

zomerkamp draaiboek

Pieter Maritz welpen

(C) 2000

verhaallijn

De aarde is in gevaar. Het milieu is zo vervuild dat het zichzelf niet meer kan herstellen. Het evenwicht is zo uit balans dat binnen korte tijd de aarde niet meer leefbaar zal zijn.

De E.S.A. en de N.A.S.A. weten dit al lange tijd en hebben in het geheim een machine ontwikkeld die de balans in het milieu kan herstellen. Net op tijd is deze machine afgekomen maar bij testen bleek hij niet te werken.

De wetenschappers van de ruimtevaartorganisaties hebben echter ontdekt wat het probleem is. De kern van deze machine bestaat uit de vijf elementen. Water, lucht, vuur, aarde en goud. Deze elementen zijn helaas niet puur. Op aarde zijn helaas geen pure vormen te vinden. Het lijkt hopeloos maar dit is het niet helemaal. Om de machine aan de gang te krijgen zijn alleen maar de elementen nodig en als die op aarde niet te vinden zijn gaan we toch ergens anders halen.

De E.S.A. heeft in een baan rond de aarde een experimenteel ruimteschip liggen. De 'USS-PMW-BILLY' dit ruimteschip zal bemand worden door jonge cadetten onder begeleiding van ervaren officieren. Deze vlucht krijgt als missie om op -welke manier dan ook- de vijf elementen in pure vorm te vinden en naar de aarde brengen voordat het te laat is.

Dit gebeurt.

De jonge astronauten checken in op de basis. Ze gaan met shuttles op weg naar het schip in de baan om de aarde. Onderweg krijgen ze de medische, psychische en intelligentie keuring. De goedgekeurde astronauten bemannen het ruimte schip.

Dit schip zet koers richting de planeet die op satelliet beelden veel wolken bevat. Daar landen ze zondag rond een uur of één. Op die planeet ontdekken ze de wezens AirCo en Zeus. Deze wezens willen graag dat de astronauten een stad voor ze bouwen en als dank krijgen ze het eerste element.

Onderweg doen ze allerlei simulaties en spelen om de tijd te verdrijven in een ruimteschip en opgewassen te zijn tegen de komende situaties.

Zo snel mogelijk zetten de astronauten koers naar een nieuwe planeet. De volgende dag landen ze daar. Het blijkt een waterplaneet te zijn waar ze gelukkig het pure element water kunnen opduiken.

Na deze verfrissende en fijne ervaring zet de 'PMW-USS-BILLY' koers richting 'Hoth' deze planeet is bekend om de warmte die hij uitstraalt. Daar aangekomen ontmoeten onze helden Lava en Magma. Deze vurige bewoners laten de astronauten hard werken voor hun beloning, het element vuur.

De missie lijkt te slagen en met 3 van de 5 elementen in de zak zijn de astronauten op weg gegaan richting de planeet Aurum in het sterrenstelsel Airmile. Dit is een lange reis en daarom gaan de astronauten hun bedden in. Ze worden wakker door een hoop lawaai, red alert. Het schip is aangevallen vanaf een planeet die ze

passeerden. Voordat ze zich beseffen wat er gebeurt is het al te laat, het schip is te ver beschadigd en stort neer. Een noodlanding op een onbekende planeet.

Na bestuderen van het log, en de sensor data blijkt dat er vanaf de planeet waar ze op zijn neergestort wapens zijn afgevuurd op het schip. Uiterst voorzichtig gaan de schipbreukelingen op onderzoek uit. Gedurende deze dag leren ze veel over de bewoners van deze akelige planeet. Dit leidt zelfs tot een veldslag waarin de mensen overwinnen en onderdelen veroveren waarmee ze de 'PMW-USS-BILLY' weer ruimteklaar maken.

Na deze akelige ervaring reizen ze snel verder richting 'Aurum' voordat het te laat is. Vlak voordat ze willen landen op 'Aurum' krijgen ze echter een noodsignaal binnen van de nabijgelegen planeet 'Amec' de planeet vraagt dringend hulp. Natuurlijk koersen de helden daarheen en ze redden na een groot avontuur de planeet van het toetje overschot. Als dank zorgen de wezens 'Marskramer' en 'Kruitvat' ervoor dat we het element goud in onze handen krijgen.

Eén dag verloren, 4 elementen gevonden en nog één dag over. De officieren hebben alleen geen idee waar het laatste element te vinden is. Daarom vliegen ze richting de McFly van Yoda die behalve hamburgers ook veel wijsheid heeft. Yoda vertelt ze over de nabijgelegen zandmannen planeet en daar, na veel ellende, verdienen ze het laatste element.

Met maximale warp snelheid zet de 'PMW-USS-BILLY' koers uit richting de aarde, hopelijk komen ze op tijd. Rond 19.00 aardse tijd landen ze. En wat zien ze daar, meutes mensen met vlaggen en toeters, de aardbewoners zijn zo blij dat de missie geslaagd is. En inderdaad, de machine werkt en na een groot feest is iedereen het gevaar wat nu is geweken al lang en breed vergeten.

De helden scheppen op over hun reis en vertrekken naar hun eigen woonplaatsen.

zaterdag

Tijd	Wat	Wie	Bijzonder
09.00	Inpakken, doorspreken, themaen	Allen	Erg vroeg
10.45	Eerste vroege kinderen komen		
11.00	Inchecken	Kaa + Sahi	
11.10	Briefing	Kaa + Hans	
11.10	Inladen tassen kids	Baloe + wie hij vraagt	Kan ook eerder
11.20	Fietsopstelling maken	Akela, Hathi	
11.29	Posten fietsen gaan	Sahi, Kaa	
11.30	Fietsen	Akela achter. Hathi voor. Mang+ Chill bij.	Fietspomp + bandenplakz mee.
11.30	Posten auto vertrekt	Baghera	
12.00	Post	Sahi + Kaa	
12.30	Fietsen	Idem als eerst	
13.00	Post	Kaa + Sahi	Eten
13.00	Sleutel halen en inspectie huis	Baloe	
13.30	Fietsen	Akela achter. Hathi voor. Mang+ Chill bij.	
14.00	Post	Kaa + Sahi	
14.15	Fietsen	Akela achter. Hathi voor. Mang+ Chill bij.	
14.20	Uitladen bagage, bordjes hangen	Baloe, Kaa, Sahi en Baghera	Drinken klaar maken
14.30	Aankomst kinderen		
14.31	Drinken	Kaa	
14.45	Rondleiding spaceship/docks	Baloe	
15.15	Inruimen slaapzalen, crea bea	Sahi	
16.00	Koken	Akela, Hathi	
16.00	Aankleedden hok, opruimen, spelen met kinderen	Chill, Baghera, Baloe, Mang	
16.45	Koers uitzetten	Kaa	
17.00	Eten		
17.45	Corvee en vrijetijd.		
19.00	Avondspel deel 1	Sahi + Kaa	Chill drinken maken
20.00	Drinken	Chill	
20.15	Avondspel deel 2	Sahi + Kaa	
21.15	Video boodschappen	Mang + Kaa	
21.30	Naar bed, spelen, voorlezen	Baloe	
22.00	Stil.	Wacht: Hathi	

Evaluatie + kort overleg voor morgen bij wederkomst Hathi.

zondag

Tijd	Wat	Wie	Bijzonder
8.30	Opstaan	Mang	
9.00	Ontbijt	Chill	
9.30	Vrije tijd en corvee		
10.00	Aandacht	Akela + Kaa	
11.00	Vrije tijd		
12.00	Lunch	Hathi	
13.30	Vrije tijd en corvee		
13.00	Luchtprogramma	Akela + Kaa	
16.00	Koken	Baloe + Baghera	
17.00	Eten		
17.45	Corvee en vrije tijd		
19.00	Thema gedoe	Kaa	
19.15	Avond spel		
20.15	Drinken	Mang	
21.30	Afsluiting		
22.00	Naar bed	Hathi	
22.10	Stil	Wacht: Chill	

maandag

Programma:

8.00 Opstaan, ontbijten, luchpakket maken.

10.00 Fietsen naar zwembad

11.00 Zwemmen

16.00 Terug fietsen

17.30 Eten

19.00 Vrije tijd

20.00 Film kijken

22.00 Slapen

dinsdag

DEZE DAG GEEN AUTO AANWEZIG

Tijd	Wat	Wie	Bijzonder
8.00	Opstaan	Akela	
8.30	Ontbijt	Mang	
9.00	Corvee en vrije tijd		
10.00	Programma	Chill + Hathi	
12.00	Lunch	Kaa	
12.30	Corvee en vrije tijd		
13.00	Programma	Chill + Hathi	
16.30	Pimibilly		
18.00	Corvee en vrije tijd		
19.00	Programma	Chill + hathi	
21.00	Naar bed	Chill	
21.30	Stil	Akela	
21.30	Oudere kinderen er uit	?	
21.35	Feessie		
22.00	Oudere kinderen slapen	?	

woensdag

ellende op de planeet barkode

Woensdag: Hike en butspel.

Het verhaal: 's Ochtends word ons aller spaceship gesnetst door elijens van de planeet Barkode. Zij laten een vreemd teken achter op onze monitoren/spaceship. En zoals verwacht moeten wij de zaken weer even recht zetten. Maar om weg te komen van het eiland moeten we eerst een zorgvuldig onderzoek naar de mogelijkheden om te brandstof in te slaan omdat we niet op eigen kracht weg kunnen komen (scenario a la Back to the future). Het plan wordt nu opgesteld om de planeet te verkennen en op zoek te gaan naar mogelijke jetfuel of ander niet fossiele peut.

Uit het grote captain log stardate 100174 tovert een kaderlid een kaart van de area of operations. Na enig puzzelwerk blijkt dat het teken een soort 'Indiana Jones' aanwijzing is. Het teken geeft de locaties aan waar mogelijk leven is op de planeet. De hike zal de weg wijzen naar die locaties alwaar middels spelvorm een gedeelte van de Barcode

De uitslag van de hike is dat we High Excelletion Deprived Essential Diminished Jetfuel moeten snaaien bij de lokale Peutianen. I. C. het butsdrama.

Tijdenbijzonderheid.

Tijd	wat	wie	mat	Bijz
0800	reveille			
0830	Ontbijt met smoes zwemmen			Incl lunch maken
0900	Corvee	nesten		
0930	Vrijspelen			
1000	Kids verzamelen er is iets mis op de radar	nuis	Bridge met radar	
1015	Nederstorting en crash			
1030	Bekijken schade en vinden teken.			Posten vertrekken
1100	Gereedmaken voor vertrek			
1115	Start hike			Zie bijlage hike
1600	Einde hike retour spaceship			
1630	Analyse data			
1700	Eten			
1800	Corvee			
1830	Butsen			
1930	Gewonnen en retour			
2000	Start main engine dankzij jetfuel			
2030	Douchen			
2100	Chips en asl meuren			

donderdag

Tijd	Wat	Wie	Bijzonder
8.00	Opstaan	Hathi	
8.30	Ontbijt	Sahi	Lunchpakket maken
9.00	Corvee + vrije tijd		
9.30	Ontvangst noodsignaal planeet	???	
10.00	Vertrek naar Arnhem	???	
10.45	Start spel	Baloe + Chill	
12.30	Lunch	Sahi	Op de korenmarkt
13.00	Verder spel	Baloe + Chill	
15.00	Terugreis	???	
15.30	Vrije tijd		
17.00	Diner	Hathi Sahi	
17.30	Corvee en vrije tijd		
19.00	Avondspel	Baloe + Chill	
20.30	Drinken	Mang	
21.00	Naar bed	Baloe + Chill	
21.15	Voorlezen	Akela	
21.30	Wacht	Sahi	

vrijdag

Tijd	Wat	Wie	Bijzonder
8.00	Opstaan	Baghera	
8.30	Ontbijt	Akela	
9.00	Inpakken opruimen en corvee	Sahi, Baghera, Kaa	
11.00	Stukjes maken voor de oa	Sahi, Baghera, Kaa	
12.00	Lunch	Baloe Mang	Is warm eten
12.30	Corvee vrije tijd		
13.00	Rust	Hathi	
13.30	Vertrek naar zandbips, fiets	Sahi, Baghera, Kaa	
14.00	Zandspel	Sahi, Baghera, Kaa	
16.00	Stukjes oefenen en vrijetijd		
17.00	Diner	Chill	
17.45	Corvee en vrije tijd		
18.15	Klaarzetten ouder avond		
18.30	Opvangen aankomende ouders	Vrijwilleger	Mogen niet komen
19.00	Ouderavond	Sahi, Baghera, Kaa	
20.30	Kinderen naar huis		

videoboodschappen

Elke avond ontvangen we over de SUB-SPACE-RADIO een boodschap van de aarde. Deze spelen we aan het eind van het programma af. Daarna zetten we alle kinderen op een plek en maken we een boodschap terug.

Hier een samenvatting van wat we gaan krijgen en wat we dezelfde avond daarna terugsturen.

Dag	Van de aarde	Naar de aarde
Za	Ik hoop dat jullie goed zijn aangekomen Denk aan het belang van de missie	Goed aangekomen, kinderen vertellen over de shuttle reis.
Zo	Leuk dat jullie goed zijn aangekomen maar ga eens elementen zoeken.	Rustig maar we hebben lucht al gevonden.
Ma	Lucht, prima, maar er moeten nog 4. Schiet eens op. Het wordt hier erg warm.	We hebben water ook al gevonden. Zeur niet zo!
Di	Ik ben de baas. Pas 2, moeten er nog 3, het gaat steeds slechter op aarde.	We hebben er al drie
Wo	Noodsignaal ontvangen leven jullie nog?	Ja, dag verloren maar we leven nog
Do	Leuk dat jullie nog leven maar waar blijven die elementen	De laatste gevonden, we zetten koers naar aarde en zullen de laatste onderweg hopelijk nog vinden.
vr	Niets	Niets

Op de video band staan 8 stukjes film.

Dat zijn de volgende:

1 – za av

2 – zo av

3 – ma av

4 – di av

5 – mislukte

6 – wo av

7 – do av

8 – matige voor vrijdag overdag als we dat graag willen

Effe opletten dat we 5 doorspoelen

Namens de draaiboek commissie groet ik u,
Kaa