

Algemene tijdsindeling van de dag

08:00 uur	Opstaan staf
08:30 uur	Opstaan welpen
09:30 uur	Ontbijt en corvee
11:00 uur	Ochtend programma
12:30 uur	Lunch en corvee
14:00 uur	Middag programma
17:30 uur	Avond eten en corvee
19:00 uur	Avond programma
22:00 uur	Wassen, plassen en naar bed
23:00 uur	Vrijaf staf (evaluatie v/d dag, vooruitblik naar volgende dag)

Het corvee wordt dagelijks afgewisseld door de nesten.

Corvee: $\pm \frac{1}{2}$ uur.

Afwas: Afwassen, afdrogen en opruimen.

Afruimen: Tafels afruimen, tafels schoonmaken, eettent opruimen.

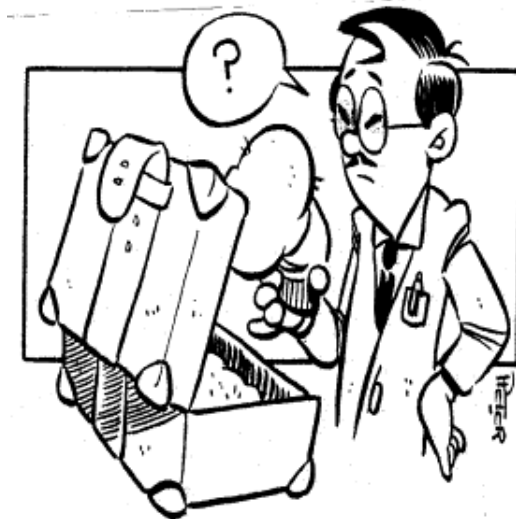
Kampterrein: Alles opruimen wat niet in de natuur thuis hoort.

Tenten: Elke ochtend opruimen, dus spullen in de tassen en bed opmaken. Dit wordt gecontroleerd!



Zaterdag 4 augustus

- 10:30 uur Verzamelen welpen HaaKaa.
11:00 uur Vertrek richting Harderwijk.
13:00 uur Aankomst Harderwijk.
13:15 uur Uitladen spullen.
14:00 uur Opbouwen kampterrein (tenten + spullen). Oudsten helpen mee met opbouwen. De rest doet spelletjes, zoals blokjesvoetbal, krantenmeppertje, verstoppertje, tikkertje, etc. We moeten er dus voor zorgen dat we de spelletjes bij de hand hebben. Dus of vooraan in de vrachtwagen zetten of in de eigen auto vervoeren.
16:00 uur Vrij spelen.
17:00 uur Menulijst samenstellen.
17:30 uur Eten + corvee.
19:00 uur Speuren naar sporen. Over het terrein worden stukjes stof verspreid met een letter daarop. De Welpen moeten de stukjes stof verzamelen en het verborgen woord zien te raden. Het woord is: **toiletpapier**.
20:30 uur Gezelschapsspelletjes.
22:00 uur Wassen, plassen en naar bed.



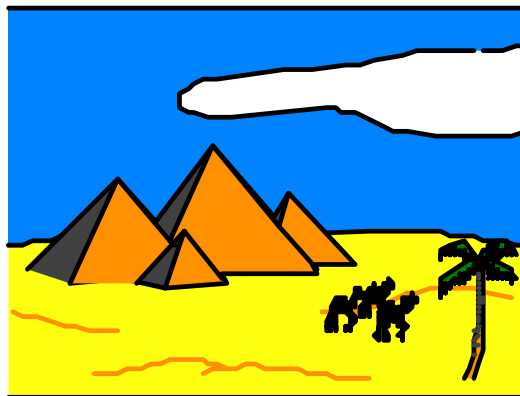
Zondag 5 augustus

- 08:00 uur Opstaan staf.
08:30 uur Opstaan leden.
09:00 uur Ontbijt + corvee.
10:00 uur Inleiding thema (charlie hommeles vertelt verhaal van de diamant.....)
Charlie laat een brief met een mes erin zien. De bende heeft zijn detective-koffer meegenomen en nu moet alles opnieuw gemaakt worden (Manuel Dekker = Charlie Hommeles).
- 10:30 uur Detective-training:
- Identiteitskaart maken met undercovernaam+nummer
 - Decodeerschijf maken:

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
m n o p q r s t u v w x y z a b c d e f g h i j k l

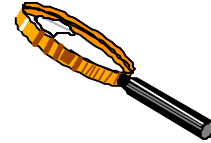
Vb. het woord: boek wordt m.b.v. de decodeerschijf nzqw.
Elk nest bedenkt een gedecodeerde zin voor de andere nesten zodat zij de code kunnen proberen te ontcijferen.
 - Braillecode → Amanda
 - Geheimschrift + tekens → Jeroen
 - Vingerafdrukken zichtbaar maken met talkpoeder of plakband
 - Constructiefoto maken: 2 welpen gaan tegenover elkaar zitten en tekenen elkaars gezicht na.
 - Oriëntatietraining: Een welp wordt geblinddoekt, vervolgens wordt de welp dolgedraaid. Het is de bedoeling dat de welp zijn nest terug vind doordat de andere nestgenootjes hem roepen.
 - Vermommingen maken: maak een bril, hoedje, krant met doorkijkgaatjes, jas, vergrootglas, eigen ideeën
 - Schietoefeningen:
1) maak een eigen pijl&boog met behulp van een houten klerenhanger en elastiek
2) schietspiegel → Raïna
- 13:00 uur Eten + corvee.
14:00 uur Detectivemaskers maken. → Amanda
Ansichtkaarten schrijven.

-
- 15:00 uur Camouflagespel: maak een zo goed mogelijk gecamoufleerde hut.
- 16:00 uur Geluidsspel; de Welpen krijgen een aantal geluiden te horen op cassette/CD en moeten proberen te raden, welke geluiden het zijn. →
Amanda
- 16:30 uur Voeten-kim: Een Welp speelt Charlie Hommeles. De andere Welpen gaan achter een groot laken op de grond zitten, met hun voeten aan de andere kant van het laken. Charlie moet proberen te raden welke voeten er bij welke Welp horen.
- 17:00 uur Vrije tijd.
- 18:00 uur Eten + corvee.
- 19:00 uur Flesjesvoetbal.
- 20:00 uur Kampvuur.
- Charlie geeft ons een aanwijzing:
Ga op zoek en ge zult vinden...
In een boek is het te binden...
Ge vindt uw opdrachten aldaar...
En knoop dan alle informatie aan elkaar...
Spoedig zult je zweten...
Maar ook meer antwoorden weten.
- 22:00 uur Wassen, plassen en naar bed.



Maandag 6 augustus

- 08:00 uur Opstaan staf.
08:30 uur Opstaan welpen.
09:30 uur Eten + corvee.
We vinden een dreigbrief van de bende van de zwarte hand (met letters uit krantenknipsels gemaakt)



- 11:00 uur Conditietraining (sportochtend):
- Ochtendgymnastiek met Charlie Hommeles (opwarming)
 - Blikgooien.
 - Verspringen
 - Touwtrekken
 - Paalwerpen
 - Sprinten
 - Kwalleballen: 2 teams tegenover elkaar. 1 jute zak gevuld met zwart zand, 2 grote bakken gevuld met water. Elk team probeert de jute zak bij de tegenstander in de bak water te deponeren. Alles mag, dus takkelen, gooien, duwen, etc. → **Boelie**
 - Zeeprugby: groot glad zeil, volsmeren met groene zeep en wat water. Dit spel wordt gespeeld met een ballon. Aan beide zijden van het veld staan bakken waarin de ballon moet komen. Ook hier alles geoorloofd.
- 12:30 uur Pizza maken.
14:00 uur Informatie verzamelen over de diamant (bibliotheekspel met opdrachten die te maken hebben met het verhaal van de Kaihatsjoediamant):
- Spel diamant opgraven: er is een parcours uitgezet met de nodige obstakels. Dan komt men bij een touwladder die beklommen moet worden, aan de bovenkant hangt namelijk een boodschap in hiërogliefen. Men moet weer terug over het parcours terug naar beginpunt. Daar moet de code gekraakt worden. Is de code gekraakt

dan staat er precies beschreven waar men een schep kan vinden, als deze gevonden is ligt er een boodschap waar de diamant ongeveer verstopt ligt. (Ook weer in een code, cijfercode deze keer) men moet naar dat punt en de diamant opgraven en dan weer terug naar beginpunt. Wie is hiermee het snelste?

Er worden 2 ploegen gemaakt: nummer 1 en 2 rennen het parcours met de obstakels en beklimmen de touwladder (Elkaar helpen), nummer 3 en 4 kraken de code en halen de schep op, nummer 5 (evt. ook 6) kraakt nu de code en leidt de rest naar de plek van de diamant. Samen gaan ze de diamant nu zoeken en opgraven en rennen ze weer terug naar het Beginpunt. De teams mogen zelf bepalen wie wat gaat doen, als ze er niet uitkomen dan bepaald de leiding het. Het gaat vooral om samenwerken en elkaars sterke en zwakke punten respecteren

- Kamelenrace: Er worden 2 teams gemaakt. De spelers staan achter elkaar opgesteld. De eerste 2 spelers vormen een kameel (nr. 1 is kop en nr. 2 is het lijf), nummer 3 klimt erop en zo brengen ze over een parcours een aantal spullen over. Als aan het einde van het parcours het voorwerp is overgebracht dan gaan ze weer terug net zoals op de heenweg. Nummer 1 sluit achteraan en nummer 2 en 3 worden de kameel (nr. 2 is kop en nr. 3 is lijf) en nummer 4 gaat erop zitten enz.
Zo gaat het door tot alle spullen één voor één overgebracht zijn. Wie is het eerste klaar? Hierbij gaat het ook weer om samenwerken!
- Spel: zonnegod Ra: Opdrachtenspel waarbij je moet denken en doen.

Het spel wordt gespeeld in 1 groot team. Veel mensen bij elkaar maakt het moeilijk om samen te werken en dat is nu net de bedoeling. De welpen moeten nu naar elkaar luisteren als ze een opdracht goed willen uitvoeren. Bij iedere goed uitgevoerde opdracht krijgen ze een munt met een tekening erop wat Ra wil hebben. Hebben ze alle munten (en die moeten ze hebben) dan moeten ze dingen gaan zoeken die overeen komen met de tekens op de munten en deze dan offeren aan Ra (een grote zon met een gezicht erop). Kloppen deze dingen dan gaat Ra open en vinden ze een munt met een teken erop. Dit teken moeten ze gaan zoeken en als ze dit gevonden hebben dan ligt daar iets als beloning! (iets lekkers misschien?) Doen ze het niet goed of geven ze op dan ligt er dus niks in Ra. Dit houdt dus in dat Ra niet tevreden is gestemd en hun dus ramspoed toekomt. Hoe? Dat kan van alles zijn, zoals geen eten krijgen, geen lekkere dingen (dus zeer primitief), harde arbeid moeten verrichten, staf die geheel veranderen en dus heel

anders zich gaan gedragen enz. En wanneer dat gaat gebeuren?
Niemand die het weet!!!!!!

Opdrachten:

- Vragenlijst beantwoorden over Egypte
- Zinnen omzetten in hiërogliefen
- Visspel (bak water met vissen erin en dan hengelen maar)
- Speerwerpen
- Inkt maken van houtskool en water + dan proberen een tekening te maken
- Konijnenjacht: trefbal op 1 veld, iedereen jaagt op 2 konijnen die met hun handen mogen afwerpen. Er mag niet met de bal gelopen worden. Als een konijn wordt geraakt dan wisselen jager en konijn van rol.

Vragenlijst over Egypte:

- ❖ Welke 2 kleuren hebben het land van Egypte? (= rood en zwart)
 - ❖ Wat is Sinai? (= schiereiland)
 - ❖ Wanneer is het zomer in Egypte? (= mei - okt.)
 - ❖ Wat is de hoogste temperatuur in de zomer? (= 46 graden)
 - ❖ Wat is de laagste temp in de winter? (= 6 graden)
 - ❖ Noem 1 belangrijk gewas in de tijd van de farao's (= gerst, haver en vlas)
 - ❖ Wat is Ra? (= zonnegod, hij kan zorgen voor rampspoed)
 - ❖ Wat is een hiëroglief? (= een teken dat symbool staat voor een gebeurtenis)
 - ❖ Waar werd op geschreven? (= papyrus, hout of steen)
 - ❖ Met wat werd geschreven? (= houtskool met water gemengd. Een bies als pen)
-
- Spel van de farao: In estafette vorm blokken ophalen en dan een piramide bouwen. Daarna Jenga!
 - Mummificeerspel: Dit spel wordt gespeeld in 2 ploegen. We gaan van 1 ploeggenoot een mummie maken! Deze wordt helemaal ingewikkeld (d.m.v. lakens) en over een parcours gedragen door de rest van het team op een zelf te bouwen brancard! Vervolgens wordt die ploeggenoot weer uitgewikkeld en dan is de volgende aan de beurt! Zo gaat het verder tot iedereen is geweest. Vertrouwen is hier heel belangrijk!
 - Spel met zand: Op een stuk zandgrond worden allerlei voorwerpen begraven. Er worden 3 groepen gevormd die in estafettevorm steeds een voorwerp uitgraven. Deze voorwerpen staan getekend op een

papier dat ze krijgen. Is het verkeerde voorwerp opgegraven dan moeten ze die terugstoppen en verder zoeken. Wie heeft de meeste voorwerpen van het lijstje gevonden! (kan ook met groot zeil, alleen moeten de welpen dan geblinddoekt worden)

18.00 uur Eten + corvee.

Aanwijzing van Charlie:

In overleg met de politie hier in Harderwijk, heb ik het genoeg jullie iets te geven

Het is niet makkelijk en het kost veel tijd

Ben dus zeker goed voorbereid

Het is een mogelijke aanwijzing naar de verblijfplaats van de bende

Pas goed op, anders val je in de ellende

Volg je de instructies niet goed op

Dan doe je alles voor nop

19:30 uur Gezelschapspelletjes.

21:00 uur Wassen, plassen en naar bed.



Dinsdag 7 augustus

08:00 uur	Opstaan staf.
08:30 uur	Opstaan welpen.
09:30 uur	Eten + corvee.
10:00 uur	Tocht lopen.
13:00 uur	Picknick.
14:00 uur	Tocht verder lopen.
17:00 uur	Vrije spelen.
18:30 uur	Eten + corvee.

Aanwijzing van Charlie:

Wat me nu toch ter ore is gekomen
Daar kan een detective alleen van dromen
Zijn jullie net als een waterrat
Of worden jullie niet graag nat?
Het heeft dus te maken met water
Nou ja, jullie zullen het snel genoeg merken
Kom je er tenminste in de buurt
O ja, wat weten jullie over smokkelen?
Ik hoop heel veel
Jullie zullen het nodig hebben
Om aanwijzingen te sprokkelen

19:45 uur	Bende van 5 (soort mastermind), wie is de bende van 5? → Raïna
20:30 uur	Pauze.
20:45 uur	Volleybal, i.p.v. een net hangen we een zeil op. De tegenstanders zien hierdoor elkaar niet en weten daardoor niet waar de bal vandaan komt. Na oefening met bal gaan we over op een natte spons. (Stiekem verwisselen zodat de tegenstander voor de verassing komt te staan!!)
21:30 uur	Wassen, plassen en naar bed.

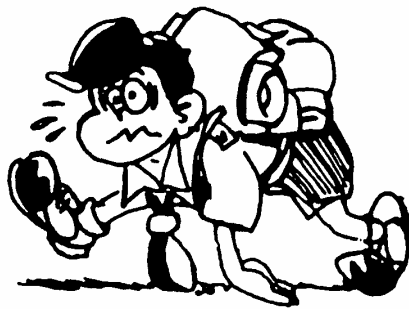
Woensdag 8 augustus

08:00 uur	Opstaan staf.
08:30 uur	Opstaan welpen.
09:30 uur	Eten + corvee.
11:00 uur	Vrij spelen.
12:00 uur	Banken voetbal.
13:00 uur	Zwemmen.
18:00 uur	Eten + corvee.
19:00 uur	Vrij spelen.
19:30 uur	Bosspel: Boskwartet.

Aanwijzing van Charlie:

Jullie doen goed je best en dat kan ik wel waarderen
Waar hard gewerkt wordt moet ook eens tijd zijn voor wat rust
Die geef ik jullie morgen, jullie krijgen dan een uitgaansdag
Waar dit jullie heen voert, mag alleen jullie staf nog maar weten
Jullie gaan undercover moet je weten
Blijf wel goed bij elkaar en luister naar mekaar
Dan weet ik zeker dat er straks niemand is verdwenen
Geniet van deze dag, maar let natuurlijk wel op
De bende kan jullie in de gaten houden, dus val niet teveel op

21:00 uur	Wassen, plassen en naar bed.
-----------	------------------------------



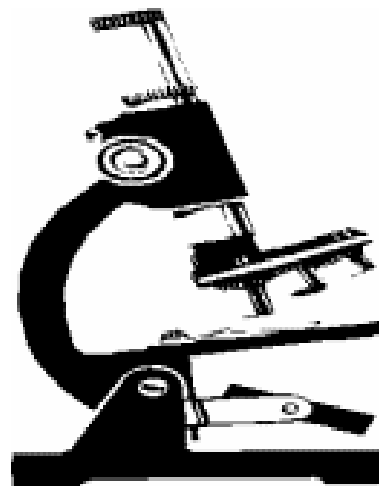
Donderdag 10 augustus

- 07:30 uur Opstaan staf.
08:00 uur Opstaan welpen.
08:30 uur Eten + corvee (lunchpakketje maken)
09:30 uur Vertrek naar Dolfinarium.
18:00 uur Eten + corvee (gezamenlijk friet eten of broodjes kroket en frikadel).
19:30 uur Aanwijzing van Charlie:

Jullie zijn nu dicht genaderd
Nu moeten jullie het zelf verder doen
Let goed op en kijk goed rond
Misschien kom je dan wel een aanwijzing tegen
Gebeurt dit niet gebruik dan je gezonde verstand
Dan ben je zo uit de brand
Veel succes, ik kan het weten
Het wordt weer even hard zweten

Levensgroot memoryspel. Alle welpen hebben een pasfoto voor kamp ingeleverd. Deze hebben wij gescand en op kaartjes geplakt. Elke foto komt op 2 kaartjes te staan. Het spel is het overbekende memoryspel.

- 20:00 uur Kampvuur.
22:00 uur Wassen, plassen naar bed.



Vrijdag 10 augustus

- 09:30 uur Opstaan staf (uitslapen!).
- 10:00 uur Opstaan welpen (uitslapen!).
- 10:30 uur Eten + corvee.
- 11:30 uur Aanwijzing: stroken van een mummie die de welpen gaan volgen.
- 12:00 uur Voorbereiden stukje bonte avond.
- 13:00 uur Eten + corvee.
- 14:00 uur Ontknoping van het verhaal.
- 15:30 uur Voorbereiden stukje bonte avond.
- 17:30 uur BBQ.
- 19:30 uur Gezamenlijk programma (bonte avond).
- 22:00 uur Wassen, plassen en naar bed.



Zaterdag 11 augustus

- 08:30 uur Opstaan.
09:00 uur Eten + corvee.
10:00 uur Opruimen terrein.
12:00 uur Inpakken spullen.
13:00 uur Vertrek richting Tilburg.
15:00 uur Terug op 't HaaKaa, spullen uitladen, eindelijk rust!

