zodat we de weg terug weten naar het lokaal. Onderweg komen we dan de 'verloren' voorwerpen tegen en een bloedspoor, dat gemaakt is van ketchup. Terwijl in het bos aan het zoeken zijn naar Ine, lopen de foeriers ook rond in het bos. Ze laten expres wat takken breken, nemen ze stiekem de breeklichtjes achter de leden terug weg en één iemand draagt een geluidsbox dat enge bosgeluiden maakt. Ondertussen gilt Ine soms, om het nog wat enger te maken en zodat we haar sneller willen vinden.

Uiteindelijk vinden we Ine aan een boom gebonden met (nep)wonden. We bevrijden haar en kunnen samen door het donkere bos terug naar het lokaal wandelen.

## 10.5 Materiaal

Voormiddag:

- Papier om woordjes op te schrijven
- Papier om route op te schrijven
- Basiskennis algebra

Namiddag:

- Waterballonnen
- Water om de waterballonnen mee te vullen
- Emmer met gaatjes in

Avond en nachtspel:

- Weerwolven
- Maskers
- Pillampen
- Nepbloed
- Breeklichtjes
- Voorwerpen van de leden
- Ketchup
- Materiaal om nep wonden te kunnen maken
- Pillampen
- Geluidsbox
- Touw

## 11 Maandag 9 juli

### 11.1 Voormiddag: Veroveringstocht

De grote dag, alle voorbereidingen zijn getroffen. De Vikings verkeren in topvorm. De wind staat goed, het weer is fantastisch. De goesting is er nog steeds. De tijd is de rijp. De tijd om te gaan veroveren. Nadat iedereen een stevig ontbijt heeft gehad, vertrekken de Vikings met hun schepen naar het onbekende. Na een lange vermoeiende tocht, komen ze aan op hun bestemming, West-Europa. Zullen ze er in slagen om nieuwe vruchtbare grond voor zich te winnen?

Voor ze aan hun veroveringstocht kunnen beginnen, moet er eerst een uitvalbasis worden gemaakt. Om tactische redenen worden de Vikings in twee groepen opgedeeld met elk een uitvalbasis. Een ideale uitvalbasis is uiteraard ergens in het bos. Daarom dat we ons verplaatsen naar het bos. Voor het bouwen van hun uitvalbasis wordt een week gerekend (of 20 minuten). Niet alleen zullen de 2 groepen elk een eigen kamp bouwen, ze krijgen ook een reuzegroot schild mee dat verder in het spel nog aan bod komt.

Na deze intensieve week, zijn de Vikingen klaar om te gaan veroveren. Dit gebeurt aan de hand van een spel. In het midden van het bos staat een door de West-Europese bevelhebbers gebouwd versterkte vesting. In deze vesting hangt een grote kaart van West-Europa, opgedeeld in verschillende gebieden.

Deze gebieden kunnen ingenomen worden door er een stuk klei tegen te schieten met een klakkenbuis of door met een stiftje een kruis te zetten op dat gebied. Uiteraard worden deze gebieden stevig bewaakt. Iedere Viking krijgt 1 leven mee, maar wanneer hij getikt wordt door 1 van de West-Europeanen, moet hij zijn leven gaan afgeven en een nieuw gaan halen in het kamp.

Na drie kwartier van spelen, beginnen de eerste prikkelingen te ontstaan tussen beide kampen. Beide kampen willen hun eigen weg opgaan. Vanaf nu kan er ook een leven van een ander team worden veroverd door te tikken. Daarna wordt er schaar-steen-papier gedaan, de verliezer moet zijn leven afgeven dan en een nieuw gaan halen. Elke keer als er nu een nieuw stuk land op de kaart wordt veroverd, is dat stuk land voor het team dat het veroverd heeft. De reeds veroverde stukken land worden eerlijk verdeeld.

Tussen het tweede en het eerste deel van het spel, is er een pauze om het tweede deel uit te leggen en zijn er 5 minuten voorzien om hun schild uniek te maken met graffiti. Het spel eindigt wanneer het middagpauze is. Praktisch zal er in elk kamp minstens één leiding aanwezig zijn om er op toe te zien dat alles eerlijk verloopt en iedereen actief meespeelt. De bewakers van de West-Europese vesting zijn ook leiding en hun aantal varieert van hoe gemakkelijk er stukken land worden veroverd.

### 11.2 Namiddag 1: Stratego met vlaggenroof

Het spel dat volgt na de platte rust is een vervolg op het voormiddagspel. Alle nog niet veroverde stukken land worden eerlijk verdeeld onder de groepen. Het spel dat we spelen is stratego gecombineerd met vlaggenroof. Om de eenvoud te behouden worden niet de gekende stratego-terminen gebruikt worden getallen van 1 t.e.m. 10 en een bom. Elk getal wint van alle getallen die kleiner zijn dan het getal zelf. Uitzondering hierop is dat de 10 verliest van de 1. Wanneer je iemand tikt met hetzelfde getal wordt de winnaar bepaald aan de hand van schaar-steen-papier. De bom wint van



iedereen behalve van een 2, maar mag niet zelf tikken. De winnaar krijgt altijd het kaartje van de ander, nooit de kaartjes die de verliezer voordien eventueel al veroverd had. In het midden van het bos, op de plek van de verwoeste West-Europese vesting kan je een gebied van het andere team innemen door 10 levens van een het andere team binnen te brengen. Wanneer het iemand lukt om de vlag van het andere team binnen te brengen, mag je rond 2 eigen gebieden een muur bouwen en 2 gebieden innemen. De gebieden waarrond je een muur bouwt, zijn oninneembaar geworden. Er wordt ook tijdens de uitleg gezegd dat er eventueel struikrovers kunnen opduiken. Deze (leiding) zullen een bandana dragen. Wanneer je getikt wordt door een struikrover moet je alles afgeven: eigen leven, gewonnen levens en vlag.

In elk kamp zal weer minstens 1 leiding zijn om de kaartjes uit te delen, er zal ook weer minstens 1 leiding in de (verwoeste) West-Europese burcht zijn. Praktisch worden gebieden met een muur rond ingekleurd in de kleur van het team waarvan dat gebied is. De andere gebieden worden aangeduid met een post-it in de kleur van het team dat dat gebied bezit. Zodat die makkelijk van team kunnen wisselen. Het al dan niet opduiken van 1 of meerdere struikrovers zal afhangen van hoe gelijk het opgaat tussen beide teams. Wanneer een team echt veel beter in het spel is, zullen deze door de struikrover onopgemerkt wat benadeeld worden.

### 11.3 Namiddag 2: Bonte avond voorbereiden

De welpen krijgen na het vieruurtje tijd om actjes voor te bereiden die ze nadien brengen op de bonte avond. De bedoeling is dat zeker iedereen minstens één actje voorbereid.

### 11.4 Bonte avond

De welpen hebben actjes voorbereid die ze aan het kampvuur zullen brengen. Er zullen enkele versnaperingen voorzien zijn.

### 11.5 Materiaal

Voormiddag:

- 2 grote kartonnen schilden
- Graffiti

Namiddag:

- Klei
- Klakkenbuizen
- Groot stuk karton met gebieden op aangeduid
- Bandana's
- Kaartjes met 1 t.e.m. 10 op
- Kaartje met bom op
- Post-its in 2 kleuren
- 2 vlaggen

Avond:

- Kampvuur



## 12 Dinsdag 10 juli

7.30u:	Opstaan leiding + foeriers
8.00u:	Opstaan leden
8.30u:	Ontbijt + taken
09.30u:	Laatste zaken opruimen
10.00u:	Naar huis

Wanneer er nog tijd is of als er al leden klaar zijn, dan kunnen we nog enkele spelletjes spelen.

### **Ahoi**

De helft van de groep staat in een kring en de andere helft zoekt iemand in de kring waarmee hij 'maatjes' wil zijn. Zo staan ze uiteindelijk per twee in de kring en één van de twee moet dan op de rug van de andere gaan zitten. Wanneer het fluitsignaal klinkt, moet diegene op de rug er af springen, onder de beneprijs van de andere kruipen en dan rond de cirkel lopen. Als hij dan terug bij zijn maatje aankomt, moet hij of zij terug op de rug springen en "ahoi" roepen. De laatste groep die ahoi roept valt af. Uiteindelijk blijft er dan maar één groep over en zij zijn dan de winnaars.

### **Chinese/Viking pang**

Iedereen staat in een grote cirkel. De spelleider staat in het midden en draait met zijn ogen dicht rond. Wanneer hij stopt, doet hij zijn ogen open, wijst iemand aan en roept "pang" met naam van de persoon erachter. Deze persoon gaat zo snel mogelijk gehurkt zitten. Zijn twee burens draaien een rondje van 360° en degene die het eerst terug rond is, schiet op de andere en roept "pang". Degene die dood is gaat plat op de buik liggen, terwijl de gehurkte terug rechtstaat. Dit blijven we spelen tot er maar twee mensen meer over blijven.

De laatste twee gaan op elkaar schieten op de "westerse manier". Met de ruggen tegen elkaar, tien passen zetten (iedereen telt luidop mee) en dan omdraaien en schieten.

Terwijl je schiet, vorm je met je handen een geweer.

### **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.

## 13 Algemene materiaallijst

Scouts	Aankopen	Eigen materiaal
Takkaft en kampkaft	Henna	Fotocamera
Reservekleden, slaapzak	Water	Laptop
Fluovestjes	Satéstokken	Bankkaart welpenkas
EHBO	Suikerklontjes	Fluitje
Plakband	Eieren	Kaartjes met afspraken
Touw	Plastic bekertjes	Kaartjes met Vikingprentjes
Map	Rietjes	Vikingverhaal
Stoelen	Panty's	Kaartjes met boten
Doek	Mayonaise	Vikinghoorn
Dobbelstenen	Ketchup	Puzzelstukken
Verf	Bloem	Ronde stukken karton
Verfborstels	Snoepjes met verpakking	Stukken karton in handvat
Waterballonnen	Wortels	Blad met opdrachten
Badjes	Choco	Papier met morseletters
Zeep	Bruine zeep	Afbeeldingen van films
Papier	Appels/peren	Muziek
Stiften	Peper	Luidspreker
Balken	Zout	Klok
Sjortouw	Boter	Beamer
Dun touw	Graffiti	Zaklampen
Kannen	Post-its in 2 kleuren	Weerwolven
Pennen	Breeklichtjes	Karton
WC-rollen	Materiaal voor nepwonden	Kaartjes van 1 tot en met 10
Lippenstift		Kaartjes met een bom
Speelkaarten		
Bestek		
Lege flessen water		
Springtouw		
Emmers		
Tennisballen		
Bekers		
Kaarsjes		
Aanstekers		
Krijt		
Blinddoeken		
Zeil		
Hout		
Scoutsdassen		
Alcoholstiften		
Parachute		
Kegels		
Kaart		
Kompas		
Emmer met gaatjes		
Klakkenbuizen		
Vlaggen		

## 14 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 ANNANAS en moet iedereen zich direct wegwerken.

### Pisquiz

Een leuke quiz waar je een bekertje water moet opdrukken voordat je mag antwoorden op een vraag. De quiz kan leuke opdrachtjes 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

### **Onder de spuit lopen**

Er wordt met een tuinslag/spuit in de lucht gespoten. De leden moeten proberen eronderdoor te lopen zonder dat ze voluit getroffen worden door de waterstraal.

*Materiaal:*

- Aangesloten tuinslang

### **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.

## 15 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 betrappt wordt want dan zal ze snel door de weerwolven opgepeuzeld worden.
- De helderziende. Elke nacht mag de helderziende vragen aan de verteller om de persoonlijkheid van een van de spelers vrij te geven. Zo kan ze invloed beoefenen 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

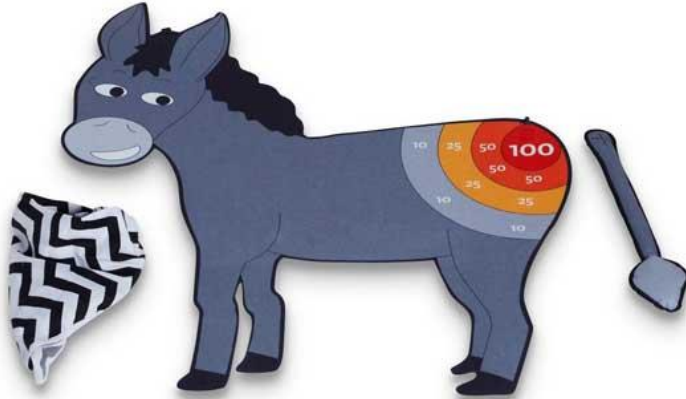
Er wordt een cirkel gevormd. De leden geven elkaar een hand. Een iemand staat in het midden. Er wordt een bericht gestuurd naar iemand verder in de cirkel. Door in elkaars hand te knippen geef je het bericht door. De persoon in het midden moet de knijpende mensen proberen te onderscheppen zodat hij uit 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 plaatst te plakken. Naar gelang waar de staart wordt geplakt krijgt de persoon een gegeven aantal punten.

Voorbeeld:



### Materiaal:

- Ezeltekening
- Staart
- Plakband
- Blinddoek

### Quiz

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

Variant: piquis

## 16 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 wordt 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 opengeknijpte 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

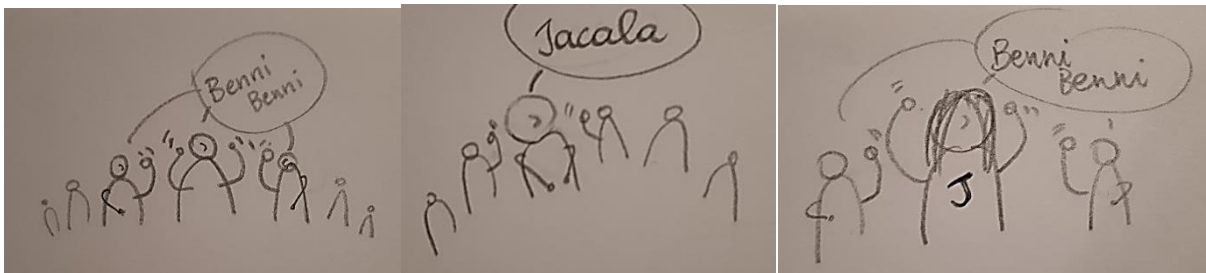
De leden vormen een lijn. Afwisselend gaan de leden op hun buik liggen of op handen en voeten. De eerste van de lijn moet zich over het liggende lid en onder het lid op handen en voeten begeven. Wanneer de leiding fluit moeten zij die plat lagen op handen en voeten gaan staan en visa versa. Dit spel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

### Materiaal:

- Een fluitje

## Benni Benni

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 'Benni Benni' doorgeven door een andere naam te zeggen.



## 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.'

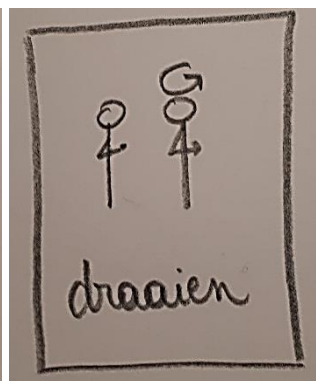
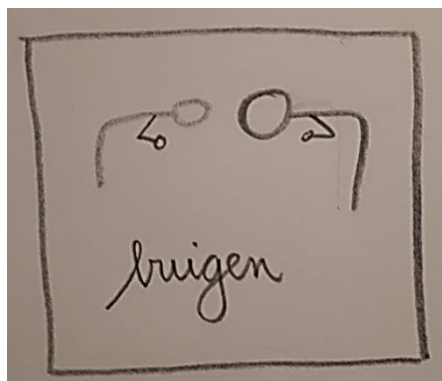
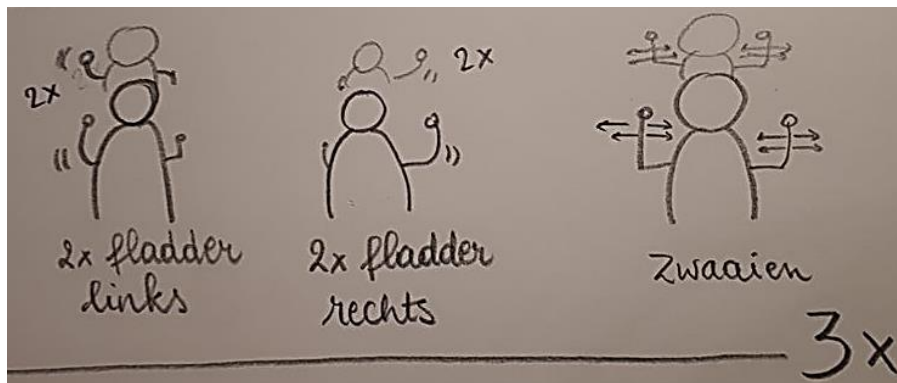
Wanneer dat dit gezongen is staat de persoon voor iemand anders in de cirkel. Vervolgens doet de persoon waar hij voorstaat mee en zingt hij:

'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:



### 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:



**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.

## 17 Nuttige adressen

### 17.1 Dokters



Dokter Van Dam Daniel  
Nieuwstraat 53, 1800 Peutie  
02 251 57 88

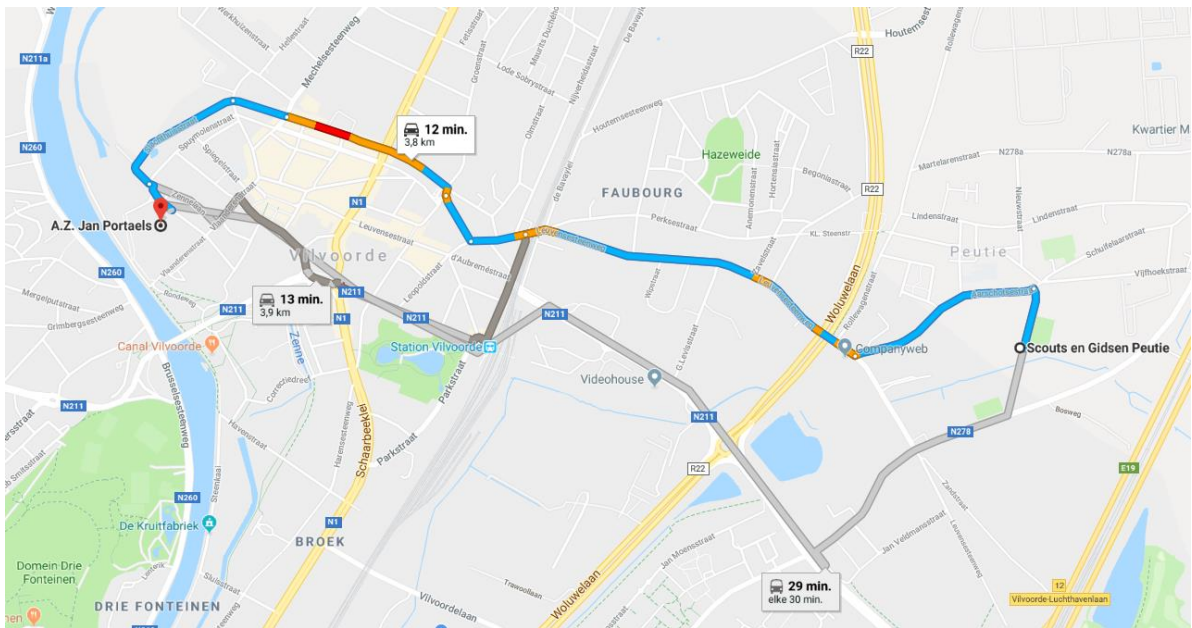
Dokter De Becker Nicole  
Martelarenstraat 118, 1800 Peutie  
02 252 18 44

### 17.2 Apotheek



Apotheek Dewinkeler L.  
Kerkstraat 69, 1800 Peutie  
02 251 12 25

## 17.3 Ziekenhuis



AZ Jan Portaels  
Gendarmeriestraat 65, 1800 Vilvoorde  
azjanportaels.be  
02 254 64 00

## 17.4 Tandarts



Tandarts Benoit Nadia  
Oudstrijdersstraat 23, 1800 Peutie  
02 252 18 98

## 17.5 Winkels



### ALDI Vilvoorde

Leuvensesteenweg 229, 1800 Vilvoorde

Openingsuren:

- Open van 8u30 tot 19u
- Zondag gesloten



### Colruyt Vilvoorde

Schaarbeeklei 57, 1800 Vilvoorde

Openingsuren:

- Open van 8u30 tot 20u
- Vrijdag open tot 21u
- Zondag gesloten



## 17.6 Bakkers



### Banketbakkerij St-antonijs

Perksestraat 142, 1800 Vilvoorde  
02 251 14 54

Openingsuren:

- Open van 6u30 tot 18u30

### Bakkerij Far West

Edgard Tinelstraat 21, 1800 Vilvoorde

Openingsuren:

- Maandag en dinsdag gesloten
- Woensdag – vrijdag open van 6u30 tot 12u30 en van 13u30 tot 18u
- Zaterdag open van 6u30 tot 17u
- Zondag open van 6u30 tot 14u

## 17.7 Slager

### Slagerij Renmans

Leuvensesteenweg 229, 1800 Vilvoorde  
02 757 62 13

Openingsuren:

- Open van 8u30 tot 19u
- Zondag gesloten



## 18 Bagagelijst

We willen vragen om alles te tekenen zodat er geen voorwerpen verloren geraken.

### Wasgerief:

- Washandjes
- Handdoeken (grote + kleine)
- Kam / borstel
- Zeep
- Shampoo
- Tandborstel, bekertje en tandpasta

### Slaapgerief:

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

### Kledij:

- Uniform: kapoenendas en gele T-shirt van onze scouts
- 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...)
- Verkleedkleren als viking

### Allerlei:

- Drinkbus
- Zakdoeken
- Eventueel strips / tijdschriften
- Zaklamp (vergeet geen batterijen)
- Muggenmelk
- Persoonlijke medicatie (afgeven aan leiding bij aankomst)
- SIS-kaart en klevertjes van de mutualiteit (afgeven bij aankomst)
- Zak voor vuile was
- Schrijfgierief (pen, papier, voorgeschreven enveloppen, postzegels)
- Kleine rugzak voor onderweg



Schoeisel:

- Sportieve schoenen
- Reserveschoenen
- Sandalen
- Regenlaarzen

Wat laten we zeker thuis:

- Waardevolle spullen (horloges, sieraden, ...)
- Gsm, MP3-spelers, gameboys en playstations...
- Geld

## 19 Menu

	<b>Dinsdag 3 juli</b>	<b>Woensdag 4 juli</b>	<b>Donderdag 5 juli</b>	<b>Vrijdag 6 juli</b>
<b>Ochtend</b>	/	Boterhammen	Boterhammen	Boterhammen
<b>Middag</b>	Lunchpakket van thuis	Boterhammen	Boterhammen	Verloren brood
<b>Vieruurtje</b>	Fruit	Koek	Fruit	Appel met choco
<b>Avond</b>	Wortelpuree met worst	Macaroni met kaas en hesp	Kip met rijst en currysaus	Spinaziepuree met vissticks

	<b>Zaterdag 7 juli</b>	<b>Zondag 8 juli</b>	<b>Maandag 9 juli</b>	<b>Dinsdag 10 juli</b>
<b>Ochtend</b>	Boterhammen	Boterhammen	Boterhammen	Boterhammen
<b>Middag</b>	Boterhammen	Boterhammen	Boterhammen	/
<b>Vieruurtje</b>	Fruit	Koek	Fruit	/
<b>Avond</b>	Spaghetti	Wraps	BBQ	/

## 20 Ledenlijst

Lidnummer	Voornaam	Achternaam	Adres	Gsm	Telefoon	Geboortedatum
2007090202001	AFRICA	SANTANDER	VENSTRAAT 45 2900 SCHOTEN BE		0475/39.53.84	02/09/2007
2007091903936	ANOUK	LAMOT	BORGEINDSTRAAT 253 2900 SCHOTEN BE		0473/63.81.79	19/09/2007
1999032905768	BENJAMIN	ANTONISSEN	TROMPETVOGELSTRAAT 111 2170 MERKSEM BE			29/03/1999
2009032302975	CHIEL	MARCK	RODEBORGSTRAAT 98 2900 SCHOTEN BE	0476/86.17.85		23/03/2009
2009120902569	ELISE	LAMOT	BORGEINDSTRAAT 253 2900 SCHOTEN BE		0473/63.81.79	09/12/2009
2009022501849	ELIZA	KOWALCRYK	HEIKANTSTRAAT 41A 2900 SCHOTEN BE			25/02/2009
2007021603492	EMMA	KONINGS	EIKENLEI 52 2900 SCHOTEN BE			16/02/2007
2007010201351	EMMA- JO	VANLANCKER	LINDENLEI 42 2900 SCHOTEN BE	0479/93.61.13		02/01/2007
2009071802102	FINN	VAN DEN EYNDE	ALICE NAHONLEI 88 2900 SCHOTEN BE			18/07/2009
2007020503163	FLORIS	DANEELS	VILLERSLEI 31 2900 SCHOTEN BE	0498/59.35.61	03/289.48.82	05/02/2007
2009022200531	GILLES	MEYEN	HEUVELS 23 2940 STABROEK BE	0468/14.25.85		22/02/2009
	INE	VANBORTEL	VUURKRUISENLAAN 36 2900 SCHOTEN BE			17/03/1999
2007082902748	JACK	DAELEMANS	HENDRIK VAN ANTWERPENSTRAAT 4 2900 SCHOTEN BE	0478/87.67.09		29/08/2007
2009110501485	JASPER	STEVENS	WILGENDAALSTRAAT 51 2900 SCHOTEN BE			05/11/2007
1998082704189	JESSICA	DE DECKKER	ADRIAAN BROUWERSTRAAT 62 2900 SCHOTEN BE			27/08/1998
2008061000703	JOSEFIEN	GIELEN	ANTON VAN DE VELDELAAN 25 2900 SCHOTEN BE		03/644.33.30	10/06/2008
2007080703944	JULIE	CALJON	ROZENLAAN 24 2900 SCHOTEN BE	0472/97.71.65		07/08/2007
2009120900406	LARS	VERLINDE	JOZEF JENNESTRAAT 23 2900 SCHOTEN BE	M: 0498/32.56.34 P: 0494/83.98.23		09/12/2009
2007111602673	LORA	MEULEMANS	KUIPERSAKKERSTRAAT 44 2900 SCHOTEN BE			16/11/2007
2009092500969	LOTTE	BELIS	HALEWIJNLAAN 9 2900 SCHOTEN BE	M: 0479/97.56.42 P: 0472/77.56.80		25/09/2009
2009041201074	LOUISE	HERMANS	RUGGEVELDLAAN 547 2100 DEURNE BE			14/04/2007
2008040805612	LIM	DIELTJENS	ROZENLAAN 24 2900 SCHOTEN BE			08/04/2008
2006082804060	MALAN	DRIESSEN	VILLERSLEI 226A 2900 SCHOTEN BE	0468/22.62.00		28/08/2006

2009090402261	MARIE	VILLEZ	JOZEF VERHAEGENSTRAAT 50 2900 SCHOTEN BE	M: 0477/76.46.93 P: 0498/88.35.47		04/09/2009
2007080900422	MARTHE	LJUNGBERG	EKSTERDREEF 7 2900 SCHOTEN BE			09/08/2007
2008042600215	MATHIJS	WOUTERS	ROSVELDSTRAAT 61 2900 SCHOTEN BE	0486/98.00.64	03/334.80.24	26/04/2008
1999010800504	MAARTEN	VANBOCKSTAELE	TILBURGBAAN 96 2960 BRECHT BE			08/01/1999
2007080602818	NINA	DILLEN	GUIDO GEZELLESTRAAT 25 2900 SCHOTEN BE	0485/31.08.36		06/08/2007
2007071402777	NICK	DE MEESTER	RUBENSSTRAAT 17 2900 SCHOTEN BE			14/07/2007
2008110800812	NOAH	VAN DEN BOSCH	BERKENLEI 10 2900 SCHOTEN BE	0498/18.49.34		08/11/2008
2008101200702	NOOR	VAN TICHELEN	ROZENLAAN 26 2900 SCHOTEN BE	0485/26.43.07		12/10/2008
2007101603627	NOOR	VINKEN	LODEWIJK WEIJTENSTRAAT 44 2900 SHTEN BE			16/10/2007
1998081903221	REBECCA	STAS	FLUITBERGSTRAAT 77 2900 SCHOTEN BE			19/08/1998
2007040801137	STEF	WILLEMS	LAAGLANDLEI 123 2900 SCHOTEN BE	0473/91.64.56		08/04/2007
2007072402495	STERRE	VAN TICHELEN	ROZENLAAN 26 2900 SCHOTEN BE	0485/26.43.07		24/07/2007
2007080203773	TOON	BLOMMARTS	DEUZELDLAAN 85 2900 SCHOTEN BE			02/08/2007
2009052501265	VINCE	DAELEMANS	HENDRIK VAN ANTWERPENSTRAAT 4 2900 SCHOTEN BE	0478/87.67.09		25/05/2009
2009070500339	WARRE	DEVRIESE	BERRELEI 48 2900 SCHOTEN BE	M: 0496/55.06.15 P: 0474/97.52.29		05/07/2009
2008101300174	XANTIJN	JANSEGERS	HAGENLEI 37 2900 SCHOTEN BE	0474/51.38.21		13/10/2008
2008102900159	YONAÏKA	VANAELST	VERBERTSTRAAT 121 2900 SCHOTEN BE			29/10/2008
2008111403448	ZAIRA	SANTANDER	VENSTRAAT 45 2900 SCHOTEN BE		0475/39.53.84	14/11/2008

## 21 Financiën

IN	Basis	Aantal	Totaal	
Kampgeld	€ 85	35	€ 2 975	
Rekening			€ 1 282	
<b>TOTAAL</b>			<b>€ 4 257</b>	
UIT	Basis	Aantal	Aantal	Totaal
Huur	€ 1500	- € 600 (kapoenen)		€ 900
Vaste kosten	€150 (schatting)			€ 150
Eten	€ 6	44	7 dagen	€ 1848
T-shirt	€ 12	35		€ 420
Uitstap	€ 3,20	40		€ 128
Benzine	€ 70			€ 70
Extra kosten	€150			€ 150
<b>TOTAAL</b>				<b>€ 3 666</b>

## 22 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 groepsmaterieel (brand en stormschade) 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

## 23 Bijlage 1: Verzekeringpapieren (ook in takraadmap)

aangifteformulier


### VERZEKERING TEGEN LICHAAMELIJKE ONGEVALLen EN BURGERLIJKE AANSPRAKELIJKHEID

**ethias**  
VERZEKERING

Terug te sturen aan: Ethias - Zetel voor Vlaanderen  
Prins-Bisschopssingel 73, 3500 Hasselt  
Tel. 011 28 21 11 - Fax 011 28 20 20

Polisnummer

[A] in te vullen door de aangever

1 IDENTITEIT VAN DE VERZEKERINGSNEMER	
scoUTS EN GIDSEN VLAANDEREN VZW	
Groepsnaam .....	
Groepsnummer <input type="text" value=""/>	
Naam en adres van de leid(st)ervan de groep	
Lidnummer <input type="text" value=""/>	
Naam <input type="text" value=""/>	Voornaam <input type="text" value=""/>
Straat <input type="text" value=""/> nr. <input type="text" value=""/> bus <input type="text" value=""/>	
Postcode <input type="text" value=""/>	Gemeente <input type="text" value=""/>
Tel. nr. <input type="text" value=""/>	
2 IDENTITEIT VAN HET SLACHTOFFER	
Lidnummer <input type="text" value=""/>	
Naam <input type="text" value=""/>	Voornaam <input type="text" value=""/>
Straat <input type="text" value=""/> nr. <input type="text" value=""/> bus <input type="text" value=""/>	
Postcode <input type="text" value=""/>	Gemeente <input type="text" value=""/>
Geboortedatum <input type="text" value=""/> - <input type="text" value=""/> - <input type="text" value=""/>	<input type="radio"/> M <input type="radio"/> V Beroep .....
Berijheid van het slachtoffer op het ogenblik van het ongeval .....	
Rekeningnummer <input type="text" value=""/>	
Indien het slachtoffer minderjarig is, naam en voornaam van de wettige vertegenwoordiger (ouder, voogd) .....	
Beroep .....	
Is er (in de toekomst) loonverlies ten gevolge van het ongeval? <input type="radio"/> Ja <input type="radio"/> Neen	
3 GEGEVENS VAN HET ONGEVAL	
• Datum <input type="text" value=""/> . <input type="text" value=""/> . <input type="text" value=""/> Dag .....	
Uur .....	
• Plaats	
<input type="radio"/> Tijdens deelname aan een activiteit van de hiervoorvermelde club	
Juiste plaats .....	
<input type="radio"/> Op weg naar of van de activiteit	
<input type="checkbox"/> Individuele <input type="checkbox"/> Groepsgewijze verplaatsing	
Juiste plaats .....	
Wat was het gebruikte vervoermiddel? .....	

Een enkel formulier per ongeval is voldoende. Een begeleidend schrijven is niet noodzakelijk.



**4 BESCHRIJVING VAN HET ONGEVAL** (oorzaken, omstandigheden en gevolgen, opgelopen verwondingen en/of schade)  
**SCHETS** (bij te voegen indien het een verkeersongeval betreft)

Blank space for drawing or description of the accident.

**5 BETROKKENHEID ANDERE PARTIJEN**

- Indien bij het ongeval een derde, niet-lid betrokken is, volledige naam en adres van deze derde  
Naam  Mevrouw - De heer (het onnodige schrappen) - gehuwde vrouw of weduwe: meisjesnaam Voornaam   
Straat  nr.  bus   
Postcode  Gemeente  Land   
Verzekeringsmaatschappij van bovenvermelde derde .....  
Polisnummer .....
- Is het ongeval te wijten aan een fout van een ander lid van Scouts en Gidsen Vlaanderen?  Ja  Neen  
Zo ja, diens naam en adres .....
- Is het ongeval te wijten aan een gebrek aan de installaties?  Ja  Neen  
Zo ja, nader te bepalen .....
- Werd er een vaststelling gedaan door een verbaliserende autoriteit?  Ja  Neen  
Welke? .....  
Eventueel nummer van proces-verbaal .....

**6 GETUIGENISSEN**

- a) Naam en adres van de getuigen van het ongeval .....
- b) Zo er geen getuige is, naam en adres van de personen die getuige waren van de toestand en de klachten van de gewonde, onmiddellijk na het ongeval .....
- c) Bij ontbreken van getuigen a) en b), wanneer en door wie heeft u kennis gekregen van het ongeval? .....

**7 TOEZICHT**

- Werd er op het ogenblik van het ongeval toezicht uitgeoefend door een leid(st)er van de groep?  Ja  Neen  
Zo ja, naam en functie van de toezichthoudende persoon .....

Opgemaakt te \_\_\_\_\_ op \_\_\_\_\_

Handtekening van de leid(st)er van de groep



## [B] bericht aan de slachtoffers van een lichamelijk ongeval

- 1) U werd slachtoffer van een ongeval waarvoor Ethias optreedt als verzekeraar. Na ontvangst van het aangifteformulier zal Ethias u het nummer van uw dossier meedelen.
- 2) Het verzekeringscontract voorziet in terugbetaling van de behandelingskosten met verwijzing naar het RIZIV-barema tot beloop van het eventuele overschot na tegemoetkoming van het ziekenfonds. Behoudens uitzondering komen slechts de in het ziekte- en invaliditeitsverzekeringsbarema voorziene prestaties in aanmerking voor vergoeding.
- 3) In toepassing van de wet moeten de geneesheren en ziekenhuizen aan de patiënten of aan hun ouders om betaling van de gewone verstrekkingen verzoeken en de getuigschriften voor verstrekte hulp, bestemd voor het ziekenfonds, afleveren.
- 4) Op vertoon van de stavingsstukken en van de afrekening van het ziekenfonds vergoedt Ethias haar tegemoetkoming op de door de rechthebbenden gewenste wijze (rekeningnummer).
- 5) Het slachtoffer (of de ouders) hebben vrijheid van keuze van arts of ziekenhuis ongeacht welke dokter of ziekenhuis de eerste verzorging heeft toegediend.

### BELANGRIJK

Gelieve hiernavolgende rubriek in te vullen of een kleeftbriefje van uw ziekenfonds aan te brengen en de hiernavolgende verklaring aangaande de medische gegevens te ondertekenen.

Naam van de titularis	_____	Voornaam	_____
Verzekeringsinstelling	_____		
Inschrijvingsnummer	_____		

**Opgelet:** de wet van 9 augustus 1963 legt iedereen de verplichting op zich bij een ziekenfonds aan te sluiten. Zo dit voor u echter niet het geval zou zijn, gelieve hierna uw beweegredenen uiteen te zetten

.....  
.....

Ethias verzamelt uw persoonsgegevens voor de evaluatie van het risico, het beheer van de verzekeringsovereenkomsten en de schadegevallen, voor het promoten van haar diensten en voor het voeren van getrouwheidsacties. Uw persoonsgegevens kunnen voor commerciële doeleinden doorgegeven worden aan de ondernemingen die deel uitmaken van de Ethias groep. U hebt het recht om uw persoonsgegevens in te kijken, om eventuele correcties te laten aanbrengen en om u gratis te verzetten tegen het gebruik ervan voor commerciële doeleinden. Verzet u zich tegen dit gebruik?.....

De gezondheidsgegevens zullen verwerkt worden voor de aanvaarding van de risico's onderschreven bij Ethias, het bepalen van

de omvang van de waarborgen en het beheer van de verzekeringsovereenkomsten en de schadegevallen. Deze gegevens zullen beheerd worden door de daartoe bij Ethias gemachtigde personen. U kan op ieder ogenblik uw toestemming tot het verwerken van deze gegevens door de hoger vermelde personen intrekken.

Elke klacht over de verzekeringsovereenkomst of over het beheer van een schadegeval kan worden gericht aan:

- Ethias – Dienst 2160 Prins-Bisschopssingel 73 3500 Hasselt fax 011 28 26 60 klachten.col@ethias.be
- Ombudsdienst Verzekeringen – de Meeûssquare 35 1000 Brussel fax 02 547 59 75 info@ombudsman.as

Opgemaakt te \_\_\_\_\_ op \_\_\_\_\_

Ik machtig Ethias mijn gezondheidsgegevens (of die van mijn kind) te verwerken

Handtekening

1) Naam van de geneesheer \_\_\_\_\_ (in drukletters a.a.b.) Voornaam \_\_\_\_\_  
 Adres .....

2) Naam van het slachtoffer \_\_\_\_\_ Voornaam \_\_\_\_\_  
 Adres .....

3) Datum van het ongeval \_\_\_\_ . \_\_\_\_ . \_\_\_\_

4) Datum en uur van het eerste geneeskundig onderzoek \_\_\_\_ . \_\_\_\_ . \_\_\_\_ \_\_\_\_ . \_\_\_\_ uur

5) Verwondingen (de aard der verwondingen en de getroffen lichaamsdelen vermelden) .....

.....

.....

.....

.....

6) Waar wordt het slachtoffer verzorgd? .....

7) Kan het slachtoffer zich verplaatsen?  Ja  Neen

8) Waarschijnlijke duur van de behandeling .....

9) Voorziet u een volledige genezing?  Ja  Neen

10) Is u van mening dat de vastgestelde verwonding het gevolg kan zijn van het in rubriek A. 4 vermelde ongeval?  Ja  Neen

11) Kan er hier sprake zijn van een vroegere toestand (gebrekkigheden, kwalen of ziekten) waardoor verwickelingen te vrezen zijn? .....

Zo ja, welke? .....

12) a. Werd er overgegaan tot een heelkundige ingreep?  Ja  Neen

Zo ja, welke? .....

In welke inrichting en door welke chirurg? .....

b. Werd er overgegaan tot een radiografisch onderzoek van diagnose en/of controle?  Ja  Neen

Door welke radioloog? .....

c. Wenst u tussenkomst van een specialist?  Ja  Neen

13) Opmerkingen .....

.....

.....

Opgemaakt te

op

Handtekening

## 24 Bijlage 2: Contract



www.scoutsengidsenpeutie.be | verhuur@scoutsengidsenpeutie.be

### Huurovereenkomst

Overeenkomst gesloten tussen vzw Vriendenkring van Scouts en Gidsen Peutie, hierna de verhuurder genoemd, en Janne Heylen (voornaam en naam), en Janne Heylen (voornaam en naam), Laarveldweg 36, 1800 Schoten (adres en telnummer), meerderjarig vertegenwoordiger van Scouts Schoten (naam vereniging), hierna huurder genoemd;

**I. De verhuurder**

1. De verhuurder stelt gedurende de periode van 01/07/2018 (datum) 10 uur tot en met 10/07/2018 (datum) 12 uur de accommodatie van jeugdlokaal Scouts en Gidsen Peutie, Peutiebosweg z/n, 1800 Peutie ter beschikking van de huurder in overeenstemming met art. 1719 tot en met art. 1721 van het Burgerlijk wetboek.

✓ Module 1	✓ Module 2
- Keuken (19m <sup>2</sup> ) - Toiletten - Lokaal (4* 35m <sup>2</sup> )	- Slaapzolder (54m <sup>2</sup> ) → bedden voor 20 personen - Douches

Omschrijving van de activiteit: Kamp jeugdbeweging

2. De verhuurder sluit een verzekering Burgerlijke Aansprakelijkheid en een verzekering Objectieve Aansprakelijkheid af voor schade van betrokkenen door hem zelf, zijn aangestelde of door de verhuurde zaak.

*JH*

JEUGDLOKAAL DEN EVERKETEL • SCOUTS EN GIDSEN PEUTIE • PEUTIE BOSWEG Z/N • 1800 PEUTIE • 0476/29 36 81 • REKNR. BE69 5230 8034 5478

2

**II. De huurder**

1. De huurder verbindt zich ertoe om:

- Het hierboven vermelde jeugdlokaal te huren voor gebruik tegen een prijs die is samengesteld uit een vast en een variabel gedeelte (inclusief btw en andere taken):

Vast	Beschrijving	Prijs
<input checked="" type="checkbox"/>	Weekdag (18u - 18u)	€100
<input type="checkbox"/>	Weekend (vrijdagavond 19u tot zondagmiddag 12u)	€220
<input checked="" type="checkbox"/>	Weekend met slaapzolder en douches (vrijdagavond 19u tot zondagmiddag 12u)	€250
<b>Variabel</b>	Verbruik	
	- Water (per verbruikte kubieke decimeter)	€5.727/m <sup>3</sup>
	- Gas	€2.08/m <sup>3</sup>
	- Elektriciteit (per verbruikte eenheid kilowattuur)	€0.244/kWh
	Vuilniszak bruin/per zak (restafval)	€1.80
	Vuilniszak blauw/per zak	€0.15

De huurder betaalt bij reservering het volledige bedrag (incl. een waarborg van €500) door overschrijving of storting op rekeningnummer BE69 5230 8034 5478 van de verhuurder, met vermelding van huur..01-10/07/2018..Scouts.Schoten. De reservering is pas geldig bij ontvangst van dit volledige bedrag en dit ten laatste 2 maanden op voorhand. Het volledige bedrag bedraagt: € 1500.1000.huur.+ 500.waarborg

*JH*

JEUGDLOKAAL DEN EVERKETEL • SCOUTS EN GIDSEN PEUTIE • PEUTIE BOSWEG Z/N • 1800 PEUTIE • 0476/29 36 81 • REKNR. BE69 5230 8034 5478

De waarborg wordt na het verblijf terugbetaald, verminderd met het effectieve verbruik van water, gas, elektriciteit, voor afval én eventuele schade. Bij het begin en einde van het verblijf nemen huurder en de verhuurverantwoordelijke samen de stand van de meters op en noteren zij deze op de aankomst- en vertrekfiche (zie bijlage).

- de afgesproken tijdstippen van vertrek en aankomst te respecteren en wanneer hij deze niet kan nakomen de verhuurder hiervan zo snel mogelijk te verwittigen;
  - als een goede huisvader gebruik te maken van de accommodatie en materieel, in overeenstemming met het huishoudelijk reglement dat als bijlage bij deze overeenkomst wordt gevoegd;
  - de accommodatie bij vertrek achter te laten in de toestand waarin ze zich bij het begin van de verblijfsperiode bevond. In overeenstemming met art. 1732 van het Burgerlijk Wetboek is de huurder aansprakelijk voor de beschadigingen of de verliezen die tijdens de huurtijd zijn ontstaan, tenzij hij kan bewijzen dat deze buiten zijn schuld zijn ontstaan.
2. De huurder verklaart kennis te genomen te hebben van het huishoudelijk reglement en ermee akkoord te gaan.

### III. Schadevergoeding

De huurder zal de schade direct of indirect door zijn leden aangebracht, in overleg met de verhuurder vergoeden.

### IV. Annulering

1. Indien de huurder de huur schriftelijk annuleert tot een termijn van 1 maand worden er €25 administratiekosten aangerekend. Minder dan 1 maand op voorhand wordt dit €25 euro administratiekosten + 1/3<sup>e</sup> van de prijs.
2. Indien de verhuurder genoodzaakt is de huur te annuleren, brengt deze de huurder daarvan zo snel mogelijk op de hoogte. Het totaal bedrag in vermindering gebracht met de annulatiekosten en wordt zo snel mogelijk teruggestort.

### V. Gegevens

Volgende documenten maken integraal deel uit van het contract:

- Huishoudelijk reglement
- Aankomst- en vertrekfiche

Opgemaakt in twee exemplaren te .....Peutie.....(plaats) op 31/10/2017 (datum)

**Namens de verhuurder**  
(handtekening)

**Namens de huurder**  
(handtekening)