

Avondspel Zomerkamp Reuver Thema Middeleeuwen

1. Voor wie : *Welpen en Kabouters*
Waar : *In het bos achter het HK*
Duur : *± 1½ uur*
2. Een spannende tocht door het bos. De route is uitgezet mbv dwaallichtjes (waxinelichtjes) en ballonnen. Tijdens de tocht komen de groepjes een aantal posten en hindernissen tegen.
3. De groep (± 40 kinderen) wordt in 4 groepen van 10 kinderen verdeeld. Elk groepje krijgt 2 stafleden toegewezen die hun zullen vergezellen tijdens de duistere tocht.

De groepen gaan met tussenpozen van 10 minuten op pad. Tijdens hun barre tocht door de duisternis, waar al hun aandacht gevestigd is op de mysterieuze rode dwaallichtjes, komen ze een aantal posten en hindernissen tegen.

Post 1

De rare heks staat de kinderen al helemaal overstuurd op te wachten. Ze is de ingrediënten van haar overheerlijke soep kwijtgeraakt in het bos. De kinderen moeten haar helpen zoeken deze terug te vinden (oude schoen, bos prei, plastic kip, oude handschoen). Als het hun lukt, mogen ze drinken van de toverdrank (ranja met vermicelli) en krijgen ze een toverspreuk. De heks vertelt dat de kinderen dat ze deze onderweg goed kunnen gebruiken als ze moeilijkheden krijgen (bij post 2 dus).

Post 2

De kinderen komen nog onder de indruk van de vieze oude heks niets vermoedend aangelopen. Ineens duikt er een Ridder uit het struikgewas en verspert hun de weg. De kinderen besluiten zo hard mogelijk weg te rennen en maken dat ze weg komen. Helaas wordt er een slachtoffer gevangen genomen. Er is geen ontkomen meer aan.

De rest van de kinderen heeft dit alles natuurlijk scherp in de gaten gehouden en overleggen hoe ze hun medespeler kunnen bevrijden. De slimste van de groep (dit zou een van de stafleden kunnen zijn, maar dat is niet zeker) komt op het idee de toverspreuk van de heks te gebruiken. De kinderen zeggen samen de toverspreuk en de ridder bevriest op de plaats waar hij op dat moment staat. Het kind 'valt' uit zijn sterke armen en is weer vrij. Snel door naar het volgende avontuur.

Extra verrassing

Er is een dorpsgek gesignaleerd in het bos. De kans dat je hem of haar tegen komt is erg klein, maar onze groep komt hem natuurlijk weer op het pad tegen. De dorpsgek springt uit de boom en jaagt de kinderen de stuipen op het lijf. Rennen geblazan.

Post3

Al een tijdje op weg is het tijd om even uit te blazen. We zijn al genoeg vreemde figuren tegen gekomen en dat op één avond. Rustig verder wandelend vervolgen de kinderen hun tocht. Wat een rustige avondwandeling had moeten worden is veranderd in een kleine nachtmerrie. Maar... er kan nog meer gebeuren. De tocht is immers nog niet klaar.

Na een tijdje rustig verder gewandeld te hebben, komen de kinderen een kasteelheer tegen. Deze is in het donker de weg kwijt geraakt. Het enige dat hij bij zich heeft is een pak oude landkaarten. De kaarten zijn echter niet zomaar te lezen. Indertijd zijn ze gecodeerd voor het geval ze in handen van de vijand zouden vallen. De kasteelheer is de formule om ze te ontcijferen echter vergeten. De kinderen kunnen hem helpen de weg naar huis terug te vinden.

Extra verrassing

's Nachts zwerft er van alles door het bos. De Middeleeuwen stond bekend om de vele spoken. Een spook is in de verte in het bos waar te nemen. Het blijft echter gelukkig een eindje van

het pad verwijderd, maar de geluiden die het maakt laten je niet echt gelukkiger voelen. Snel door, we zijn bijna veilig thuis.

Post 4

Er gebeurde veel in de Middeleeuwen dat het daglicht niet kon verdragen. Overdag gebeurde er het een en ander waar de regeerders het niet mee eens waren. Deze mensen werden veroordeeld en 's nachts berecht in het bos. Als laatste onderdeel van de tocht zijn de kinderen getuige van de voorbereidingen van het werk van een beul. Brrrrr. Ik zou niet willen ruilen met de man of vrouw die dadelijk bij hem zal moeten verschijnen. Vlug doorlopen naar het HK. Een lekker kopje chocolademelk staat al op ons te wachten. Gelukkig zijn we veilig thuisgekomen.

4. Benodigdheden

- Ballonnen
- Glazen potjes
- Waxinelichtjes
- Aansteker of lucifers
- Grote pan met ranja en vermicelli
- Soeplepel
- Plastic kip
- Oude schoen
- Oude handschoen
- Bos prei
- Kleding voor heks, ridder, dorpsgek, kasteelheer, spook en beul
- Schmink
- Chocolademelk
- Koekjes
- 8 personen voor op de posten (heks, ridder, dorpsgek, kasteelheer, spook, beul, 2 reserve)

5. De kinderen kunnen erg bang worden in het donker. Forceer niets. Als een kind echt niet meer wil mag het onder begeleiding terug naar het HK. Zo blijft het voor de rest ook spannender.

Van de acteurs wordt verwacht dat ze hun toneel aanpassen aan de groep kinderen die op dat moment voor hun staat. De ene groep vind het minder eng dan de andere.

Na afloop van de tocht gaan de kinderen niet meteen naar bed. We blijven met z'n allen nog een half uurtje op en praten over de tocht. Lekker een kopje chocolademelk en een koekje. Geef iedereen de kans te zeggen wat hij/zij erg eng vond en leg uit dat alles gespeeld is. Maak de acteurs bekend en laat ze zich van hun grimas ontdoen waar de kinderen bij zijn.

6. Volgt nog.