

Welpen – 62^{ste} Master Van Bladel

Van 1 juli tot en met 10 juli 2022



Lana Van Linden - Leela

Elke Van Linden – Raksha

Leen Van Linden – Baloe

Ward Lievens – Mang

Kevin Lahey – Chil

Ebe Vermeiren - Kaa



Inhoudsopgave

1. Inleiding	4
2. Algemene informatie	4
1.1 Adres kamplocatie & omgeving	4
1.2 Routebeschrijving	5
1.3 Gegevens	7
1.3.1 Leiding	7
1.3.2 Foeriers	7
1.3.3 Algemene noodnummers	8
1.3.4 Kampregistratie	9
1.3.5 Verzekeringen	9
1.3.6 Bagage	10
1.3.7 Kampgeld	10
1.4 Speelzones, vuur, water & speel op veilig	10
1.4.1 Speelzones	10
1.4.2 Vuur	10
1.4.3 Water	10
1.4.4 Speel op Veilig	11
1.5 Afspraken	11
1.5.1 Afspraken leiding	11
1.5.2 Afspraken leden	11
1.5.3 Afspraken foeriers	12
1.5.4 Taken leden	12
3. Kampschema	13
1.6 Algemeen dagschema	14
4. Voorkamp 1-2/3 juli - Het Veelbelovende Voorkamp	15
5. Dag 1 - Het Bijzondere Begin	15
1.1 Namiddag 1	15
1.2 Namiddag 2	18
1.3 Avond	19
1.4 Materiaal	21
6. Dag 2 - De Mystérieuze Moord	23
1.1 Voormiddag	23
1.2 Namiddag 1	23
1.3 Namiddag 2	23
1.4 Avond	24
1.5 Materiaal	25
7. Dag 3 - Het Samenvallende Stadspel	26



1.1	Voormiddag	26
1.2	Namiddag 1	28
1.3	Namiddag 2	29
1.4	Avond	30
1.5	Materiaal	31
8.	Dag 4 - De Springende Sprinkhaan	32
1.1	Voormiddag	32
1.2	Namiddag 1	32
1.3	Namiddag 2	32
1.4	Avond	32
1.5	Materiaal	33
9.	Dag 5 - De Vuile Vetzakjes	34
1.1	Voormiddag	34
1.2	Namiddag 1	35
1.3	Namiddag 2	35
1.4	Avond	35
1.5	Materiaal	36
10.	Dag 6 - De Veelbelovende Veranderingen	37
1.1	Voormiddag	37
1.2	Namiddag 1 + 2	37
1.3	Avond	38
1.4	Materiaal	38
11.	Dag 7 - Het Bevrijdende Bosspel	40
1.1	Voormiddag	40
1.2	Namiddag 1	40
1.3	Namiddag 2	40
1.4	Avond	40
1.5	Materiaal	41
12.	Dag 8 - Het Allerbeste Afscheid	42
1.1	Voormiddag	42
1.2	Materiaal	42
13.	Nakamp 11 Juli	42
14.	Algemene materiaallijst	42
15.	Hitteprogramma	43



16.	Regenprogramma	46
17.	Extra algemene spelletjes	48
18.	Nuttige adressen	52
1.1	Apotheek	52
1.2	Ziekenhuis	52
1.3	Tandarts	52
1.4	Winkels	52
1.5	Bakker	53
1.6	Slager	53
1.7	Postkantoor	53
1.8	Huisartsen	53
1.9	Politie	54
19.	Menu	55
1.10	De menuboek	55
1.11	Allergenen	55
20.	Ledenlijst	56
21.	Financiën	57
22.	Bijlagen	58
1.1	Bijlage 1: Crisis: wat te doen	58
1.2	Bijlage 2: Contract	59
1.3	Bijlage 3: Medische fiche	59
1.4	Bijlage 4 - Quizvragen (dag 2)	64
1.5	Bijlage 5: Levende Cluedo: blad leden (Dag 2)	71
1.6	Bijlage 6: Levende Cluedo: opdrachten leiding (dag 2)	72
1.7	Bijlage 7: Puzzel (dag 3)	73
1.8	Bijlage 8: Offerte (dag 4)	74



1. Inleiding

Beste lezer van dit kampboek,

We stellen u graag ons fantastische welpenkamp voor: Suske & Wiske en de Wonderlijke Welpen. Een kamp vol avonturen waarin onze welpen samen met Suske en Wiske zullen spelen, maar ook Tante Sidonia zullen helpen en niet te vergeten Schanulleke zullen redden van de schurken die haar willen meenemen.

We leggen je hier uit hoe ons kamp eruit ziet, wat we zullen eten en niet te vergeten: wat we per kampdag zullen doen met onze Wonderlijke Welpen.

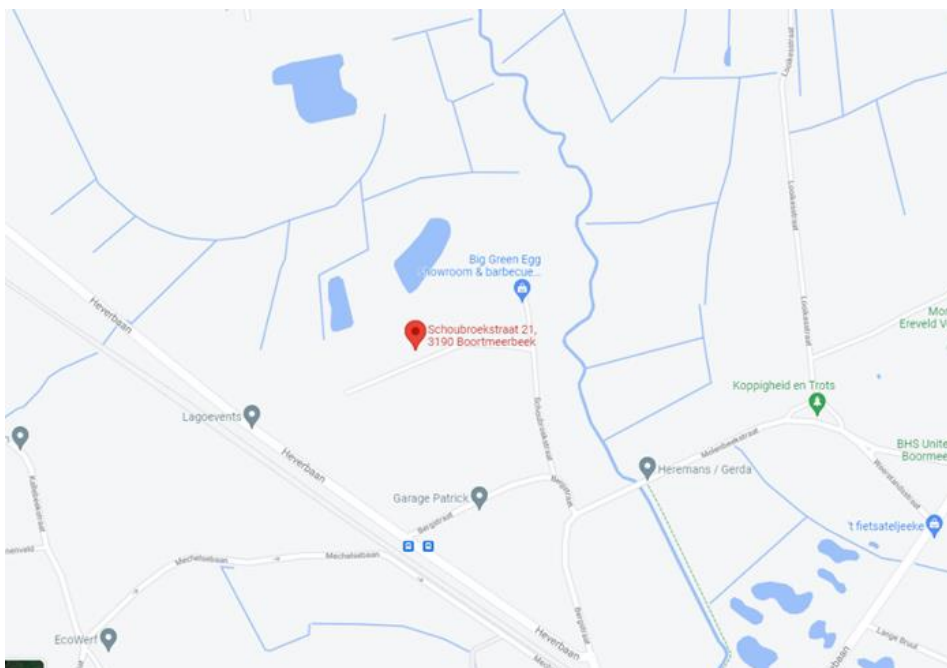
Reis mee in ons verhaal met Suske en Wiske door onze voorbereidingen te lezen in ons kampboek!

2. Algemene informatie

1.1 Adres kamplocatie & omgeving

Chiro Boortmeerbeek
Schoubroekstraat 21
3190 Boortmeerbeek

Godelieve Vanden
0472/02.52.97
0479/49.97.30
oriaclaes@hotmail.com





1.2 Routebeschrijving

Vertrek: Scouts 62^e Master Van Bladel (Lindenlei 10, 2900 Schoten)

62e Master Van Bladel - Scouts
Lindenlei 10, 2900 Schoten

Ga de Ring 1/E19 op in Antwerpen vanaf de Braamstraat en N120

- 15 min. (7,0 km)
- ↑ 1. Rijd naar het noorden op de Lindenlei, richting de Villerslei
62 m
 - ↶ 2. Sla linksaf naar de Villerslei
550 m
 - ↶ 3. Sla linksaf naar de Venstraat
290 m
 - ↑ 4. Ga rechtdoor op de Alfons Verdijckstraat
70 m
 - ↷ 5. Sla rechtsaf naar de Hendrik Consciencestraat
160 m
 - ↶ 6. Sla linksaf naar de Leo van Hullebuschstraat
500 m
 - ↶ 7. Sla linksaf om op de Leo van Hullebuschstraat te blijven
49 m
 - ↶ 8. Sla linksaf naar de Wijnegembaan
31 m
 - ↷ 9. Sla rechtsaf naar de Braamstraat
900 m
 - ↑ 10. Weg vervolgen naar de Deurnesteenweg
450 m
 - ↷ 11. Sla rechtsaf naar de Merksemsebaan/de N120
i Ga verder op de N120
3,4 km
 - ⤴ 12. Sla linksaf en voeg in op Ring 1/de E19 richting E34/E17/E313/Brugge/Gent/Brussel/Luik/Ring 1/Haven
550 m



Ga verder op de E19 naar Zemst. Neem afrit 11-Zemst vanaf de E19

- 19 min. (31,0 km)
- 13. Voeg in op Ring 1/de E19
4,8 km
 - 14. Houd rechts aan bij de splitsing, rij door op de A12/de E19 en volg de borden Brussel/Mechelen/Boom/Wilrijk
600 m
 - 15. Volg de 2 linkerrijstroken om de afrit E19 te nemen richting Brussel/Mechelen
750 m
 - 16. Weg vervolgen naar de E19
24,1 km
 - 17. Neem afslag 11-Zemst richting N267
750 m

Ga verder op de N267. Neem de Leuvensesteenweg/N26 naar de Schoubroekstraat in Boortmeerbeek

- 12 min. (7,9 km)
- 18. Sla linksaf naar de Robert Schumanlaan/de N267
250 m
 - 19. Weg vervolgen naar de Robert Schumanlaan/de N267
i Ga verder op de N267
3,7 km
 - 20. Sla rechtsaf naar de Leuvensesteenweg/de N26
1,7 km
 - 21. Sla linksaf naar de Bieststraat
1,0 km
 - 22. Sla rechtsaf naar de Heverbaan
750 m
 - 23. Sla linksaf naar de Bergstraat
210 m
 - 24. Sla linksaf naar de Schoubroekstraat
170 m
 - 25. Sla linksaf om op de Schoubroekstraat te blijven
i Je vindt je bestemming rechts
150 m



1.3 Gegevens

1.3.1 Leiding

Lana Van Linden (takleidster) Hyacintenlaan 7 2900 Schoten	0493 15 97 73 28/09/1999 Rijbewijs
Leen Van Linden (EHBO-verantwoordelijke) Kuipersstraat 34 bus 4 2900 Schoten	0460 95 37 45 12/12/2002 Geen rijbewijs
Elke Van Linden Kuipersstraat 34 bus 4 2900 Schoten	0472 85 69 28 15/01/2001 Rijbewijs
Ward Lievens Amazonenlaan 11 2970 's Gravenwezel	0478 06 52 07 11/04/2003 Rijbewijs
Kevin Lahey Jozef Hendrickxstraat 119 2900 Schoten	0472 69 87 27 11/07/2003 Rijbewijs
Ebe Vermeiren Rozenlaan 36 2900 Schoten	0472 33 32 27 23/12/2003 Geen rijbewijs

1.3.2 Foeriers

Ruben Coninx (3-10 Juli) Eksterdreef 14 2980 Halle-Zoersel	0498 91 55 14 30/04/2000 Rijbewijs
Klaas Jans (jin) Verbertstraat 162 2900 Schoten	0468 26 99 73 24/11/2004 Geen rijbewijs
Emanuel Stas Gelmelenstraat 131 2900 Schoten	0487 74 80 35 27/06/1996 Rijbewijs + auto
Olivier Stordeur Grasbloemstraat 5 2170 Merksem	0478 31 66 36 06/04/2003 Geen Rijbewijs
Seppe Knollenburg (jin) Kruisbaanvelden 40 2170 Merksem	0468 47 15 73 25/05/2004 Geen rijbewijs
Thomas Francken (1-7 Juli) Koloniestraat 38 2900 Schoten	0478 76 27 51 09/07/1995 Rijbewijs + auto



1.3.3 Algemene noodnummers

Noodnummer verbond:

04 74 26 14 01

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

Verbandsnummer (enkel kantooruren):

03 231 16 20

Districtverantwoordelijken Ten Ryen

tenryen@gouwheide.be

Sverre Peeters
Ternincklei 27
2930 Brasschaat

0491 36 70 55

Isa Van Leemput
Laaglandlaan 340/ Kwadeveldenstraat 62
2170 Merksem

0472 52 56 36

Jarne Fokker
Lodewijk de Weerdstraat 30
2170 Merksem

0470 37 31 59

Kylan Van Eecke
Marsstraat 129
2900 Schoten

0470 92 86 18

Groepsleiding

groepsleiding@den62.be

Maarten Van Bockstaele
Bjorn Lahey
Ruben Coninx

0470 96 36 93

0477 81 34 73

0498 91 55 14

+21-jarige op kamp

Lana Van Linden

0493 15 97 73

Noodnummer op thuisfront

Pascale Wouters

0477 22 37 31

Algemene noodnummers:

Medische spoeddienst & brandweer:

100

Politie:

101

Algemeen noodnummer:

112

Antigifcentrum:

07 024 52 45

Zelfmoordpreventie:

1813

Druglijn:

07 815 10 20

Kinder- en jongerentelefoon:

102

Kindermishandeling:

1712

Child Focus:

110

Instituut Tropische Geneeskunde:

09 001 01 10

Brandwondencentrum:

02 268 62 00



De leiding wordt sterk aangeraden om voor het kamp de app **112 BE** te downloaden. Met deze app kan je de hulpdiensten snel en vlot bereiken en kunnen zij je sneller lokaliseren. Meer info over deze app via: <https://www.112.be/nl/app>

1.3.4 Kamregistratie

Kamregistratie

Deadline: 13/4/2022

Vul deze gegevens tijdig in, dan doen wij voor jou de bosaanvraag:

- ✓ Datum
- ✓ Gegevens kampplaats en verhuurder
- ✓ Geschat aantal deelnemers
- ✓ Contactgegevens kampverantwoordelijke
- ✓ Contactgegevens 2de kampverantwoordelijke

1.3.5 Verzekeringen

Alle leden en leiding staan ingeschreven in de groepsadministratie en zijn bijgevolg verzekerd. Fouriers die ingeschreven staan in S&G zijn verzekerd voor de anderen wordt een tijdelijke verzekering aangevraagd.

Indien er toch iets gebeurt dient volgende link ingevuld te worden:
<https://www.scoutsengidsenvlaanderen.be/media/944/download>

Uitleg bij dit document via volgende link:

<https://www.scoutsengidsenvlaanderen.be/media/939/download>



Verzekering aanvragen

Stap 1: Algemeen » Stap 2: Tijdelijke Verzekering Niet Leden » **Stap 3: Overzicht**

Je staat op het punt een verzekering aan te vragen met de volgende gegevens. Kijk ze nog eens grondig na en ga terug indien er iets niet correct is.

Aanvrager

Naam	Chloë Desmet
Lidnummer	2000042600234
Groep	Master Van Bladel Schoten (A2362G)
Gsm-nummer	+32478286242
E-mail	chloedesmet@outlook.com

Verzekering

Type	Tijdelijke Verzekering Niet Leden			
Invuldatum	28/04/2022			
Periode	Van 01/07/2022 tot 08/07/2022			
Aard activiteit	Fourier voor kamp			
Bestemming	3190 Boortmeerbeek			
Te verzekeren niet-leden	Naam	Adres	Geboortedatum	Commentaar
	Thomas Francken	Koloniestraat 38 2900 Schoten	19/07/1995	
Kostprijs	€ 4.00			
Opmerkingen				

[<< Terug](#)

[Aanvragen](#)

[Opnieuw](#)

1.3.6 Bagage

De leden worden naar het terrein gebracht door hun ouders. Hierbij nemen zij zelf hun bagage mee in de auto. Op het einde van het kamp worden de leden ook weer opgehaald door hun ouders. Zo nemen ze hun eigen bagage ook weer naar huis.

1.3.7 Kampgeld

Wij vragen €100 voor een kamp van 8 dagen en 7 nachten. De ouders storten dit met vermelding van de naam van de welp op het rekeningnummer: BE41 7310 5089 9410. We wijzen de ouders er ook op dat verschillende mutualiteiten een deel van het kampgeld terugbetalen. We vragen de ouders om voor 23 juni 2022 het kampgeld over te schrijven.

1.4 Speelzones, vuur, water & speel op veilig

1.4.1 Speelzones

De oppervlakte van ons terrein is 15.000 m² met aan ons terrein een bos waar de leden in kunnen spelen en een groot grasveld.

1.4.2 Vuur

Op het terrein is een plek voorzien waar vuur kan worden gemaakt. Hier zullen we doorheen het kamp dus gebruik van kunnen maken.

1.4.3 Water

Er zijn verschillende binnen- en buitenkranen met drinkbaar water aan het terrein die we steeds mogen gebruiken.



1.4.4 Speel op Veilig

De leiding downloadt voor het kamp de brochure Speel op Veilig van Scouts & Gidsen Vlaanderen op hun gsm.

1.5 Afspraken

1.5.1 Afspraken leiding

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

	BOB	Sociale BOB
3 juli	Lana	Leen
4 juli	Elke	Ebe
5 juli	Ward	Leen
6 juli	Kevin	Ebe
7 juli	Lana	Leen
8 juli	Elke	Ebe
9 juli	Ward	Leen

- Drugs: er worden **nooit** drugs genomen in iets van scoutsverband, dus ook niet op kamp.
- Alcohol: te ver gaan is nuchter voor de rest van het kamp (voorkamp en kamp).
- Roken: niet op ongepaste momenten, niet te vaak en altijd buiten het zicht van leden, anders niet roken voor de rest van het kamp.
- 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 is altijd onder supervisie én aanwezigheid van ten minste één leider.

1.5.2 Afspraken leden

- Keuken/fourage en slaapkamers/-tenten van leiding en fouriers zijn verboden terrein.
- Niet van het terrein gaan zonder leiding!
- Stil zijn als de leiding praat.
- Iedereen speelt mee met de spelletjes.
- Tijdens het eten blijft iedereen zitten en de aangewezen personen wassen af.
- De eerste portie op je bord eet je leeg. Je proeft van alles één schepje. Wat je bij pakt, eet je op.



- Tandens poets je 's morgens en 's avonds.
- Zaklamp 's nachts aan is zaklamp van de leiding. Behalve om naar toilet te gaan.
- Niet voor het opgegeven uur uit bed. Ben je al wel wakker, houd je je rustig bezig (strip lezen,...)
- Betrapt op 'illegaal' snoep = snoep voor de leiding (dit wordt indien mogelijk gedeeld onder alle leden van de tak)
- Leiding verwittigen als je tijdens een spel naar de wc moet.
- Bij het fluitsignaal DIRECT naar de verzamelplek komen.
- Het slaaplokaal van de leden moet ordelijk zijn. Er is minstens één keer inspectie. Alle rommel vliegt dan buiten.
- Schoenen uit in het slaaplokaal.
- Indien er 's nachts gepraat wordt, worden ze gestraft door de leiding
- Als je een wondje hebt of je moet pilletjes nemen, vraag je dit aan Leen (Baloe). Zij is de EHBO-verantwoordelijke van het kamp.
- Pesten is absoluut uit den boze en wordt nooit getolereerd. Wanneer er leden pesten worden zij apart genomen en krijgen ze een gepaste straf. Er wordt met het gepeste kind gepraat over wat er gebeurd is om hem of haar gerust te stellen en waar nodig te troosten.

1.5.3 Afspraken foeriers

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

1.5.4 Taken leden

De leden worden verdeeld in 3 groepen. Per dag wisselen de groepen van taak, zodat iedere groep eens afwast, hout haalt en het terrein opruimt.

- Een groepje leden wassen het bestek en de borden/gamellen af. Hiervoor zal een badje voorzien worden door de foeriers, zodat de leden niet in de keuken moeten komen.
- een groepje leden ruimt het terrein op. Al het materiaal dat niet op het terrein hoort te liggen (spelmateriaal, afval, ...) moet op de juiste plek gelegd worden.
- Een groepje leden gaat samen met de leiding op zoek naar hout voor het kampvuur. Ze voorzien voldoende hout, zodat er een mooi kampvuur gemaakt kan worden.

3. Kampschema

	3 Juli	4 Juli	5 Juli	6 Juli	7 Juli	8 Juli	9 Juli	10 Juli
Voormiddag	/	Quiz	Dagtocht + stadsspel	Springkastelen en circusspullen	Spaghetti + vetzakken dag spelletjes	Knutselen	Houthalen Bonte Avond	Opruimen + Vertrek
Middageten	/	Brood met beleg	13u: smoskes	Brood met beleg	Brood met beleg	Brood met beleg	Brood met beleg	Hotdogs
Namiddag 1	Aankomst + regels overlopen + taken	Levende Cluedo	Dagtocht + stadsspel	Springkastelen en circusspullen	Vetzakken dag spelletjes	Grijze wolf + opruimen + vrije spelletjes	Escaperoom in het bos	/
Vieruurtje	Fruit	Koek	Fruit	Popcorn	Appel met choco	Koek	Fruit	/
Namiddag 2	Bedden installeren + mascotte + scouts spelen	Levende Cluedo/scouts spelletjes	Vrij moment (vrij spelen, macramé, brieven, ...)	Springkastelen en circusspullen	Wassen	Grijze wolf + oranje wolf + belofte + ceremonie	Stratego	/
Avondeten	Macaroni	Kip met rijst en curry	Wraps	Fishsticks met spinaziepuree	Brood met beleg	Pitta	BBQ	/
Avondspel	Weerwolven	Potspel	Evaluatie + kaartspelletjes	Stoelenwacht	Slaapzakspelletjes	Nachtspel	Bonte avond	/

Bovenstaand kampschema kan gewijzigd worden naargelang het weer.



1.6 Algemeen dagschema

8u15 Opstaan leiding

8u30 Opstaan leden

9u00 Ontbijt + tanden poetsen

10u00 Start voormiddag activiteit

12u30 Middageten + platte rust

14u00 Start middagactiviteit 1

16u00 Vieruurtje

16u30 Start middagactiviteit 2

18u00 Avondeten + afwas

19u30 Start avondactiviteit

20u50 Pyjama aandoen, tanden poetsen + nog even praten

21u15 Volledig stil, leiding houdt de wacht bij de deur tot alle welpen slapen

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 1-2/3 juli - Het Veelbelovende Voorkamp

Vanaf 15u00 mogen we op 1 juli op het terrein aankomen. De leiding en foeriers komen met auto's naar het terrein en nemen al het materiaal mee dat nodig is. Ook de bagage van de foeriers en leiding gaat mee met de auto's.

Op het voorkamp wordt alles nog eens overlopen van wat er nog allemaal gemaakt of voorbereid moet worden. Het zijn de laatste puntjes op de i die in orde worden gemaakt.

Samen met de kapoenenleiding wordt er besproken welke leden waar slapen, waar de tenten van de leiding en foeriers staat om de slapen. Ook de eetplek wordt bepaald en de plek waar we 's avonds chillen als leiding wordt dan besproken.

De dag nadien, 2 juli, starten we met de voorbereidingen van het kamp. We lezen de kampboek nog eens door, kijken of we alles klaar hebben liggen en/of er nog materiaal gemaakt moet worden. We bezoeken eventuele plekken waar we met de leden naartoe gaan, om te kijken of dit nog toegankelijk is.

De avond van 2 juli wordt alles al deftig opgeruimd, zodat we 3 juli in de voormiddag ons niet meer moeten haasten om alles goed op te ruimen. Zo is alles netjes wanneer de leden aankomen.

3 juli in de voormiddag wordt alles klaargelegd om de leden te ontvangen. Er wordt een envelop opzij gehouden voor de identiteitskaarten en plek voor eventuele medicatie van de leden. Het afval dat op het terrein ligt, moet opgeruimd worden, zodat de leden aankomen op een net terrein.

Nadien wachten we, hopelijk in de zon, tot onze leden aankomen.

5. Dag 1 - Het Bijzondere Begin

1.1 Namiddag 1

De leden worden gebracht door hun ouders. Zij zullen aankomen tussen 12:30 en 13:30. Wanneer de leden aankomen, moeten ze zich melden bij de 'administratie'. Daar zal gecontroleerd worden of alle documenten in orde zijn (inschrijving, medische fiche). Ook zal de kids-ID, ISI+ en eventuele medicatie worden afgegeven. Er wordt voor de zekerheid nog gevraagd of er allergieën zijn.

De andere leiding zal ondertussen met de leden al scoutspelletjes spelen. Deze worden gespeeld totdat iedereen aanwezig is. Hieronder is er een lijst met extra spelletjes die gespeeld kunnen worden. Deze lijst wordt doorheen het hele kamp gebruikt.

Op X aantal benen gaan staan met de groep	Een piramide maken
X aantal verschillende soorten insecten verzamelen	Iemand moet X aantal truien aandoen



Haasje over met heel de groep	Stuk zeep helemaal op zepen
Morse ontcijferen	Twee ballonnen gedurende een spel van de grond houden
Mix van ingrediënten proeven en raden wat er in zit	Bepaalde hoeveelheid water opdrieken (kookpot) met de groep
Bereken de som van schoenmaten van de leiding	Bereken de som van de leeftijd van de leiding
Met de groep 300 keer pompen	Balpen leeg schijven
Wc-rol nummeren zonder de blaadjes af te scheuren	Zoek X aantal verschillende blaadjes
Maak een piramide van vijf verdiepingen	Levend standbeeld voor twee minuten met heel de groep
Doe 50 kledingstukken aan	Maak een gedicht van 10 regels over de leiding
Leg 100 knopen in een touw	Vul een fles/pot met water a.d.h.v. een lepel
200 keer touwtje springen	Kaartenhuisje van 4 verdiepingen maken
Maak een grasetting	Schoenen Petanque
Masseer elke leiding een kwartier lang	Hou gedurende het spel 2 eieren bij en zorg dat ze niet kapot gaan
Leg knopen in een touw met mes en vork	Weerwolven
Ninja	Schipper mag ik overvaren
Zakdoek leggen	Ahoi
Touwtrekken	Dikke Bertha
Ongetrouwde echtgenoot	Door de benen



Nadat iedereen gearriveerd is zullen de welpen samen met de leiding de slaapplek gaan installeren. als iedereen geïnstalleerd is zullen we starten met het spel voor de regels.

Over het kampterrein zijn ballonnen verspreid met daarin een regel. Er wordt op voorhand afgesproken hoeveel ballonnen elk lid mag nemen. Als ze alle ballonnen hebben gevonden, gaan we in een cirkel zitten en overlopen we alle regels. Als alle regels duidelijk zijn, mogen de leden hun eigen straffen verzinnen. Elk lid krijgt 1 papiertje waarop hij/zij een straf mag schrijven (moet gecontroleerd worden door de leiding). Hierna steken ze hun papiertje in een pot. Wanneer er een lid een regel heeft verbroken, zal er uit deze pot een straf getrokken worden.

Regels:

Keuken/eten	<ul style="list-style-type: none">• De keuken is verboden terrein voor de leden.• Tijdens het eten blijft iedereen zitten.• De eerste portie op je bord eet je op. Je proeft altijd van alles een beetje. Alles wat je bij vraagt, eet je ook op.• Na het eten moeten de taakjes worden uitgevoerd (tafels proper, terrein proper, ...)• De afwas patrouilles moeten gerespecteerd worden. Iedereen helpt altijd mee.• Tijdens de afwas kan er hout gehaald worden als de leiding dit zegt.• De leden zullen per patrouille de afwas doen.
Leiding tent	<ul style="list-style-type: none">• Slaapplek van de leiding• Hier gaan we NIET binnen.• Hier kan je 's nachts iets komen vragen als het HEEL dringend is.
Slaapzaal	<ul style="list-style-type: none">• De slaapzaal is een slaapplek of een rustplek. Wanneer je gaat slapen ben je ook stil, want de kapoenen slapen al.• Zaklamp 's nachts aan (behalve om naar het toilet te gaan) = zaklamp van de leiding.• Je mag enkel naar de slaapzaal gaan als de leiding het zegt.
Bos	<ul style="list-style-type: none">• Je verlaat het terrein enkel wanneer er een leiding bij is.• Geen bijlen• Geen zagen (enkel voor grijze wolf opdracht)



Wc's	<ul style="list-style-type: none"> ● Je vraag altijd aan de leiding of je naar de WC mag. ● Als het WC-papier op is, vraag je een nieuwe rol aan de leiding of de foeriers. ● Je poetst elke ochtend en avond je tanden.
------	---

Taken:

Afwas	<ul style="list-style-type: none"> ● Je ruimt de tafels af. ● Je maakt de tafels proper. ● Je wast en droogt alle afwas af.
Terrein	<ul style="list-style-type: none"> ● Terrein opruimen
Hout	Hout verzamelen Er worden geen stokken naar elkaar gegooid.

1.2 Namiddag 2

Na het vieruurtje zullen de leden hun slaappleaats installeren met behulp van de leiding. De leden die klaar zijn mogen met een leiding buiten al beginnen met scouts spelen. Als iedereen klaar is zal de leiding de kamp mascotte voorstellen (Schanulleke). Hierna spelen we, nog tot aan het avondeten, grotere scouts spelen.

Kamp Mascotte (Schanulleke)

- Zal met elk spel meespelen/kijken.
- Iedereen moet ervoor zorgen dat Schanulleke niet vuil of kapot gaat.
- Er zal een plek zijn waar Schanulleke altijd te vinden is als we opstaan en gaan slapen.

Dikke Bertha/Dikke Lambik

- Dikke Bertha staat in het midden. Wanneer Dikke Bertha vraagt of de groep bang is van haar, antwoordt iedereen "ik niet" en lopen ze over. Wanneer Dikke Bertha je kan optillen word je zelf Dikke Bertha. Wanneer iedereen is opgepakt en bijgevolg 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.

Ahoi/De snelste Suske en Wiske

- De leden staan per twee in een grote cirkel. Hierna gaat iemand op de rug van de andere zitten. Als de leiding fluit, moet de persoon op de rug eraf springen en door de benen kruipen van de persoon voor hem/haar. Hierna loopt hij/zij met de klok mee rond de cirkel. Als hij/zij terug aankomt bij de persoon waarbij hij/zij is begonnen, springt hij/zij op de rug en roept 'AHOI'. De laatste die ahoi roept, is verloren en moet gaan zitten.



Ontrouwe echtgenoot/Ontrouwe Krimson

- De helft van de leden gaan, op hun buik en met de gezichten naar elkaar toe, in een cirkel op de grond liggen. Daarna gaat er telkens iemand op de rug een persoon zitten. Er moeten één à twee personen alleen gaan liggen. Deze leden moeten naar een medelid dat onderin ligt knipogen. Die persoon moet dan weg zien te raken en op de persoon die knipoogt gaan liggen. Maar de persoon die erop ligt moet dit natuurlijk verhinderen! De persoon die knipoogt mag niet naar degene die naast hem/haar ligt knipogen.

Door de benen/Jerom

- 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 fluit, loopt iedereen naar de persoon die in het midden staat en probeert zo snel mogelijk door die persoon zijn/haar benen te kruipen. Degene 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 fluit, loopt iedereen terug naar de personen die in het midden staan en proberen 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 overblijft, die persoon is dan gewonnen.

1.3 Avond

Na het avondeten spelen we het spel Weerwolven meerdere keren.

Weerwolven

- De groep gaat in een cirkel zitten en iemand van de leiding vertelt het verhaal. Er wordt verteld hoe het spel zal verlopen. Nadat de verteller is gekozen, gaat deze rond en zegt hij welk personage hij gaat aanduiden. Wanneer je getikt bent, moet je jouw rol onthouden tot het einde van het spel. Als iedereen weet wat hij/zij is, begint de verteller met het verhaal. Bij "Het dorp gaat slapen" moet iedereen zijn ogen dichtdoen en mag niemand meer kijken. De eerste nacht moet Cupido zijn ogen opendoen als de verteller hem vermeldt. Cupido mag 2 personen aanduiden die het hele spel een koppel vormen. Deze 2 personen worden op de schouder getikt en mogen elkaar aankijken. Hierna doen beide personen de ogen opnieuw dicht en worden de weerwolven wakker. Deze moeten samen één iemand kiezen die ze die avond willen vermoorden. Het piepend meisje kan tijdens deze keuze toekijken door subtiel te spieken. Dit doet ze bijvoorbeeld door haar vingers te kijken, maar het mag vooral niet opvallen. Nadat de weerwolven hun slachtoffer hebben gekozen, moet de heks wakker worden. Hij/zij kiest of de vermoorde persoon levend blijft of dat hij/zij nog iemand extra gaat doodmaken. 's Morgens wordt heel het dorp weer wakker. Nu mogen de burgers stemmen op de personen waarvan zij denken dat het een weerwolf is. De persoon met de meeste stemmen wordt vermoord. Als de vermoorde persoon de jager is, mag deze nog iemand kiezen om mee in zijn graf te nemen. Als een persoon van een koppel eruit gestemd wordt, dan sterft automatisch de ander mee uit liefdesverdriet. Nadat de persoon eruit gestemd is, herhaalt de nacht zich, alleen mag Cupido nu niet meer wakker worden. Het blijft herhalen totdat er een winnaar is, de burgers of weerwolven.



Burger	Zij mogen 's nachts niets doen. Overdag helpen zij met het stemmen op een weerwolf. Stemmen de burgers verkeerd, dan sterft een onschuldig persoon.
Weerwolven	Als de weerwolven wakker worden, mogen ze samen (of alleen) beslissen wie ze als avondmaal gaan eten. Die persoon is dan dood.
Heks	De heks heeft twee drankjes: een levenselixir en een dodelijk gif. Zij kan elke nacht kiezen om één drankje te gebruiken of niets doen. Met het levenselixir kan ze iemand die gedood is, door de weerwolven, terug tot leven brengen. Met het dodelijk vergif kan ze boven op de dood van de burger door de weerwolven nog een slachtoffer maken. De heks kan de drankjes ook op zichzelf gebruiken, maar beide drankjes kunnen slechts éénmaal gebruikt worden. Ze mogen ook niet op dezelfde persoon worden gebruikt. (Als men de heks te machtig vindt, kan er ook een drankje weggelaten worden.)
Cupido	Cupido schiet zijn beroemde liefdespijlen in de richting van twee personen gedurende de eerste nacht (na de eerste nacht wordt hij/zij burger). Deze twee mensen zullen elkaar kennen en hebben een alternatief doel in het spel, namelijk samen het spel overleven (ook als een van de twee geliefden weerwolf is). Zij moeten elkaar dus zo veel mogelijk verdedigen. Indien de ene geliefde sterft, dan sterft de ander uit liefdesverdriet.



Jager	Als de jager sterft, neemt hij zijn jachtgeweer en kan in een laatste wanhoopsdaad nog een schot aflossen en iemand naar keuze mee vermoorden. Dit kan 's morgens zijn als hij ontdekt dat hij sterft, maar ook wanneer de burgers besluiten hem te verbranden.
Piepend meisje	Hij/zij mag tussen zijn/haar vingers door kijken als de weerwolven iemand vermoorden (daarom wordt deze rol soms ook aangeduid als "het spiekende meisje" of "het kijkende meisje"). Alle deelnemers moeten dus hun handen voor hun ogen houden. Dit moet natuurlijk zo heimelijk mogelijk zijn, want als de weerwolven het merken, kunnen ze het onschuldige meisje vermoorden, zodat hij/zij niemand meer verdacht kan maken. Tussen zijn/haar vingers zien mag, omdat het anders te makkelijk is voor de weerwolven. De persoon mag de ogen niet wijd open doen.

1.4 Materiaal

Aankomst:

- Welpen Kaft voor administratie
- Enveloppen voor Kids-ID & ISI+ kaarten
- Doos om de eventuele medicatie van leden bij elkaar te houden

Lijst met opdrachten:

- Stuk zeep
- Morsecode uitleg
- Morsecode om te ontcijferen
- Ballonnen
- Kan water



- Pen
- Wc-rol
- Boek kaarten
- Papier
- Touw
- Lepel
- 2 Eieren
- Vork en mes

Namiddag:

- Schanulleke
- Ballonnen
- Papier
- Pennen



6. Dag 2 - De Mysterieuze Moord

1.1 Voormiddag

Vandaag beginnen de leden de dag met een quiz. Deze quiz zal bestaan uit een aantal rondes in verschillende thema's, bijvoorbeeld: muziek, geschiedenis, aardrijkskunde, sprookjes, ... Deze vragen staan onderaan in de bijlagen. In deze quiz zullen zowel gewone vragen als doe-opdrachten verwerkt worden. Om de quiz een beetje moeilijker te maken, wordt er een parcours klaargezet dat de leden moeten doorlopen alvorens ze het antwoord op de vraag kunnen geven (voorbeeld: 4 banken waar ze over of onder moeten kruipen).

De leden worden verdeeld over 4 teams. Per team bedenken ze een originele groepsnaam. Iemand van de leiding schrijft deze groepsnamen op een groot blad of stuk karton en houdt zich tijdens het spel ook bezig met de puntenverdeling.

De leiding leest een vraag voor. De leden overleggen met hun team wat het juiste antwoord zou kunnen zijn. Om het antwoord te mogen geven, leggen ze eerst het parcours af. Het lid dat als eerste bij de leiding staat, mag het antwoord geven. Is dit juist? Dan krijgt dat team een punt. Is het niet juist? Dan mogen de andere teams nog proberen om het juiste antwoord te geven.

Bij de doe-opdrachten sturen de teams telkens 1 of meerdere leden naar voor om de opdracht uit te voeren. De leiding kan eventueel een kleine tip geven, zodat de leden het meest geschikte lid kiezen voor de opdracht. Een lid mag maximum 1 keer een doe-opdracht komen uitvoeren.

Het team dat op het einde van de quiz de meeste punten heeft, wint het spel.

1.2 Namiddag 1

Tijdens de namiddag spelen de leden het spel Levende Cluedo in thema van Suske en Wiske. Onze beste vriendin Wiske is namelijk deze nacht vermoord!

De leden worden verdeeld over 4 groepen. Elke groep krijgt een papier waar alle mogelijke daders, plaats delicten en wapens op staan vermeld.

De leiding zit verdeeld in het bos. Ze hebben allemaal een uitgebreide opdrachtenlijst die de leden kunnen uitvoeren. Telkens als een groep leden een opdracht goed uitvoert, zegt de leiding 1 dader/plaats/wapen dat zeker niet tot de misdaad betrokken is. De leden schrappen met een pen deze dader/plaats/wapen. Door samen met hun team veel opdrachten goed uit te voeren, kunnen de leden steeds meer en meer daders, plaatsen en wapens schrappen. Uiteindelijk zal er 1 dader, 1 plaats en 1 wapen op hun papier overblijven. Het team dat als eerste de juiste combinatie heeft gevonden, wint de Levende Cluedo.

1.3 Namiddag 2

Na het vieruurtje wordt de Levende Cluedo verder gezet. Als het spel eventueel al afgelopen moest zijn, kan de leiding beslissen om het nog een keer te spelen door een nieuwe dader, plaats delict en moordwapen te kiezen. Indien hier niet meer voldoende tijd voor is, gaan de leden terug naar het terrein en spelen ze nog een paar oerdegelijke scoutsspelletjes zoals Dikke Bertha, Chinese pang, Ahoy!, Door de benen, Chips-spel, ...



Dikke Bertha: Er staat één persoon in het midden en al de rest staat een eind verder op een rij. De persoon in het midden is de Dikke Bertha en roept 'wie is er bang van de Dikke Bertha?' en al de rest op die rij roepen 'ik niet'. Dan lopen alle anderen van op die rij naar de overkant. Het doel van dit spel is op niet opgepakt te worden door de Dikke Bertha en naar de overkant te geraken. Als je toch wordt opgepakt door de Dikke Bertha moet je mee in het midden staan en helpen met mensen op te pakken.

Chinese pang: Iedereen staat in een kring, 1 iemand staat in het midden en draait rond met zijn of haar ogen dicht. Wanneer hij of zij stopt met draaien wijst hij/zij naar de persoon voor hem/haar. Deze gaat zitten en de personen naast hem/haar draaien 1 keer rond hun as en 'schieten de tegenstander dood' door luid PANG te roepen. De persoon die verloren is gaat zitten. Dit doen we tot iedereen dood is. Wanneer het nog maar 2 mensen zijn staan deze met de rug tegen elkaar en 1 iemand telt op, wanneer ze een getal overslagen draaien de finalisten 3x rond hun as en schieten ze de andere dood. Degene die eerst was wint.

Ahoy! Alle leden staan in een cirkel per 2. De ene zit op de andere zijn/haar rug. Wanneer de leiding fluit springen ze van de rug kruipen ze door de benen van hun partner en lopen ze 1 rondje rond de cirkel in met de klok mee. Wanneer ze terug bij hun partner zijn springen ze op de rug en roepen ze AHOY! De laatste verliest en ligt uit het spel. Na elke ronde verwisselen ze van rol. Dit doen we tot er 1 winnaar is.

Door de benen: Er staat één persoon in het midden die met zijn benen open staat. Al de andere leden staan op een lijn en wachten op het fluitsignaal. Wanneer iemand van de leiding fluit, moeten ze om ter snelst door de benen van de persoon die in het midden staat. De persoon die als laatste door de benen is gegaan, moet achter de persoon gaan staan die in het midden staat. Zo gaat het spel door tot er nog maar één persoon overblijft.

Chips-spel: We lopen een parcours in 2 richtingen, als je iemand van de andere ploeg tegenkomt, dan speel je schaar-steen-papier, de winnaar loopt door, de verliezer roept drommels en dan mag de volgende van zijn team vertrekken. Bij het aankomen bij het andere team verdient men een punt.

1.4 Avond

Als avondactiviteit spelen de leden samen met de leiding het potspel. Elk lid schrijft 3 (deftige) woorden op. Dit mogen zowel voorwerpen als namen van bekende personen zijn. Deze papiertjes worden nagekeken door de leiding en daarna in een grote pot gestoken. De vulgaire/kinderachtige papiertjes worden in de vuilbak gegooid en doen niet mee met het spel.

De leden vormen groepjes van 3 personen. Het spel heeft 3 rondes waarbij de groepjes telkens 1 minuut de tijd krijgen en per geraden woord 1 punt:

- Ronde 1: Een lid moet het woord beschrijven zonder het woord, of delen van het woord te gebruiken in een zin (bv. sneeuwman: geen sneeuw/man)
- Ronde 2: Een lid beeldt het woord uit. Hierbij mogen geen woorden of geluiden gebruikt worden.
- Ronde 3: Een lid probeert het woord te zeggen door het met 1 woord te omschrijven. Ook hier mag het woord zelf (of delen van het woord) niet gebruikt worden.



1.5 Materiaal

- Quizvragen (zie bijlagen)
- Groot blad/stuk karton
- Alcoholstift
- Levende Cluedo: papieren voor leden met dader, locatie en wapen (zie bijlagen)
- Levende Cluedo: opdrachtenlijst leiding (zie bijlagen)
- Pot
- Papieren
- Pennen



7. Dag 3 - Het Samenvallende Stadspel

Tante Sidonia is haar puzzel verloren tijdens het wandelen in Boortmeerbeek. Ze ging te voet naar de winkel. Deze winkel ligt niet in Boortmeerbeek zelf, maar een beetje verder. Omdat het mooi weer was, ging ze hier te voet naar toe. Onderweg is ze nog wat winkeltjes tegenkomen, waaronder een kringloopwinkel vol met leuke puzzels. De puzzel die ze gekocht had in de kringloopwinkel, is ze nu verloren. Helaas is de doos onderweg opge gevallen en liggen de stukjes verspreid over het hele dorp.

De Wonderlijke Welpen moeten deze puzzel terug zien te vinden. Ze wandelen door Boortmeerbeek op zoek naar de puzzelstukken en spelen enkele spelletjes om de overige puzzelstukken te verdienen.

Na de dagtocht en het stadspel hebben ze de puzzelstukken allemaal bemachtigd. Eens we op terrein aangekomen zijn, krijgen de Wonderlijke Welpen de tijd om de puzzel van Tante Sidonia op te lossen.

Vorbereiding: de avond van dag 2 worden de enveloppen op hun plek gehangen.

1.1 Voormiddag

De leden worden wakker gemaakt om 8u30. Ze kleden zich aan en gaan naar de eetzaal. Er wordt rustig ontbeten.

Na drie kwartier legt de leiding uit wat er gaat gebeuren deze dag. De leiding vertelt hierbij het korte verhaaltje dat Tante Sidonia naar de winkel is geweest in Boortmeerbeek, maar dat ze haar puzzel is kwijtgeraakt.

De welpen zullen vandaag door Boortmeerbeek moeten wandelen om deze puzzelstukken terug te vinden.

De leiding geeft de leden de opdracht om hun tanden te poetsen en nadien hun rugzakje te maken met daarin:

- een drinkfles
- een trui
- een regenjas
- stapschoenen

Ze doen hun stapschoenen aan. Als ze klaar zijn, komen ze naar de leiding en krijgen een fluohesje van hen. Iedereen gaat voor we vertrekken ook nog naar het toilet.

Vertrek: Schoubroekstraat 19, Boortmeerbeek



Oranje lijn: wandelweg

Groene kruisjes: stoppunten voor puzzelstuk (de puzzel staat onderaan in de bijlagen)

Roze kruisje: middag plek om te eten

Van vertrekpunt naar stoppunt 2 → 1,5 km

Stoppunt 2 tot stoppunt 3 → 1,35 km

Stoppunt 3 tot stoppunt 4 → 0,65 km

Stoppunt 4 tot stoppunt 5 → 1,4 km

Stoppunt 5 tot stoppunt 6 → 1,9 km

Stoppunt 6 tot middag plek → 1,1 km

→ totaal tot middag van 7,6 km

Indien er te weinig tijd is of de leden iets trager stappen dan verwacht, zal punt 5 wegvallen. De leiding en leden zullen van punt 4 naar punt 6 gaan, langs het water.

(Rijkenhoekstraat – Aarschotsebaan)

1^e stoppunt: Heverbaan 26

(envelop aan boompje, opdracht: olifantenpas, ongeveer 100 meter)

2^e stoppunt: Guido Gezellestraat, open ruimte

(envelop aan verkeersbord, opdracht: het soepspel + 'DEN 62' op de grond maken met hun lichaam)

3^e stoppunt: 134 Bieststraat

(envelop aan hek/omheining, opdracht: tel het aantal dunne verticale, ijzeren staven van de eerste omheining. Omheining telt 264 ijzeren staven. 22 staven per hek, 12 hele hekken, dus 264 ijzeren staven! De kleinere omheining stukjes tellen hier niet bij mee)

4^e stoppunt: 113 Bieststraat

(envelop aan de kledingcontainer, opdracht: doe allemaal een eendje na)

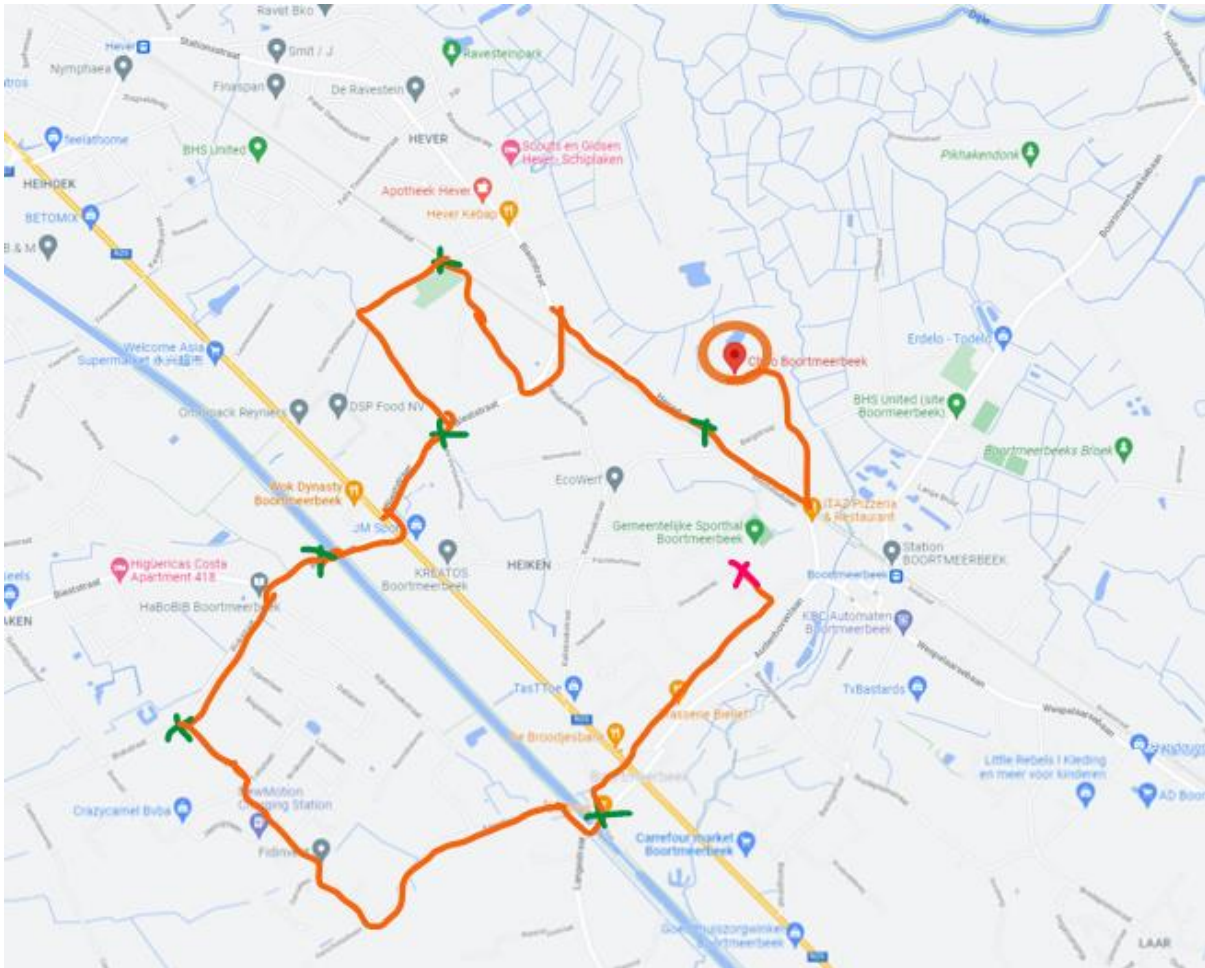
5^e stoppunt: 29 Blokstraat

(envelop aan elektriciteitskastje, opdracht: wat groeit er hier op dit veldje? Mais)

6^e stoppunt: 19 Pontstraat

(Envelop aan lantaarnpaal tegenover het café, opdracht: verzin een leuke naam voor een café dat te maken heeft met wat je rondom je ziet.)

7^e stoppunt: middagpauze plek, Sportveldweg 17



Kaart voormiddag tot middagpauze

Om 13u00 wordt de middagpauze voorzien. Dit is in de speeltuin (stoppunt 7) in de Sportveldweg 17. Hier komen de foeriers met stokbroden, beleg, groentjes en mogen de leden hun eigen broodje samenstellen. We bespreken dit de avond daarvoor om goed te weten waar en wat de foeriers moeten doen.

1.2 Namiddag 1

De dagtocht en het stadspel gaan verder.

Zie plannetje voor de weg.

Oranje cirkel: vertrekpunt na middagpauze

Oranje weg: wandelroute

Groene kruisjes: stoppunten

Roze kruisje: einde en dus het lokaal

Middag Punt tot stoppunt 8 → 0,5 km

Stoppunt 8 tot stoppunt 9 → 0,5 km

Stoppunt 9 tot stoppunt 10 → 0,55 km



8^e stoppunt: 14 Hanswijkstraat

(envelop aan de kerk, opdracht: tel het aantal ramen van de kerk. → 96 ramen (op google maps geteld, op voorkamp nog eens natellen)

9^e stoppunt: 28 Lange Bruul

(envelop verkeersbord, opdracht: paar meter haasje over tot de leiding stopt zegt. ongeveer 50 meter)

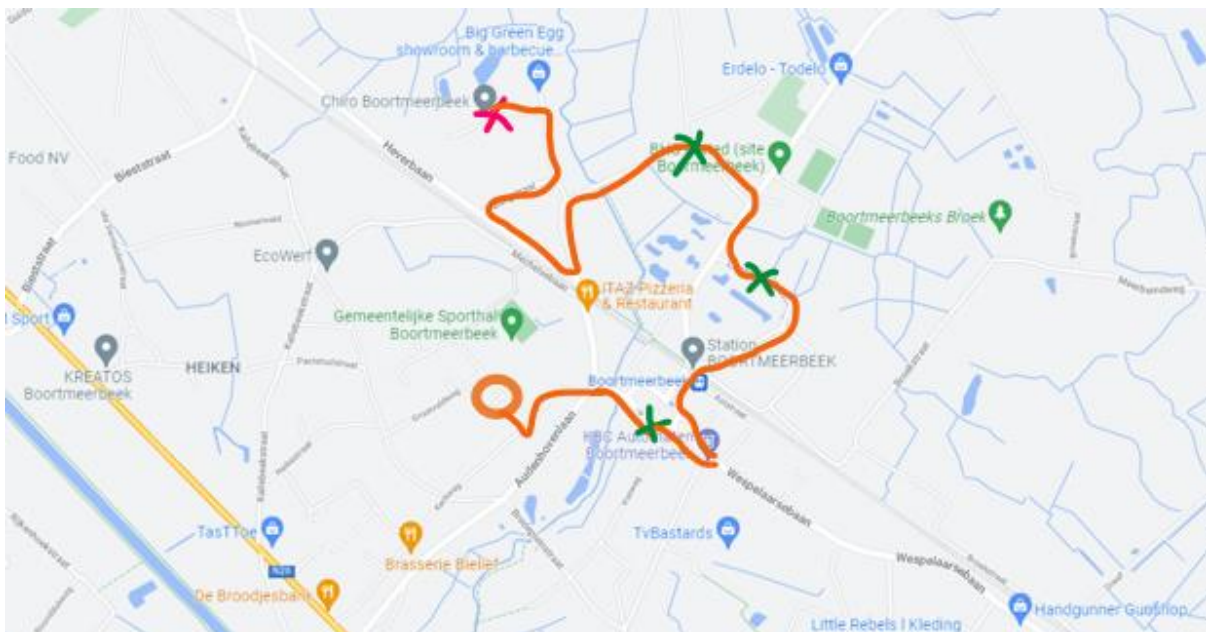
10^e stoppunt: 7 Molenbeekstraat

(envelop op bankje, opdracht: maak een leuke groepsfoto samen met Schanulleke bij de steen)

11^e stoppunt: kampterrein Schoubroekstraat 19, Boortmeerbeek

Eens we terug op terrein zijn, krijgen de leden hun vieruurtje.

Voor de zekerheid worden de vieruurtjes meegenomen, voor moest de dagtocht wat langer duren.



1.3 Namiddag 2

We zijn terug op het terrein. De leden nemen alle puzzelstukjes en maken de puzzel. Wanneer ze de puzzel hebben gemaakt, maken we samen met de hele welpengroep een groepsfoto die we later in de kamp video zeker gaan tonen.

De leden krijgen even vrij spel. Dit wil zeggen dat ze onderstaande activiteiten mogen doen:

- Op hun bedje gaan liggen en een boekje lezen
- Brieven schrijven
- Macramé armbandjes maken
- Spelen op het terrein
- Praten met elkaar over hoe leuk het kamp al was 😊



1.4 Avond

Na het eten worden de taakjes per patrouille uitgevoerd. (Taakjes: afwas, terrein en hout)

Er volgt een eerste evaluatiemoment. De leiding en leden zitten samen in een cirkel. De leiding stelt enkele vragen aan de leden over hoe ze het kamp verwachten / hoe het kamp al was.

- Wat vond je tot nu toe al het leukste dat je op kamp hebt gedaan?
- Wat vond je al lekker dit kamp?
- Vind je het kamp al leuk? Of vind je het kamp al super leuk?
- Wat wil je dit kamp zeker nog doen?
- Wat wil je dit kamp zeker nog eten?
- Wat wil je nog vertellen dat belangrijk is voor het kamp?

Na het evaluatiemoment worden er rustige spelletjes gespeeld zoals het pictionary, kaartspelletjes, ...

Pictionary: er worden weer groepjes gemaakt. Nu groepjes van ongeveer 5 personen. Iedereen noteert ook weer 3 woorden op een blanco papiertje. Deze worden in een pot gegooid. Wanneer het tijd is om te tekenen, zal de persoon, die zal tekenen, een papiertje uit de pot halen. Dit woord zal hij/zij moeten tekenen. De teamgenoten zullen moeten raden wat hij/zij tekent. Wanneer ze het juiste woord hebben geraden, neemt de tekenaar een nieuw kaartje en teken opnieuw wat hij leest. En zo de hele tijd opnieuw, totdat de tijd (1 minuut) om is. Nadien is het aan de volgende groep en gebeurt hier hetzelfde.

Kaartspelletjes:

- Om ter hoogste: dit spel speel je met minstens 2 en maximum 4 leden. De kaarten worden verdeeld onder elkaar. Je telt af en legt zo tezamen een kaart. De persoon met de hoogste kaart wint en krijgt de kaarten van de andere spelers.
Wanneer er 2 even hoge kaarten liggen, zullen zij beide nog een nieuwe kaart moeten leggen. Zo ga je door totdat er iemand de hoogste kaart legt.
De persoon die als laatste de meeste/alle kaart heeft, wint het spel.
- UNO: dit kan je met minstens 2 en maximum 8 personen spelen. Iedere spel krijgt 7 kaarten. Er wordt een beginkaart gelegd, bijvoorbeeld een gele 5. Je hebt 2 opties. Ofwel leg je een gele kaart met eender welk getal op. Ofwel leg je een rode/blauwe/groene kaart met het getal 5. Zo speel je de hele tijd, totdat iemand uitspeelt. Wanneer er een persoon is met 1 kaart in de handen, zal hij/zij 'UNO' moeten zeggen. Wanneer dit niet gebeurt, zal hij/zij een extra kaart moeten nemen en verliest hij/zij de kans om te winnen.
Er zijn ook nog speciale kaarten.
Het verbodsbord zorgt ervoor dat de persoon die na jou komt, een beurt moet overslaan.
Een pijl zorgt ervoor dat de richting van het spel zal wisselen.
Een +2 kaart wil zeggen dat de persoon na jou 2 extra kaarten moet nemen.
Een kleurenkaart wil zeggen dat jij een kleur mag kiezen. Je verandert de kleur van het spel naargelang welke kleur voor jou het beste uitkomt.
Een 4+ kleurenkaart wil zeggen dat je ook weer een nieuwe kleur mag kiezen, maar dat de persoon na jou 4 extra kaarten moet nemen.
- Liegen: dit spel speel je met 2 tot 4 personen. Alle kaarten worden verdeeld over de spelers. De persoon die begint, vertelt welke kaartkleur hij/zij heeft gelegd. Nadien leggen de andere spelers om de beurt een kaart met de afbeelding naar onder gericht.



Wanneer het aan jou is om een kaart te leggen, kies je zelf wat voor kaart je legt. Zo daag je de speler na jou uit om na te denken of je liegt of niet. Wanneer er wordt gezegd 'Je liegt' worden de kaart omgedraaid en gekeken of er gelogen werd. Werd er gelogen, dan krijgt de persoon die heeft gelogen alle kaarten. Werd er niet gelogen, krijgt de persoon die zei 'Je liegt' alle kaarten.

Het is de bedoeling om alle kaarten zo snel mogelijk kwijt te geraken.

Voor het slapen gaan, zingen we eerst het avondlied. Nadien poetsen de leden hun tanden, doen ze hun pyjama aan en gaan ze in hun bed liggen.

1.5 Materiaal

- Puzzel in stukken (zie bijlage)
- Plakband/duct tape
- Enveloppen
- Fluohesjes

Wat de leden nodig hebben:

- Rugzak
- Drinkfles

Eventuele avondspelletjes:

- kaarten
- UNO
- Papier
- Pot
- Pen



8. Dag 4 - De Springende Sprinkhaan

Vandaag spelen de kapoenen en welpen samen. Er zullen verschillende springkastelen staan waar de kapoenen en welpen op kunnen spelen. Er zal ook een popcornmachine zijn, zodat de leden (en de leiding) kunnen genieten van een lekkere portie popcorn. Buiten deze twee super leuke dingen, zullen er ook nog verschillende kleine spelletjes zijn zoals kuubs, springtouwen, ... waarmee de leden kunnen spelen.

1.1 Voormiddag

We werken via een doorschuifstelsel, zodat we niet met 50 leden tezamen op alle springkastelen zitten. De kapoenenleiding verdeelt hun tak in verschillende groepen en wij, de welpenleiding, doen dit ook. De kapoenen groepen en welpen groepen worden bij elkaar gezet en zo spelen ze samen op het springkasteel of bij de circusspullen.

1.2 Namiddag 1

Na het middageten, geven we de leden even wat platte rust. Ook al hebben ze enorm veel zin in het springen en spelen met de materialen die klaar liggen, toch gaan ze even rusten. Na de platte rust spelen de welpen en kapoenen apart op de springkastelen of met de spelletjes die klaar liggen.

1.3 Namiddag 2

Het vieruurtje is natuurlijk de popcorn, aangezien we dit ook gehoord hebben. Alle leden krijgen een portie popcorn en mogen hier zo lang als ze willen van genieten.

Nadien vragen we aan de welpen wat zij graag nog willen doen: kleine spelletjes of springkastelen. Zo kunnen we de groepen even opnieuw verdelen, zodat de leden die nog met de spelletjes spullen (kuubs, springtouwen, krijt, ...) kunnen spelen dit kunnen doen. En de welpen die graag nog springen op het springkasteel, dit ook nog kunnen doen.

1.4 Avond

Wanneer alle leden hun taakjes hebben gedaan, roept de leiding alle leden bij elkaar. Voordat de leden gaan slapen, spelen we nog een spel, de stoelen wacht.

Stoelenwacht:

Er staat 1 stoel in het midden van het afgesproken terrein. Hierop zit een geblinddoekt lid. Hij/zij heeft een zaklamp vast. Onder de stoel brandt een kaarsje. Het is de bedoeling dat de leden dit kaarsje proberen uitblazen. Op het moment dat het lid op de stoel iets hoort, moet hij/zij de zaklamp naar de richting schijnen waarvan het geluid kwam. Als de sluipende leden dus beschenen worden door het lid op de stoel, moeten ze terug vanaf het begin beginnen.

Vanaf het moment dat de sluipende leden dichtbij de stoel zijn (aangeduid met kegels of touw), mag het lid op de stoel niet meer naar deze persoon schijnen. Zo zit het sluipende lid al in de veilige zone en kan hij/zij het kaarsje rustig uitblazen.

Wanneer het kaarsje is uitgeblazen, wordt er iemand anders gekozen die in het midden zal zitten om het kaarsje te beschermen.



Indien het te moeilijk is om te blazen, kunnen we ook met water werken. Dit doen we dan in een klein waterpistooltje of in de mond. Zo kunnen ze van een iets verdere afstand het kaarsje doven.

Is het te makkelijk voor de sluipende leden, komt er een 2e beschermer bij. Dit wil zeggen dat er 2 stoelen staan, er dus 2 leden geblinddoekt zijn en er 2 zaklampen zijn die naar de sluipende leden kunnen schijnen.

1.5 Materiaal

Dag:

- kubs
- springtouwen
- krijt
- Frisbee
- Springkastelen

Avond:

- stoel (1 of 2)
- kaarsjes
- waterpistolen
- waterkannen
- zaklamp



9. Dag 5 - De Vuile Vetzakjes

Het concept van een omgekeerde dag is dat de tijd achterstevoren loopt. Dat wil zeggen dat de leden wakker worden in de avond en gaan slapen in de ochtend. Ontbijt en avondeten wordt omgewisseld en een paar spelletjes zullen ook omgekeerd gespeeld worden waar mogelijk. Doorheen de dag zullen ook zeer vuile spelletjes worden gespeeld zodat de welpen zichzelf, maar ook elkaar, heel vuil kunnen maken. Na een tijdje zichzelf en de anderen vuil te maken, zullen de welpen zich voor het avondeten wassen.

1.1 Voormiddag

De welpen worden wakker gemaakt om 8u30. Ze worden in hun pyjama uit hun bedden gehaald en zingen in een cirkel het avondlied. Na het avondlied laten we ze terug hun bed in kruipen. Om 8u45 halen we ze terug uit hun bed en maken de leden zich klaar voor de dag. Voordat ze zich omkleden, vertellen we de leden dat ze kleren moeten aandoen die vuil mogen worden. Ze leggen ook propere kleren klaar zodat ze deze voor het douchen/wassen meteen kunnen meenemen en niet meer hoeven te zoeken. Buiten wordt er een proper zeil klaargelegd op de grond. Om 9u00 eten we als ontbijt spaghetti bolognese zonder bestek. De leden eten enkel met de mond. Om 9u45 zijn we klaar met eten en hebben ze tot 10u00 de tijd om hun tanden te poetsen en klaar te staan om de eerste spelletjes te spelen.

Wortel voetbal

Om wakker te worden gaan we de worteltjes die nog tussen onze tanden zitten van de spaghetti is goed op elkaar uitspugen tijdens wortel voetbal. Er worden 2 teams gemaakt. Iedere welp krijgt een wortel die ze nodig zullen hebben tijdens het spel. Elk team moet scoren in de ander zijn goal, maar in plaats van intense tackles mag je nu zelfgemaakte wortel smoothie uittuffen in andere welpen hun gezicht. Het team dat als eerste 5 doelpunten scoort, wint het spel.

Chips spel

De welpengroep wordt in 2 groepen verdeeld. Er wordt een rechthoekig veld gemaakt en in de verste horizontale zijde wordt een zeil gelegd met bruine zeep. Van elk team loopt de eerste zo snel mogelijk rond de rechthoek en als ze elkaar tegenkomen doen ze schaar steen papier. De winnaar loopt door en de verliezer roept 'Chips' zodat de volgende weet dat hij/zij mag vertrekken. Het team krijgt een punt als er 1 speler tot aan het andere team geraakt.

De personen die op het speelveld staan, kunnen ook bevrijd worden. Wanneer er een welp van jouw team voorbij je loopt, mag je terug naar je eigen team vertrekken. Lukt dit niet, blijf je staan totdat de volgende welp mag vertrekken.

Tik Tak Boom

De welpen staan in een grote cirkel. Een leiding staat in het midden van de cirkel en roept 'Tik Tak Tik Tak ...' tot er 'Wissel' wordt geroepen. Bij wissel wordt de richting van de bal veranderd. De bal wordt van welp tot welp doorgegeven en de welp die de bal bij 'BOEM' vast heeft, verliest en krijgt



een ei op het hoofd.

Wanneer je er aan bent, ga je op de grond zitten met je benen gestrekt voor je. Wanneer de persoon links van jou de bal heeft, zal hij/zij over jouw benen moet wandelen/lopen om de bal aan de persoon rechts van jou te geven

1.2 Namiddag 1

Om 12u30 is het tijd voor het middageten. Na het middageten is het eventjes tijd voor te rusten en te bekomen van de vermoeiende spelletjes. Dit doen we aan de hand van vrijspel.

Gluten estafette

Nu onze maaginhoud een beetje is gezakt, gaan we ze weer vullen met lekkere snoepjes en pure gluten. De welpen worden in 4 groepen verdeeld. Er worden 4 bakjes met bloem op een bepaalde afstand gezet. In deze bakjes met bloem zitten snoepjes verstopt. De welpen lopen om ter snelste naar het bakje en halen met hun mond het snoepje er uit. Nadat ze hun snoepje hebben gevonden, laten ze eerst hun prachtige gezichtje zien aan de leiding zodat er een foto kan genomen worden en lopen ze terug en mag de volgende vertrekken.

Tikkertje verf

En alsof we nog niet genoeg gelopen hadden, gaan we tikkertje spelen met verf. De 2 aangeduide tikkers krijgen verf op hun hand en moeten iedere welp proberen te tikken en met een goede verfafdruk te verstijven. Vanaf je getikt bent, sta je met je benen open en kan je enkel terug levend worden gemaakt doordat iemand die door je benen kruipt.

4 vakken spel

De welpen worden in 4 groepen verdeeld. Het veld wordt verdeeld in 4 delen door een touw en het is de bedoeling dat de leden de andere teams naar hun vak trekken. Als een welp over de lijn is getrokken naar een ander vak, hoort hij/zij bij nieuwe team.

Modeshow

Om aan iedereen te laten zien hoe mega vuil we wel niet zijn doen we de coolste modeshow ooit. De welpen stappen onder welverdiend applaus zo elegant mogelijk over de rode loper. Hier worden onvergetelijke foto's van getrokken.

1.3 Namiddag 2

Tijd voor een vettig maar wel lekker 4 uurtje. Elk lid krijgt een appel met heel veel chocopasta. Ze moeten deze zonder handen opeten. We hangen de appels aan een touw door het klokhuis.

Na het vieruurtje is het tijd voor de slip en slide: zo snel mogelijk over een zeil vol bruine zeep schuiven en leuke spelletjes spelen zoals dokter knoop. Na de slip en slide is het tijd om de welpen zich goed te laten wassen, zodat ze weer proper zijn en alle vieze geurtjes weg zijn.

1.4 Avond

De ochtend is er en we horen de vogeltjes fluiten. Het is tijd voor een welverdiend ontbijt. De welpen voeren hun taakjes uit. Nu we juist wakker zijn geworden, is het tijd voor ochtendgymnastiek.



Wanneer we onze spieren hebben losgegooid is het tijd voor leuke slaapzakspelletjes. Hierna gaan we onze tandjes poetsen en kruipen we mooi ons bedje in.

1.5 Materiaal

- Wortels
- Zeilen (eten en slip & slide)
- Eieren
- Bloem
- Snoepjes
- Verf
- Appel + Choco (Vieruurtje)
- Sjortouw



10. Dag 6 - De Veelbelovende Veranderingen

1.1 Voormiddag

We beginnen deze dag rustig met te knutselen. Na het ontbijt krijgen de leden even vrij spel zodat de leiding alles kan klaarzetten. Indien het weer het toelaat zetten we tafels buiten waar er geknutseld kan worden. Het is de bedoeling dat de leden een eigen personage voor in de strips verzinnen. Nadat ze hun personage hebben getekend en hier een persoonlijkheid en voorgeschiedenis voor hebben verzonnen, kan er nog een klein verhaaltje voor verzonnen worden. Nadien worden deze personages voorgesteld aan de leiding en natuurlijk aan Schanulleke. De 3 beste personages die verzonnen zijn winnen natuurlijk een prijsje. Zij mogen ieders een spelletje kiezen dat nog in de voormiddag gespeeld zal worden (indien haalbaar in tijd, anders wordt er nog een beetje doorgeschoven naar de namiddag) en zij worden vandaag vrijgesteld van grote afwas (pannen, potten en andere afwas van de keuken). Het beste personage wordt beloond door vandaag rond te lopen met Schanulleke en haar goed te verzorgen.

1.2 Namiddag 1 + 2

Oranje wolf

De tweedejaars welpen moeten hier bewijzen dat ze het avondlied kennen. Het avondlied wordt door iemand van de leiding op een groot stuk karton geschreven zodat de tweedejaars de tijd hebben om dit te leren. Ze worden hierbij geholpen door iemand van de leiding. 's Avonds krijgen ze de kans om te bewijzen dat ze het lied kennen en zingen ze het samen bij het kampvuur. Wanneer ze hier in slagen krijgen zij hun badge van de oranje wolf. Ze krijgen deze te zien waarna ze terug opzij wordt gelegd door de leiding. De leden krijgen deze terug wanneer de ouders ze komen ophalen zodat de badges niet verloren gaan.

Grijze wolf

De derdejaars moeten hier bewijzen dat ze klaar zijn om naar de jonggivers over te gaan. Dit doen ze door een aantal proeven te doorstaan. Als eerste worden ze in twee groepen gesplitst en op een kleine 5 kilometer van het kampterrein gedropt door de leiding. Zij moeten door middel van een stafkaart zelf terug te zien geraken binnen de twee uur. Er wandelt in elke groep een leiding mee om te zien dat alles veilig blijft en dat er niet te veel fout wordt gewandeld. Wanneer beide groepen terug op het terrein zijn moeten ze om de beurt onder toezicht een spiegelei bakken. Verder moeten ze ook een stevige sjorring maken. Wanneer ze hier allemaal in slagen krijgen ze op het einde van de dag tijdens een kleine ceremonie hun grijze wolf. Deze badge wordt net zoals de oranje wolf opzij gehouden totdat de ouders de leden komen ophalen.

Belofte

Doorheen het jaar hebben we een welpenweekend gehad waarbij het merendeel van de eerstejaars hun belofte al hebben gedaan. Dit is nog niet bij alle eerstejaars of nieuwe leden gebeurd. We maken voor het uitdelen van de badges nog even tijd voor degene die hun belofte nog niet hebben gedaan. Hier gaan de leden in kwestie drie dingen beloven aan de scouts. Dit kan iets zijn dat ze zelf erg belangrijk vinden of iets waarvan ze vinden dat ze nog kunnen groeien bv: ik ga zorg dragen voor de natuur, ik ga naar de leiding luisteren ... Deze drie beloftes schrijven ze neer op een papiertje. Tijdens de ceremonie lezen ze deze dan één voor één voor en gooien ze het papiertje in het vuur/kaars.



Hierna krijgen ze hun welpen das waar we de namen al hebben ingeschreven. Er wordt pas een half uurtje voor de ceremonie begonnen met de belofte.

Natuurlijk zijn niet alle leden bezig met een wolf te verdienen. De andere leden krijgen eerst tijd om hun slaapplek wat op te ruimen. Daarna worden er kleine scoutspelletjes gespeeld met de overblijvende leiding die niet bezig is met de grijze of oranje wolf. Een halfuur voor de ceremonie worden de leden eruit gehaald die hun belofte nog moeten doen. Zij krijgen ondersteuning van 1 leiding. Ondertussen begint een andere leiding al met het klaarzetten van de ceremonie plek. Hierna volgt dan de ceremonie. Eerst gebeuren de beloftes nog, deze worden opgevolgd door de oranje wolf. Om af te sluiten overlopen we de grijze wolf en worden deze leden ook beloond met hun badge (tijdelijk). Tot slot volgt er nog even vrij spel totdat het avondeten klaar is.

1.3 Avond

Deze avond doen we een spannend nachtspel. We doen dit gewoon in de avond voor dat de leden gaan slapen aangezien het terrein geen nachtspele toelaat. We pakken op voorhand iedereen apart tijdens een evaluatiemoment en vragen dan wie er een nachtspel wilt meedoen en wie niet. Degene die zeggen dat ze geen nachtspel willen, laten we al even in het speellokaal en met de kinderen die dit wel willen, gaan we dan een korte boswandeling doen. Wanneer de grote groep wandelt, halen de foeriers met de overgebleven leden het hele lokaal overhoop (banken stoelen door elkaar zetten). Als dit is gebeurd gaan ze zich verstoppen voor dat wij terugkomen. Als we dan terugkomen van de wandeling denken de leden dat het spel er op zit. Eenmaal we dan binnen gaan ligt alles door elkaar en zijn de andere leden ontvoerd. Hier begint het spel pas. Nu moeten wij de ontvoerde leden gaan zoeken die dan verstopt zitten in het bos. We kunnen ze vinden door een eng pad te volgen. De kapoenenleiding zit dan ook verstopt in het bos om de welpen te laten verschieten. Eenmaal we ze hebben gevonden keren we allemaal terug en krijgen de leden nog een bekertje chocomel. Ze poetsen hun tanden en maken zich klaar voor te gaan slapen.

1.4 Materiaal

Kaarsen

- Papier (zowel voor knutselen als voor belofte)
- Kleurpotloden
- Stiften
- Pennen
- Schanulleke
- Stafkaart
- Gasvuur
- Pan
- Eieren
- Boter
- Kruiden



- Balken
- Sjortouw

Nachtspel :

- Eventueel wat kaarsen.
- Bijl
- Ketchup
- Schup



11. Dag 7 - Het Bevrijdende Bosspel

1.1 Voormiddag

Nadat we de leden hebben gewekt, doen we een kleine ochtendgymnastiek. Na de ochtendgymnastiek krijgen de leden hun ontbijt. Wanneer de leden hebben ontbeten, hebben ze even de tijd om al wat spullen op te ruimen. Als dit is gebeurd, gaan we samen het hout halen vanuit het bos voor Bonte Avond.

1.2 Namiddag 1

Na het vieruurtje spelen we een kort spelletje stratego. De beide groepen gaan de vlag van de tegenstander zoeken. Deze kan verdedigd worden doordat er bijvoorbeeld een blauwe speler een rode speler tikt. Dan laten de spelers elkaar hun kaartje zien. De andere spelers mogen dit niet zien, om valsspelen te voorkomen. De speler met het sterkste kaartje krijgt het kaartje van de tegenstander en brengt deze naar zijn eigen kamp. Bij het kamp geeft hij/zij het gewonnen kaartje aan de leiding. De speler die zijn kaartje kwijt is, haalt een nieuw kaartje bij zijn/haar kamp. Als beide spelers even sterk zijn, wisselen zij van kaartje en halen beide een nieuw kaartje. Rond het kamp geldt een 'veilig gebied', waar spelers elkaar niet kunnen tikken, bijvoorbeeld 4 m² rond het punt van het kamp (dit kan gemarkeerd worden door bijvoorbeeld rood-wit lint of met oranje kegels). In dit gebied mogen spelers alleen komen om een kaartje te brengen of te halen. Teamleden mogen samenwerken door kennis over de rang van de tegenstander te delen. Bijvoorbeeld door op een Bom van de tegenstander iemand met het kaartje mineur af te sturen.

Wanneer de vlag van de tegenpartij is gevonden, moet deze naar de eigen bunker gebracht worden. Als een speler de vlag heeft, mag deze nog wel getikt worden. Pas als de vlag in de andere bunker ligt of in de veilig zone waar niet getikt mag worden, is het spel voorbij en haalt de winnende groep zijn vlag op. Het spel kan eventueel opnieuw worden gespeeld indien er nog tijd over is.

Hierna krijgen de leden hun vieruur.

1.3 Namiddag 2

Na het middageten gaan we naar het bos en spelen de leden een soort van escaperoom. Onze mascotte, Schanulleke, zit opgesloten in een kist en de leden moeten haar zien te bevrijden. Dit kunnen ze doen door verschillende codes te ontcijferen (zoals een rebus of een omgekeerd lettertype) of kleine opdrachtjes te doen (zoals puzzels van strips maken met op de achterkant een geheime code). Als ze de mascotte hebben kunnen bevrijden dan is het spel gedaan. Hierna krijgen de leden tijd om een actje voor te bereiden om in de avond te presenteren. Er mogen groepjes gemaakt worden om samen een actje te doen. Als er leden klaar zijn kunnen deze samen met de leiding hout gaan halen voor het kampvuur.

1.4 Avond

De leden hebben allemaal een act voorbereid en gaan deze voorbrengen voor de andere leden en leiding.



Nadien is er nog een klein feestje met een kampvuur om de laatste avond in schoonheid te beëindigen

1.5 Materiaal

- Kaartspel
- Papier
- Pen/potlood
- Water bidon
- Kist
- Slot/ sleutel
- Touw

Bonte avond:

- chips
- nootjes
- frisdrank (ook zonder spuit)



12. Dag 8 - Het Allerbeste Afscheid

1.1 Voormiddag

De leden worden wakker gemaakt en moeten meteen hun zak maken om naar huis te vertrekken. Een deel van de leiding zal helpen met de slaapspullen op te ruimen. De andere leiding zal de leidings tenten afbreken. Het materiaal wordt door de leiding in de auto's geladen.

's Middags eten we traditiegewijs samen met de ouders hotdogs. Wanneer de camion vertrekt, krijgen de leden hun documenten (identiteitskaart, medicatie, mutualiteit plakkertjes, ...) terug.

1.2 Materiaal

- kaftje/bakje met ID's en medicatie

13. Nakamp 11 Juli

De leiding die een dag langer wilt blijven kan tot 11 Juli 11:00 op het terrein.

14. Algemene materiaallijst

Ter voorbereiding van het kamp wordt het benodigde materiaal dat aanwezig is op de scouts in overleg met de andere takken per kamp verdeeld. Nadien bekijkt de leiding wie wat van materiaal zelf thuis heeft liggen. Indien nodig wordt er nog materiaal bijgekocht. Om het budget te beperken is dat de laatste optie. Materiaal dat aangekocht moet worden, wordt voor vertrek aangekocht.

Scouts	Aankopen	Eigen materiaal
Fluohesjes	Eieren	Puzzel (Bijlage 7)
Enveloppen	Stoepkrijt	Quizvragen
Pennen/stiften/kleurpotloden	Boter	Levende Cluedo: leden
Groot karton/blad		Levende Cluedo: opdrachtenlijst
Alcoholstift		Groot stuk karton voor avondlied
Pot		Schanulleke
Papieren (witte en gekleurde)		Stafkaart (of kaart van Google Maps)
Oranje kegels		Bellenblazers (want dat is gewoon leuk)
Kaarsen		Kampboek
Gasvuur + gasfles		Kaft/bakje voor ID's en medicatie
Pan		
Kruiden		
Balken		
Sjortouw		



Bijl		
Ketchup		
Schup		
Tenten om te slapen		
Kaarten		
Plakband/duct tape		
Speel parachute		
Ballen/tennisballen		
Plastieken afwasbakjes		
Afwas- en kuisproducten		
Fluo hesjes		

15. 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 degene die 'dood' is uitgewrongen.

Materiaal:

- Een natte spons

Appartementje

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

Pisquiz

Een leuke quiz waar je een bekertje water moet drinken 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 kermis eendjes 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 gooid heeft nu twee kansen om te raden wie op de spons zit.

Materiaal:

- Water
- Spons

Waterestafettes

Estafettes met waterballonnen als doorgeef ding

Materiaal:

- Water
- Waterballonnen

Glijden over zeil

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

Materiaal:

- Zeil
- Water
- Bruine zeep

Fles water vullen met de mond

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

Materiaal:

- Water
- Kannen
- Flessen

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

Als je helemaal niets doet en toch zweet...
dan is het pas echt heet...





16. Regenprogramma

Slaapzakspelletjes

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

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

Weerwolven

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

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

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

Moordenaartje

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

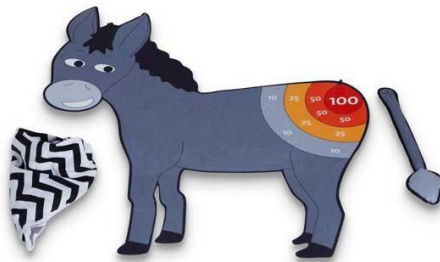
Telefoontje

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

Ezelstaart

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

Voorbeeld:



Afbeelding 9: Ezelstaart

Materiaal:

- Ezeltekening
- Staart
- Plakband
- Blinddoek

Quiz

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

Variante: pisquiz





17. 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 Bertha

Dikke Bertha staat in het midden. Wanneer Dikke Bertha vraagt of de groep bang is van haar antwoordt iedereen "ik niet" en lopen ze over. Wanneer Dikke Bertha je kan optillen word je zelf Dikke Bertha. Wanneer iedereen is opgepakt en bijgevolg 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.

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 opdracht van de tikkers. Wanneer iemand van de groep het opdracht 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 opengeknipte vuilniszak, een bekertje water helemaal leegdrinken en dan pas de totem grijpen.

Materiaal:

1. Totem
2. Benodigheden voor het parcours



Voetbal

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

Materiaal:

- Bal
- Twee doelen

Naald en draad

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

Materiaal:

- Een fluitje

Bennie Bennie

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



Afbeelding 11: Bennie Bennie

Duifje duifje

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

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

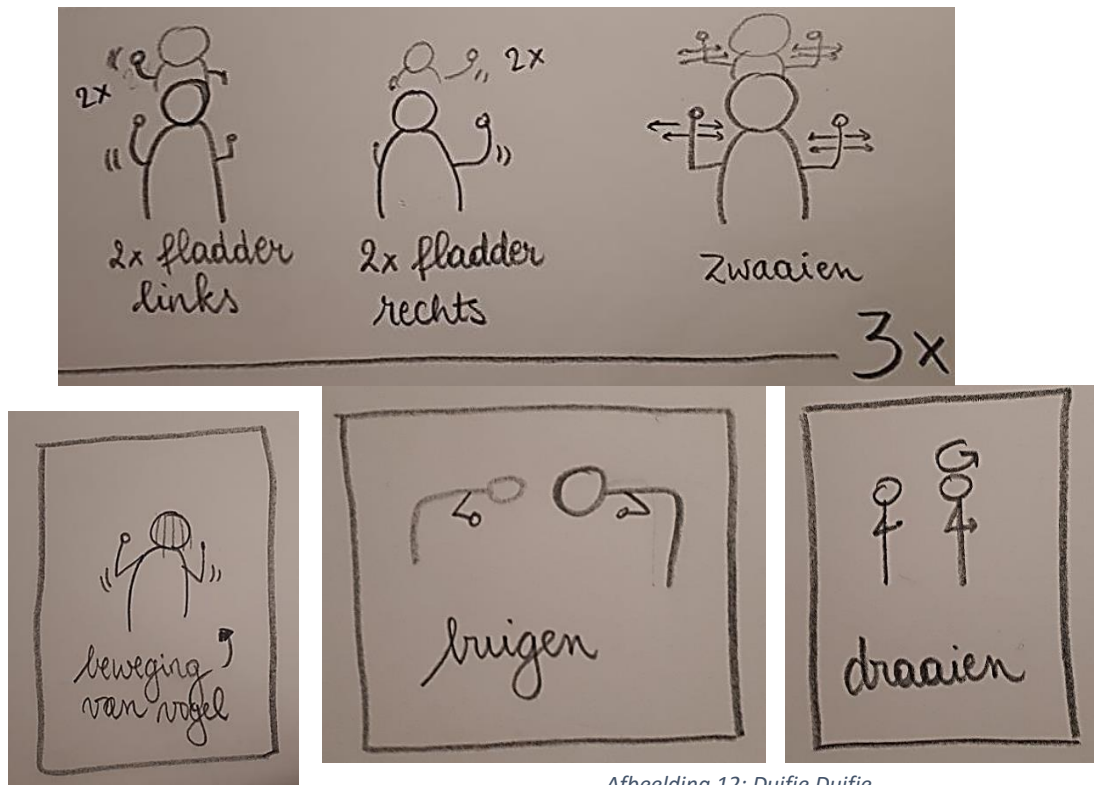
Wanneer dat dit gezongen is staat de persoon voor iemand anders in de cirkel. Vervolgens doet de persoon waar hij voorstaat mee en zingt hij:

'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:



Afbeelding 12: Duifje Duifje

Kegelen met tennis in panty

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

Ter illustratie:



Materiaal:

- Panty
- 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 verlaten komen binnen en proberen de gevormde knoop uiteen te halen.

Mooi rechtop staan

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.

Kring Schoot Zitten

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.



18. Nuttige adressen

1.1 Apotheek

Apotheek Hever (2,1 km, 5 minuten rijden)

Hoogstraat 15, 3191 Boortmeerbeek

015 51 61 22

Apotheek Bossers (1,1 km, 3 minuten rijden)

Dorpsstraat 4, 3190 Boortmeerbeek

015 51 41 86

Apotheek Miseur Katrien (4,1 km, 8 minuten rijden)

Bieststraat 302, 3191 Boortmeerbeek

015 61 20 92

1.2 Ziekenhuis

Ziekenhuis Imelda (7 km, 13 minuten rijden)

Imeldalaan 9, 2820 Bonheiden

015 50 50 11

1.3 Tandarts

Praktijk van Endodontie (1,2 km, 4 minuten rijden)

Mouterij 16, 3190 Boortmeerbeek

016 88 54 45

Tandartsenpraktijk Monique Lefevre (1,2 km, 4 minuten rijden)

Wespelaarsebaan 32, 3190 Boortmeerbeek

015 50 00 85

1.4 Winkels

OKay (2,2 km, 5 minuten rijden)

Leuvensesteenweg 263

Carrefour Market (2,2 km, 5 minuten rijden)

Leuvensesteenweg 263 B, 3190 Boortmeerbeek



AD Boortmeerbeek (2,3 km, 6 minuten rijden)

Wespelaarsebaan 126, 3190 Boortmeerbeek

Action (3,6 km, 7 minuten rijden)

Leuvensesteenweg 377, 3190 Boortmeerbeek

Colruyt Haacht (6 km, 12 minuten rijden)

Stationsstraat 113, 3150 Haacht

AD Boortmeerbeek (2,3 km, 6 minuten rijden)

Wespelaarsebaan 126, 3190 Boortmeerbeek

1.5 Bakker

Bakkerij De Smedt (3,8 km, 7 minuten rijden)

Leuvensesteenweg 49 bus A, 3190 Boortmeerbeek

Bakkerij Philip Vermeulen (4 km, 8 minuten rijden)

Bieststraat 290, 3191 Boortmeerbeek

1.6 Slager

Beenhouwerij De Bie (1,6 km, 4 minuten rijden)

Audenhovenlaan 76, 3190 Boortmeerbeek

Vercaeren - Wellens / S. (2,7 km, 6 minuten rijden)

Pachthofstraat 52, 3190 Boortmeerbeek

1.7 Postkantoor

Postkantoor bpost (3 km, 1 minuut rijden)

Hanswijkstraat 12, 3190 Boortmeerbeek

1.8 Huisartsen

Maes Guido (1,5 km, 4 minuten rijden)

Kerkweg 32, 3190 Boortmeerbeek

015 51 32 32

Vanspauwen/Marga (1,4 km, 4 minuten rijden)

Heikestraat 8, 3190 Boortmeerbeek

015 51 32 58



Vanspauwen Victor (1,3 km, 4 minuten rijden)

Vosweg 20, 3190 Boortmeerbeek

015 51 32 70

Duinslaeger/Marc (2,7 km, 6 minuten rijden)

Pachthofstraat 58, 3190 Boortmeerbeek

015 52 83 98

1.9 Politie

Politie Boortmeerbeek (1,2 km, 3 minuten rijden)

Dorpsplaats 1, 3190 Boortmeerbeek

016 55 16 60

Voor dringende zaken wordt natuurlijk het algemeen noodnummer 112 gebruikt.



19. Menu

Dit is een voorlopig menu, deze wordt op voorkamp opnieuw bekeken samen met de fouriers en eventuele aanpassingen worden gemaakt.

1.10 De menuboek

Datum	3 juli	4 juli	5 juli	6 juli	7 juli	8 juli	9 juli	10 juli
Ontbijt	/	Brood met beleg	Brood met beleg	Brood met beleg	Spaghetti	Brood met beleg	Brood met beleg	Brood met beleg
Middageten	/	Brood met beleg	Broodjes	Brood met beleg	Brood met beleg	Brood met beleg	Brood met beleg	Hotdogs
Vier Uur	Fruit	Koek	Fruit	Popcorn	Fruit	Koek	Fruit	/
Avondeten	Macaroni	Kip met rijst en curry	Wraps	Fishsticks met spinazie puree	Brood met beleg	Pita	BBQ	/

1.11 Allergenen

Joppe Bogaerts	Lactosevrij dieet
Toon Rubberecht	Gevoelige huid: niet te veel zonnecrème, zeep,...
Lisan De Schepper	Hooikoorts (oogdruppels) Pindanoten (EPIPEN)
Jesper Bettonviel	Astma Pollenallergie
Tejay Janssens	Lactose intolerantie
Raven Van den Broeck	GEEN ibuprofen/nurofen
Mathias Van den Bergh	Berken allergie



20. Ledenlijst

Naam	Voornaam	Geboortedatum	GSM-nummer mama	GSM-nummer papa	Noodnummer	mailadres mama	mailadres papa
Bill Daelemans	Bill	17/01/2011	0497 77 50 48	0478 87 67 09	0496 81 08 02	bieke.vanierssel@gmail.com	koendaelemans@gmail.com
Van Impe	Maurice	24/01/2011	0473 62 99 21	0491 25 86 76	047 62 89 99	/	/
Van Impe	Jules	3/01/2014	0473 62 99 21	0491 25 86 76	047 62 89 99	/	/
Bogaerts	Joppe	19/03/2011	0495 34 79 16	0496 12 88 98	0497 16 54 70	elly.michiels@hotmail.com	michael-bogaerts@hotmail.com
Hopstaken	Olivia	17/06/2011	0472 60 96 79	31613162510	03 440 84 53	/	rob.hopstaken@hotmail.com
Princen	Kayla	8/09/2011	/	0497 84 78 73	0496 43 40 25	/	p_pasci@hotmail.com
Brosius	Finne	12/09/2011	0497 23 61 05	0495 64 18 30	0495 64 18 30	sarah.obbbers@hotmail.com	tim.brosius@hotmail.com
D'Espallier	Lize	22/10/2011	0497 91 86 31	0496 07 81 79	0485 41 28 53	bevabeva@hotmail.com	bevabeva@hotmail.com
Rubberecht	Toon	26/10/2011	0473 57 35 94	0485 40 15 23	03 353 21 68	helena.lambrechts@gmail.com	pieter@zologie.com
Van Laer	Mirthe	8/11/2011	0479 73 07 36	0473 40 93 58	/	inge.lesthaeghe@hotmail.com	/
De Schepper	Lisan	4/01/2012	0478 70 75 83	0498 79 73 16	0468 45 58 33	wdschepper@gmail.com	wdschepper@gmail.com
Bettonviel	Jesper	5/01/2012	0495 57 47 84	0471 44 67 28	0486 29 08 61	vermeerenliesbeth@gmail.com	/
De Meulder	Senne	12/02/2012	0479 11 30 54	0468 49 23 60	0491 02 94 14	anke.liegeois@gmail.com	tom.demeulder@telenet.be
Devriese	Pippa	22/02/2012	0496 55 06 15	0474 97 52 29	0498 03 19 89	naomi.demever@icloud.com	/
Leys	Thibe	28/02/2012	0468 19 37 75	0495 51 88 24	0495 43 68 37	nathaliekersbergen@hotmail.com	Leyssteven@hotmail.com
Robbens	Jolijn	30/04/2012	0486 93 16 12	0493 09 30 79	0479 60 59 71	vanbauwellies@hotmail.com	robbens_r@hotmail.com
Halsberghe	Tobin	18/05/2012	0474 33 65 71	0475 93 94 44	03 658 28 30	hanne.wijnants@telenet.be	ken.halsberghe@telenet.be
Duthoy	Lien	20/05/2012	0468 11 56 80	0486 05 40 55	03 290 00 67	ilse_ledoux@hotmail.com	glenn.duthoy@schoten.be
Verbeeck	Stan	21/05/2012	0485 48 69 02	0475 90 11 79	03 658 27 33	an.platteau@telenet.be	/
Meyen	Lex	11/06/2012	0486 29 08 61	0477 87 86 96	0496 82 98 32	ellen.vantrier@telenet.be	/
Geens	Milan	2/08/2012	0472 55 36 31	/	0471 92 95 12		andr110@hotmail.com
Janssens	Tejay	24/08/2012	0474 23 26 13	0495 82 75 68	0484 87 44 30 / 0477 36 19 98	vanhautek@hotmail.com	janssen.ioey@gmail.com
Daneels	Tille	28/08/2012	0498 59 35 61	0497 31 66 68	03 658 72 37	info@podolooglieveke.be	info@parketwerkenwimdaneels.be
Govaert	Oscar	4/09/2012	0473 45 65 76	0486 45 10 09	0486 56 50 39	kim.veny@hotmail.com	wouter_govaert@hotmail.com
Van Den Broeck	Raven	19/09/2012	0486 91 57 13		0486 97 33 93	kat23verbruggen@gmail.com	/
Janssens	Kristina	26/10/2012	0477 75 04 45	0475 86 62 52	0472 74 87 08	karevandecruys@gmail.com	guyjanssens@gmail.com
Mintjens	Lore	10/12/2012	0486 31 88 88	0473 44 38 06	0484 13 50 95	m_meersmans@hotmail.com	anilenmarijke@hotmail.com
Kersbergen	Ilya	27/12/2012	0474 57 33 27	0495 90 10 22	0495 43 68 37	vanessa.thijs@hotmail.com	/
De Peuter	Mirte	8/01/2013	0478 61 64 15	0471 10 09 11	0476 49 48 42	tinne84@hotmail.com	depeuter.lambrechts@gmail.com
Princen	Naomi	2/02/2013		0497 84 78 73	0496 43 40 25	/	p_pasci@hotmail.com
Van Tichelen	Arnt	13/02/2013	0485 26 43 07	0486 66 90 89	0474 29 80 56	lievebrecht@hotmail.com	lievebrecht@hotmail.com
Mollet	Noël	21/02/2013	0496 82 28 68	0475 94 33 69	0473 34 22 35	tine.vanaken@hotmail.com	/
Bogaerts	Hanne	26/02/2013	0495 34 79 16	0496 12 88 98	0497 16 54 70	elly.michiels@hotmail.com	michael-bogaerts@hotmail.com
Verheyen	Lou	26/02/2013	0474 96 98 08	0496 26 44 90	0486 50 14 52	roselien.vdh@hotmail.com	kris@hetnatuurhuis.be
Van de Wiele	Sam	9/03/2013	0475 86 18 22	0486 29 21 19	0485 86 18 67 / 03 658 07 57	karenammeloo@gmail.com	filipvandewiele@telenet.be
Van den Bergh	Mathias	13/03/2013	0496 91 10 50	0490 11 32 27	097 33 45 60	karolien.waeterschoot@gmail.com	stevendb@gmail.com
Verlinde	Margo	30/03/2013	0498 32 56 34	0494 83 98 23	0473 68 05 69	sophiajacobs@gmail.com	verlindejoeri@gmail.com
Ceustermans	Otis	25/05/2013	0476 95 62 79	0485 43 74 33	0479 53 73 59	jessy.thysens@skynet.be	nick.ceustermans@hotmail.com
Bettonviel	Oscar	22/08/2013	0495 57 47 84	0471 44 67 28	0474 96 98 08	vermeerenliesbeth@gmail.com	/
Mertens	Seppe	17/09/2013	0496 71 60 09	0486 15 77 02	0498 01 65 84	marijkeherdt@outlook.com	/
Vervliet	Lan	23/09/2013	0486 69 27 93	0478 77 70 33	0497 40 29 22	annhoma@hotmail.com	tomvervliet@hotmail.com
Rubberecht	Roos	5/10/2013	0473 57 35 94	0485 40 15 23	03 353 21 68	helena.lambrechts@gmail.com	pieter@zologie.com

21. Financiën

Dit is een voorlopig financieel overzicht aangezien de aankooprijks van eten, T-shirts, naft en extra kosten een schatting is gebaseerd op vorige jaren. Het aantal leden dat effectief meegaat is eveneens een voorlopige schatting. Gedurende de weken die nog volgen ter voorbereiding van het kamp wordt dit overzicht bijgewerkt. Het bedrag gedeeld door 2 is samen met de kapoenen.

IN	Basis	Aantal leden	Totaal
Kampgeld	100	35	3500
Rekening	2100		2100
TOTAAL			5600

UIT	Basis	Aantal leden	Aantal dagen	Totaal
Huur	256		10	2560/2
Eten leden	€6	35	8	1680
Eten leiding	€6	6	10	360
Eten fouriers	€6	5	10	300/2
Uitstap	/	/	/	/
T-shirt	12	25		300
Naft	150			150/2
Springkastelen	754.98			754.98/2
Andere				
Verzekering fourier	4			4
TOTAAL				4226,49

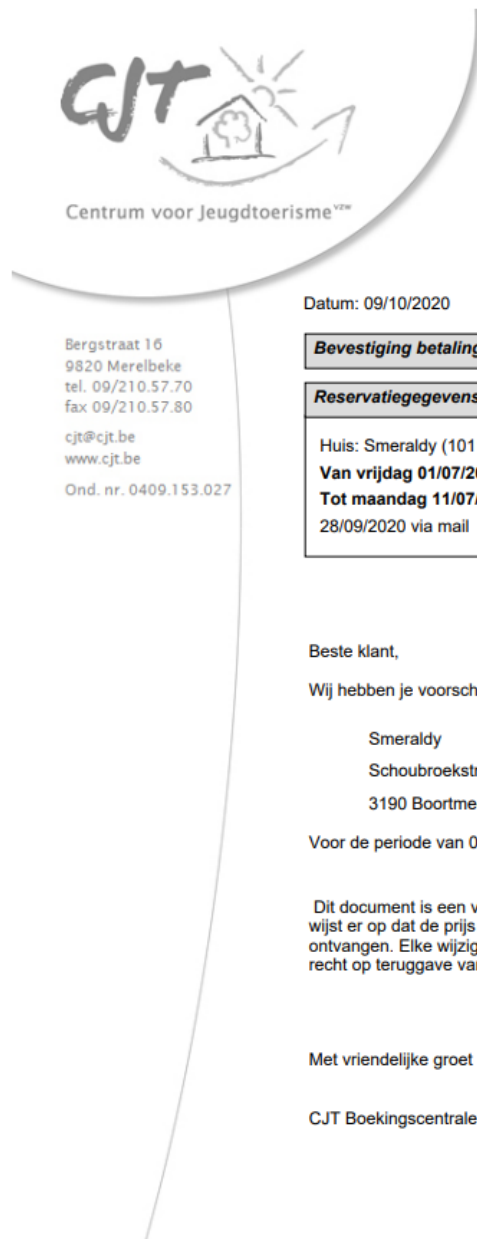


22. Bijlagen

1.1 Bijlage 1: Crisis: wat te doen

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

1.2 Bijlage 2: Contract



Kwijting

Dossier: 2005869

Scouts den 62 Master van Bladel
Bjorn Lahey
Lindenlei 10
2900 Schoten

Datum: 09/10/2020

Bevestiging betaling voorschot

Reservatiegegevens

Huis: Smeraldy (1011)
Van vrijdag 01/07/2022 om 15u00
Tot maandag 11/07/2022 om 11u00
28/09/2020 via mail

Beste klant,

Wij hebben je voorschot voor volgende reservatie ontvangen:

Smeraldy
Schoubroekstraat z/n
3190 Boortmeerbeek

Voor de periode van 01/07/2022 om 15u00 tot 11/07/2022 om 11u00

Dit document is een voorlopige overeenkomst om je reservatie te bevestigen. CJT Boekingscentrale wijst er op dat de prijs zal worden aangepast op het moment dat je een tweede factuur zal ontvangen. Elke wijziging aan deze reservatie dien je onmiddellijk te melden en geeft in geen geval recht op teruggave van dit voorschot.

Met vriendelijke groet

CJT Boekingscentrale

1.3 Bijlage 3: Medische fiche

Buiten deze lege medische fiche worden alle ingevulde medische fiches van de leden meegenomen op kamp. Anders kunnen ouders dat bij de start van het kamp doen. Aangezien alle medische fiches meegenomen worden, hebben we ook de contactgegevens van alle leiding.



individuele steekkaart

voornaam en naam van het kind/de jongere :

jongen meisje geboortedatum :

lidnummer:



Met deze individuele steekkaart geven ouders jaarlijks aan de takleiding alle noodzakelijke inlichtingen over hun kind(eren) aangesloten bij een plaatselijke groep van Scouts en Gidsen Vlaanderen. Deze informatie draagt bij aan een veilige en persoonlijke begeleiding van alle leden en wordt vertrouwelijk behandeld door de leidingploeg. Wanneer er wijzigingen zijn in deze gegevens is het belangrijk om deze te allen tijde aan de leiding door te geven.

Het is noodzakelijk om deze steekkaart op te maken voor iedereen actief in Scouts en Gidsen Vlaanderen binnen de drie eerste weken van het lidmaatschap en te laten handtekenen door de ouders of voogd van alle leden.

Jaarlijks binnen de eerste drie maanden van elk nieuw werkjaar opnieuw na te kijken.

Bij de overgang naar een oudere leeftijdstak wordt een nieuwe steekkaart opgemaakt.

Het is raadzaam deze steekkaart voor elk kamp samen met de ouders na te kijken.

Leid(st)ers kunnen hun eigen gegevens op deze steekkaart zelf invullen en ondertekenen indien meerderjarig

•jaarlijks • invullen door ouders of voogd van leden • vertrouwelijk bewaard door takleiding•

Adres en bereikbaarheid

officieel adres van vader / moeder / voogd (schrappen wat niet past)

straat, nr : postcode :

gemeente: telefoon :

eventueel tweede adres wanneer het officieel adres niet de (enige) woonplaats is

adres van vader / moeder / voogd (schrappen wat niet past)

straat, nr : postcode :

gemeente : telefoon :

eventueel naam van verblijfsinstelling :

gsm van vader, moeder of voogd :

gsm van vader, moeder of voogd :

e-mail van vader, moeder of voogd :

wie contacteren als de ouders niet bereikbaar zijn (zoals op kinderpas -12 jarigen)

naam :

telefoon/gsm :



broers of zussen in dezelfde groep?

naam : tak :

naam : tak :

naam : tak :

eventueel belangrijke afspraken vanuit de gezinssituatie (vb. regeling echtscheiding) :

.....
.....
.....

Deelname aan activiteiten

zaken om rekening mee te houden bij organisatie van activiteiten

onze zoon of dochter kan en mag deelnemen aan alle gewone scoutingactiviteiten op maat van de leeftijdsklasse (op tocht gaan, spelen, kamperen, ...) :

ja nee

deze activiteiten zijn onmogelijk of niet toegestaan :

.....
.....

eventuele redenen :

.....
.....

is er bijzondere aandacht nodig OM RISICO'S TE VOORKOMEN?

nee ja

bij sporten (vb. zwemmen, fietsen, hoogte, rust, ...) :

.....

bij hygiëne (vb. zelfstandigheid, allergie, bedwateren, ...) :

.....

bij sociale omgang (vb. pesten, heimwee, angsten, slaapwandelen, ...) :

.....

andere beperkingen of zorgen :

.....

Medische informatie

Het is verboden om als leid(st)er, behalve EHBO, op eigen initiatief medische handelingen uit te voeren. Ook het verstrekken van lichte pijnstillende en koortswerende medicatie zoals Perdolan, Dafalgan of Aspirine is, zonder toelating van de ouders, voorbehouden aan een arts. Daarom is het noodzakelijk om via het onderstaande kader op deze steekkaart vooraf toestemming van ouders te hebben voor het eventueel toedienen van dergelijke hulp.

Wij geven toestemming aan de leiding om bij hoogdringendheid aan uw zoon of dochter een dosis via de apotheek vrij verkrijgbare pijnstillende en koortswerende medicatie toe te dienen : *

- ja
 nee

* gebaseerd op aanbeveling Kind&Gezin 09.12.2009 – Aanpak van koorts / Toedienen van geneesmiddelen in de kinderopvang

onze zoon of dochter moet specifieke medicatie krijgen :

- nee
 ja : zeker **bijlage doktersattest medicatie toevoegen!**

zijn er ziekten te melden? (vb. astma, suikerziekte, hooikoorts, epilepsie, hart, ...) :

- nee
 ja :

info over noozakelijke aanpak bij deze aandoening :

.....
.....
.....

onze zoon of dochter moet een bepaald dieet volgen :

- nee
 ja :

onze zoon of dochter werd ingeënt tegen klem (tetanus) :

- ja - in welk jaar? :
 nee

bloedgroep:

onze huisarts :

naam : telefoon :



Aanvullende opmerkingen

onze zoon of dochter mag tijdens de activiteiten worden gefotografeerd voor publicatie in het groepsblad, op een website van scouting, ... :

ja nee

zijn er bepaalde aspecten waarmee leiding rekening kan houden als de omstandigheden dat toestaan binnen de visie van scouting :

nee ja

op vlak van voeding (vb. vegetariër, halal) :

.....

andere aandachtspunten die belang kunnen hebben bij de omgang met ons kind :

.....

.....

Als er iets verandert aan de gezondheidstoestand van uw zoon of dochter na de invuldatum van deze steekkaart, dan vragen wij uitdrukkelijk dit schriftelijk mee te delen en te vermelden bij de jaarlijkse herziening.

vergeet niet de SIS-kaart mee te brengen bij vertrek op meerdaagse activiteiten

Ondergetekende verklaart dat de ingevulde gegevens volledig en correct zijn

voornaam en naam :

ouder / voogd (schrappen wat niet past)

van (voornaam + naam van het kind) :

datum : handtekening :

Akkoord voor jaarlijkse herziening van deze fiche

het is raadzaam om deze steekkaart ook voor de aanvang van een kamp te laten nakijken

datum en handtekening van ouder/voogd:

datum en handtekening van ouder/voogd:

bij de overgang naar een oudere leeftijdskamp wordt een nieuwe steekkaart opgemaakt

Leiding engageert er zich toe om samen zorg te dragen voor de veiligheid en het welzijn van alle leden. Bij twijfels of vragen hieromtrent is het absoluut wenselijk dat ouders en leiding contact met elkaar opnemen.

Wij danken u voor het vertrouwen in Scouts en Gidsen Vlaanderen



1.4 Bijlage 4 - Quizvragen (dag 2)

Doordenkronde

1. Op welke vraag kan je nooit 'ja' antwoorden? Slaap je? Ben je dood?
2. Welke ezel heeft 3 poten? Een schildersezal
3. 2 vaders en 2 zonen aten tijdens een ontbijt samen 3 eieren. Iedereen at één ei. Hoe kan dit? Eén van de vaders is ook opa. Daardoor is de andere vader zowel vader als zoon.
4. Hoeveel broodjes kan je eten op een lege maag? Eén, want nadien is het geen lege maag meer.
5. Een haan legt een ei op een puntdak. Naar welke kant rolt het ei? Naar geen enkele kant, een haan legt geen ei.
6. Wat Adam van voor heeft, heeft Eva van achter. Wat is het? De letter A
7. Als ik jong ben, ben ik groot. Als ik oud ben, ben ik klein. Wat ben ik? Een kaars
8. Boris staat achter Maud (zijn buurmeisje), terwijl het buurmeisje Maud ook achter Boris staat. Hoe kan dit? Ze staan rug tegen rug.
9. Je kan altijd achteraan aansluiten, maar nooit vooraan beginnen. Wat is het? Een file
10. Zeven werknemers stappen één voor één in de lift. Op het bovenste verdiep stappen ze dan één na één uit. Hoe lang zaten de werknemers in de lift? 2 minuten
11. Als er een gat in zit, zit er geen gat in. Als er geen gat in zit, dan zit er een gat in. Wat is het? Een WC-bril
12. Wat gaat altijd omhoog en nooit naar omlaag? Je leeftijd
13. Wat moet stuk om het te kunnen gebruiken? Een ei
14. Wat wordt nooit natter, ook al regent het heel veel? Een oceaan, zee
15. Wat betekenen deze letters? JFMAMJJASOND De eerste letter van elke maand



Geschiedenis Ronde

1. Welke titel gaven de Egyptenaren vroeger aan hun koning of koningin? Farao
2. Wat was de achternaam van de Franse politieke leider Napoleon? Bonaparte
3. In welk jaar eindigde de Tweede Wereldoorlog? 1945
4. In welk jaar is België ontstaan? 1830
5. Hoe heet het gevleugelde paard in de Griekse mythologie? Pegasus
6. In welk jaar vond de aanslag op de Twin Towers/ World Trade Center in New York plaats? 2001
7. Tot wanneer kan er gesproken worden van de prehistorie? 3500 v.C.
8. Noem 3 Belgische koningen. Leopold I, Leopold II, Albert I, Leopold III, Boudewijn, Albert II
9. Noem 1 vroegere Belgische kolonie. Belgisch-Congo, Ruanda-Urundi
10. Wat was de vorige munteenheid van België? Belgische Frank
11. Hoeveel mensen zijn er al op de maan geweest? 12
12. Op welke dag schiep God de zon, de maan en de sterren? De vierde
13. Wie heeft Amerika ontdekt? Columbus
14. Wie was de oppergod bij de Griekse goden? Zeus
15. Waar werd Jezus geboren? Bethlehem



Voedingsronde

1. Hoe heeft de fastfood keten KFC voluit? Kentucky fried chicken
2. Uit welk land komt het gerecht tzatziki? Griekenland
3. Wat krijg je als je in de frituur een mitraillette besteld? Een broodje met frietjes en snack plus saus naar keuze
4. Van wat wordt boter gemaakt? Room
5. Wat krijg je als je in nederland een patatje oorlog besteld? Frietje met specialsous maar ipv ketchup is het pindasous (satésous)
6. Cola is nu bruin maar toen het eerst uitkwam had het een andere kleur... welke kleur had cola in het begin? Groen
7. Hoe wordt het grillgerecht genoemd dat bestaat uit friet bedekt met shoarma en daar overheen een laag kaas? Een kapsalon
8. Van welke fruitsoort worden rozijnen gemaakt? Druiven
9. Hoe heet een dubbelgevouwen pizza? Een calzone
10. Hoe heet de Italiaanse koude soep? Gazpacho



Sportronde

1. Waar vond het WK voetbal in 2014 plaats. "Brazilië"
2. Hoeveel man staat er opgesteld in een voetbal match. "22"
3. Hoeveel keer mag je een volleybal aanraken. "3 keer"
4. Wat is de exacte wereldrecordtijd van Usain Bolt op de 100 meter?"9,58 seconden"
5. Wat is de bekende bijnaam van ex-trainer en ex-voetballer Zinédine Zidane? "Zizou"
6. Hoe lang is een Olympisch Zwembad? "50m"
7. Hoe wordt een beoefenaar van de vechtkunst karate genoemd? "Karateka"
8. Wat heb je als je me golf in 1 keer in de hole slaat. "Hole in one"
9. Wat is het Team waar Kevin de Bruyne speelt. "Manchester City"
10. Hoeveel kegels moet je omgooien voor een strike te gooien."10"
11. Hoeveel vakjes telt een schaakbord."64"
12. Welk land heeft de meeste WK voetbal gewonnen? "Brazilië"
13. Wat is een andere naam van tafeltennis? "Ping Pong"



Dieren Ronde

1. Hoe noemen we een vrouwelijk paard? Merrie
2. Welke vogel spreekt soms mensen na? Papegaai
3. Is een dolfijn een vis? Nee (zoogdier)
4. Welk dier is de koning van de jungle? Leeuw
5. Welk dier speelt graag in de modder? Varken
6. Wat is de naam van de hond uit Suske en Wiske? Tobias
7. Het kindje van de koe noemen we? Kalf
8. Tot wat groeit een rups uit? Vlinder
9. Wat voor dier is Dumbo? Olifant
10. Hoeveel poten heeft een duizendpoot, je mag er 10 poten naastzitten? 30-42
11. Wat voor dier is baloe in het jungle book? Beer
12. In welk land woont de kangoeroe? Australië
13. Wat maken bijen? Honing
14. Hoeveel bulten heeft een dromedaris? 1
15. Hoeveel magen heeft een koe? 4
16. Hoeveel poten heeft een spin? 8
17. Wat is het engigste zoogdier dat niet kan springen? Olifant



Liedjesronde (naam + artiest):

1. Helden – Nachtwacht (Studio 100)
2. Baby – Justin Bieber
3. Met de trein naar Oostende – Spring
4. Dance Monkey – Tones en I
5. Ghost Rockers – Ghost Rockers
6. Diamant – Camille
7. Move Tegen Pesten – Slongs Dievangongs/Niels Destadsbader (Ketnetband)
8. bad guy – Billie Eilish
9. Ochtendgymnastiek – Samson & Gert
10. Porselein – Like Me (Cast)
11. Alors on danse - Stromae
12. Play-O – K3
13. Shivers – Ed Sheeran



Meezingronde:

1. Vuurwerk – Camille
2. Waterval – K3
3. In de Disco – Samsom & Marie
4. Oya Lélé – K3
5. Mega Mindy Tijd – Mega Mindy
6. Rox – Rox
7. Laat het los – Willemijn Verkaik
8. Samsonrock – Samson & Marie
9. Kabouterdans – Kabouter Plop

1.5 Bijlage 5: Levende Cluedo: blad leden (Dag 2)

DADER		LOCATIE	WAPEN
Suske		Onbewoond eiland	Proefbuis
Tante Sidonia		Mars	Hamer
Lambik		Australië	Sjortouw
Jerom		Duikboot	Emmer
Professor Barabas		Scouts den 62	Schoenveter
Schanulleke		Plopsaland	Geweer
Mang		Station Antwerpen-Centraal	Kaars
Leela		Sportclub	Armband
Kaa		Bibliotheek	Steen
Baloe		Vliegtuig	Sjorbalk
Raksha		Kerk	Vergiftigd drankje
Chil		Raket	Spiegel



1.6 Bijlage 6: Levende Cluedo: opdrachten leiding (dag 2)

1. Ga in olifantenpas naar de ander kant van het terrein.
2. Lak 5 mensen hun nagels
3. Was een stuk zeep op
4. Maak een tube tandpasta leeg door je tanden te poetsen
5. Maak een klerenketting
6. 5 liter water opdrinken
7. Zeg het onze vader achterstevoren
8. Beeld 10 verschillende beroepen uit
9. 200 keer touwtje springen
10. Ga het terrein rond volgens het echternach proces (3 stappen naar voor, 2 naar achter)
11. Kruip met 2 in 1 slaapzak en wissel van kleren
12. Van de ene kant van het terrein naar de andere kant en er mogen maar 2 ledematen de grond raken.
15. X aantal keer pompen
16. X aantal keer sit-ups
17. X aantal keer jumping jacks
18. Zing een lied
19. Doe de kabouterdans
20. Doe het vliegerlied
21. Breng een mooie serenade aan de leiding
22. Raad de leeftijd van alle leiding
23. Los een moeilijke som op

1.7 Bijlage 7: Puzzel (dag 3)





1.8 Bijlage 8: Offerte (dag 4)



Hoofdzetel
 Eventa Rent BV
 Dijkstraat 2, 2630 Aartselaar
 info@eventarent.be - Tel. 0484295510
 BE0728726356
 IBAN: BE15 7350 5187 0130

ORDERBEVESTIGING

Lahey, Kevin
 Jozef-Henderickxstraat 119
 2900 Schoten België

Contactpersoon: Kevin Lahey
Telefoonnummer: 0472698727
E-mail adres: kevinlahey.03@gmail.com
Relatienummer: 104157
Weeknummer: 27 t/m 27
Huurperiode: 06-07-2022 t/m 06-07-2022
Aanvoerdatum: wo 06-07-2022 06:00 - 08:00 uur
Retourdatum: wo 06-07-2022 20:00 - 22:00 uur



Projectnummer: 105839

Documentnummer: 105839-3
Referentie: Weborder-id: 4334
Relatienummer: 104157

Afleveradres

Schoubroekstraat 21
 3190 Boortmeerbeek

Ophaaladres

Schoubroekstraat 21
 3190 Boortmeerbeek

Lahey, Kevin

OMSCHRIJVING	AANTAL	BTW	STUKPRIJS	FACTOR	TOTAAL
Verhuur					
Popcornmachine	1	21%	€ 60,00	1,00	€ 60,00
Popcornmachine moet proper terug binnengebracht worden (zoniet 15 euro/poetskost).					
13,5m Monkeyrun	1	21%	€ 230,00	1,00	€ 230,00
Bounce Circus Overdekt	1	21%	€ 65,00	1,00	€ 65,00
Luchtkussen nooit vervoeren zonder transportzak - Bij hevige wind niet opgeblazen laten - Bij regen altijd op laten staan of dubbel plooiën					
Combofun Circus Overdekt	1	21%	€ 95,00	1,00	€ 95,00
Luchtkussen nooit vervoeren zonder transportzak - Bij hevige wind niet opgeblazen laten - Bij regen altijd op laten staan of dubbel plooiën					
Verkoop					
Popcorn - 50 porties	3	6%	€ 10,00	1,00	€ 30,00
Dienst					
Opbouw+afbraak/ luchtkussen	4,00	21%	€ 20,00	1,00	€ 80,00
Subtotaal Lahey, Kevin					€ 560,00

Eventa Rent BV - Dijkstraat 2, 2630 Aartselaar - BE0728726356 - IBAN: BE15 7350 5187 0130

1/3

ORDERBEVESTIGING

Projectnummer: 105839

TRANSPORTKOSTEN € **194,98**

TOTAAL INCL. BTW € **754,98**

	GRONDSLAG	BTW
21% BTW	€ 599,16	€ 125,82
6% BTW	€ 28,30	€ 1,70

BETALING

Handmatige overboeking - Betaling uiterlijk 3 dagen voor levering via overschrijving. Bij afhaling betaling cash, overschrijving of payconic.