

DEEL 2: DE ACTIVITEITEN

Vergeet niet op school de score kaarten te kopiëren!
Deze bevinden zich steeds na de uitleg.

Zweedsloopspel	Blz 1
Reflectortocht	Blz 6
Kompasloop	Blz 8
Spons, water en vuur	Blz 14
Vlotten bouwen	Blz 17
Schaal van Beaufort	Blz 18
Spelactiviteiten	Blz 20
Strandactiviteiten	Blz 21
Kampvuur	Blz 22
Spookverhaal	Blz 23

De benodigde materialen bevinden zich in de speltent.
Hierin bevindt zich ook het algemeen spelmateriaal.

Oplossingen

Zweedsloopspel 1:	schoolkamperen is toch te gek
Zweedsloopspel 2:	hebben jullie de oplossing al
Reflectorspeurtocht 1:	puzzeltocht
Reflectorspeurtocht 2:	fantastisch
Kompasloop 1:	kompasloop Zeewolde
Kompasloop 2:	noord oost zuid west!

Zweedsloopspel

Spelregels zweedsloopspel

Geplastificeerde kaarten (nr. 1 t/m 25) met vragen en opdrachten liggen of hangen aan de buitenzijde van het speelveld verborgen in onlogische volgorde. Maak drie- tot vijftallen en geef de gemaakte groepjes de opdracht om een willekeurig kaartnummer te vinden, de vraag te beantwoorden en de letter die voor het antwoord staat aan u door te geven. Die letters vormen uiteindelijk een zin. De leerlingen zullen ongeveer 20 minuten nodig hebben om de kaarten te vinden, de vragen juist te beantwoorden en dus de uiteindelijke zin correct op uw tafel te krijgen.

Tip: zet een kruisje onder de door u aangegeven opdracht, zodat bij terugkomst duidelijk is welke vraag ze moesten zoeken en beantwoorden.

Opdracht

- Zo snel mogelijk de vraag opzoeken.
- Bij terugkomst zet de spelleider de letters van de goede antwoorden in de vakjes van je antwoorden formulier.
- Wanneer alles is afgelopen komt er een zin te staan.
- Wie de zin gevonden heeft is als team klaar.

Spelleider

- Het ophangen van de antwoorden kaarten.
- Centrale plek maken, waar de tweetallen steeds terug moeten komen.
- Omcirkel de startvraag, en als die is gevonden de vervolgvraag.
- Laat de kinderen op het einde van het spel de vragen weer ophalen en bespreek met elkaar de vragen.

Materiaal

Aanwezig:

- 25 vragen kaarten
- Pennen/potloden
- Opschrijfplankjes

Zelf kopiëren:

- *Antwoorden briefjes*

Goed antwoord:

Er zijn twee verschillende tochten. Elk jaar kan je een andere gebruiken. Hierdoor kunnen de kinderen van bijvoorbeeld de kampen met combinatiegroepen de oplossing nog niet weten.

De oplossing van Zweedsloopspel 1 (geel): school kamperen is toch te gek
De oplossing van Zweedsloopspel 2 (rood): hebben jullie de oplossing al

Scoreformulier Zweeds Loopspel (geel)

1	2	3	4	5	6

7	8	9	10	11	12	13	14

15	16

17	18	19	20

21	22

23	24	25	
			???!!!

Scoreformulier Zweeds Loopspel (geel)

1	2	3	4	5	6

7	8	9	10	11	12	13	14

15	16

17	18	19	20

21	22

23	24	25	
			???!!!

Vragen en Antwoorden Zweeds Loopspel (geel)

<u>Vraag</u>	<u>Antwoord</u>
1. Wie is deze Disney figuur?	S (Mulan)
2. Welk eiland wordt hier aangewezen?	C (Texel)
3. Waarom zijn de bananen krom?	H (Licht)
4. Wie is deze beroemde sportman?	O (Krajicek)
5. Uit welk land komt deze foto?	O (Australië)
6. Hoeveel stippen staan er op deze kaart?	L (20)
7. Hoe heet de vrouw van Prins Willem Alexander?	K (Maxima)
8. Welk dier wordt hier afgebeeld?	A (Luiaard)
9. Voor welke sport wordt dit voorwerp gebruikt?	M (Cricket)
10. Uit welke film komt deze foto?	P (Star Wars)
11. Wat voor muziekinstrument is dit?	E (Ukelele)
12. Hoeveel gaan er in een dozijn?	R (12)
13. Met welk wapen vochten deze mensen vroeger?	E (Zwaard)
14. Welk woord is goed gespeld?	N (Koloniën)
15. Hoe heet deze band?	I (K3)
16. Wat is een 'ace'?	S (Opslag ..)
17. In welk jaar werd dit team Europees kampioen?	T (1988)
18. Hoe heet dit gereedschap?	O (Cirkelzaag)
19. Wat vieren wij op 5 mei?	C (Bevrijd. dag)
20. Wie is deze mevrouw?	H (Cora)
21. Hoeveel verschillen zitten er tussen deze twee plaatjes?	T (0)
22. Welke lijn brengt de muis bij het stukje kaas?	E (Lijn 1)
23. Wat voor beroep oefent deze persoon uit?	G (Brandweer)
24. Hoeveel is $1 \times 1 \times 2 \times 3 \times 4 \times 5$?	E (120)
25. Maak de volgende zin af: beter een half ei.....,	K (...lege dop)

Scoreformulier Zweeds Loopspel (rood)

Groep

Begeleider

1	2	3	4	5	6			
7	8	9	10	11	12			
13	14							
15	16	17	18	19	20	21	22	23
24	25							
		???						

De Algemeen Leider omcirkelt een willekeurig cijfer. Bij dat cijfer hoort een vraag. Zoek samen met je groepje die vraag op het speelveld. Elke vraag heeft maar 1 goed antwoord. Voor elk antwoord staat een letter. Laat de vraag liggen op het speelveld en loop met je groepje terug naar de Algemeen Leider. Zorg nu dat je de Algemeen Leider de goede letter laat invullen op je scoreformulier. Zo ontstaat er uiteindelijk een zin. Elke keer wanneer je een antwoord hebt gegeven krijg je een nieuwe zoekopdracht. Het groepje dat als eerste de goede zin heeft gemaakt, die wint. Succes en veel plezier.

- Blijf bij je groepje
- Overleg met je groepje
- Leg de vragen altijd weer netjes op dezelfde manier terug
- Scoreformulier blijft op de tafel liggen bij de Algemeen Leider

Antwoorden Zweeds Loopspeel (rood)

Vraag	Antwoord
1.	H Klimmen
2.	E Daltons
3.	B Sperziebonen
4.	B 55 koppen thee
5.	E Amerika, Vrijheidsbeeld
6.	N Winnie de Poeh, 0 groene appels
7.	J Batterijen
8.	U Toystory
9.	L Cabriolet
10.	L Pasta
11.	I Zwemmen, Fietsen, Hardlopen
12.	E 4
13.	D Obelix, Astrix, Panoramix
14.	E Klapschaats
15.	O Ezel
16.	P Elfstedentocht
17.	L Windsurfen
18.	O 3 Zeilboten
19.	S Belgie, Manneke Pis
20.	S Goud
21.	I De Lente
22.	N Anne Frank, haar dagboek
23.	G Flipper, een tv-serie
24.	A 12
25.	L Uitwendige Darm

Reflectortocht

Het is de bedoeling dat de groepen de reflectoren in het donker gaan volgen. Deze reflectoren moeten zelf (door de leiding) opgehangen en weer weggehaald worden.

In het bos is een bestaande route, op deze route hebben wij gele palen neergezet waar de route moeilijker te volgen is.

Naast de reflectoren worden er ook 11 letters opgehangen waarmee de leerlingen een woord kunnen maken.

Wat te doen:

- Zet de route uit, hang de reflectoren op aan de paaltjes of aan de bomen.
- Maak groepjes van 4/5 kinderen.
- De groepen vertrekken om beurten (10 min. tussentijd).
- Ieder groepje krijgt een antwoordenkaart en een potlood mee.
- Zet een controlepost onderweg neer.
- *Haal met de laatste groep de reflectoren weer op.*
- *Tip: loop de dag erna de tocht nog een keer voor niet gevonden reflectoren!*

Afspraken voor de leerlingen:

- De groep moet bij elkaar blijven.
- Niet rennen.
- Laat de reflectoren hangen.
- Blijf op de aan gegeven wandelroute lopen.

Materiaal

Aanwezig:

- 60 Reflectoren (in curve bak)
- Potloden
- Letters

Zelf kopiëren:

- *Antwoordkaarten*

Tip: Laat met de laatste groep een begeleider meelopen die de reflectoren en de letters in een tas of rugzak mee terug neemt. Tel van tevoren en na afloop goed het materiaal.

Goed antwoord

Er zijn twee verschillende tochten. Ze hebben echter wel dezelfde route. Het enige verschil is het antwoord. Elk jaar kan je een andere gebruiken. Hierdoor kunnen de kinderen van bijvoorbeeld de kampen met combinatiegroepen de oplossing nog niet weten.

De oplossing van reflectortocht 1 is 'puzzeltocht'.

De oplossing van reflectortocht 2 is 'fantastisch'.

REFLECTORSPEURTOCHT

Groep:

Naam: _____ Naam: _____ Naam: _____

Naam: _____ Naam: _____

Zet de 11 letters hieronder in de vakjes.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

Maak met deze letters een woord.

Het woord is:

REFLECTORSPEURTOCHT

Groep:

Naam: _____ Naam: _____ Naam: _____

Naam: _____ Naam: _____

Zet de 11 letters hieronder in de vakjes.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

Maak met deze letters een woord.

Het woord is:

REFLECTORSPEURTOCHT

Groep:

Naam: _____ Naam: _____ Naam: _____

Naam: _____ Naam: _____

Zet de 11 letters hieronder in de vakjes.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

Maak met deze letters een woord.

Het woord is:

Kompasloop

De kompasloop is een vorm van een speurtocht waarbij met behulp van een kompas de aangegeven posten (in graden) moeten worden afgelopen.

Bij deze loop moeten er 17 posten aangelopen worden.
Op iedere post een paaltje (met gele bovenkant) staat een letter.
Met de 17 letters moet je aan het einde een woord maken.

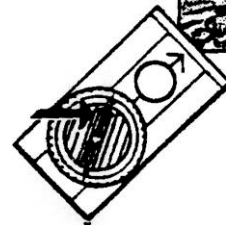
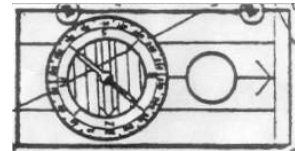
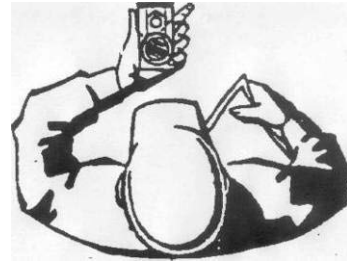
De kompasloop wordt door de begeleiders zelf uitgezet en opgeruimd.

Wat te doen:

1. Loop eerst de kompasloop zelf en gebruik daarvoor het geplastificeerde scoreformulier voor de begeleiding uit de map. Daar staat een extra uitleg op met herkenningpunten op foto's.
2. De gele paaltjes staan al uitgezet langs de route die begint bij de parkeerplaats. U moet zelf de opdrachten in de juiste volgorde aan de daarvoor bestemde gele paaltjes hangen.
3. Loop eerst de kompasloop zelf en gebruik daarvoor het geplastificeerde scoreformulier voor de begeleiding uit de map. Daar staat een extra uitleg op met herkenningpunten op foto's.
4. Maak groepen van maximaal 10 leerlingen en geef een korte instructie op het kampeerterrein. *Vertel dat je als groep bij elkaar moet blijven, niet mag rennen, de opdrachten en paaltjes moet laten staan en de paden altijd moet blijven volgen.*
5. Neem de 1^e groep mee naar de parkeerplaats en geef daar nogmaals uitleg. Vertel hoe het kompas werkt en dat ze niet moeten vergeten de gevonden letters op het scoreformulier te schrijven.
6. Loop even mee naar de volgende opdracht en kijk de groep na terwijl ze het fietspad aflopen.
7. Haal dan pas de volgende groep op. Het is gewenst ongeveer 10 minuten starttijd tussen de groepen in te houden, zodat de kans klein is dat ze elkaar in het vizier krijgen en elkaar klakkeloos gaan volgen.
8. Haal altijd op het einde zelf de opdrachten weer op, niet vergeten! Je kunt ook met de laatste groep meelopen, dat scheelt tijd.
9. De tocht zal ongeveer 35 minuten duren per groep en het puzzelen wellicht ook wat extra tijd. Houd hier dus rekening mee met de planning.
10. Veel plezier!

Hoe werkt het kompas?

- Neem het kompas in je handen en houdt hem zo vast dat de richtingspijl voor de looprichting van je af wijst (kompas voor je buik houden).
- Draai nu het kompashuis (draaibare deel van het kompas) zo dat de graden die aangegeven worden op de richtingspijl komt te staan. Kompas nog steeds voor je buik houden, bv. 220 graden.
- Draai je nu zo dat de magneetnaald (het rode gedeelte) gelijk komt te staan met de rode dikke pijl op het kompas (nu niet meer aan de draaischijf zitten).
- Je kunt nu het kompas voor je houden en kijk nu waar je heen moet lopen. Oriënteer je ergens op bv. een bosje of een boom.
- Loop nu de aan gegeven passen bv. 70. Onder het lopen moet je er wel voor zorgen dat de rode pijl op de rode pijl van het kompas blijft staan.



Goed antwoord:

Er zijn twee verschillende tochten. Ze hebben echter wel dezelfde route. Het enige verschil is het antwoord. Elk jaar kan je een andere gebruiken. Hierdoor kunnen de kinderen van bijvoorbeeld de kampen met combinatiegroepen de oplossing nog niet weten.

De oplossing van kompasloop 1 is 'Kompasloop Zeewolde'
De oplossing van kompasloop 2 is 'Noord Oost Zuid West!'

Bij het lopen van kompasloop 2 moet op het scoreformulier aangegeven worden dat de kinderen op zoek moeten naar een oplossing van 4 woorden (bij kompasloop 1 is dat 2 woorden).

Scoreformulier Begeleiding Kompasloop nr. 1 (nr. 2 andere letters)

Foto	Opdracht	Letter	Beschrijving
	1. kompas 270° / 60 passen	M	start bij info bord parkeerplaats
	2. kompas 190° / 230 passen	E	volg fietspad
	3. kompas 190° / 140 passen	L	blijf fietspad volgen
	4. kompas 120° / 150 passen	O	met bocht mee links volg fietsp.
	5. kompas 110° / 250 passen	L	bospad in
	6. kompas 110° / 90 passen	W	bospad volgen richting dijk
	7. kompas 30° / 90 passen	E	ga links langs bosrand
	8. kompas 100° / 100 passen	D	richting wit bordje over de dijk



9. kompas 150° / 60 passen

A volg pad langs grote put



10. kompas 10° / 200 passen

S ga links, volg zandpad



11. kompas 290° / 25 passen

O zicht op elektrakast, ga links



12. kompas 20° / 130 passen

P rechts af, volg bosrand



13. kompas 310° / 40 passen

Z ingang smal fietspad



14. kompas 290° / 190 passen

P ga over de dijk richting bosrand



15. kompas 340° / 50 passen

E ga rechts bospad in



16. kompas 270° / 100 passen

O links pad in naar kampeerterrein



17. Einde kompasloop

O + K

Score formulier Kompasloop

Opdracht		Letter
	Start Kompasloop	
1.	Zet het kompas op 270 graden en loop 60 passen	
2.	Zet het kompas op 190 graden en loop 230 passen	
3.	Zet het kompas op 190 graden en loop 140 passen	
4.	Zet het kompas op 120 graden en loop 150 passen	
5.	Zet het kompas op 110 graden en loop 250 passen	
6.	Zet het kompas op 110 graden en loop 90 passen	
7.	Zet het kompas op 30 graden en loop 90 passen	
8.	Zet het kompas op 100 graden en loop 100 passen	
9.	Zet het kompas op 150 graden en loop 60 passen	
10.	Zet het kompas op 10 graden en loop 200 passen	
11.	Zet het kompas op 290 graden en loop 25 passen	
12.	Zet het kompas op 20 graden en loop 130 passen	
13.	Zet het kompas op 310 graden en loop 40 passen	
14.	Zet het kompas op 290 graden en loop 190 passen	
15.	Zet het kompas op 340 graden en loop 50 passen	
16.	Zet het kompas op 270 graden en loop 100 passen	
17.	Einde Kompasloop Je bent vlakbij het kampeerterrein. Maak daar met de gevonden letters 2 passende woorden.	

Score formulier Kompasloop

Opdracht		Letter
	Start Kompasloop	
1.	Zet het kompas op 270 graden en loop 60 passen	
2.	Zet het kompas op 190 graden en loop 230 passen	
3.	Zet het kompas op 190 graden en loop 140 passen	
4.	Zet het kompas op 120 graden en loop 150 passen	
5.	Zet het kompas op 110 graden en loop 250 passen	
6.	Zet het kompas op 110 graden en loop 90 passen	
7.	Zet het kompas op 30 graden en loop 90 passen	
8.	Zet het kompas op 100 graden en loop 100 passen	
9.	Zet het kompas op 150 graden en loop 60 passen	
10.	Zet het kompas op 10 graden en loop 200 passen	
11.	Zet het kompas op 290 graden en loop 25 passen	
12.	Zet het kompas op 20 graden en loop 130 passen	
13.	Zet het kompas op 310 graden en loop 40 passen	
14.	Zet het kompas op 290 graden en loop 190 passen	
15.	Zet het kompas op 340 graden en loop 50 passen	
16.	Zet het kompas op 270 graden en loop 100 passen	
17.	Einde Kompasloop Je bent vlakbij het kampeerterrein. Maak daar met de gevonden letters 2 passende woorden.	

Spons Water Vuur

Dit is een tikspel waarbij iedere speler gelijktijdig tikker en wegloper is.

Speelterrein

Voor dit spel kan een bosgebied of het veld rond het toiletgebouw gebruikt worden. Geef van tevoren aan in welk gebied gebleven moet worden.

Aantal spelers

20-40

Taak van de spelers

Iedere speler krijgt een kaartje in de hand. Dan gaan zij het terrein in. Het kaartje bepaalt nu of men moet tikken of juist moet zorgen niet getikt te worden.

Spons jaagt op Water (is dus sterker).

Water jaagt op Vuur (is dus sterker).

Vuur jaagt op Spons (is dus sterker).

Wordt men door een ander getikt dan moet men het kaartje aan de ander geven. Een nieuw kaartje kan bij de centrale post gehaald worden, waarna men weer kan meespelen.

Dit nieuwe kaartje kan een andere aanduiding bevatten dan die men eerst had.

Puntentelling

Na ongeveer 20 minuten stoppen en ieder veroverd kaartje is 1 punt.

Regels

- Terwijl men het kaartje van een ander ontvangt, kan men niet door een derde getikt worden.
- Wordt je getikt dan mag je niet doorlopen.
- Een neutrale centrale plaats is nodig voor het uitdelen van nieuwe kaartjes. Hierin kan men niet getikt worden (evt. afzetten met pionnen).
- Verzamelen op fluit signaal.

Materiaal

Aanwezig:

- Een fluitje

Zelf kopiëren:

- *Kaartjes spons, water en vuur*

spons	spons
spons	spons
spons	spons
spons	spons
spons	spons
spons	spons
spons	spons
spons	spons
spons	spons
spons	spons
spons	spons
spons	spons

water	water
water	water
water	water
water	water
water	water
water	water
water	water
water	water
water	water
water	water
water	water
water	water

vuur	vuur
vuur	vuur
vuur	vuur
vuur	vuur
vuur	vuur
vuur	vuur
vuur	vuur
vuur	vuur
vuur	vuur
vuur	vuur
vuur	vuur
vuur	vuur
vuur	vuur
vuur	vuur
vuur	vuur

Vlotten bouwen

Op- en afbouwen

De vlotten op- en afbouwen op het strand. Na het vlotvaren de touwen, de schroeven en bouten afspoelen zodat het zand eraf is, daarna laten *drogen* en *alles natellen!*

Kano's

Het vlotvaren op het Veluwemeer is gevaarlijker dan op de vaart. Daarom hebben we kano's aangeschaft zodat u met de vlotten mee kan varen.

Zekeringstouw

Er is een mogelijkheid om de vlotten vast te maken aan een touw. Op deze manier staan de vlotten altijd in contact met het land, voor het geval ze afdrijven.

Verantwoording

Het vlotvaren geschiedt op verantwoording van de aanwezige leerkracht. Varen bij windkracht 4 of hoger is ten strengste af te raden. Let ook op als er een afluende wind is.

Voor windkracht: zie schaal van Beaufort (te vinden na de instructie vlotten bouwen).

Schaal van Beaufort

Kracht	Benaming KNMI	Benaming zeevaart	Uitwerking boven land en bij mens	Uitwerking boven zee
0	Stil	Windstil	Rook stijgt recht of bijna recht omhoog.	Spiegelglad.
1	Zwak	Flauw en stil	Windrichting goed af te leiden uit rookluimen.	Kleine golfjes, geschubd oppervlak.
2	Zwak	Flauwe koelte	Wind voelbaar in gezicht, weerhanen tonen nu juiste richting, blad ritselt.	Kleine, korte golven.
3	Matig	Lichte koelte	Opwaaiend stof, vlaggen wapperen, spinnen lopen niet meer.	Kleine golven, breken, schuimkopjes.
4	Matig	Matige koelte	Papier waait op, haar raakt verward, geen last van muggen meer.	Golven iets langer, veel.
5	Vrij krachtig	Frisse bies	Bladeren van bomen ruisen, gekuifde golven op meren en kanalen, vuilnisbakken waaien om.	Matige golven, aanschietende zee (overal schuimkoppen, af en toe opwaaiend schuim).
6	Krachtig	Stijve bries	Problemen met paraplu's en hoeden waaien af.	Grotere golven, schuimplekken, vrij veel opwaaiend schuim.
7	Hard	Harde wind	Het is lastig tegen de wind in te lopen of te fietsen.	Golven worden hoger, beginnende schuimstrepen.
8	Stormachtig	-	Twijgen breken van bomen, voortbewegen zeer moeilijk.	Matig hoge golven, schuimstrepen.
9	Storm	-	Schoorsteenkappen en dakpannen waaien weg, kinderen waaien om, takken breken af, alleen zwaluwen en eenden vliegen nog.	Hoge golven, rollers, zicht wordt slechter door schuimvlagen.
10	Zware storm	-	Grote schade aan gebouwen, volwassenen waaien om, bomen raken ontworteld, vogels blijven aan de grond.	Zeer hoge golven, zee wordt wit van het schuim, overstaande rollers, verminderd zicht.
11	Zeer zware storm / orkaanachtig	-	Grote schade aan bossen.	Extreem hoge golven, zee geheel bedekt met schuim, sterk verminderd zicht.
12	Orkaan	-	Verwoestingen.	Lucht is vol met verwaaid water en schuim, zee volkomen wit, vrijwel geen zicht meer.

Kracht 1



BEAUFORT FORCE 1
WIND SPEED: 1-3 KNOTS

Kracht 2



BEAUFORT FORCE 2
WIND SPEED: 4-6 KNOTS

Kracht 3



BEAUFORT FORCE 3
WIND SPEED: 7-10 KNOTS

Kracht 4



BEAUFORT FORCE 4
WIND SPEED: 11-16 KNOTS

Kracht 5



BEAUFORT FORCE 5
WIND SPEED: 17-21 KNOTS

Kracht 6



BEAUFORT FORCE 6
WIND SPEED: 22-27 KNOTS

Kracht 7



BEAUFORT FORCE 7
WIND SPEED: 28-33 KNOTS

Kracht 8



BEAUFORT FORCE 8
WIND SPEED: 34-40 KNOTS

Kracht 9



BEAUFORT FORCE 9
WIND SPEED: 41-47 KNOTS

Kracht 10



BEAUFORT FORCE 10
WIND SPEED: 48-55 KNOTS

Kracht 11



BEAUFORT FORCE 11
WIND SPEED: 56-63 KNOTS

Kracht 12



BEAUFORT FORCE 12
WIND SPEED: 64 KNOTS

Spelactiviteiten

U kunt in principe alle activiteiten spelen op en rond het kampeerterrein. Wanneer u richting het strand loopt zult u een prima (ruimere) speelplek vinden voor het dijkje wat het terrein van het strand scheidt. Alle materialen bevinden zich in de spelzak in de speltent. Naast de door ons aangegeven activiteiten kunt u wellicht zelf ook nog van alles bedenken, succes!

Volleybal / Lijnbal

Uitleg: Twee ploegen (max. 6-6) spelen tegen elkaar een spelletje volleybal of lijnbal (volleybal, waarbij de bal gevangen mag worden). Wanneer de bal over het net wordt gegooid en binnen de lijnen op de grond van de tegenstander komt, dan heb je een punt. Het team dat een punt heeft gemaakt, mag vanaf de eigen achterlijn de bal over het net werpen of slaan. Er mag niet gelopen worden met de bal.

Nodig: Volleybalveld op kampeerterrein, 1 volleybal.

Voetbal

Uitleg: Twee ploegen spelen tegen elkaar een spelletje voetbal. Spreek gangbare regels af, waardoor het spel sportief en gestructureerd verloopt.

Nodig: Grasveld, 4 pionnen (doeltjes), 1 voetbal, lintjes.

Tikrugby

Uitleg: Twee ploegen proberen in balbezit door middel van samenspel, het eigen eindvak te bereiken. Wordt iemand die de bal vast heeft onderweg getikt, dan dient deze de bal aan de tegenstander te geven. Deze probeert vervolgens weer zijn / haar eindvak te bereiken. Wanneer dit lukt, verdient dat team een punt.

Nodig: Grasveld, 8 pionnen (2 eindvakken), 1 rugby of bal, lintjes.

Hockey

Uitleg: Twee ploegen (max. 6-6) spelen tegen elkaar een spelletje hockey.

Spreek gangbare regels af, waardoor het spel sportief en gestructureerd verloopt. Extra aandacht: Houd de hockeysticks laag en met twee handen vast voor de veiligheid.

Nodig: Grasveld, 4 pionnen (doeltjes), 12 hockeysticks, 1 hockeybal, lintjes.

Badminton

Uitleg: Speel 1-1 of 2-2 een spelletje badminton. Wanneer de shuttle over het net wordt geslagen en binnen de lijnen op de grond van de tegenstander komt, dan heb je een punt. Degene die / het team dat een punt heeft gemaakt, mag vanaf de eigen achterlijn de shuttle over het net slaan.

Nodig: Volleybalveld op kampeerterrein (evt. in 2-en gesplitst, zodat er 4 teams tegelijk kunnen spelen), badmintonrackets, shuttles.

Estafettespelletjes

Uitleg: Maak 2 of meerdere gelijkwaardige teams en zet een parcours uit, dat afgelegd moet worden. Spreek het parcours goed door, maak duidelijke regels over o.a. het starten, het verloop en het finishen.

Nodig: Speelveld, verschillende materialen, creativiteit.

Tikspelen

Uitleg: Speel met een groep op een ruim speelveld verschillende tikspelen. Je kunt tikspelen met bal en zonder bal spelen. Je kunt tikspelen met en zonder bevrijders spelen. Allen met eigen afspraken en regels. Vraag de kinderen evt. om ideeën, zij zullen u doen verbazen qua creativiteit.

Nodig: Speelveld, verschillende materialen, creativiteit.

Verstopspelen

Uitleg: Speel met een groep op een ruim speelveld verschillende verstoppellen. De locatie leent zich er bij uitstek voor. Maak duidelijke afspraken over het speelveld en spreek gangbare regels af om het verstoppel goed te laten verlopen. Vraag de kinderen evt. om ideeën, zij zullen u doen verbazen qua creativiteit.
Nodig: Speelveld, verschillende materialen, creativiteit.

Strandactiviteiten

Alle materialen bevinden zich in de spelzak in de speltent. Naast de door ons aangegeven activiteiten kunt u wellicht zelf ook nog van alles bedenken, succes!

Surfestafette

Uitleg: Twee ploegen varen tegen elkaar, de ploeg die als eerste alle deelnemers een parcours heeft gevaren heeft gewonnen. Kan in toernooivorm gehouden worden.

Nodig: 2 surfplanken, 2 boeien (in het water).

Beachvoetbal

Uitleg: Twee ploegen van maximaal 4 spelers proberen in balbezit door middel van samenspel een doelpunt te scoren. Spreek een eindvorm af (aantal doelpunten / tijd etc.). Spreek gangbare regels af, waardoor het spel sportief en gestructureerd verloopt. Kan in toernooivorm gehouden worden.

Nodig: 4 pionnen (doelen), 4 pionnen (veld), 1 voetbal, 8 lintjes.

Zandkastelen bouwen

Uitleg: Maak aan het water met je groep een zo groot mogelijk kasteel. Leuk idee om een foto toestel mee te nemen en de bouwwerken met het groepje bouwers op de foto te zetten. Wie had het mooiste creatiefste bouwwerk gemaakt?

Nodig: zand, emmertjes, schepjes.

Twee emmertjes waterhalen

Uitleg: Twee ploegen strijden tegen elkaar. Het is de bedoeling om water vanuit het meer naar de emmer te transporteren door de natte sponzen over te gooien en uit te knijpen in de lege emmer. Het team dat als eerste hun emmer doet overlopen, wint. Ieder team heeft drie sponzen.

Nodig: 2 emmers, 6 sponzen.

Tikrugby

Uitleg: Twee ploegen van maximaal 4 spelers proberen in balbezit door middel van samenspel, het eigen eindvak te bereiken. Wordt iemand die de bal vast heeft onderweg getikt, dan dient deze de bal aan de tegenstander te geven. Deze probeert vervolgens weer zijn/haar eindvak te bereiken. Wanneer dit lukt, verdient dat team een punt. Houd rekening met elkaar. Kan in toernooivorm gehouden worden.

Nodig: 8 pilonnen (2 eindvakken), 1 bal, 8 lintjes.

Kampvuur

Vuurplaats

Op het groepskampeerterrein is een vuurplaats. Deze bevindt zich in een kuil, als u naast de ingang links de heuvel oploopt ziet u deze vuurplaats.

Reglement

Het maken van open vuur is niet toegestaan. Het gebruik van de kampvuurkuil is alleen toegestaan in overleg met de beheerder. Hierbij zijn de bepalingen uit de Brandweerwet van kracht en dienen aanwijzingen van of de beheerder of de brandweer direct opgevolgd te worden.

Lekkere hapjes

Er zitten stokken bij het keukenmateriaal. Draai er voor gebruik aluminiumfolie omheen en haal dit er na gebruik weer af zodat het voor ieder kamp weer fris te gebruiken is!

Stokbrood

Maak van je deeg een dunne rol. Hoe dunner hoe beter, want dan is het sneller klaar. Rol het deeg om een tak en houdt het boven de hete as. Draai het regelmatig om en voorkom aanbranden. Het brood is klaar wanneer je het deeg van de tak af kunt schuiven.

Busbrood

Neem twee pannetjes of blikken die niet even groot zijn. Leg hierin het brood, maar duw het niet aan, want het brood gaat nog uitzetten. Zet de pannetjes of blikken in de hete as. Het brood is klaar wanneer je een mes er in steekt en er geen deeg meer aan blijft plakken.

Broodpannenkoek

Maak van het brooddeeg stukken van ongeveer 1 centimeter dik. Lek ze in je messtin in het hete as en keer te regelmatig om. Het brood is klaar wanneer je een mes er in steekt en er geen deeg meer aan blijft plakken.

Hyper de pieper koekjes

Stukjes witbrood in een koekenpan op het kampvuur bakken en als ze lekker krokant zijn een beetje honing er op smeren. Een erg lekkere energie boost voor de vermoeide manschappen.

Prik worstjes

Pak een aantal stokken en prik daar braadworstjes op. Rooster ze boven het vuur.

Marshmallows

Prik een marshmallow op het stokje en houdt het even boven het kampvuur. Haal het bovenste laagje van de marshmallow en houdt hem vervolgens weer boven het vuur. Zo ga je door tot dat je marshmallow op is. Denk er wel om dat het heet is.

Spookverhaal

De bedoeling

Het is natuurlijk geweldig om op kamp een spookverhaal te vertellen en het spannend te maken. Het is natuurlijk wel de bedoeling dat het leuk wordt voor de kinderen dus jullie moeten zelf inschatten hoever je met je kinderen kan gaan om het voor iedereen leuk te houden! Om de avond extra leuk en spannend te maken kan je het volgende verhaal vertellen.

Verhaal

Opgepast: Er is een lynx gezien in de buurt!!

Hij is ontsnapt van het circus. Daar zat hij netjes in zijn kooi maar toen ging het mis!! Een paar kinderen uit de buurt gingen hem pesten, zij staken stokken tussen de tralies door en gingen hem slaan en porren, net zolang tot hij boos werd en ging brullen. Toen de mensen van het circus eraan kwamen zijn de kinderen hard weg gelopen. Maar de lynx is toen zo boos geworden dat hij uit zijn kooi is gebroken en is ontsnapt! Het zijn erg slimme dieren en de mensen van het circus denken dat de lynx nu op zoek is naar de kinderen die hem gepest hebben!! Hij heeft al een paar kinderen aangevallen dus we moeten heel goed oppassen! Hij heeft namelijk erg scherpe klauwen en grote tanden waarmee hij heel hard kan bijten. Een lynx is een wilde grote kat en lijkt op een soort tijger. We moeten goed opletten, niemand mag alleen weg, want als we in groepen blijven durft de lynx misschien niet aan te vallen. We moeten vooral oppassen als het donker wordt, dan zijn ze op hun gevaarlijkst. Een kat kan namelijk heel goed zien in het donker, veel beter dan mensen. Maar ze kunnen nog beter ruiken, daarom gaat een lynx ook altijd s' avonds op pad om te jagen. Ze denken dat hij zich ergens in het bos heeft verstopt en als het donker is op zoek gaat naar kinderen.

Er wordt ook gewaarschuwd over zoetigheid, de kinderen die gepest hebben hadden veel snoep en zoetigheid bij zich. Hij wordt dus gek als hij dat ruikt bij kinderen, zoetigheid zoals: snoep, koekjes maar ook zoet drinken zoals cola, sinas en helemaal van die energie drankjes! Een lynx heeft een hele goede neus en komt vooral af op de geur van snoep. Hij ruikt het zelfs als je het hebt gegeten, dus denk eraan dat je s' avonds je tanden goed poetst!!!

Vorbereiding

- Het leukste is op de dag dat je het avondspel wilt doen het spookverhaal uit te spelen. Overdag als je weg gaat zorg je dat je als laatste weg gaat en de poster (zelf uitprinten) aan de grote tent hangt/op tafel legt. Als je terug komt ligt dat als groot en belangrijk nieuws zogenaamd in de tent!! Je moet dan verbaasd reageren, de kinderen bij elkaar roepen en dan vertellen wat er aan de hand is. Of als een roddel rond laten gaan?!?
- Voor de reflectortocht of avondwandeling het spannende verhaal vertellen en eventueel aandikken met een eigen verhaal, het mooiste is het om dit bij het kampvuur te doen.

Tips

- Als collega's langs komen het verhaal laten bevestigen/als de boswachter langs is geweest de kinderen weer erbij laten komen en aangeven dat hij kwam waarschuwen en zeggen dat hij de lynx in de buurt heeft gezien (de boswachter komt bijna altijd de deelnemerslijst ophalen).
- Collega's uitnodigen voor de avond en op de parkeerplaats verzamelen, verkleden en verdelen over het pad waar je langs gaat om de kinderen te laten schrikken.
- Waarschuw de kinderen goed de slaapzak te controleren omdat een lynx ook graag warme plekjes zoekt om te slapen. Verstop een pluche "lynx" poes (zie speltent) bij iemand in de slaapzak.
- Het geluid van een brullende tijger van internet af halen/imiteren en als ringtone installeren op de gsm van alle begeleiders en elkaar bellen zodat het geluid te horen is als je telefoon gaat.
- Een collega zich laten verstoppen en als er een groepje langs komt ze laten schrikken.
- Een skippybal/vuilniszak (zelf meenemen) aan een lang touw vastmaken en over een hoge tak laten lopen zodat als je aan het touw trekt deze langs vliegt de kinderen te laten schrikken

Wat kan je doen om niet aangevallen te worden door de lynx?

- Goed stil zijn. Een lynx kan heel goed zien in het donker, veel beter dan mensen.
- Ze kunnen nog beter ruiken. Dus niet snoepen en poets goed je tanden, tegen de geur.
- Een sissend geluid maken, dan denkt hij dat je een slang bent, daar heet hij een hekel aan.
- In groepjes blijven.
- Niet met stokken lopen of zwaaien.
- Onderdanig naar de grond kijken en stil staan, dan valt hij je niet aan.

GEZOCHT



LYNX

Wat kan je doen om niet aangevallen te worden door de lynx?

- Goed stil zijn. Een lynx kan heel goed zien in het donker, veel beter dan mensen.
- Ze kunnen nog beter ruiken. Dus niet snoepen en poets goed je tanden, tegen de geur.
- Een sissend geluid maken, dan denkt hij dat je een slang bent, daar heet hij een hekel aan.
- In groepjes blijven.
- Niet met stokken lopen of zwaaien.
- Onderdanig naar de grond kijken en stil staan, dan valt hij je niet aan.

Neem voor meer informatie contact op met het plaatselijk circus.