



Zomerkamp 2005



De verdwijning
van de
Zonnestaf

Inhoudsopgave:

Algemeen	1
Deelnemers:.....	4
Handige telefoonnummers en adressen:.....	6
Rode draad thema door de dagen heen:	7
Kort taakoverzicht alle dagen.....	8
 Zaterdag 9 juli	 9
Thema-Introductie (rondleiding door gebouw).....	10
 Zondag 10 Juli	 14
Verhaal van Zondag:.....	15
Bijlage 1: Ochtendgym (Ren-je-rot).....	16
Bijlage 2: Wie is de Arabier??	16
Bijlage 3: Kamelenspel.....	16
Bijlage 4: Detectivetraining.....	17
Bijlage 5: Kom mee, ga weg.....	18
Bijlage 6: Kalief, Kalief, Kalief.....	18
 Maandag 11 juli	 19
Verhaal van maandag:.....	20
Bijlage 7: Route 'Kids Playground'	21
 Dinsdag 12 juli	 22
Verhaal van dinsdag:.....	23
Bijlage 8: Sportdag	24
Bijlage 9: Levend Stratego.....	26
Bijlage 10: Smokkelspel.....	26
 Woensdag 13 juli	 27
Verhaal van woensdag:.....	28
Bijlage 11: Route naar het zwembad.....	30
Bijlage 12: Arabisch Handelsspel.....	31
Bijlage 13: Kimspele.....	31
Bijlage 14: Spookavond.....	32
 Donderdag 14 juli	 33
Bijlage 15: Bonte Avond	34
Bijlage 16: Fiets-puzzel-speurtocht.....	34
 Vrijdag 15 juli	 35
Bijlage 17: Ouderopdracht.....	36
 Lijsten.....	 37
Kaarten.....	41
Routebeschrijving naar Zevenaar.....	43



Zomerkamp 2005



Algemeen

Leiding:

Ivo van Beek
Chiara van de Wal
Rianne Blom
Martijn van Essen

Thuisnummer

tel:
tel:
tel:
tel:

Mobiel

E-mailadres:

Arno van Hoeven
Judith Jansen
Wouter Rikken
Amanda Roelofs

tel:
tel:
tel:
tel:

Groepsbegeleider:

Dennis Riswick
Mirjam Peters

tel:
tel:

Groepsvoorzitter:

Ron van Hoeven

tel:

Blokhut:

Blokhut "Troephuis"
Slenterweg 29
6905 DP Zevenaar

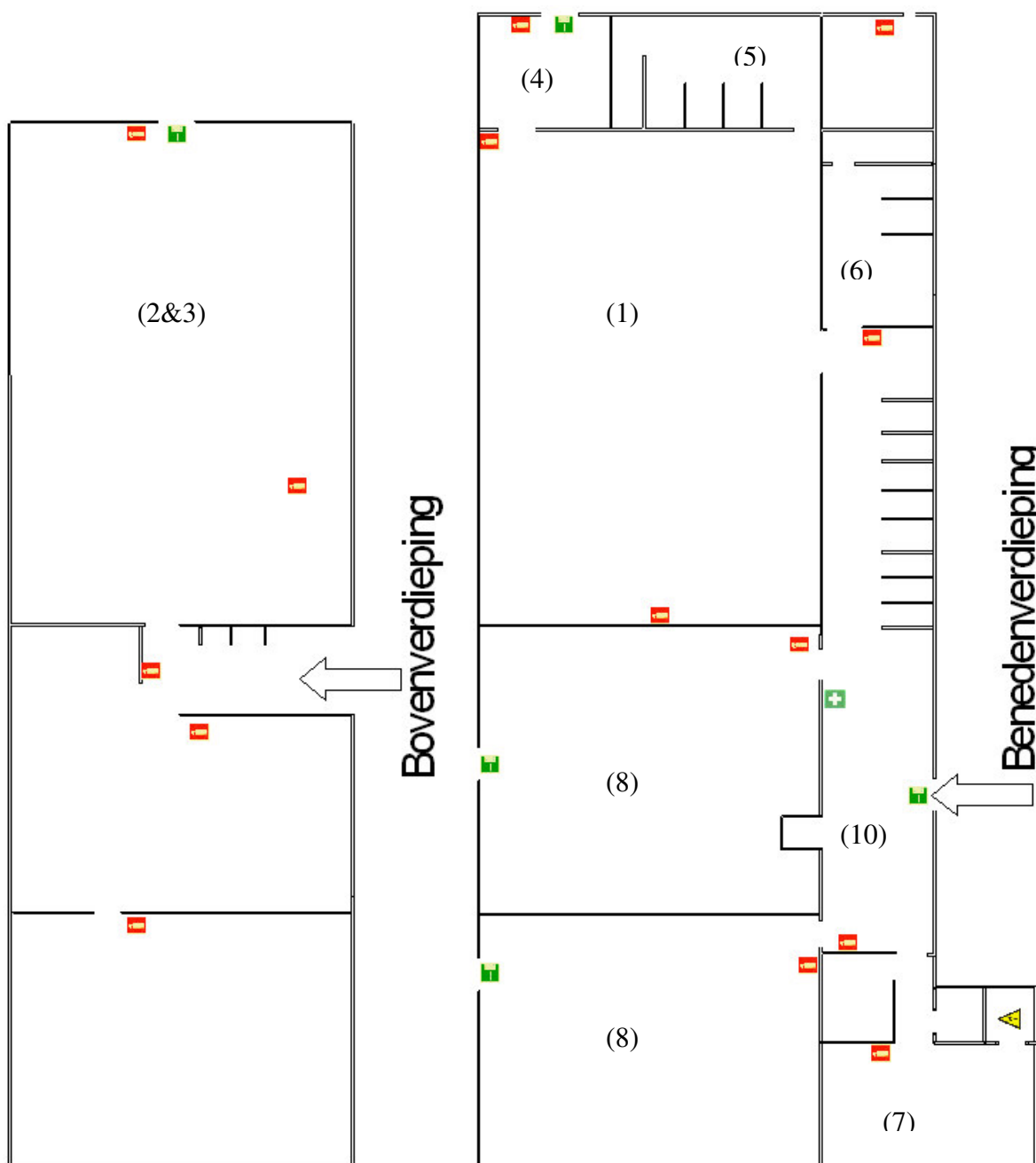


Beverdeling:

Chiara	/ Dienstmeid
Ivo	/ (Domme) Detective
Rianne	/ Prinses
Martijn	/ Kok
Arno	/ Kalief
Judith	/ Slechte moeder van de Grootvizier
Wouter	/ Grootvizier
Amanda	/ Geest van de Staf

Namen van de lokalen:

- | | | |
|----------------------------------|---|-----------------------------|
| <u>(1) Dagverblijf</u> | / | Troonzaal |
| <u>(2) Slaapzaal (kabouters)</u> | / | Fata Morgana |
| <u>(3) Slaapzaal (welpen)</u> | / | Fata Morgana of De Barakken |
| <u>(4) Keuken</u> | / | De Keukenkamer |
| <u>(5) W.C. (kabouters)</u> | / | Schatkamer |
| <u>(6) W.C. (welpen)</u> | / | Drijfhok |
| <u>(7) Staflokaal</u> | / | Martel Toren |
| <u>(8) Stafslaapzaal</u> | / | Gesloten Toren |
| <u>(9) Buitenboel</u> | / | Woestijn |
| <u>(10) Gang</u> | / | Paleishal |





Maaltijden en de kookstaf:

- Zondag:** Chiara & Rianne
Gebakken aardappels, erwten en wortels, hamburgers, bekers toetje
- Maandag:** Wouter & Ivo
Macaroni, komkommers en waterijs
- Dinsdag:** Amanda & Chiara & Arno
Aardappels, verse sperziebonen, (verse) worst, vanille vla
- Woensdag:** Judith & Amanda
Nasi, Saté en appel
- Donderdag:** Martijn & Judith
Friet, Kroketten en Frikandellen
- Vrijdag:** Wouter & Ivo
Ontbijt

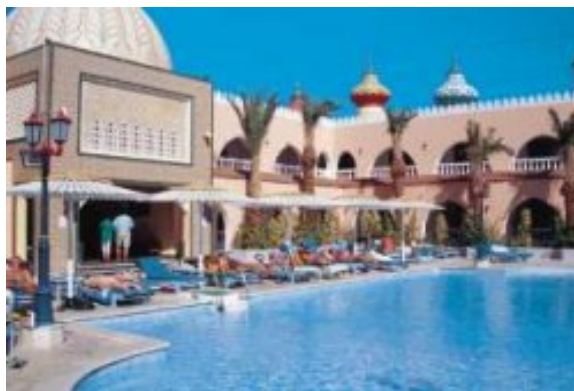
Kookstaf maakt foto's tussendoor. Iedereen die zich geroepen voelt als de kookstaf geen tijd heeft: PA& DAN DIE CAMERA!!!

Carree verdeling leiding:

- | | |
|----------------------------------|----------------------------|
| <i>Buitenboel:</i> | <i>Ivo & Rianne</i> |
| <i>Toilet/Douches:</i> | <i>Judith & Wouter</i> |
| <i>Dagverblijf/Slaapruimtes:</i> | <i>Chiara & Amanda</i> |
| <i>Afwas:</i> | <i>Martijn & Arno</i> |

E.H.B.O. en Medicijnen:

Amanda en Martijn





Deelnemers:

Kabouters:

	<i>Naam</i>	<i>Adres</i>	<i>Telefoonnummer</i>
1.	<i>Laura van Ostaden</i>		
2.	<i>Mirthe Geerards</i>		
3.	<i>Willemijn Hammelink</i>		
4.	<i>Jet Demon</i>		
5.	<i>Joanne Rozal</i>		
6.	<i>Lilian Knaven</i>		
7.	<i>Sonia Verdiesen</i>		
8.	<i>Tessa van der Wegen</i>		
	<i>Arno van Hoeven</i>		
	<i>Judith Jansen</i>		
	<i>Wouter Rikken</i>		
	<i>Amanda Roelofs</i>		

Welpen:

1.	<i>Lars Peters</i>
2.	<i>Luc Jenniskens</i>
3.	<i>Kevin van Houten</i>
4.	<i>Rens Geussens</i>
5.	<i>Christiaan Verlaak</i>
6.	<i>Remco van Woensel</i>
7.	<i>Joost Rikken</i>
8.	<i>Rick van Rijswijk</i>
9.	<i>Jari Wondergem</i>
10.	<i>Menno van Engelen</i>
11.	<i>Menno van den Bergh</i>
12.	<i>Jos de Vries</i>
13.	<i>Benjamin Martens</i>
14.	<i>Tijmen Kuindersma</i>
15.	<i>Biko Schermer</i>
16.	<i>Luuk Veens</i>
17.	<i>Sven Thijssen</i>
18.	<i>Tom van Coenen</i>
19.	<i>Rutger Wijkamp</i>
20.	<i>Tom Vergeer</i>
	<i>Chiara van de Wal</i>
	<i>Ivo van Beek</i>
	<i>Martijn van Essen</i>
	<i>Rianne Blom</i>



Indeling groepjes:

Zandduivels:

Tulbandbroeders:

Kamelendrijvers:

Oasestappers:

Woestijnieren:





Handige telefoonnummers en adressen:

Beheerders

Dhr. Berry Middelkoop
Van Beethovenstraat 7
6904 EH Zevenaar
Tel. 0316-526848
berry.middelkoop@tiscali.nl

Politie

Alarmnummer: 112
Zonnegge 2404, Zevenaar
Geopend ieder dag 10 17uur
Telefoon 0900-8844

Brandweer

Alarmnummer: 112
Prof. Aalbersestraat 3, Zevenaar
info@brandweerzevenaar.nl
Tel. 0316-595170 of 0900-8844

Apotheek

Anjer Apotheek
Oude Doesburgseweg 61
6901 HH Zevenaar
Tel. 0316-341500

Zonnege Apotheek
Zonnege 24-03
6903 HH Zevenaar
Tel. 0316-331031

Huisartsenpraktijken:

Aghabozorg
Zonnegge 2403/B
6903 HH Zevenaar
Tel. 0316-527892

Albers & Zegger
Zonnegge 2403
6903 HH Zevenaar
Tel. 0316-524777

Kloppenborg
Oude Doesburgseweg 57
6901 HH Zevenaar
Tel. 0316-523737

Ziekenhuizen

Ziekenhuis Zevenaar
Hunneveldweg 14, Zevenaar
Tel. 0316-599999

Ziekenhuis Rijnsate
Wagnerlaan 55, Arnhem
Tel. 026-3788888

Supermarkten

Lidl, Dorpsplein 70, Westervoort
Coop, Nieuwe Doelenstraat 11a
Super de Boer, Van Oldebarneveldtlaan 36

Aldi, Kerkstraat 26-28
Edeka, Kampsingel 7

Albert Heijn, Kampsingel 2
Spar, Spaansmaat 10
C1000, Pastoriestraat 2, Duiven

Zwembaden

Overdekt: Lentebad Zevenaar
Lentemorgen 13, Zevenaar
Tel. 0316-527689

Openluchtbad De Breuly
Ooysedijk 6, Zevenaar
Tel. 0316-523475

Kids Playground

Nieuwgraaf 62/E
6921RZ Duiven
Tel. 026-3708050

Bode draad thema door de dagen heen:

Zaterdag

Acteurs voor de dag: Iedereen

Na de aankomst wordt zoals altijd de rondleiding door de blokhuut gedaan. Alleen deze keer worden alle kamers bewoond door de karakters uit het thema verhaal.

Overzicht:

Acteur	Rol	Lokaal	Karakter
Arno	Kalief Naam: Abdul Jabbar De Friesch Kant: Goed	<i>Dag verblijf</i> Naam: Troonzaal	Lichtgeraakt arrogant en verzot op zijn dochter
Wouter	Grootvizier Naam: Sjazirr Kant: Slecht	<i>Staflokaal</i> Naam: Marteltoren	Ambitieuus, geniepig, kneuzig, gemeen en onderdanig naar zijn moeder
Amanda	Geest uit de staf Naam: Kant: de staf bezitter	<i>Toilet</i> Naam: Schatkamer en Drijfhok	Zeer emotioneel Ze kan heel vrolijk zijn maar ook tranen met tuiten huilen.
Martijn	Kok Naam: Kant: Goed	<i>Keuken</i> Naam: Keukenkamer	Lui en onverschillig, kan goed koken
Ivo	Speurder Naam: Sjors Vrolijk Kant: Neutraal	<i>Gang</i> Naam: Paleishal	Onwetend, dom, stuntelig, denkt altijd dat hij het wel weet
Chiara	Dienstmeid Naam: Kant: Slecht	<i>Buizenboel</i> Naam: Woestijn	Olifantenhuid, kortaf, onopvallend, laat schil vallen na ontdekking
Rianne	Prinses Naam: Kant: Goed	<i>Douche</i> Naam: Waterhofje	Een echt meisjes meisje alleen bezig met mooi zijn en thee kransjes met haar knuffels
Judith	Moeder Naam: Kant: Slecht	<i>Slaapzaal</i> Naam: Barakken	Slagvaardig, brutaal, overheersend, weet wat het beste is voor haar zoon

Zondag

Hoofd acteurs voor de dag: Arno, Wouter, Ivo, Amanda.

Ochtend:

De Kalief Begint met het uitleggen wat corvee inhoud en wie in welk groepje zit. Vervolgens verteld hij hoe de groepjes heten.

De Grootvizier legt dan uit dat zolang de kinderen in de stad zijn ze of voor de Kalief of voor de Grootvizier zijn. Hij is verbolgen over de manier waarop de Kalief iedereen behandeld als kinderen en hij wilt nog maar eens benadrukken dat de staf nog wel van hem word. Moeder is namelijk al met een nieuw plan gekomen.



Middag:

De hele tijd heeft de Grootvizier achter de staf aangezeten en heeft de Kalief met de staf rond geparadeerd. 's Middags tijdens het laatste spel voor de lunch is er echter een onbewaakt ogenblik waar in de staf gestolen wordt. Op dat moment zijn de speurder en de kok met de kinderen bezig en zijn de andere stafleden uit zicht.

Dan breekt er paniek uit en komt de hele staf naar buiten gerend met het nieuws dat de staf gestolen is. Op deze manier is iedereen een verdachte behalve de speurder, die een onderzoek moet gaan doen en de kok.

Avond:

De Kalief & Grootvizier komen op het idee om de speurder in te zetten. Ieder komt in een gesprek met zijn handlangers (personen van de zelfde morele kant) op het idee om de speurder in te zetten. Ze stormen naar elkaar toe en roepen beiden uit dat ze de oplossing hebben. Als ze dan in koor om de speurder roepen krijgen ze ruzie omdat ze het eens een keer met elkaar een zijn.

Maandag

Hoofd acteurs voor de dag: Arno, Wouter, Ivo, Bjanne

Ochtend of Middag:

De speurder ondervraagt de Prinses.

Avond:

De speurder rapporteert aan de Kalief & Grootvizier.

Slaaptijd:

Kalief & Grootvizier proberen speurder voor zich te winnen om zo de staf te krijgen/behouden.

Dinsdag

Hoofd acteurs voor de dag: Arno, Wouter, Ivo, Judith,

Ochtend of Middag:

De speurder ondervraagt de grootmoeder.

Avond:

De speurder rapporteert aan de Kalief & Grootvizier

Slaaptijd:

Kalief & Grootvizier proberen speurder voor zich te winnen om zo de staf te krijgen/behouden, maar dan anders om.

Woensdag

Hoofd acteurs voor de dag: Arno, Wouter, Ivo, Chiara,

Middag:

De speurder ondervraagt het konijn.

Avond:

Er word nog niet gerapporteerd omdat de dienstmeid zoek is en het konijn begraven moet worden.

Slaaptijd:

De Dienstmeid valt bij ondervraging door de mand en het eindspel begint.

Donderdag

Hoofd acteurs voor de dag: Arno, Wouter, Ivo, Chiara, Bjanne, Judith, Amanda, Martijn

Ochtend:

De Grootvizier word gestraft met corvee en verplichte excuses. Speurder en dienstmeid worden bevorderd tot grootvizier en adviseur.

Middag:

Grootvizier doet, met veel vertoon van schuld, mee aan het corvee.

Avond:

Grootvizier biedt excuses aan op het podium.

Kort taakoverzicht alle dagen

Activiteiten	Uitvoerder/Maker	Wanneer
Boodschappen doen	Amanda en Ivo	Zaterdag
Blokhut aankleden	Wouter en Chiara	Zaterdag
Speurtocht uitzetten	Arno en Judith	Zaterdag
Themaopening en Namenrondje	Arno en Wouter	Zaterdag
Ochtendgym (Ren-je-rot) (Bijlage 1)	Arno	Zondag
Wie is de Arabier? (Bijlage 2)	Chiara	Zondag
Kamelenspel (Bijlage 3)	Arno	Zondag
Detectivetraining (Bijlage 4)	Ivo	Zondag
Kom mee, ga weg/Trefbal/Voetbal/Kalief, Kalief (Bijlage 5&6)	Allen	Zondag
Kids zelf brooddeeg maken	Amanda en Allen	Zondag
Ochtendgym (Ren-je-rot) (Bijlage 1)	Amanda	Maandag
Klei maken, kleien	Judith	Maandag
Naar Politiebureau	Wouter en Ivo	Maandag
Kampmutsjes beschilderen	Allen	Maandag
Ochtendgym (Ren-je-rot) (Bijlage 1)	Rianne	Dinsdag
Sportdag (Bijlage 8)	Rianne en Ivo	Dinsdag
Levend Stratego & Smokkelspel (Bijlage 9 & 10)	Judith en Amanda	Dinsdag
Ochtendgym (Ren-je-rot) (Bijlage 1)	Judith	Woensdag
Arabisch Handelsspel (Bijlage 12)	Ivo	Woensdag
Kimspelen (Bijlage 13)	Allen	Woensdag
Spookavond (Bijlage 14)	Arno, Rianne, Martijn	Woensdag
Ochtendgym (Ren-je-rot) (Bijlage 1)	Chiara	Donderdag
Bonte Avond (Bijlage 15)	Chiara	Donderdag
Fiets-puzzel-speurtocht (Bijlage 16)	Wouter en Ivo	Donderdag
Ochtendgym (Ren-je-rot) (Bijlage 1)	Wouter	Vrijdag
Ouderopdracht (Bijlage 17)	Chiara en Ivo	Vrijdag

Zaterdag 9 juli

Tijd	Activiteiten	Uitvoerder/Maker
10.30	<ul style="list-style-type: none"> - Aankomst leiding op de blokhut in Elst - Spullen inpakken 	Allen
11.30	Aankomst vrachtauto gemeente Elst	Allen
12.15	Vertrek Blokhut Elst <ul style="list-style-type: none"> - Fietsen: Wouter, Chiara, Ivo, Amanda, Arno, Rianne - Auto: Ivo, Judith, Martijn ≠ aanhangwagen 	Allen
13.00	Aankomst Blokhut "Troephuis" te Zevenaar <ul style="list-style-type: none"> - !!!WAT ETEN??? - Boodschappen doen - Vrachtauto lossen - Blokhut aankleden - Kampregels en corveelijst maken - Speurtocht uitzetten 	Allen Amanda en Ivo Allen Wouter en Chiara Arno en Judith
17.00	Avondeten (Geen pizza's)	Allen
19.30	Aankomst kabouters en welpen <ul style="list-style-type: none"> - Bedden opmaken - Kampregels ≠ blokhuttour ≠ karakter intro 	Via thema-intro
20.30	Voorstelrondje <ul style="list-style-type: none"> - Namenspel 	Via thema-intro
21.00	Speurtocht	Arno en Judith
22.00	Uit laten razen	
22.30	Omkleden en slapen Nuchter	Judith en Wouter Martijn en Rianne

LET OP!! Vragen bedenken voor Ben-jerrot



Thema-Introductie (rondleiding door gebouw)

De Kalfief neemt de kinderen mee door de blokhut. In iedere kamer kom je een karakter van de goede kant tegen die zowel zichzelf introduceert als de kamer waar hij/zij in gevonden is. Als laatste introduceert de kalfief de Grootvizioer als zijn trouwe adviseur en het leiding lokaal als diens studeer kamer.

Hier neemt de Grootvizioer de rondleiding over door te zeggen dat deze taak te laag is voor een Kalfief en dan vertelt de grootvizioer hoe het echt zit. De Grootvizioer is uit op de staf en dus de macht. Het staf lokaal is zijn bolwerk (Martel Toren) en strikt ontoegankelijk. Daarna introduceert de grootvizioer zijn moeder en de dienstmeid. De dienstmeid rond de tour af met de buitenboel en als laatst komen ze nog een keer de kalfief tegen die nog maar eens vraagt hoe geweldig de grootvizioer is.

Dagverblijf / Troonzaal

Wie: Kalfief Abdul Jabbar De Friesch (Arno)

Regels: Schoenen uit bij de ingang, Stilte voor het eten, eerst hartig, staf is heilig, fluit regels.

Als we binnen komen zit de Kalfief op de Troon. Ik ben de Kalfief van Urr mijn naam is... " Uit respect voor de keizerlijke troon dient iedere onderdaan die zich in het paleis begeeft zijn schoenen uit te trekken. Etiquette: bij de dagelijkse maaltijden dient men eerst een moment in stilte van de troonzaal te genieten. De eerste gang bij broodmaaltijden is altijd hartig, waarna voor de liefhebbers het zoet volgt (Delicate mierenkontjes ,schorpioenen keutels, gepureerde bloedworst met gelatine, bruine dadel puree en nog veel meer.)

Specialiteiten van Urr: Kamelenbultraffinaderijen, Oasepompen en olienootjes.

Maar al die goede dingen konden niet bestaan zonder mijn grootste schat: DE ZONNESTAF!! Is ze niet mooi zo groot zo glanzend zo machtig zo heilig... Ze zorgt er voor dat alles goed gaat in heel het land. Niemand mag haar ook maar aanraken want in deze staf huist de echte macht van de stad Urr. (schuim en waanzin zakt af naar onverstaaenbaar gebrabbel)

Na een tijdje geluk zalig en autistisch gemummeld te hebben komt de Kalfief weer tot zich zelf en roept plots: " GENOEG over mijn liefste, het is tijd voor een rondleiding door mijn paleis. Kom en volg mij! Hij gaat gelijk weer verder met zijn saaie monoloog: Vertellen over zijn dynastie is zijn passie. Vele woestijn volken overwonnen, rechtvaardige leider, onderdanen blij met hun heerschappij, bedovergrootvader simpele olienootjesverkoper Mustafa de Friesch

Kalfief neemt de kinderen mee door de blokhut. In iedere kamer kom je een karakter van de goede of neutrale kant tegen die zowel de kamer als zijn karakter introduceert.

Gang/Paleishal

Wie: Speurder Sjors Vrolijk (Ivo)

Regels: Schoenen uit bij de ingang, Niet rennen in de gang.

De Speurder weet ook niet wat hij in het paleis doet. Zijn grootvader en sindsdien wonen er speurders in het paleis. Hij probeert niet te veel aandacht van de Kalfief te vangen omdat hij nog nooit een klus heeft gekregen. Maar zegt hij nu harder zodat ook de Kalfief het duidelijk hoort. " Wij zijn altijd waakzaam, bereid om het kwaad op te sporen en aan te pakken met de harde hand der speurneuzerij!!" Dus niet rennen in de gang je weet maar nooit of er ergens een schurk op de loer ligt met snode plannen. En op je sloffen lopen als je binnen bent want dan kun je des te beter horen of je gevolgd word.



Drie regels van de speurder:

- *Volg altijd je neus (Speur NEUS hahaha lacht om eigen grap)*
- *Trek altijd warme kleren aan (anders word je verkouden en werkt je neus niet)*
- *Volg altijd het geld (geld stinkt)*

De kalief stuurt de speurder weg met een smoesje (Hè speurder volgens mij hoorde ik daar wat! Vlug ga kijken) en verteld dan wie er hier de echte brein is. Grootvader was seniel en doof en viel over een schatkaart in het donker. De drie regels zijn achterlijk maar ik laat hem maar in de waan.

- *Alles ruikt hier naar kamelen dus je kunt je neus beter thuis laten*
- *Wonen in de woestijn is absurd met warme kleren aan*
- *Alleen ik heb geld in Urr de rest telt zijn vermogen in geiten want ik geef toch nooit wat uit.*

“Maar goed Onderbreekt de Kalief” zich zelf. Nu we deze onbelangrijke lieden hebben ontmoet word het tijd voor echt interessante mensen. Ik wil jullie graag voorstellen aan de parel van Urr, mijn zoon en oase, mijn dochter de prinses..

Douche/Waterhojfe

Wie: *Prinses (Rianne)*

Regels: *Niet in de douche tenzij je er iets te zoeken hebt (waterhalen, slapengaan opstaan, voor eten handen wassen).*

De prinses zit met een werkje op haar schoot op een te kleine stoel. Ze neuriet wat voor zich uit en ziet er uit als of er niets in haar hoofd gebeurt. Als we binnen komen begroet ze haar vader uitbundig en de rest met verbaasde blijdschap over zoveel aandacht voor haar bescheiden persoonkje. De kalief staat echt te glunderen en behandelt haar als een preevogeltje.

“Hoe vinden jullie mijn prinsessen kamer? Ik heb de enige douche in heel Urr... Wel Twee!” Alles is hier schoon en dat wil ik ook zo houden (regels) Nog wat meer gezwijmel en idolaat aan haar vader: Hij is zo lief hij geeft alle maal mooie cadeautjes op mijn verjaardag. Ik ben deze maand al jarig geweest weetje, wel drie keer!! Toen kreeg ik... cadeautjes opnoemen.

WC/Schatkamer en Drijfhoj

Wie: *Geest (Amanda)*

Regels: *Leiding en kinder-WC, schoonhouden*

Na het opsommen van de gekregen cadeautjes komt de Prinses er achter dat ze nog geen Oost-Afganistaans dwerg paartje heeft voor haar dwergpaard collectie. Ze kijkt woedend naar haar zojuist de hemel in geprezen vader en begint te bedelen schelden en te zeuren. De Kalief reageert met een resoluut en liefdevol ja mijn liefste alles voor mijn hoedepoede prinsiewinsiesesje. “GEEST, WAAR HANG JE UIUIT? KOM SNEL IK HEB JE NODIIG!!

De Geest Roept gemoffeld van uit de WC. Zet dan de deur open en roept nog eens. Ja meester tot u dienst meester. De Kalief stelt zijn Geest voor als de dienaar uit de staf. En vraagt dan naar het paartje. De Geest zegt dat ze er straks voor zal zorgen. De Kalief bemoeit zich verder niet meer met de Geest.

“Och en wee wat een leven... Ik had het kunnen weten.” Toen de meester de staf vond was eerste wens om nooit meer op de zelfde WC zitten als de rest van het volk. En zo gaat het nu de rest van mijn leven. Wensje zus wensje zo, en ik maar de wc bewaken. Vroeger, vroeger toen wisten ze pas wat wensen waren, Kastelen maken, prinsessen redden, enz

Vroeger werd ik nog eens beloond of opgepoetst maar daar is de Kalief gewoon te gierig voor. En nu mag ik de toilet bewaken. Plichtmatig: “Alleen de hoge pieten mogen op deze WC. Die is voor jullie.”

De Kalief: “Is ze nu uit gefammerd? Van al dat medelijden krijg je honger. Ik wil nu wel eens zien wat er te eten is.



Keuken/Kokskamer

Wie: Kok (Martijn)

Regels: Niet in de keuken komen, kloppen dan vragen

De Kok is piepers aan het jassen wanneer we binnen komen. Hij zit met een grote pot water naast zich en de rug naar ons toe onderuitgezakt op een stoel met zijn voeten op een steun. Hij merkt de kinderen helemaal niet op en lijkt ook maar weinig piepers te jassen. Na wat vragen van de kalief geeft hij maar halve antwoorden. De kalief word ongeduldig en begint zelf wat dingen uit te leggen. De Kok hoort dit en vind het best. Hij draait zich terug en schenkt de kinderen geen aandacht meer.

Antwoorden: Niet in de keuken komen, kloppen dan vragen, Meest fantastische maaltijden, banketten en soïrees.

Kom, besluit hij resoluut, dan stel ik jullie mijn steun en toeverlaat, de Grootvizier, voor. We lopen naar het Staflokaal maar voor we naar binnen gaan zegt de kalief dat de kinderen stil moeten zijn omdat de Grootvizier altijd graag rust heeft in zijn kamers.

Staflokaal/Marteltoren

Wie: Grootvizier Sjazirr (Wouter)

Regels: Niet in het staf lokaal komen, kloppen dan vragen, 's nachts altijd te wekken bij problemen

In de toren van de Grootvizier wordt de Grootvizier betrapt bij het brouwen van een onduidelijk drankje. Hij schrikt wanneer hij de kinderen opmerkt. Hij laat het flesje vallen dat op de grond ontploft met een geel stofwolkje (eventueel met een weg spring dingetje erin)

Vlug moffelt hij het flesje weg en probeert de aandacht af te leiden door iedereen hartelijk te begroeten en de grootvizier te vertroetelen. Deze staat nog even te kijken naar het flesje maar laat zich dan ompraten. Met de woorden: " Maar, Sire het is een veel te onbeduidende taak voor een verheven heerser zoals u om deze onbeduidende gasten rond te leiden. Laat dat maar aan mij over" Stuur hij de Kalief weg voor een middagslaapje. De Kalief sputtert tegen, want hij vermaakt zich wel, maar laat zich toch afschepen.

Met de Kalief uit de weg ontpopt de Grootvizier zich tot een tiran en maakt duidelijk dat hij geen bezoek wenst behalve in de nacht en uiteraard wanneer je iets weet over de staf en hoe de Groot vizier hem kan krijgen. Want hij wil kalief worden in plaats van De Kalief.

Zo nu zal hij wel eens de echt belangrijke mensen laten zien. OPNAAR DE SLAAPVERTREKKEN!

Slaapkamer/Barakken

Wie: Moeder (Judith)

Regels: Niet met schoenen in de slaapzaal, rustig aan doen, rennen buiten.

Moeder is aan het vegen en vind de binnen komende koters maar niets. Ze begint ze uit te foeteren en commando's te roepen tot de Grootvizier zich naar binnen heeft geworsteld. Die behandelt ze als een schoothondje. Hij verandert van " Grootvizier Sjazirr" in moederskindje. Ze word wel een beetje boos wanneer ze er achter komt dat het zoveelste plannetje om de staf te pakken te krijgen mislukt is.(refererend naar het kapot gevallen flesje).

Wanneer moeder de troep wegstuurt vlucht de grootvizier de gang op waar hij in elkaar zakt en op adem moet komen. Ik zou wel een lekker glaasje water lusten om mijn mooie keel te smeren. Hij roept de dienstmeid.



Buftenboel/Woestijn

Wie: *Dienstmeid (Chiara)*

Regels: *Schoenen bij de deurzetten, Speelgoed opruimen als je er klaar mee bent, begrenzing, niet bij de fietsen komen*

Deze verschijnt uit het niets en laat alles over haar heen rollen. De tirade die de Grootvizier afsteekt gaat het ene oor in en het andere weer uit. (moeder is toch beter en ik dacht dat je aan mijn kant stond en alles mislukt en dat is jou schuld). De tirade loopt stuk op de onverstoorbare Dienstmeid die alleen maar " Ja, Sjazirr, nee Sjazirr" zegt. De Grootvizier is nu wat depressief en voelt zich verslagen. Hij geeft de brui er aan. " Zorg maar dat ik ontbijt krijg (volkoren sneetjes met maanzaad zonder korstjes aan de zijkant). Ik heb geen zin meer in de rondleiding. Laat jij de woestijn maar zien daar is toch geen klap aan. Als de grootvizier omdraait schopt de Dienstmeid in zijn richting. Mopperend over onrecht en kut baan komen ze buiten aan.

Nu raapt de Dienstmeid zich weer bij elkaar en doet de standaard tour met de toon van een verveelde boottocht commentator. Links ziet u... (een boom door de kalief zelf geplant. Door 500 slaven in de grond gezet. Rechts heeft de Prinses op gezette tijden haar thee kranse met al haar knuffels, Die krater daar is de uitkomst van èèn experiment waar de grootvizier zich mee bezig houdt, hij noemde het een knallend succes.) De stadsgrenzen lopen van hier tot daar. Achter de blokhuut zijn de executies daar hebben jullie dus niets te zoeken tenzij je levensmoe bent enz...

Etide

Wie: *Kalief*

Buften ontmoeten ze nog een keer de Kalief die bezig is met het ontwerpen en plaatsen van de nieuwe stallen. Hij vraagt hoe geweldig de Grootvizier wel niet is en wanneer de kinderen dan vertellen wat er is gebeurd wil hij er niets van weten. En toch is er twijfel gezaaid.

En dan steekt hij weer van wal met een ellenlange monoloog over zijn koninkrijk en wenkt de kinderen om te volgen naar een volgend project. " Zo nu hebben jullie het meeste van mijn stad wel gezien behalve...

De butler zorgt er voor dat de kinderen niet mee lopen, maar naar de gaan.

Zondag 10 Juli

Tijd	Activiteiten	Uitvoerder/Maker
7.30	Opstaan leiding	Allen
8.00	Kinderen opstaan Ochtendgym (Ben-je-rot) (Bijlage 1)	Arno en Amanda Arno
8.30	Ontbijt (na eten voor corvee, indeling groepjes bekend maken) Corvee	Chiara en Rianne, Thema Allen
9.30	Wie is de Arabier? (Bijlage 2)	Chiara
10.30	Pauze	
10.45	Wie is de Arabier?	Chiara
12.00	Lunch Corvee	Chiara en Rianne
13.30	Kamelenspel (Tijdens dit spel wordt staf gestolen!!) (Bijlage 3)	Ivo & Martijn, Thema
14.00	Detective training (Bijlage 4)	Ivo
18.00	Eten: Erwtten & wortelen, gebakken aardappels, hamburger en beertje Corvee	Chiara en Rianne Allen
19.00	Kaartjes naar huis schrijven Na het kaartjes schrijven: aanstellen van de Speurder	Allen Thema
19.30	4 Korte Spelletjes (Bijlage 5 & 6) Kom mee, ga weg / Trefbal / Voetbal / Kalief, Kalief, kalief	Allen
20.30	Kids zelf brooddeeg maken Brood bakken	Amanda en Allen
22.30	Omkleden en slapen Nuchter	Arno en Amanda Ivo en Chiara

LET OP!! Vragen bedenken voor Ben-je-rot



Verhaal van Zondag:

Ochtend:

De Kalief begint met het uitleggen wat corvee inhoud en wie in welk groepje zit. Vervolgens verteld hij hoe de groepjes heten. De Grootvizier legt dan uit dat zolang de kinderen in de stad zijn ze of voor de Kalief of voor de Grootvizier zijn. Hij is verbolgen over de manier waarop de Kalief iedereen behandeld als kinderen en hij wilt nog maar eens benadrukken dat de staf nog wel van hem word. Moeder is namelijk al met een nieuw plan gekomen.

Middag:

De hele tijd heeft de Grootvizier achter de staf aangezeten en heeft de Kalief met de staf rond geparadeerd. Middags tijdens het laatste spel voor de lunch is er echter een onbewaakt ogenblik waar in de staf gestolen wordt. Op dat moment zijn de speurder en de kok met de kinderen bezig en zijn de andere stafleden uit zicht.

Dan breekt er paniek uit en komt alle andere leiding naar buiten gerend met het nieuws dat de staf gestolen is.

- De Kalief is radeloos en word ondersteund door de prinses. Samen zijn ze erg zielig
- De Grootvizier is boos en in paniek,
- Grootmoeder is woedend en gaat ruzie maken met haar zoon. Ze mept herhaaldelijk naar de grootvizier maar hij weet iedere keer net weg te duiken.
- De geest uit de staf is in alle staten ze is een zenuwinzinking nabij.
- De dienstmeid komt tegelijk met de rest naar buiten maar dan langzamer en trillend met veel opgekropte emoties en half uitgesproken ongelooft.

Op deze manier is iedereen een verdachte behalve de speurder die het onderzoek moeten doen en de kok.

Grootmoeder houd uiteindelijk de orde en begint bevelen uit te delen: Jij, zitten, rustig. Thee halen nu. Jij houd je mond dicht... In het moment van rust en bezinning roept de kalief op tot spoed beraad met alle leden van het hof.

Na het eten zegt de kok dan kordaat!

Avond spoed beraad:

Eerst is alleen de grootvizier op het toneel. Hij loopt chagrijnig rond te draaien en in zich zelf te vloeken. Dan komt moeder binnen en vraagt hem om een verklaring. Als een goed excuus uitblijft begint ze hem meteen uit te foeteren. Na veel gekibbel zegt de grootvizier dat hij een plan heeft. Moeder gelooft hem niet en wilt hem een klap geven, maar doet dat niet, omdat De Kalief opdat moment binnen komt met de rest van de hofhouding.

De kalief oogt ongelukkig maar vastberaden om zijn staf terug te vinden. Lang heeft hij over deze kwestie nagedacht en hij heeft een plan. De grootvizier beweerd ook een plan te hebben en in koor zeggen ze: " De speurder moet het onderzoek leiden." Door dat ze voor het eerst sinds een lange tijd het zelfde willen krijgen ze spontaan ruzie.

Ondertussen staat de speurder arrogant op van zijn plek. Hij had het allang aan zien komen. Hij begint professioneel zijn lijst met verdachten ondersteboven op te lezen.

Oom Jozick zonder benen en het konijn van Ashna staan daar ook bij. " Ja" zegt de kalief " Dat is inderdaad een goede lijst. (niet!) maar laten we dan in ieder geval beginnen met de drie mensen die verdacht zijn en ook daadwerkelijk in de blokhut waren op het moment van de diefstal." De kalief en de Grootvizier beschuldigen elkaar maar komen er achter dat dit voor beiden slecht uitvalt en trekken de aanklacht snel weer in.

Kalief	Grootvizier
- Maar hij kan het ook zijn!	- Maar jij dan ook!
- Eh.. maar jij bent veel verdachter	- Thuh! Jij net zo hoor
- Ehm, tja, nou, belooft jij dan dat je het niet hebt gedaan?	- Natuurlijk heb ik het niet gedaan! En jij?!
- Ikke ook niet.	- Nou dat is dan geregeld
- Mooi zo	- Aan de rest: Mooi de heersers kunnen niet verdacht worden want dat is ongezond?
- Precies. In verband met het onvrijwillig en onverwacht verliezen van je hoofd.	

De speurder hoort dit alles aan en wanneer het stof gedaald is komt hij in actie om de aandacht weer op zich zelf te vestigen. " Juist nu dat achter de rug is ga ik snel aan de slag met het onderzoek. Morgen wordt de eerste verdachte onderzocht! Want nu ben ik te lui, eh, moe om nog wat te doen.

Als afsluiting begint de kalief nog een slotrede over hoe goed hij dat allemaal heeft afgehandeld en zo voorts. Al snel is iedereen het beu en begint op te ruimen en weg te gaan terwijl de Kalief onverstoort verder gaat.

Bijlage 1: Ochtendgym (Ben-je-rot)

De ruimte is verdeeld in drie vakken: A, B, C. De spelers staan om de speelleider heen. De speelleider leest een vraag voor en geeft daarbij drie mogelijke antwoorden (A, B, C). Eén van deze antwoorden is goed, de andere twee zijn fout. Na het voorlezen van de vraag en de antwoorden, roept de speelleider: "Ben je rot!" De spelers hebben nu 10 seconden de tijd om bij het juiste antwoord te gaan staan. Spelers die bij het juiste antwoord staan, hebben een punt verdient, bijvoorbeeld in de vorm van een streepje op de hand.

Wie heeft aan het eind van het spel cq week de meeste punten verzameld?

Alle vragen van de Ben-je-rot zullen gaan over de belevenissen van de vorige dag.

Nota bene

- Dit spel is ook te spelen als een afval race. Hierbij mogen de spelers die het foute antwoord gekozen hebben niet meer meedoen.*

Bijlage 2: Wie is de Arabier??

Er zijn een aantal (minimaal 3) Arabieren (of Holbewoners, Indianen, Ridders afhankelijk van het thema) welke in geheimschrift een naambordje op hebben. Een van deze Arabieren echter, is een echte Arabier. Voor de kinderen de uitdaging om er proberen achter te komen welke van deze Arabieren de echte is. Door opdrachtes (quizvragen, doe dingen, enz.) te voltooien krijgen de kinderen langzaam het geheimschrift bij elkaar en kunnen ze de naambordjes van de verschillende Arabieren ontcijferen en er achter komen wie van de Arabieren de echte is.

Bijlage 3: Kamelenspel

Er is een tikker en iemand die getikt moet worden. De rest van de kinderen gaan in tweetallen tegenover elkaar staan, als Arabierenhutjes. Het kind dat getikt moet worden, kan zijn lot ontlopen door tussen een tweetal te gaan staan, met het gezicht duidelijk naar één van de twee kinderen toe. Degene die nu buiten dat groepje valt, diegene die dan een rug ziet, die moet dan getikt worden. Als de tikker het kind heeft getikt wat getikt moest worden, dan draaien die de rollen om.



Bijlage 4: Detectivetraining

Benodigdheden: Twee stukken karton per kind, schaar, pen, splitpen, 3 maten rondjes, kartonnetje per kind voor ID-kaart, pasfoto, letterpuzzel, traktatie

- **Decodeerschijf maken:**
Per kind: twee stukken karton, een schaar, een pen en een splitpen.
Je knipt twee even grote rondjes uit het karton, op de onderste rondje breng je twee regels aan met daarin het alfabet, bovenaan op normale volgorde en onderaan op een volgorde die jouw code is.
Uit het bovenste rondje haal je een taartpuntje, zodat als je hem vastzet met een splitpen je een letter = tegenhanger per keer ziet.
Schrijf eerst je code uit op papier zodat je (als je een totaal losse volgorde gaat gebruiken) alle letters van het alfabet in je code hebt staan.

AB CDEFGHI J K L MNOPQRSTUVWXYZ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
MNOPQRSTUVWXYZ ABCDEFGHI J KL6789012345

Vb. het woord: weIp wordt m.b.v. deze decodeerschijf iqxh.
Elk nest bedenkt een gedecodeerde zin voor de andere nesten zodat zij de code kunnen proberen te ontcijferen.

Kookstaf verstopt de letters van spel 3 tijdens spel 1 (buiten, goed verstoppen!!!)

- **Identiteitskaart maken met undercovernaam, geboortedatum, corveegroepsnaam, Naam van de speltek en je eigen pasfoto.**

Nadat een kind zijn/haar identiteitskaart af heeft, neem je zijn/haar decodeerschijf in!!
Voor spel 4 dient er met een decodeerschijf een locatie op het terrein gecodeerd te worden waar een traktatie te vinden is.

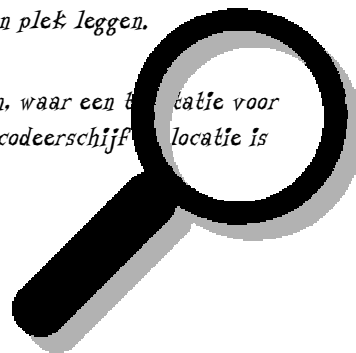
- **Speuren naar sporen. Over het terrein worden gekleurde kartonnetjes verspreid met een letter daarop. De verschillende corveegroepjes moeten de kartonnetjes van hun kleur verzamelen en het verborgen woord zien te raden.**

Woorden zijn:

Grootvizier, Commissaris, Vingerafdruk, Detectivejas, Wonderlampje

Tijdens het uitpuzzelen van de woorden moet iemand de traktatie op de afgesproken plek leggen.

- **Met een van de decodeerschijven is een locatie op het terrein opgeschreven, waar een traktatie voor de hele groep ligt te wachten. Aan de groep om uit te vinden met welke decodeerschijf de locatie is opgeschreven.**



Bijlage 5: Kom mee, ga weg

Verdeel de groep over vier groepen. Elke groep gaat achter elkaar staan (met het gezicht naar de rug van de voorganger dus) zodat de vier groepen van bovenaf gezien een kruis vormen. Er wordt door de spelleiding een kind uit een rij gehaald het kind loopt om het kruis heen en heeft de volgende mogelijkheden om te zeggen:

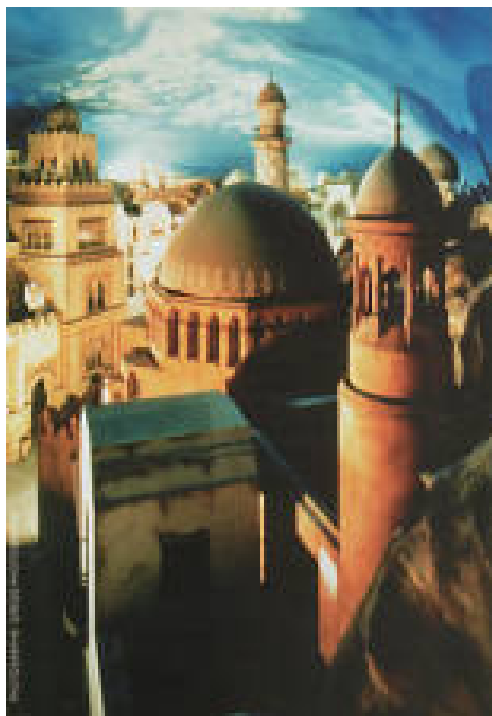
- **Kom mee:** de hele rij moet in de richting van de klok een rondje lopen en degene die als laatste weer op zijn/haar plek staat is tikker.
- **Ga weg:** de hele rij moet tegen de klok in een rondje lopen en degene die als laatste weer op zijn/haar plek staat is tikker

Je kunt het spel in eerste instantie het beste rustig opbouwen, eerst Kom mee een aantal keer, daarna een aantal keer Ga weg en daarna vrije keus. Eventueel kun je zelfs alle rijtjes tegelijk laten lopen (gegarandeerde chaos).

Bijlage 6: Kalief, Kalief, Kalief...

Verdeel de spelers over twee groepen. Elke groep krijgt een eigen gebied.

Een partij mag beginnen: Een speler van deze partij moet heel diep adem halen en dan mag hij, terwijl hij Kalief, Kalief, Kalief.... roept, het veld van de tegenpartij in rennen en zoveel mogelijk tegenstanders aftikken. De tikker moet er wel voor zorgen dat hij terug in zijn eigen vak is, voordat hij geen adem meer heeft. Roept de tikker niet meer Kalief, Kalief, Kalief.... en hij/zij is nog in het vak van de tegenstanders, dan mag hij/zij afgetikt worden. Degene die als laatste overblijft is de winnaar.



Maandag 11 juli

Tijd	Activiteiten	Uitvoerder/Maker
7.30	Opstaan leiding	Allen
8.00	Kinderen opstaan Ochtendgym (Ben-je-rot) (Bijlage 1)	Martijn en Chiara Amanda
8.30	Ontbijt Corvee	Wouter en Ivo Allen
9.30	Klei maken, kleien (Wouter & Ivo, naar Politiebureau & fietsspeurtocht uitzetten)	Judith
11.30	Lunch (waarna geen corvee, wel eerst ondervraging Prinses)	Wouter en Ivo, Thema
12.00	Fietsen naar Kids Playground in Duiven (Bijlage 7) - Fietsen: Malou, Amanda, Arno, Chiara, Rianne - Auto: Judith of Martijn - Meenemen: Limonade, appels, snoep	
12.30	Aankomst Kids Playground	
17.00	Uiterlijke vertrektijd Kids Playground	
18.00	Eten: Macaroni, komkommers en waterijs Corvee	Wouter en Ivo Allen
19.00	Rapporteren aan Kalief en Grootvizier Kampmutsjes beschilderen	Thema Allen
20.00	Bezoek van agenten van Politie Zevenaar Carla Verhaaf, werknummer 0316 - 368031 Jos Gerritsen, mobiel 06-53845376	Allen
22.30	Omkleden en slapen (Kalief & Grootvizier, Speurder voor zich winnen) Nuchter	Rianne en Ivo, Thema Judith en Arno

LET OP!! Vragen bedenken voor Ben-je-rot

Verhaal van maandag:

De Prinses

Ze is alleen met zich zelf bezig en met mooi zijn. Ze kan heel emotioneel reageren op problemen maar binnen een seconde is ze weer vrolijk en blijktbaar vergeten hoe erg ze het allemaal een moment geleden nog vond. Daardoor komt al die drama nog al fake over.

Lunch verhoor:

Het begint met een soort van halfbakken eed dat de waarheid verteld dient te worden.

De vragen:

1. Waar was je op het moment van de diefstal?
2. Wat vind je van de diefstal?
3. wie denk je dat het gedaan heeft?
4. Dat konijn keek wel erg verdacht, vind je ook niet?
5. Wat is je favoriete kleur gordijnen?
6. Waarom zou iemand volgens jou de staf willen stelen?
7. Is het waar dat jij thee kransjes houd met je knuffels?

De antwoorden:

1. Ik was mijn nagels aan het bijvijlen op mijn kamer, ik had net een thee kopje aangeraakt en ze waren helemaal vies geworden. Ik was helemaal alleen
2. Vre-se-se-lijk. Nu is mijn pappie zijn rijk kwijt ! Weet je wel wat dat betekend?! Dat ik de volgende kalief niet kan worden!! En mijn vader is er ook helemaal kapot van. Als hij de staf niet terug vind is dat een klap die hij nooit meer te boven komt. Bovendien kan hij dan al mijn wensen niet meer vervullen! Dat is nog veel erger
3. Ik zelf denk dat Grootmoeder het heeft gedaan. Die heeft haar ogen al heel lang op de staf laten vallen en ik denk dat ze het nu wel eens echt gedaan zou kunnen hebben. Ze is zo lomp en heb je haar nagels gezien? Blééh zovies zo iemand kan niet goed zijn.
4. Ik vind konijnen altijd hééééel schattig. Ik mocht nooit een konijntje. Die zijn te klein voor de dochter van een kalief, zegt mijn vader.
5. Blauw, Licht blauw. Eigenlijk heb ik mijn hele kamer lichtblauw laten verven, omdat het zo mooi bij mijn japonnen past. Roze is heel erg passé, ik heb lichtblauw tot mode kleur van het jaar laten uitroepen.
6. Ehm, nou hij past niet erg bij het interieur van het paleis dus dat is het niet! Dat ding word maar stoffig en vies, blegh, nee, mooi is hij niet. Maar ik kan me ook niet voorstellen dat iemand mijn pappie kwaad wil doen. Het is zo'n lieve interessante man! Laatst heeft hij me nog een eigen japonnen lijn cadeau gedaan. Gemaakt door echte kindertjes. Zo iets doe je toch niet als je een slechte man bent? Wel dan? Misschien is het gewoon iemand met een slechte smaak. Daar zijn er vast genoeg van.
7. Ehm, nee natuurlijk niet! Ik knuffels? Wat belachelijk! Ik ben een prinses, een troon opvolger!

Avond verslag:

De kalief zit op zijn troon en de grootvizier staat achter hem. De prinses komt binnen stormen en werpt zich aan de voeten van haar vader. " O, pappie, ze waren zo onaardig! stelden allemaal moeilijke vragen waar ik over na moest denken. En nu heb ik hoofd pijn en dat is zijn schuld!" De prinses zeurt nog een tijdje verder en de kalief verontschuldigt zich duizend maal. Ondertussen komt de speurder binnen geslopen. Hij stelt zich in het gelid op voor de troon en begint met het rapport. Ondertussen staat de grootvizier gekke bekken te trekken achter rug van de kalief (afkeer, moord, ongeduld, minachting). De speurder verteld in een voor naam klinkend betoog dat de prinses onschuldig is bevonden naar aanleiding van het lunch gesprek. Volgens hem omdat het konijn van Ashna nog steeds als hoofdverdachte gezien word ondanks de lof van de prinses (prinses is verbaasd en boos). En natuurlijk omdat de prinses gewoon teveel met zich zelf bezig en haar knuffels bezig is om aan zo iets moeilijks als regeren te denken. (geschokte uitroep van kalief en grootvizier " KNUFFELS?!")

De grootvizier is het er niet mee eens: Zij heeft een goede reden om de staf te stelen! Met haar vader uit de weg en de staf in haar hand kan zij eindelijk de macht overnemen! De onschuld is gespeeld, zij is SCHULDIG!









De speurder blijft bij zijn standpunt en kondigt aan dat, naar aanleiding van de verkregeen aanwijzingen, er morgen nog een verdachte verhoord zal worden. De grootvizier kijkt nog steeds woedend naar de prinses. Waar op de kalief oppert dat deze volgende verdachte de grootvizier wel een zou kunnen zijn. De grootvizier bind in en herinnert de kalief aan hun afspraak. Als nieuwe verdachte word Moeder aangewezen. De groot vizier begint natuurlijk verbaasd tegen te sputteren. " Mijn moeder?" maar de kalief wijst er op dat zijn dochter zojuist ook is verhoord. Zo gaat het stel wrokkig uit elkaar. De kalief troost de prinses en de grootvizier gaat zijn moeder waarschuwen.

Bijlage 7: Route 'Kids Playground'

Nieuwgraaf 62e, 6921BK Duiven

Tel: 026-3708050

Openingstijden: 7 dagen per week van 10.00uur t/m 18.00uur

Aanwijzing	weg	afstand	tijd	richting
0.  <i>Vertrek in westelijke richting</i>		0 m	00:00:00	
1.  <i>Ga na 1,3 km rechtsaf de Pannerdenseweg op</i>		1.3 km	00:03:44	
2.  <i>Neem na 200 m de tweede afslag op de rotonde (de Methen)</i>		1.5 km	00:04:15	
3.  <i>Neem na 300 m de tweede afslag op de rotonde (op de Methen)</i>		1.8 km	00:04:59	
4.  <i>Ga na 1,3 km linksaf de Arnhemseweg (N810) op</i>	N810	3.1 km	00:08:19	
5.  <i>Neem na 0,5 km de tweede afslag op de rotonde (op de Arnhemseweg (N810)) richting Duiven</i>	N810	3.6 km	00:09:07	Duiven
6.  <i>Neem na 3,7 km de tweede afslag op de rotonde (de Graafsingel)</i>		7.4 km	00:13:51	
7.  <i>Neem na 350 m de tweede afslag op de rotonde (op de Graafsingel)</i>		7.7 km	00:14:18	
8.  <i>Neem na 400 m de eerste afslag op de rotonde (op de Graafsingel)</i>		8.1 km	00:14:51	
9.  <i>Na 0,8 km bent u gearriveerd (Nieuwgraaf duiven,6921)</i>		8.9 km	00:15:55	



Dinsdag 12 juli

Tijd	Activiteiten	Uitvoerder/Maker
7.30	Opstaan leiding	Allen
8.00	Kinderen opstaan Ochtendgym (Ren-je-rot) (Bijlage 1)	Chiara en Martijn Rianne
8.30	Ontbijt Corvee	Arno, Amanda & Chiara Allen
9.30	Sportdag Zie Bijlage 8	Rianne en Ivo
12.00	Lunch (na lunch, voor corvee ondervraging Moeder) Corvee	Arno, Amanda & Chiara, Thema Allen
13.00	Voortzetting Sportdag Zie Bijlage 8	Rianne en Ivo
18.00	Eten: Verse sperziebonen, aardappels en (verse) worst	Arno, Amanda & Chiara
19.00	Rapporteren aan Kalief en Grootvizier	Thema
19.30	Fietsen naar het bos	Allen
19.45	Levend Stratego & Smokkelspel (Bijlage 9 & 10)	Judith en Amanda
22.30	Omkleden en slapen (Kalief & Grootvizier, Speurder voor zich winnen) Nuchter	Ivo & Judith, Thema Martijn en Malou

LET OP!! Vragen bedenken voor Ren-je-rot

Verhaal van dinsdag:

Moeder

Iedereen moet naar haar luisteren, Kan het niet goedschiks dan moet het maar kwaadschiks.

Lunch verhoor:

Het begint weer met een soort van halfbakken eed dat de waarheid verteld dient te worden.

De vragen:

1. Waar was je op het moment van de diefstal?
2. Wat vind je van de diefstal?
3. wie denk je dat het gedaan heeft?
4. Wat vind je over het algemeen van konijnen?
5. Als je een dier mocht zijn wat zou het dan zijn?
6. Waarom zou iemand volgens jou de staf willen stelen?
7. Jij wilt toch stiekem dat je zoon kalief word?

De antwoorden:

1. Ik was bezig met het uittrekken van spinnenpootjes in een hoekje van de kelder. De pootjes heb ik nodig voor een slaapdrankje dat ik aan het brouwen ben. Het doet de spin geen echt kwaad want hij leeft nog best een tijdje door zonder poten.
2. Heel vervelend! Die staf is de sleutel tot het hele rijk. Als ik nou eens wist waar hij was... Dan zou ik het natuurlijk gelijk aan jullie vertellen
3. Ik verdenk dat loeder van een prinses! Ze doet allemaal wel heel lief en schattig maar stiekem wacht ze al jaren tot die ouwe de pijn uit gaat. Ze is te gretig, ze wilt gewoon alles en wel NU! Ze kan niet wachten tot ze de troon kan bestijgen.
4. Soep, of een pastei'tje. Maar in de soep vind ik ze het allerlekkerst.
5. Een neushoorn lijkt me erg handig als je ergens langs moet. Je stampst alles gewoon plat. En bovendien vind ik het heerlijk om ze te knuffelen.
6. Nou om de macht over de mensen over te nemen, natuurlijk... Ik bedoel ik zou het echt niet weten! Pfff, zo'n staf, Je kunt er niet mee vegen, stoffen of afwassen. Hartstikke onhandig en spuuglelijk.
7. Mijn zoon? Kalief? Heb je wel eens goed naar hem gekeken, het stomme varken?! Hij zou deze stad nog niet kunnen regeren, al had hij vijf zonnestaffen!!

Avond verslag:

Dit keer opent het stuk met de grootvizier op de troon. Hij spreekt niet maar speelt een soort mimespel waar in hij de kalief is. Van buiten het toneel roept de kalief " He Sjazirr, waar ben je? We moeten je moeder vandaag veroordelen!" De grootvizier schrikt, springt op en gaat weer achter de troon staan. De kalief komt binnen, begroet de grootvizier denigrerend. " A, daar ben je, mijn vertrouwde raadsman" Hij gaat zitten en merkt alleen dat het voetenbankje verschoven is. Hij kijkt argwanend achterom.

Dan komen de speurder en moeder binnen. Moeder loopt voorop. " Ik ben onschuldig!" roept ze " Oude vrouwtjes gaan er niet met de macht vandoor dat weet toch iedereen!" De kalief vind dat de speurder dat moet bepalen en niet de VERDACHTE. De grootvizier is het natuurlijk roerend met haar eens. (moeder: He zeg nou toch eens iets zinnigs knul)

De speurder weet het eigenlijk nog niet moeder, konijn, moeder, konijn? Uiteindelijk wilt de speurder haar schuldig verklaren omdat ze spinnen mishandelt maar de grootvizier wijst er op dat dat niets bewijst. De kalief is nu heilig overtuigd van haar schuld maar de grootvizier en moeder zelf komen weer voor haar onschuld op. (zonder dat slaapmiddel zou ik niet kunnen leven)

De kalief vind dat als de grootvizier zo zeker is van moeders onschuld hij de staf zelf wel gestolen moet hebben.

De twee kemphanen vliegen elkaar vervolgens aan. Ook de speurder mengt zich in het gevecht door op een veilige afstand commentaar en advies te roepen. Of zelfs af en toe iets dichterbij komen om een trapje te geven en dan weer weg te duiken. Moeder maakt met een stevig commando een eind aan het gevecht. Zo gaan jullie maar afkoelen en ga jij nou maar de volgend verdachte onderzoeken. Daarna zien we wel verder. Iedereen druipt beduusd af en moeder veegt de rommel op.

Bijlage 8: Sportdag

Ochtendprogramma

De groep moet voor het ochtend gedeelte van de sportdag in 6 groepjes worden verdeeld. Met je groepje ga je langs bij de verschillende spelletjes. Je krijgt ± 15 minuten per post. Voor het wisselen hebben we een fluitsignaal. Mocht het een te kort programma blijken te zijn, doen we nogmaals een ronde.

Chiara	/ Dienstmeid	- Oberrace
Ivo	/ (Domme) Detective	- Scheids & hulp Wolkje hangen
Rianne	/ Prinses	- Stadig lopen
Martijn	/ Kok	- De kok uitfluiten
Arno	/ Kalf	- Zit op zijn troon te genieten (kookstaf)
Judith	/ Mamma Grootvizier	- Pas op voor de deegroller!!
Wouter	/ Grootvizier	- Staat het vizier op scherp??
Amanda	/ Geest van de Staf	- Wolkje hangen

Oberrace

Met een dienblad met bekers met water moeten de spelers in estafette vorm een parcours afleggen. Aan het begin van het parcours vult de speler de bekers met water, en aan het einde leegt de speler ze in een emmer. Hoe lang doet de speler erover voordat een bepaalde hoeveelheid water is bereikt. Tijd opschrijven!!

Stadig lopen

Er starten 2 kinderen tegelijkertijd. Elk kind krijgt een papieren bord met een ballon erop. Als het startsignaal proberen ze, zonder de ballon te laten vallen, naar de pion te lopen. Lopen eromheen en keren terug naar hun vertrekpunt. De ballon mag niet vastgehouden worden. Tijd opschrijven!!

De kok uitfluiten

Het over bekende spel, een kind krijgt een beschuitje (of 2), kijken hoe snel ze het kunnen op eten en daarna fluiten. Tijd opschrijven!!

Pas op voor de deegroller!!

Het over bekende spel zaklopen. Parcours uitzetten en dan kijken hoe snel ze het kunnen. Tijdens het zaklopen moeten er voor moeders ingrediënten voor het eten worden verzameld. Tijd opschrijven!!

Staat het vizier op scherp??

Een aantal paaltjes (krakjes) worden in de grond gestoken met er bovenop een blikje. De voetballer gaat op een lijn staan op een afstand van 3m tot 10m van de paal. De speler probeert door de bal tegen de paal te schoppen het blikje van de paal te laten vallen (het blikje mag zelf mag ook geraakt worden). Hoeveel tijd heeft de speler nodig? Tijd opschrijven!!

Wolkje hangen

Spijkerbroek hangen. Spijkerbroek of paaltje ergens aan vast knopen, kind er in hangen en kijken hoe lang kind blijft hangen. Tijd opschrijven!!

Middagprogramma

Voor het middag programma wordt het aantal groepjes teruggebracht van 6 naar 4.

Groepje 1 speelt de 1^e ronde (spionnenbal & bakovenspel) tegen groepje 2, de 2^e ronde (kwallenballen & Touwtrekken) tegen groepje 3 en de 3^e ronde (blind volley & zeeprugby) tegen groepje 4.

Chiara	/ Dienstmeid	- Kookstaf
Ivo	/ (Domme) Detective	- Bakovenspel, Touwtrekken, Zeeprugby
Rianne	/ Prinses	- Scheids
Martijn	/ Kok	- Spionnenbal, Touwtrekken, Blind volley
Arno	/ Kalief	- <i>Zit op zijn troon te genieten (kookstaf)</i>
Judith	/ Mamma Grootvizer	- Bakovenspel, Kwallenballen, Zeeprugby
Wouter	/ Grootvizer	- Spionnenbal, Kwallenballen, Blind volley
Amanda	/ Geest van de Staf	- Kookstaf

Bakovenspel

In het midden van een cirkel zetten we een bankje, een omgekeerde emmer of iets dergelijks, waar een kegel of een plastic fles op staat. Een volkje staat om de emmer heen om deze te verdedigen. De andere volkjes hebben ieder een tennisbal, waarmee ze moeten proberen de kegel of de fles van de emmer of het bakje te mikken.

Spionnenbal

In elke groep wordt een spion gekozen, die goed moet kunnen vangen. De partijen weten van elkaar niet, wie de spion is, maar de leid(st)er weet wel, wie de spionnen zijn. De bal wordt nu steeds over en weer gegooid (tussen personen van dezelfde ploeg). De spelleider noteert alle vangballen (één punt) van hetzelfde team. Vangt de spion de bal, dan krijgt de partij tien punten. Na enkele minuten spelen wordt het spel gestopt en maakt de spelleider de stand bekend.

Touwtrekken

2 teams, 1 touw, 1 das in het midden en 2 pionnen die het eindvak aangeven. Lijkt me duidelijk. En eventueel nog de wisselvariant.

Kwallenballen

2 teams tegenover elkaar. 1 jute zak (kwallenbal) gevuld met zwart zand, 2 grote bakken gevuld met water. Elk team probeert de kwallenbal bij de tegenstander in de bak water te deponeren. Alles mag, gooien, duwen, etc.

Zeeprugby

Groot glad zeil, vol smeren met groene zeep en wat water. Dit spel wordt gespeeld met een zachte bal. Aan beide zijden van het veld staan bakken waarin de bal moet komen.

Blind volley

Volleybal met als net een zeil en als bal waterballonnen.

Eventuele variant

Een klein volleybalveld van ongeveer 5m breed en 10m lang wordt afgebakend met vlaggetjes. Precies in het midden wordt over de breedte een lijn gespannen op 1,5m hoogte. Telkens gaan er 3 kinderen van dezelfde ploeg naast elkaar staan. Ze steken hun handen omhoog en de handen die tegen elkaar komen, worden aan elkaar gebonden met sjaaltjes. Zo ontstaat er een 4-handig volleybal monster. Dan wordt er een ballon in het veld gegooid, die van het ene plein naar het andere wordt gespeeld, zonder de grond te raken. Als dit toch gebeurt krijgt de andere ploeg een punt. Zodra er 1 ploeg 2punten heeft, wisselen we van spelers en van kant.

Bijlage 9: Levend Stratego

Vorbereiding:

Verdeel de spelers in 2 ploegen en laat hen elk een kamp maken, ergens in het bos. In dit kamp verbergen ze, nauwelijks zichtbaar, hun vlag (al dan niet van stof of een persoon met vlag kaartje). Let wel: de vlag MOET zichtbaar zijn.

Het kamp zelf is een stuk grond, al dan niet met bomen, struiken, enz.

In het kamp is steeds iemand (van de begeleiding) aanwezig. Deze zorgt voor de verdeling van de kaartjes en houdt in het oog wanneer de vlag wordt gevonden.

De begeleider die in het kamp blijft geeft iedereen een kaartje. Wie bom is, mag wel lopen maar niet tikken, terwijl de rest vrij is om te tikken (behalve uiteraard de eventuele vlag).

Het spel:

Op een signaal van de spelleider, vertrekken beide kampen met één (en slechts één) kaartje op zoek naar het andere kamp. Zij proberen het kamp van de tegenstrever binnen te dringen en zijn vlag te vinden.

Aanvallen:

Als 2 spelers van verschillende kampen elkaar ontmoeten, kan een van beide de andere tikken. Op dat moment moeten zij hun kaartjes vergelijken:

Wie een duel verloren heeft, geeft zijn kaartje af aan de winnaar. Beide spelers moeten dan terug naar hun kamp:

- de winnaar moet het kaartje afgeven
- de verliezer moet een nieuw kaartje vragen

Winnen:

Als er speler er in slaagt met een geldig kaartje het kamp van de tegenstrever binnen te dringen en de vlag te vinden, is het spel afgelopen.

Opmerkingen:

- Je kan zelf beslissen of spelers al dan niet tijdens het spel van kaartje mogen verwisselen (zonder dat ze het kwijtraakten in een duel). Spreek dit duidelijk op voorhand af.
- Zet je maarschalk niet te vlug in: hij kan nog van pas komen.
- Bescherm je mineurs extra: zij garanderen je een veilige doorgang in het kamp, maar zijn onderweg erg kwetsbaar.
- Bescherm de spion extra: hij is de enige die de maarschalk kan pakken, maar is voor de rest enorm kwetsbaar
- Hou je maarschalk uit de buurt van de bommen: hij is te waardevol om te laten ontploffen.



Bijlage 10: Smokkelspel

Algemene spelregels: De kinderen zijn de smokkelaars en willen hun smokkelwaar ophalen op een bepaalde plaats (liefst hoger gelegen heuveltje). Rond deze plek van waar de smokkelwaar ligt staat de politie (leiding) te controleren met zaklampen. Het is de bedoeling om ongezien in het veilige gedeelte te geraken. De politie moet je afschijnen met een zaklamp en daarbij de naam van het desbetreffende kind duidelijk noemen.

Alternatief: Kinderen in twee groepen verdelen, ene groep is smokkelaar en de anderen zijn douaniers. Eerst moeten de smokkelaars ongetikt smokkelwaar van de ene kant van het terrein naar de andere kant brengen. Daarna in een zelfde hoeveelheid tijd de douaniers (die dan smokkelaars zijn) en dan kun je zien wie het meeste heeft overgebracht.

Woensdag 13 juli

Tijd	Activiteiten	Uitvoerder/Maker
7.30	Opstaan leiding	Allen
8.00	Kinderen opstaan Ochtendgym (Ben-je-rot) (Bijlage 1)	Rianne en Wouter Judith
8.30	Ontbijt Corvee	Judith en Amanda Allen
9.30	Arabisch Handelsspel (Bijlage 12)	Ivo
12.00	Lunch (Brief van Dienstmeid wordt gevonden, is boodschappen doen) Corvee	Judith en Amanda, Thema Allen
13.00	Zwemmen (Bijlage 11)	Allen
18.00	Eten: Nasi, Saté en appel Corvee	Judith en Amanda Allen
19.00	Dienstmeid is nog steeds weg, iedereen zoeken	Thema
19.30	Kimspelen (Bijlage 13)	Allen
21.00	Film kijken (Scooby-doo en de Arabieren) (aansluitend ondervraging)	Allen, Thema
22.00	Spookavond (Bijlage 14) Met medewerking explorers, blijven ook slapen!!	Arno, Rianne, Martijn Onno
23.00	Omkleden en slapen Nachter	Rianne en Wouter Judith en Wouter

LET OP!! Vragen bedenken voor Ben-je-rot



Verhaal van woensdag:

Dienstmeid

Olifantenhuid, kortaf, onopvallend, laat schil vallen na ontdekking.

Lunch verhoor:

Het podium word weer klaar gemaakt voor een volgend verhoor. Niemand weet wie er verhoord gaat worden behalve de speurder. Hij komt in zijn eenje binnen en loopt wat verloren rond tot hij zijn lijstje raadpleegt. De volgende verdacht blijkt de dienstmeid. Hij kijkt nog eens om zich heen maar vind uiteraard geen dienstmeid. Daarna kijkt hij nog maar eens in alle hoeken en gaten, het publiek en achter de troon. Hij vind haar niet. Wanneer hij voorover gebogen over de troon hangt vind hij daar een groot en opzichtig briefje aan de rugleuning bevestigd. Het is van de dienstmeid. Ze verontschuldigd zich omdat ze afwezig is, maar ze moest naar de stad om groenten te halen voor de kok. De speurder is teleurgesteld want nu heeft hij vanavond niets te melden aan de kalief en de grootvizier. Alhoewel... hij duikt nog een maal achter de troon en als hij er achter vandaan komt heeft hij een knuffel vast: Ashna's konijn! Hij besluit de dienstmeid dan maar tijdens het avond verslag te overhoren nu heeft hij een grotere vangst. Hij plaatst hem op de tafel en begint gelijk gemene vragen te stellen aan de knuffel. Uiteraard antwoordt het niet en word de speurder steeds bozer. Hij besluit: "Zo dus jij wilt het hardspelen, hé. Nou ik weet wel hoe ik je kan laten praten! OP NAAR DE MARTEL KAMER!" Dan beent hij met het konijn onder de armen naar het staflokaal.

Avond verslag:

De grootvizier, de kalief en de speurder verzamelen zich rond de troon. De speurder heeft een zak bij zich. De grootvizier stapt op de beduusde speurder af en vraagt waarom hij geen verdachte bij zich heeft. Voor de speurder kan antwoorden roept de grootvizier scherp tot de orde. "Zelfs zonder staf ben IK hier de kalief en niet jij!" Schoorvoetend trekt de grootvizier zich terug achter de troon waar hij nog net hoorbaar mummelt: "Maar niet voor lang". Dan herhaalt de kalief wat de grootvizier zojuist aan de speurder heeft gevraagd.

De speurder verteld op een droevige en angstige toon dat hij vandaag van plan was om de dienstmeid te ondervragen. Helaas bleek ze weg en ook nu was ze niet te vinden. De kalief vind het heel vervelend omdat ze zo de verder overduidelijke schuld van moeder niet kunnen bevestigen. De grootvizier neemt hier aanstoot aan en begint de prinses te beschuldigen. Net voor de boel uit de hand loopt komt de speurder er tussen:

"Ik heb ook goed nieuws!" Ik heb namelijk een andere verdachte weten te eèhh... schrappen." Er valt een stilte omdat de twee nieuwsgierig genoeg zijn om elkaar met rust te laten. De kalief: "Andere verdachte? Welke andere verdachte?"

De speurder verteld dat hij het konijntje van Ashna heeft weten te vangen. Het was koppig en hard, maar uiteindelijk wist ik het te breken. Dan haalt hij het gemangelde knuffeltje uit de zak. "Ze bleek toch onschuldig" Iedereen schrikt en valt stil. De heren zijn nu te beduusd om verder te kibbelen. De kalief stelt zachtjes voor om het konijn te begraven en daarna de hele stad te doorzoeken.

Er volgt een kleine ceremonie met schep en dan gaat iedereen opzoek naar de Dienstmeid.

Ze word uiteraard niet gevonden maar zowel de kalief als de grootvizier zijn nu weer een beetje bijgekomen. Ze beloven allebei om de dienstmeid veilig terug te brengen zodat de schuld van de prinses of moeder bewezen kan worden.

Opmaat naar spookavond:

Het laatste verhoor begint met de hele hofhouding aanwezig. Behalve de grootvizier en de kalief. Zij komen later binnen met de dienstmeid tussen zich in. Ze hebben haar gevonden bij de kamelenbultraffinaderijen waar ze volgens eigenzeggen een vers vat kamelenbultolie voor de kok ging halen.

De speurder stelt de vragen wanneer iedereen zijn plaats heeft gevonden. De rest kan inspringen, verbazing uiten enzovoorts.

De vragen:

1. Waar was je op het moment van de diefstal?
2. Wat vind je van de diefstal?
3. Wie denk je dat het gedaan heeft?
4. Het konijn, dat van Ashna, weet u daar iets van?
5. Houd u van uw moeder?
6. Waarom zou iemand volgens jou de staf willen stelen?
7. Heeft u altijd in deze stad gewoond?

De antwoorden:

1. Ik was, ehh uhm... thee aan het zetten, zoals ik altijd doe. Ja dat was het. Ik doe niets anders in dit huis thee, thee, thee.

Speurder: Klinkt goed ja dat zal wel dan.

Hulpje: Weet je het zeker? Want moeder moest u later nog wegsturen om thee te gaan zetten! Hoe kan dat?

Ze moet hier even over na denken en er verschijnen spreekwoordelijke zweetdruppels op haar voorhoofd " Ik schrok zo van het kabaal dat ik de thee omstootte. Echt waar."

2. Ehm, nou, ja, vervelend natuurlijk. Heel vervelend. Eh, ja, wie zou dat nou doen hè?. Je snapt het niet! In ieder geval niemand van buiten de stad of zo. Die niet hoor!
3. Ehm, ik weet het niet, ehh, de grootvizier of zo, de kalfef soms? Misschien moeder of de prinses? Pfff ik zou het echt niet weten. Ik geef het op.
4. JAAHHH! Het konijn, die zal het wel gedaan hebben!! Gemene beesten die konijnen. Je kunt niet gezond zijn als je alleen gras een.
5. Mijn moeder?? Ja, natuurlijk hou ik van mijn moeder! Ben ik nu klaar met de vragen? Mooi dan ga ik maar weer eens thee zetten. (Ze doet een poging om op te staan)
6. Nou, in ieder geval niet om aan een andere stad te geven, of zo! Dat zou wel erg stom zijn, toch? Neeeh, dat doet niemand! Misschien om een stoelpoot te vervangen ofzo? (Eindigt ze kleintjes.)
7. OOOHH!! JULLIE HEBBEN ME DOOR!!! NEE, IK HEB NIET ALTIJD IN DE STAD URJ GELEefd!! IK HEB DE STAF GESTOOLLEENN!!!

Speurder: Uuhh, heb jij de staf gestolen? Waarom dan? En het konijn dan? Die heeft het toch gedaan?

Eind spel:

Er word aan alle kanten nogal heftig gereageerd op dit nieuws. Er heerst een tijdje chaos tot grootmoeder de orde hersteld. Dan word de dienstmeid gedwongen haar verhaal te vertellen:

Zij is in werkelijkheid geen dienstmeid maar een lid van de Morfinen. Dit is een wilde stam die al jaren in de woestijn leeft. Ze zijn het echter zat om in grotten te leven. Maar Urr mogen ze niet in van de kalfef. Daarom hebben we de staf gestolen. Het moet een cadeau worden voor een andere stad zodat de Morfinen daar mogen wonen.

De onthulling blijkt net op tijd te komen want ze verteld dat ze vanmiddag weg was om haar vertrek uit Urr voor te berijden. Vanavond zullen de Morfinen de route naar hun kamp voor haar duidelijk maken. Zo dwingen we haar om ons naar het kamp te leiden.

Als we aankomen bij de schuilplaats vinden we daar een groepje ruige mensen met de staf. De grootvizier wilt direct in de aanval (" een paar dode burgers maakt niet uit zolang ik de staf maar krijg) maar de rest van de hofhouding wilt eerst onderhandelen.

In eerste plaats bieden we de dienstmei/Morfine aan als ruil tegen de staf. De Morfinen vinden het echter niet genoeg want dan zijn ze nog niets opgeschoten en de dienstmeid is bereid tot een offer voor de stam. " Is er dan iets anders dat we met jullie kunnen ruilen tegen de staf?" Ja dat is er wel. De Morfinen eisen een moeder en een meisje om aan hun nieuwe koning te kunnen geven. De grootvizier is helemaal voor en duwt de prinses naar voren richting de Morfinen. Hij wilt het zelfde doen bij zijn moeder (" Sorry, moeder maar het is voor een goed doel") maar zij word kwaad en geeft haar zoon een oplawaai waar door hij valt en blijft liggen.

De kalfef beloofd de grootvizier te straffen want nu is hij toch echt te ver gegaan.

Als de orde hersteld is doet de kalfef nog een laatste bod: De Morfinen mogen in Urr komen wonen als ze de staf terug geven en zich verder goed gedragen (scheren, wassen enz.)

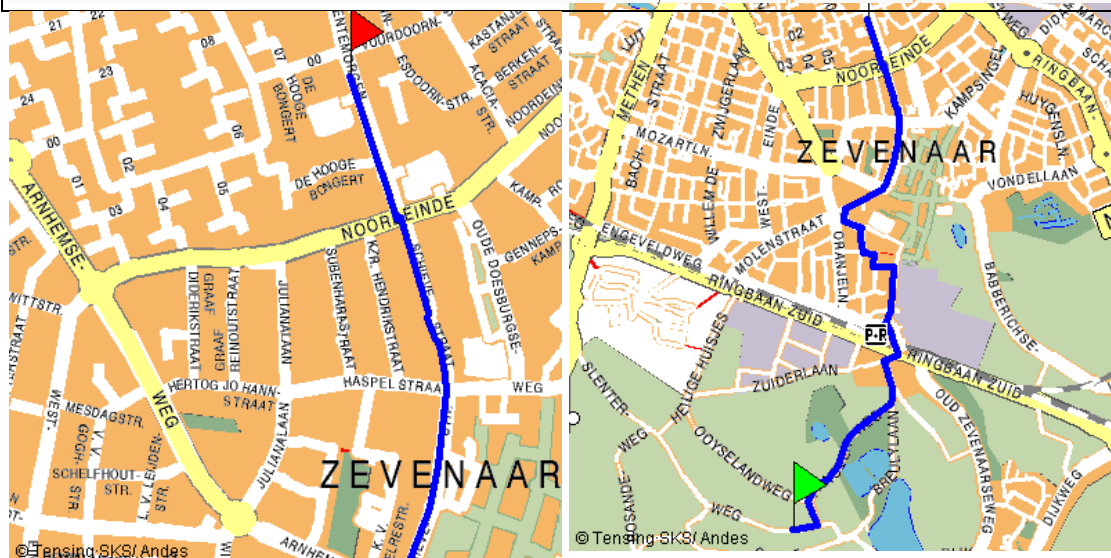
Bijlage 11: Route naar het zwembad

Lentebad Zevenaar

Adres: Lentemorgen 13, 6903 CT Zevenaar

Telefoon: 0316-527689 (op werkdagen van 10.00-15.00 uur)

Verblijfsduur	1 uur	2 uur	langer dan 2 uur
b. voor personen van 4 jaar en ouder	€ 2,55	€ 3,10	€ 3,65



Buizenzwembad 'de Breuly'

Adres: Ooyse dijk 6, 6905 DS Zevenaar

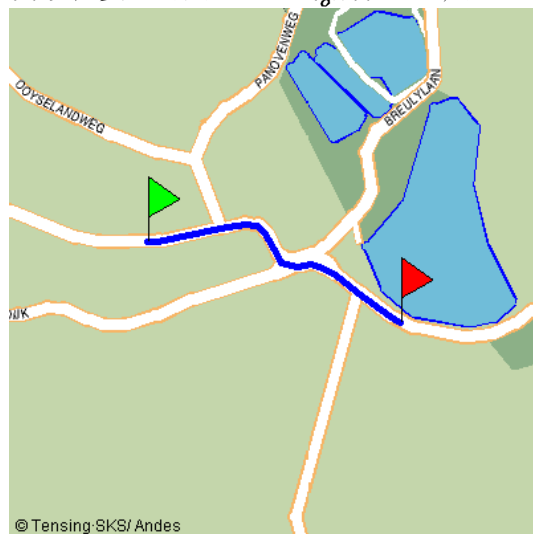
Telefoon: 0316-523475

Het natuurbad is **van 12 juni t/m 23 juli 2004** geopend, op maandag t/m vrijdag van 13.00 uur tot 18.00 uur en op zaterdag en zondag van 10.30 tot 18.00 uur (alleen bij goed weer!).

Inlichtingen kunt u verkrijgen bij De Breuly (telefoon 523475) of op werkdagen van 10.00 tot 12.00 uur bij het Lentebad (telefoon 527689).

Tarieven (2004): Dagkaart € 1,95

10-Badenkaart € 15,50



Bijlage 12: Arabisch Handelspel

Er zijn 4 of 6 havens (De havens zitten op de uithoeken van het vierkant. Hoe groter het stuk, hoe leuker.) Alle havens (in de persoon van een leid(st)er) verkopen goederen. Iedere haven begint met het aantal goederen wat op het kaartje staat. De havens zijn verplicht iets af te nemen van de boten die langs komen, die al voorzien zijn van goederen. De kinderen kopen goederen in en verkopen die weer. Doel is daarbij natuurlijk om zoveel mogelijk winst te maken.

Goederen hebben inkoop- en verkoopprijzen die bepaald worden door de aanwezige hoeveelheid van het goed. (Zie bijbehorende havenkaartjes voor overzicht.) De prijzen per goed kunnen daardoor behoorlijk verschillen per haven. Door middel van handelen (inkoop en verkoop) kunnen de kinderen geld verdienen.

Kinderen zijn verdeeld in groepjes van 3, 'hebben een boot' en varen van haven naar haven. Per boot wordt gestart met € 500,- (Geld dat niet letterlijk aanwezig is, maar bijgehouden wordt op papier: op de botenkaartjes en op de havenkaarten onder "bank"). In de havens kunnen ze handelen en geld op de bank zetten. Er kunnen maximaal 2 goederen per keer vervoerd worden. Het groepje die op het eind het meeste geld heeft op de bank en op hun bootkaart wint het spel.

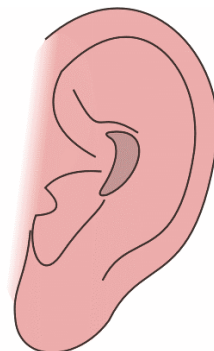
- Leiding speelt voor pira(at)k(en)
- Kinderen kunnen alleen iets kopen of iets verkopen in dezelfde haven (dus niet beide)



Bijlage 13: Kimpelen

Om de zintuigen van de kinderen te prikkelen gaan we een aantal verschillende kimpelen doen (eventueel met een route (in geheimschrift) door het gebouw).

- **Zien:** er ligt een bak met voorwerpen, theedoek eraf, 1 minuut kijken en daarna zoveel mogelijk voorwerpen opschrijven.
- **Horen:** (geblinddoekt) geluiden herkennen
- **Voelen:** geblinddoekt met je handen spullen herkennen
- **Ruiken:** geblinddoekt met je neus spullen in een potje herkennen
- **Proeven:** geblinddoekt met je mond spullen herkennen



Bijlage 14: Spookavond

De spookavond zal plaatsvinden op de woensdag, de dag van ondervraging van de dienstmeid (Chiara). Op het oorspronkelijke moment voor de ondervraging, rond de lunch, krijgen de detective (Ivo) en zijn hulpje (Malou) ruzie over wie er mag ondervragen. Door de ruzie wordt er door de Kalief (Arno) besloten dat het vraaggesprek later die dag zal plaatsvinden. Het moment zal zijn voor de kinderen gewassen en omgekleed zijn, maar na het avondprogramma. Tijdens de ondervraging houdt de dienstmeid zich in het begin goed, maar na aanhoudend vragen van de detective en zijn hulpje, die de ruzie tijdens de avondmaaltijd hebben bijgelegd, breekt de dienstmeid toch. Zij verteld snikkend zijn hele relaas: zij heeft de Zonnestaf van de Kalief gestolen! Zij maakt deel uit van een stam, de Fata Morfinen, die de Kalief wegens onbehoorlijk gedrag enkele jaren geleden de stad heeft uitgemieterd. De Zonnestaf was bedoeld als een geschenk aan een andere Kalief, om hen een andere stad binnen te laten. De Kalief en de Grootvizier (Wouter) zijn furieus en persen alle informatie uit de dienstmeid die er inzit. De dienstmeid verteld dat haar stam vanavond naar de nieuwe stad zou vertrekken. Ze zouden een spoor voor haar uitzetten, zodat ze de weg naar de geheime schuilplek zou kunnen vinden. De Kalief besluit meteen een zoektocht in te stellen naar de gluiperds die zijn Zonnestaf hebben. Iedereen wordt opgetrommeld en doordrongen van het feit dat ze de Zonnestaf terug moeten hebben. De groep vertrekt en



volgt het spoor dat de Morfinen hebben achtergelaten (waxinelichtjes in een potje). Het spoor splitst zich op een gegeven moment op in drieën, waardoor de groep ook gesplitst moet worden. De groepjes komen op een gelijk moment aan bij de schuilplaats, waar met veel vuur(werk) de Morfinen hun entree maken. Zij zien hun moeilijke positie in, en willen de Zonnestaf best ruilen en wel tegen een moeder (Judith) en een maagd (Rianne). Op moment dat de Kalief zijn dochter beetpakt en zweert haar nooit en te nimmer te zullen ruilen, staat de Grootvizier al met zijn moeder bij de stam om de Zonnestaf te claimen. De Kalief roept zijn adviseur terug en zegt hem dat ze het over dit schandelijke gedrag later nog wel zullen hebben. De Grootvizier druipt af, terwijl de Kalief de Morfinen een ander voorstel doet: zij mogen zich weer in de stad vestigen, in ruil voor de belofte van goed gedrag en de Zonnestaf. De Morfinen geven toe, inziend dat ze weinig anders kunnen, en toch ook wel blij dat ze nu de stad weer in kunnen. De Zonnestaf wordt teruggegeven en de Morfinen worden verwelkomd door de Kalief en zijn familie. De Grootvizier daarentegen wacht een minder leuk lot. Hij wordt de volgende ochtend nog gedegradeerd van persoonlijke adviseur van de Kalief, tot straatveger. De detective wordt voor zijn uitzonderlijke inzet beloond met de functie van Grootvizier.

Donderdag 14 juli

Tijd	Activiteiten	Uitvoerder/Maker
7.30	Opstaan leiding	Allen
8.00	Kinderen opstaan Ochtendgym (Ren-je-rot) (Bijlage 1)	Judith en Ivo Chiara
8.30	Ontbijt Corvee	Martijn en Judith Allen
9.30	Oefenen voor de Bonte Avond (Bijlage 15)	Chiara
12.00	Lunch Corvee	Martijn en Judith Allen
13.00	Fiets-puzzel-speurtocht (Bijlage 16) Fietsen in 5 groepjes met 1 leiding, drink en speelpost	Wouter & Ivo
18.00	Eten: Friet met bijlagen Corvee	Martijn en Judith Allen
20.00	Bonte Avond	Chiara en rest
22.00	Omkleeden en slapen Nuchter	Judith en Ivo Amanda en Ivo

LET OP!! Vragen bedenken voor Ren-je-rot



Bijlage 15: Bonte Avond

Daar de bonte avond altijd een nogal vervelend, langdradig geheel is waar je vooral als leiding (en niet zo creatief kind) je verveelt, hebben we dit jaar voor een heel rechtlijnige opdracht gekozen. Ieder groepje krijgt een gerichte opdracht, met karakters, vormgeving en verhaallijn. Alleen de manier van invullen dient door de groepjes te worden bedacht.

In het geheel vormen de 5 verhalen één groot, doorlopend verhaal.

Daarbij is het voor maximaal 5 (groepjes) kinderen nog mogelijk om een eigen optreden te doen.

Hetgeen de leiding gaat doen moet nog worden beslist, iets in de trant van het thema, maar wat is nog niet duidelijk. In ieder geval wordt er door de leiding gebobsleed met de nieuwe kinderen.

Bijlage 16: Fiets-puzzel-speurtocht

De kinderen gaan (in de corveegroepjes) een fietstocht maken door de prachtige omgeving van Zevenaar. De algehele tocht zal ongeveer een kilometer of 25 bedragen, 2 posten bevatten en wordt op de maandag van het kamp door Wouter en Ivo uitgezet.

Er kunnen verschillende manieren gebruikt worden om de route uit te zetten, hierbij kun je denken aan: foto's, cryptische raadseltjes, kruispuntenroute, kompas schieten e.d.

Vrijdag 15 juli

Tijd	Activiteiten	Uitvoerder/Maker
7.30	Opstaan leiding	Allen
8.00	Kinderen opstaan Ochtendgym (Ren-je-rot) (Bijlage 1)	Chiara en Arno Wouter
8.30	Ontbijt Corvee	Wouter en Ivo Allen
9.30	Stukjes schrijven / tekenen voor kampkrant	Amanda en Chiara
10.00	Alles opruimen, beginnen in corveegroepen met eigen taak van die dag	Allen
11.30	Ouderopdracht (Bijlage 17)	Chiara en Ivo
12.00	Afsluiting kamp	

LET OP!! Vragen bedenken voor Ren-je-rot



Bijlage 17: Ouderopdracht

De identiteitskaartjes van de detectivetraining (zondag) zijn ingenomen en verstoppt door het gebouw en het terrein. Bij de ingang van het terrein wordt een douanepost opgebouwd om de ouders welkom te heten en voordat de kinderen (en ouders) van het terrein af mogen dienen ze de identiteitskaart van hun zoon/dochter te laten zien aan de leiding.

Eventueel zou deze douanepost ook op de aankomst zaterdag er moeten zijn om de pasfoto's van de kinderen in te leveren en een zo leuk mogelijke binnenkomst in de stad te realiseren.

Lijsten

Materiaallijst:

Welpen	Kabouters
EHBO	EHBO
Spellenkist	Papier
Buitenspellen	Creatiefspullen (scharen, stiften, lijm, verf...)
Donald Ducks	Broodbakstokken
Afwas & Schoonmaak spullen	Buitenspellen
Boodschappen	Afwas & Schoonmaakspullen
Waterkoker	Grote Pannen
Bestek	Bekers
Grote Pannen	Verkleedspullen
Bekers	TV & Video
Koffiezetapparaat	Waxinelichtjes
Tostiapparaat	Grote Sprookjesboek
Zeilen	Ballonnen
Touwkist	
Gereedschapskist	
TV	
Waxinelichtjes en Potjes	
Pionnen	
Zonnewering	
Afzetlint	
Grote Hamer	
Touwtrektouw	



Speciale materiaallijst

"Zonnestaf"

Spel: 'Wie is de Arabier??'

*Detectivetraining: **

Kartonnetjes (decodeerschijf 2 & ID-kaart 1)

** Letterpuzzel*

Ingrediënten voor de klei

Kampmutsjes

Spel: Levend Stratego

Spel: Arabisch Handelsspel

Film: Scooby-doo en de Arabieren

Fiets-puzzel-speurtocht



Boodschappenlijst zaterdag

Aantal	Product	Ja/nec
2 pak	Koffie	
2 doos	Thee	
1 pot	Creamer	
1 doos	Suikerklontjes	
3 zak	Suiker	
	Koekjes	
24 fles	Ranja	
10 fles	Frisdrank	
1 krat	Bier	
2 fles	Wijn, wit zoet evt rood	
10 liter	Chocolademelk	
20 liter	Melk	
2 liter	Karnemelk	
22	Bruin brood	
5 kuip	Boter	
4 blok	Kaas	
10 pak	Cervelaatworst	
5 pot	Sandwichspread	
5 pot	Pasta	
5 pot	Pindakaas	
5 pot	Hagelmix	
5 pot	Jam	
2 pak	Leverpastei	
12 blik	Erwten & Wortelen	
veel	Aardappelen (krieltjes)	
48	Hamburgers	
2,5kg	Gehakt	
2	Vegetarische vleeschdingen	
2 bus	Slagroom	
40	Toetjes bekersjes	
veel	Appels	
veel	Sinaasappels/mandarijnen	
10	Komkommers	
5	Prei	
5 bak	Champignon	
5	Paprika	
4kg	Macaroni	
	Macaronikruiden	
	Vershoudfolie	
	Aluminiumfolie	
	Snoep	

Aantal	Product	Ja/nec
5 pot	Appelmoes	
12 blik	Tomaten puree	
40	Waterijsjes (nog invriezen)	
5 fles	Curry	
5 fles	Mayonaise	
5 fles	Ketchup	
3 fles	Afwasmiddel	
2 fles	WC-Eend	
	Allesreiniger	
veel	Toiletpapier	
pakje	Sponsjes	
5	Afwaskwasten	
2 bus	Toiletverfrisser	

Speciaal		
Aantal	Product	Ja/nec
	Avondeten zaterdag	
	Snoep detectivetraining	
40	Splipennen	
	Spullen broodbakken	
	Spullen klei maken	
7 rol	Beschuit	
	Ballonnen	
	Groene zeep	

Leidingdingen			
Aantal	Product	Voor wie?	Ja/nec



Boodschappenlijsten andere dagen



Aantal	Product	Ja/nee
	Maandag	
evt.	Groenten macaroni	
10	Komkommers	
5	Prei	
5 bak	Champignon	
5	Paprika	
14	Bruin Brood	
	Wijnpakketje voor Politie	

Check de voorraden broodbeleg, drinken, melk, etc.

Aantal	Product	Ja/nee
	Dinsdag	
	Sperziebonen vers	
	Aardappelen	
	Verse worst (of ander vlees)	
14	Bruin Brood	

Check de voorraden broodbeleg, drinken, melk, etc.

Aantal	Product	Ja/nee
	Woensdag	
4,5kg	Rijst	
	Nasikruiden	
	Vlees voor door nasi	
40	zakjes Saté	
	Groenten voor door de nasi	
evt.	appels	
	Chips voor film	
	Pakjes voor fietsen	
14	Brood	

Check de voorraden broodbeleg, drinken, melk, etc.

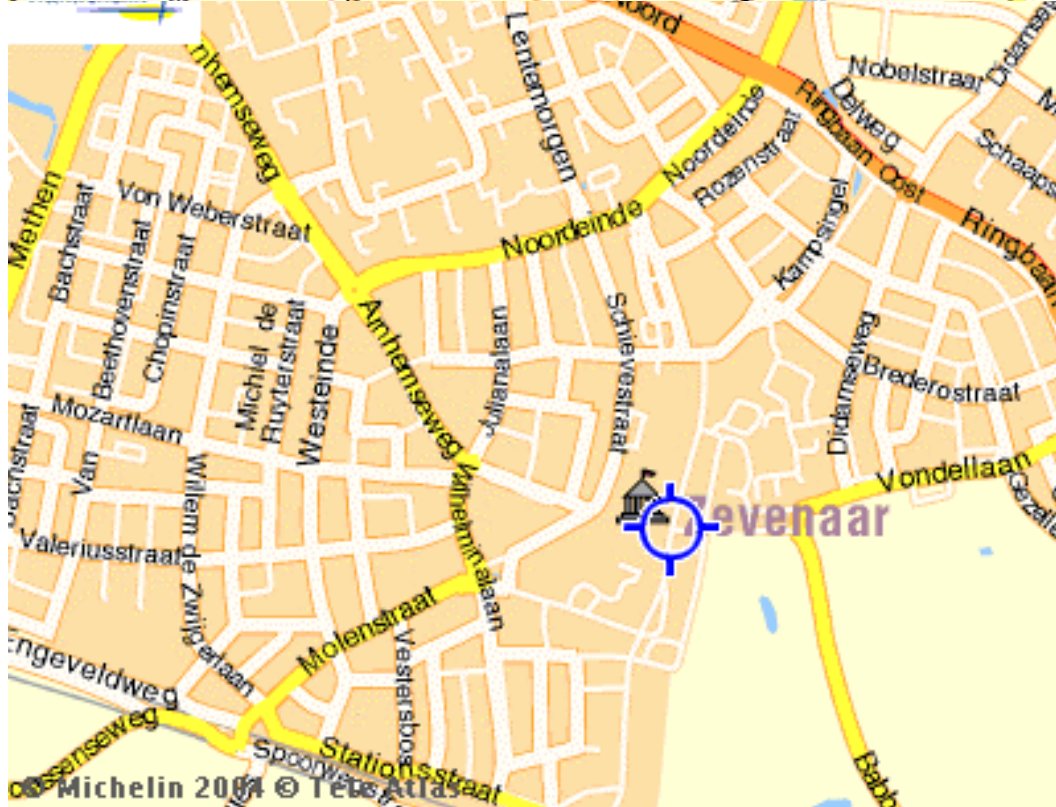
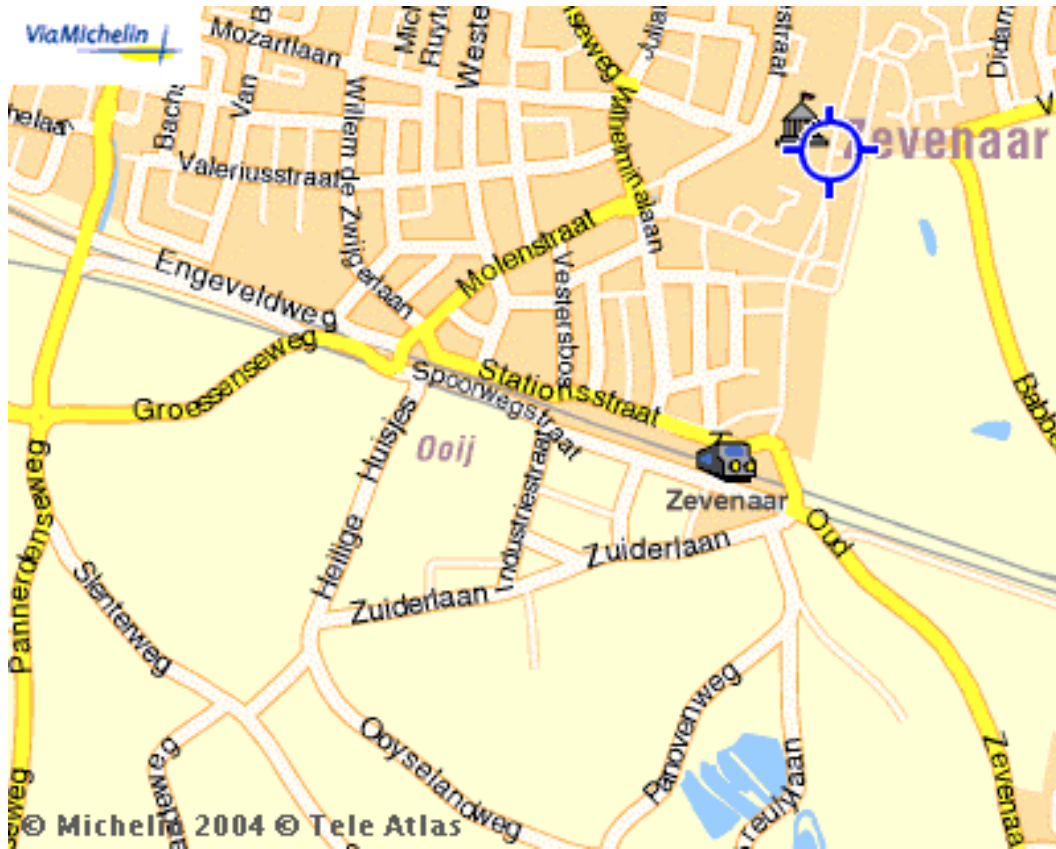
Aantal	Product	Ja/nee
	Donderdag	
7	Brood	
	Friet	
	Frikandellen	
	Kroketten	
	Chips/hapjes bonte avond	

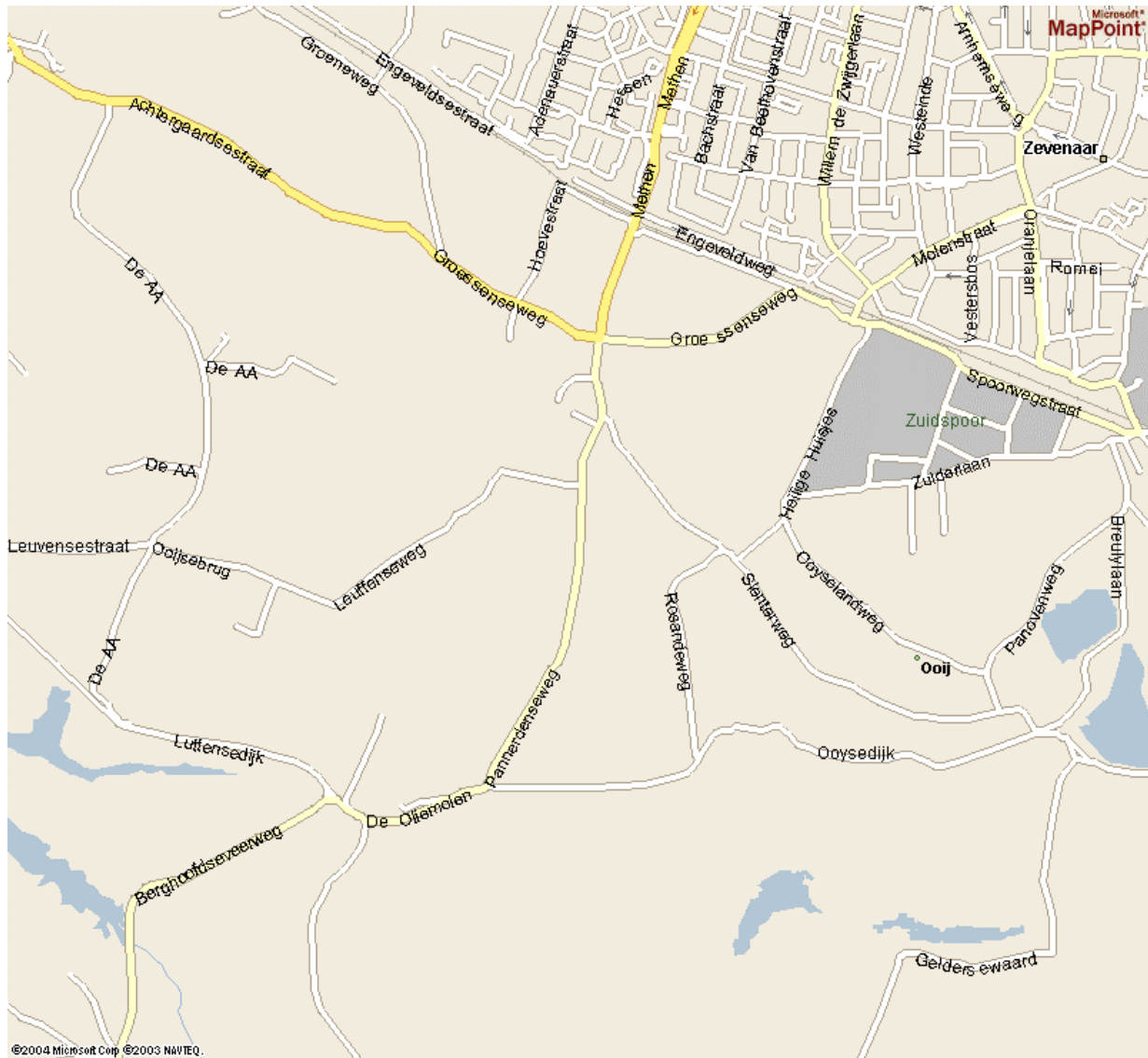
Check de voorraden broodbeleg, drinken, melk, etc.

Leidingdingen			
Aantal	Product	Voor wie?	Ja/nee

Kaarten

Overzicht Kaarten Zevenaar e.o.:





Routebeschrijving naar Zevenaar

aanwijzing	weg	afstand	tijd	richting
0.  <u>Vertrek in oostelijke richting (beginpunt = Sportpark 'de Pas')</u>		0 m	00:00:00	
1.  <u>Ga na 4 m linksaf de Suze Groeneweglaan op</u>		4 m	00:00:01	
2.  <u>Ga na 250 m linksaf de Caro van Eycklaan op</u>		255 m	00:01:32	
3.  <u>Ga na 60 m rechtsaf de Brienenshofsingel op</u>		313 m	00:01:45	
4.  <u>Ga na 90 m rechtsaf op de Brienenshofsingel</u>		407 m	00:02:19	
5.  <u>Ga na 35 m linksaf de Taminiausingel op</u>		440 m	00:02:31	
6.  <u>Ga na 250 m rechtsaf de Rijksweg Zuid op</u>		690 m	00:03:27	
7.  <u>Ga na 0.6 km rechtsaf de Eshofsestraat op</u>		1.3 km	00:04:43	
8.  <u>Rijd na 1.9 km de oprit van de A325 (Aamsestraat) richting Arnhem</u>	A325	3.2 km	00:07:36	Arnhem
9.  <u>Ga na 5.9 km rechtsaf de Batavierenweg (N325) op richting Huissen</u>	N325	9.1 km	00:13:39	Huissen
10.  <u>Neem na 6.9 km de eerste afslag op de rotonde Velperbroek(de oprit op (Westervoort[27]))</u>		16.0 km	00:19:46	
11.  <u>Volg na 0.5 km op het knooppunt Velperbroek richting afslag Westervoort[afslag 27]</u>		16.5 km	00:20:08	
12.  <u>Rijd na 1.3 km de oprit van de A12 op (Westervoort[afslag 27]) richting Oberhausen</u>	A12/E35	17.8 km	00:21:01	Oberhausen
13.  <u>Neem na 1.9 km afslag Duiven[afslag 28] richting Duiven</u>	N810	19.6 km	00:22:10	Duiven
14.  <u>Ga na 350 m rechtsaf op de Noordsingel (N810) richting Duiven</u>	N810	20.0 km	00:22:29	Duiven
15.  <u>Ga na 225 m linksaf de Oostsingel (N810) op richting Duiven</u>	N810	20.2 km	00:22:42	Duiven
16.  <u>Neem na 3.3 km de tweede afslag op de rotonde (op de Arnhemseweg (N810))</u>	N810	23.5 km	00:27:00	
17.  <u>Ga na 0.5 km rechtsaf de Methen op</u>		24.0 km	00:27:50	
18.  <u>Neem na 1.3 km de eerste afslag op de rotonde (op de Methen)</u>		25.4 km	00:31:11	
19.  <u>Neem na 225 m de tweede afslag op de rotonde (de Pannerdenseweg)</u>		25.6 km	00:31:48	
20.  <u>Ga na 250 m linksaf de Slenterweg op</u>		25.8 km	00:32:23	
21.  <u>Houd na 0.9 km links aan op de Slenterweg</u>		26.7 km	00:34:53	
22.  <u>Na 450 m bent u gearriveerd (Slenterweg 29, Zevenaar,6905)</u>		27.1 km	00:36:06	