



Versie	Datum	Auteur	Wijzigingen
0.01	16-6-2003	Hathi	Initiële versie
0.02	30-6-2003	Hathi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Titel aangepast (van 2002 naar 2003)</li> <li>- Kosten kampterrein ingevuld</li> <li>- Routebeschrijving toegevoegd</li> <li>- Paragraaf "thema-aankleding" toegevoegd</li> <li>- Dagcoördinatoren toegevoegd</li> <li>- Dagindeling zaterdag 16 augustus aangepast</li> <li>- Programma Zwemmen aangevuld</li> </ul>
0.03	28-7-2003	Hathi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vervoer kinderen</li> <li>- Vervoer materiaal toegevoegd</li> <li>- Kampregels toegevoegd</li> <li>- Nieuwsflitsen toegevoegd</li> <li>- Kamplied toegevoegd</li> <li>- Openingsspel toegevoegd</li> <li>- Kampdeelnemers en groepjes toegevoegd</li> <li>- Rustige quiz toegevoegd</li> <li>- Bonte avond toegevoegd</li> <li>- Levensbeschouwing toegevoegd</li> </ul>



<b>1</b>	<b>ALGEMENE INFORMATIE</b>	<b>3</b>
1.1	Belangrijke telefoonnummers	4
1.2	Routebeschrijving	5
1.3	Vervoer kinderen	6
1.4	Vervoer materiaal	6
1.5	Kamp reglement	6
1.6	Deelnemers	7
1.7	Indeling groepjes	7
1.8	Ruimte benamingen	8
1.9	Kenmerken / ideeën	8
1.10	Thema-aankleding	9
1.11	Nieuwsflitsen	10
1.12	Kamp lied	11
1.13	Overvliegers	13
<b>2</b>	<b>Dagindeling</b>	<b>14</b>
2.1	Dagindeling Algemeen	14
2.2	Dagindeling per dag	14
2.2.1	Vrijdag 15 aug	14
2.2.2	Zaterdag 16 aug	14
2.2.3	Zondag 17 aug	15
2.2.4	Maandag 18 aug	15
2.2.5	Dinsdag 19 aug	16
2.2.6	Woensdag 20 aug	16
2.2.7	Donderdag 21 aug	17
2.2.8	Vrijdag 22 aug	17
2.2.9	Zaterdag 23 aug	18
<b>3</b>	<b>Taakverdeling</b>	<b>19</b>
3.1	Programmaonderdelen	19
3.2	Overige taken	19
<b>4</b>	<b>Programma's</b>	<b>21</b>
4.1	Opening in thema	21
4.2	Openingsspel en verkenningronde	24
4.3	Sport en Spel	27
4.4	Levensbeschouwing	28
4.5	Kampvuur	31
4.6	Kaarten maken	38
4.7	Grote tocht	39
4.8	Zwemmen	40
4.9	Avondspel	42
4.10	Rustige quiz	44
4.11	Bonte avond en stafshow	45
4.12	Overvliegen	47
4.13	Slotspel	48



## 1 ALGEMENE INFORMATIE

- Kampthema: "Het Wilde Westen"
- Kampdatum: zaterdag 16 aug. t/m vrijdag 22 aug. (staf 15 t/m 23 aug.)
- Kampplaats: Scouting de Peelspeurders  
Oostsingel 41  
5802 AM Venray  
Tel: 0478-511103
- Kosten kampplaats: € 350,-
- Kampstaf: Kabouters: Ando, Wams, Woepe, en Reske  
Welpen: Kaa, Raksha, Sahi, en Hathi
- Kookstaf: Godelieve, Ans en Roel



## 1.1 BELANGRIJKE TELEFOONNUMMERS

Algemeen alarmnummer:	Politie, ambulance, brandweer ☎ 112
Artsen:	Antoniusveld Huisartsenpraktijk Stationsweg 60/A 5803AC Venray ☎ 0478-581465
	Groepspraktijk Huisartsen Prins Hendrikstraat 26 5802BE Venray ☎ 0478-588800
	Henkes huisarts P P M C A Helfrichstraat 2/A 5801XM Venray ☎ 0478-582200
	Veltum Huisartsenpraktijk Langstraat 100 5801AG Venray ☎ 0478-583558
	Gabeler R E Allegrostraat 43 5802GG Venray ☎ 0478-582824
	Vocht J W T M de Hensenusstraat 13/A 5801AW Venray ☎ 0478-581878
Apotheken:	Apotheek Antoniusveld Stationsweg 60/D 5803AC Venray ☎ 0478-584877
	Apotheek Monnikskap De Paterslaan 2 5801AS Venray ☎ 0478-580140



Apotheek Oda St  
Passage 1  
5801BR Venray  
☎ 0478-581255

Apotheek Veltum  
Langstraat 100/A  
5801AG Venray  
☎ 0478-630072

Apotheek ZALV  
Hoenderstraat 95/B  
5801CJ Venray  
☎ 0478-509200

Politie: Politiebureau Venray  
Leunseweg 4  
5802 CH Venray  
☎ 0900-8844

Ziekenhuis: Ziekenhuis VieCuri Medisch Centrum v Noord-Limburg  
Merseloseweg 130  
5801CE Venray  
☎ 0478-522222

Brandweer: ☎ 077-3565656

## 1.2 ROUTEBESCHRIJVING

- Zoek (en vindt) de autosnelweg A2
- Volg de A2 richting Eindhoven (=noordwaarts)
- Neem afslag 41, Grathem/Venlo
- Bij het stoplicht rechtsaf richting Venlo (Napoleonsbaan.N273)
- In de buurt van Venlo gaat de N273 over in A 73
- Volg richting Nijmegen (nog steeds noordwaarts)
- Neem afslag 9, Venray
- Neem de N270 linksaf richting Venray
- Neem de eerstvolgende afslag
- Bovenaan de afslag rechtsaf (Leunseweg)
- Bij de stoplichten rechtsaf (Zuidsingel)
- De Zuidsingel loopt over in de Oostsingel
- Enkele honderden meters vindt u het scoutinggebouw aan uw rechterhand (Oostsingel 41)
- Dit staat aangegeven met bordjes "Scouting St. Jozef"

# Kampboek Zomerkamp We/Ka 2003

## "Het Wilde Westen"

---



### 1.3 VERVOER KINDEREN

Brengen op zaterdag 16 augustus 16:00 uur op HK in Venray:

De ouders brengen de kinderen zelf

Halen op vrijdag 22 augustus Om 14:00 uur vanuit Venray:

De ouders halen de kinderen zelf

### 1.4 VERVOER MATERIAAL

De ouders van Jose brengen het materiaal en de ouders van Paul halen het op.

### 1.5 KAMP REGELEMENT

- We gaan niet van het kampterrein af
- We mogen niet in de stafruimtes
- We mogen niet in de keuken
- We mogen overdag niet in de slaapzaal
- 's Morgens mogen we pas de slaapzaal uit als de staf dat zegt
- Als de staf aan het woord is dan luisteren we
- We hangen niemand aan de galg



## 1.6 DEELNEMERS

Naam	Voornaam	Speltak	Adres	Postcode	Woonplaats	Telefoonnummer	Geb. datum

## 1.7 INDELING GROEPJES

### Groen: Briesende Buffalo's

1. Per
2. Noortje
3. Mirthe
4. Eline
5. Bas
6. Malou
7. Sjer

### Blauw: Vinnige Veren

1. Karen
2. Robert
3. Sjuul
4. Lieke
5. Marieke
6. Roel
7. Frederique

### Geel: Patserige Pistolen

1. Matthijs
2. Yoshie
3. Eveline
4. Whitney
5. Lotte
6. Daniël
7. Casper

### Oranje: Lalala Lasso's

1. Jolleke
2. Sjef
3. Eva
4. Lisa
5. Tom
6. Colleen
7. Finn

### Rood: Waggelende Wigwams

1. Eva
2. Jelle
3. Nina
4. Ellen
5. Cas
6. Julia

## 1.8 RUIJTE BENAMINGEN

Ruimte	Thema naam
Slaapzaal kinderen	WUB - wam
Keuken	Prairieprakplek
Douche	Water-uit-de-muur-uch
Staf	The Ranch
W.C.	De dampende pot
Eetzaal	Saloon
Slaapzaal staf	De slapende sherriff
W.C. staf	De-drol-die-valt-plons-uch
Buiten terrein	Josépson village
Buiten de poort	De prairie
Kampvuurcirkel	Uch-uch-uch.....van de rook
Telefoonhokje	Tam tam
Poetshok	The Jail

## 1.9 KENMERKEN / IDEEEN

Iedere dag zal er een soort van nieuws zijn. Een reporter, of een geschiedenisleraar is ook nog een mogelijkheid. Een artikel uit de krant, een postduif, een postkoets, een stomme film, een sprekende totempaal, een pijl met een boodschap. Op deze manier zal er in het wilde westen altijd weer iets anders gebeuren, zoals bijv. een ontsnapte gevangene, een wanted poster, een goudmijn etc.

Uit de brainstorm zijn de volgende zaken naar voren gekomen:

Programma	Aankleding	Programma/thema
Line dancing	Saloon met klapdeurtjes Mexicanen	We/ka zelf thema aankleding laten maken
Kampvuurdans	Indianendorp Totempaal / droom/wens boom	Duel
Koken op kampvuur	Zandvlakte/heide Koeien	Bankoverval
Boogschieten	Blokhut Postkoets	Boeven (Daltons)
Lasso's	Stokpaardje Postkoets	Medicijnman (dromenvanger etc)
	Galgje Schommelstoel	Wanted
	Gevangenis Sheriff	





## 1.10 THEMA-AANKLEDING

### Ruimte-opvullende aankleding:

- Droomvanger(s)
- Stokpaard(en)
- Indianentrommel(s)
- Postkoets of huifkar (ombouw voor aanhangwagen)
- "Wanted" posters (met foto's staf)
- Cactus (papiermaché)
- Wigwam panlatten/bamboestokken & doek)
- Totempaal
- Klapdeurtjes saloon

### Aankleding op het platte vlak (houten platen):

- Jail/gevangenis
- Sheriff
- Saloon
- Menubord
- Corveebord
- Cowboy('s) 1x
- Indianen

### Groepssymbolen: (Bart & Danielle)

- Buffels
- Veren
- Wigwams
- Pistolen
- Lasso's



## 1.11 NIEUWSFLITSEN

### Zaterdag 16 augustus:

Er zal een videoband worden gemaakt, waarop een journaal te zien is, met het bericht dat er goudzoekers in Josephson village zijn gesignaleerd.

### Zondag 17 augustus:

1. Er zijn affiches nodig waarop staat dat er een cowboy kermis zal zijn
2. Een groot klapbord bij de stand van de oude wijze indiaan, met droom workshop, van 14:00 tot 17:00 uur,
3. voor het kampvuur komt er nog een nieuwsflits deze zal aan Jose worden gemaald (iets met de inwijding van het nieuwe opperhoofd).

### Maandag 18 augustus:

1. 's Morgens komt er een bode langs met een rol perkament, waar een bevel van het nieuwe opperhoofd in staat, hij wil twee stammen. Dus de welpen en de kabouters moeten zich voor vandaag opsplitsen.
2. Postkoets voor het kaarten maken (het zou kunnen worden gemaakt van de aanhanger, maar evt ook van het kleine karretje van Bart Max, met een stokpaardje er voor)
3. Voor madame crea moet een speciale jurk gemaakt worden, met allemaal knutsel spullen eraan, zoals, papier, schartjes, plaksel, niet machine etc.

### Dinsdag 19 augustus:

1. Deze nieuwsflits krijgt Jose nog van de tocht commissie

### Woensdag 20 augustus:

1. Er is een videoband nodig met het weerbericht van Piet Paulusma.
2. Een grote weerkaart met overal zonnetjes en hoge temperaturen.
3. Een videoband met een film, de kinderen kijken deze film en deze zal onderbroken worden door een extra journaal (de boeven zijn ontsnapt).

### Donderdag 21 augustus:

1. Voor de nieuwsflits bij de quiz is er alleen kleding nodig.
2. De nieuwsflits voor het casino, hiervoor hebben we kleding nodig (can can) en bordjes waarop staat casino etc., uitnodigingen die de danseressen kunnen uitdelen.

### Vrijdag 22 augustus:



## 1.12 KAMPLIED

(melodie: cowboy Jimmy/ tante in Marokko)

In het wilde westen, ver weg op de kaart,  
rijden cowboys en indianen op hun paard.  
Ja, we gaan een week genieten  
van het land waar cowboys schieten  
en indianen buffeljagen met een vaart.

Cowboys zijn voor indianen geen gevaar  
want ze leven hier in vrede naast elkaar  
Al heel ver voor onze tijd  
na een eeuwenlange stijd  
rookten zij de vredespijp, echt waar

### Zaterdag:

In de wub-wam de bedden klaar gelegd  
toen dag papa, dag mama gezegd  
Daarna eerst de bank bezocht  
daar t-shirts en een pas gekocht  
Ja 't leven op de prairie is niet slecht

### Zondag:

Op de cowboykermis spelletjes gedaan  
met daarna een cursus van een indiaan  
s' Avonds je potje laten koken  
liedjes zingen, vuurtje stoken  
Met m'n dromenvanger moet 't slapen gaan

### Maandag:

.  
. .  
. .  
. .  
. .

### Dinsdag:

Het prairieleven was tot nu toe niet zo zwaar  
maar met post rondbrengen ben je niet zo klaar

.  
. .

en 's avonds stond de prairieprak al klaar



**Woensdag:**

Woensdag was er grote dro-o-ogte gemeld  
we hebben ons toen naar een woeste beek gesneld  
's Nachts kwamen boeven op ons pad  
die 't goud hadden gejat  
'n goudsmokkel in werking gesteld

**Donderdag:**

Jaren trug is er een vreemde moord begaan  
en we moesten weten wie dat had gedaan  
's Avonds uit in de saloon  
want daar is altijd wat te doen  
diep in de nacht en ladderzat naar bed gedaan

**Vrijdag:**

Nadat ik hier een leuk week heb gehad  
ga ik thuis lekker poepen en in bad  
Na een laatste afscheidsgroet  
van mensen die ik heb ontmoet  
kan de rust weer wederkeren in de stad



### 1.13 OVERVLIEGERS

**Kabouters**

Over gaan:

Niet over:

**Welpen**

Over gaan:

Niet over:



## 2 DAGINDELING

### 2.1 DAGINDELING ALGEMEEN

07:30	uur	Opstaan staf
08:00	uur	Opstaan kinderen
08:30	uur	Ochtendgym, ontbijt en corvee
10:00	uur	Ochtendprogramma
12:30	uur	Lunch en corvee
14:00	uur	Middagprogramma
17:00	uur	Avondeten en corvee
18:30	uur	Avondprogramma
21:00	uur	W.U.B
21:30	uur	Slapen

### 2.2 DAGINDELING PER DAG

#### 2.2.1 VRIJDAG 15 AUG

Coördinatie: Kaa

19:00	uur	Alle stafleden op het HK
19:15	uur	Materiaal verzamelen + aanhanger laden
20:00	uur	Vertrek naar Venray
21:15	uur	Aankomst in Venray
21:30	uur	Uitladen materiaal
22:30	uur	Inrichten slaapzaal staf
23:30	uur	W.U.B. en slapen

#### 2.2.2 ZATERDAG 16 AUG

Coördinatie: Raksha

08:00	uur	Opstaan staf
08:15	uur	Ontbijt + corvee
09:00	uur	Aanbrengen thema-aankleding gebouw + omgeving
12:00	uur	Lunch + corvee
13:00	uur	Aanbrengen thema-aankleding gebouw + omgeving
14:00	uur	Vorbereiden opening in thema + openingsspel
16:00	uur	Aankomst kinderen HK in Venray
16:15	uur	Inrichten slaapzaal
17:00	uur	<u>Opening in thema</u>
18:00	uur	Avondeten en corvee (eenvoudige maaltijd)



Na het avondeten zal er een NI EUWSFLITS zijn. Aangezien er tijdens het openingsspel naar goud gezocht zal worden, zal er van tevoren een soort van journaal zijn (dat kan of een soort poppenkast, of een echte videoband zijn). Binnen dit journaal zal er gemeld worden dat er een aantal beroemde goudzoekers zijn gesignaleerd in Joséphson Village. Dat zou kunnen betekenen dat er goud zit in Joséphson Village. De burgemeester vraagt de burgers om rustig te blijven en zich aan de regels te houden, zodat het niet een grote chaos zal worden in de stad. (De welpen en kabouters zullen dit negeren en proberen sneller bij het goud te zijn als de beroemde goudzoekers)

19:30 uur Openingsspel en verkenningsronde  
22:00 uur WUB  
22:30 uur Slapen

### 2.2.3 ZONDAG 17 AUG

Coördinatie: Woeps

07:30 uur Opstaan staf  
08:00 uur Opstaan kinderen  
08:30 uur Ochtendgym, ontbijt en corvee  
(Het thema van sport & spel is nog niet helemaal duidelijk, maar ik ga even uit van de cowboy kermis) We zouden hier als NI EUWSFLITS, overal affiches kunnen ophangen die aankondigen dat er een kermis in town is en dat iedereen wordt uitgenodigd om mee te doen. Op deze kermis zou ook een standje kunnen staan dat nog gesloten is, maar er staat een bord voor waar op staat dat de stand van 14:00 tot 17:00 uur geopend is. Er zal dan door een oude wijze indiaan een cursus gegeven worden, hij zal onder andere laten zien hoe dromenvangers gemaakt worden)  
10:00 uur Sport en spel  
12:30 uur Lunch en corvee  
14:00 uur Levensbeschouwing (knutselen, creatief en educatief, dromenvanger totempaal, medicijnman)  
17:00 uur Avondeten en corvee  
18:30 uur Kampvuur (vrijblijvend, liedjes, gitaar, marshmallows)  
21:00 uur WUB  
21:30 uur Slapen

### 2.2.4 MAANDAG 18 AUG

Coördinatie: Reske

07:30 uur Opstaan staf  
08:00 uur Opstaan kinderen  
08:30 uur Ochtendgym, ontbijt en corvee  
Hier zou ook een NI EUWSFLITS kunnen plaatsvinden, alleen weet ik nog niet precies wat voor een, aangezien het thema van het programma nog niet echt helemaal duidelijk is.  
10:00 uur Welpen / Kabouterdag

# Kampboek Zomerkamp We/Ka 2003

## "Het Wilde Westen"

---



- 12:30 uur Lunch en corvee
- 14:00 uur Welpen / Kabouterdag
- 17:00 uur Avondeten en corvee (BBQ)
- De postkoets komt langs en vraagt of er de welpen en de kabouters nog post hebben, als de kinderen dan zeggen dat dit niet het geval is, is hij erg verbaasd, aangezien hij zelden door Joséphson village komt. Dit is hun enige kans. Toevallig is Madame Crea net de Saloon binnen gekomen en zij stelt voor om samen met de kinderen kaarten te gaan maken En biedt de postbode een drankje aan, hij belooft te wachten.
- 18:30 uur Kaarten maken
- 21:00 uur WUB
- 21:30 uur Slapen

### 2.2.5 DINSDAG 19 AUG

Coördinatie: Sahi

- 07:30 uur Opstaan staf
- 08:00 uur Opstaan kinderen
- 08:30 uur Ochtendgym, ontbijt en corvee
- NIEUWSFLITS. Er komt een totaal uitgedroogde en vermoeide cowboy binnen strompelen. Hij heeft een brief bij zich, het is een brief van de postbode. Hij heeft een vraag aan de welpen en de kabouters. Hij is na zijn bezoek aan Joséphson Village erg ziek geworden en kan zijn tocht niet voortzetten, maar de post moet toch verder opgehaald en dan nog eens afgeleverd worden. Zijn vraag aan de welpen en de kabouters is of zij zijn taken zouden willen overnemen
- 10:00 uur Grote tocht
- 17:00 uur Avondeten en corvee (prairyprak)
- 18:30 uur Tut avond voor kabouters en Rugby avond voor de welpen
- 21:00 uur WUB
- 21:30 uur Slapen

### 2.2.6 WOENSDAG 20 AUG

Coördinatie: Hathi

- 07:30 uur Opstaan staf
- 08:00 uur Opstaan kinderen
- 08:30 uur Ochtendgym, ontbijt en corvee
- Er zal weer een journaal als NIEUWSFLITS zijn, door de nieuwslezer wordt er gemeld dat er een ernstig droogte zit aan te komen in Joséphson Village, dit zal leiden tot een ernstig watertekort. De nieuwslezer adviseert om zo snel mogelijk zoveel mogelijk water te gaan zoeken. Daarnaast wenst hij iedereen veel sterkte.
- 10:00 uur Zwemmen
- 12:30 uur Lunch en corvee
- 14:00 uur Zwemmen
- 17:00 uur Avondeten en corvee (bbq + frietjes)
- 18:30 uur [Geen programma]



# Kampboek Zomerkamp We/Ka 2003

## "Het Wilde Westen"

---



- 21:00 uur WUB  
21:30 uur Slapen
- Voor het avondspel zal er nog een NIEUWSFLITS zijn. De sheriff komt binnen vallen terwijl de kinderen al in bed liggen en roept dat er een aantal boeven zijn ontsnapt. Hij heeft te weinig personeel aangezien die allemaal op zoek zijn naar water.
- 22:30 uur Avondspel  
01:00 uur Slapen

### 2.2.7 DONDERDAG 21 AUG

Coördinatie: Ando

- 08:00 uur Opstaan staf  
08:30 uur Opstaan kinderen  
09:00 uur Ochtendgym, ontbijt en corvee
- Een soort van NIEUWSFLITS door een oude wijze cowboy/ een historicus/ een leraar. (Nou ja, zoiets). Hij komt een spannend verhaal vertellen over een moord die lang geleden op deze plek is gebeurd. Hij heeft ook een vriend bij zich die daadwerkelijk bij de moord getuige is geweest. Het is een oude indiaan die een onverstaanbare taal spreekt. (De kinderen spelen hier na een moordquiz en proberen er achter te komen wie de moord gepleegd heeft)
- 10:30 uur Rustige quiz  
12:30 uur Lunch en corvee  
14:00 uur [Geen programma]  
17:00 uur Avondeten en corvee (wraps)
- Na of tijdens het eten komen een aantal dames met affiches de cancan dans doen om reclame te maken voor het casino in de stad.
- 18:30 uur Bonte avond / Stafshow  
21:00 uur WUB  
21:30 uur Slapen  
21:30 uur Overvliegen  
23:00 uur W.U.B overvliegers

### 2.2.8 VRIJDAG 22 AUG

Coördinatie: Kaa

- 07:30 uur Opstaan staf  
08:00 uur Opstaan kinderen en opruimen  
08:30 uur Ochtendgym, ontbijt en corvee  
10:00 uur Slotspel  
12:30 uur Lunch en corvee  
14:00 uur Naar huis  
18:30 uur Afsluitende activiteit staf (luxe bbq)

# Kampboek Zomerkamp We/Ka 2003

## "Het Wilde Westen"

---



### 2.2.9 ZATERDAG 23 AUG

10:00 uur Opstaan staf

10:30 uur Ontbijt

11:15 uur Opruimen, naar Sittard, Materiaal opruimen en nagenieten/ dippen



### 3 TAAKVERDELING

#### 3.1 PROGRAMMAONDERDELEN

Programma	Wie	Wanneer		
		Dag	Datum	Tijd
Thema toneel (dagelijks) met kinderen (ca 10 min.)	Allen	Alle	Alle	
Ochtendgymnastiek	Danielle en Lea	Alle	Alle	08:30 - 08:45
Opening in thema	Danielle, Bart en Paul	Za	16-8	16:30 - 17:00
Openingsspel en verkenningronde	Danielle, Bart en Paul	Za	16-8	18:30 - 21:00
Sport & spel	Danielle en Patrick	Zo	17-8	10:00 - 12:30
Levensbeschouwing	José en Patrick	Zo	17-8	14:00 - 17:00
Kampvuur	Manon en Paul	Zo	17-8	18:30 - 21:00
Kaarten maken	Manon	Ma	18-8	18:30 - 21:00
Grote tocht	Patrick en Manon	Di	19-8	10:00 - 17:00
Zwemmen	Patrick	Wo	20-8	10:00 - 17:00
Avondspel	Lea en Manon	Wo	20-8	22:30 - 00:00
Rustige quiz	José, Lea en Danielle	Do	21-8	10:30 - 12:30
Bonte avond en stafshow (saloon/casino avond)	José en Paul	Do	21-8	18:30 - 21:00
Overvliegen	José en Bart	Do	21-8	21:30 - 23:00
Slotspel	Danielle, Bart en Paul	Vr	22-8	10:00 - 12:30

#### 3.2 OVERIGE TAKEN

Taak	Wie
Betaling kampterrein	Paul
Contact opnemen met artsen, routebeschrijving	Paul
Contact opnemen met kookstaf	Danielle
Coördinatie van thema aankleding	Patrick
Corveebord	Lea
EHBO-doos controleren	Manon
Kampboek (draaiboek)	Bart
Kampboekje (raadsels, puzzels, moppen, dagboek etc.)	Patrick en Lea
Kamplied	Danielle en Lea
Knipkaartjes	Bart
Materiaal groot( tenten, hout tafeld, etc.)	José en Manon
Materiaal klein (pennen, potloden lijm etc.)	José en Lea
Penningmeester (innen kampgeld, kas op kamp)	Paul en Patrick
Secretariaat (brieven maken, versturen, inventarisatie deelnemers, vervoer kinderen, route beschrijving, aanvragen kampvergunning, invullen arbocheck)	Paul
Spellentafel	José en Lea

# Kampboek Zomerkamp We/Ka 2003

## "Het Wilde Westen"

---



Taak	Wie
T-shirts & opdruk (vorig jaar besteld bij Semtex Maastricht email: <a href="mailto:info@semtex.demon.nl">info@semtex.demon.nl</a> , prijs bij 50 stuks 2,95 per T-shirts, 0,90 opdruk per T-shirt, opstartkosten 9,- film en 16,- voor het sjabloon. Alle prijzen exclusief BTW in Euro)	José en Bart
Uitnodigen notabelen	Paul
Uitwerken kampthema (nieuwsberichten)	José
Vervoer materiaal	Manon

## 4 PROGRAMMA'S

### 4.1 OPENING IN THEMA

Korte omschrijving van de activiteit	
Dag en datum	Zaterdag 16-8
Tijdstip	16:30 - 17:00
Door wie	Danielle, Bart en Paul
Duur van de activiteit	

#### Aankomst in Venray:

Het zou leuk zijn als de kinderen in thema worden ontvangen. Het beste kan dit op de parkeerplaats gebeuren aangezien je niet eerst een kampterrein oprijdt, maar meteen het gebouw in moet. De inrit van de parkeerplaats (=P) kan voor deze dag als entree aangehouden worden. Ideeën:

- Staf allemaal in themakleding
- Dansende poppen (triplex platen op een ronddraaiende schijf met motortje) op P
- Strobalen op P
- Linedance act op P
- Schommelstoel sferif met pop

En iets onrealistischer:

- Een huifkar neerzetten (verkenning met de huifkar)
- P vol zand storten
- Een kudde paarden
- Een kudde buffels

Gezamenlijke opening in thema in Venray:

Het wilde westen in 5 minuten: Allemaal korte sketches op (afwisselende) countrymuziek die samen een indruk geven van alles wat met het wilde westen te maken heeft. Het is de bedoeling dat dit door alle staf wordt uitgevoerd.

Sketches:	Muziek:	Rollen:	Materiaal:
Intro: iedereen neemt plaats	Spannend muziekje		
Begin: Cowboy komt op een paard aanrijden	Luky luke: "I'm a poor lonesome..."	1 cowboy	1 stokpaard
Indianen komen het podium op en omsingelen, knevelen de cowboy Indianendans om cowboy	...	1 cowboy 3 indianen	Touw
Indianen worden door cowboys (geschied)	...	1 cowboy	Pistolen



Sketches:	Muziek:	Rollen:	Materiaal:
weggejaagd Line-dance act		3 indianen 2 cowboys	
een indiaan neemt een takje mee de wigwam in, je hoort zagen en timmeren op liedje van "eigen huis en tuin", komt na ½ minuut met een totempaal eruit.	Liedje: "eigen huis en tuin"	1 indiaan	Takje Totempaal
Lasso-act cowboys: koe rent het podium op en wordt achternagezeten door cowboys. De koe verstopt zich achter de totempaal cowboys rijden voorbij.	Tetetetete...	1 koe/buffel 3 cowboys	Lasso's Stokpaardjes
Koe vermomt zich als buffel (mutsje, bordje), komt zichtbaar opgelucht te voorschijn	Geen muziek	1 koe/buffel	Koemutsje Bordje koe/ buffel Buffelmutsje
Speer-act vangen buffel door de indianen op moment dat de buffel wil weg lopen	tetetetete	1 koe/buffel 3 indianen	speren
Achter de klapdeurtjes verschijnt Roel de beruchte cowboy, kiest een vader uit voor een schietduel	"Once upon a time in the west"	Roel (cb) 1 vader 3 cowboys (publiek)	Pistolen
Op moment van schieten komen de buffel en indianen langs stuiven. Indianen en cowboys boos op elkaar (indianen buffel kwijt, cowboys vermaak), ruzie.	...	4 Cowboys 3 Indianen Koe/buffel 1 vader	ruziebordjes
vredespijp roken (allemaal de wigwam in).	...	4 Cowboys 3 indianen	Vredespijp rookmachine
Koe komt het podium op en verklaart het kamp officieel voor geopend En knipt daarbij het touw door van de wigwam (deze stort in)		koe	Schaar

**"THE END"**

**Totaal rollen:**

Aanwezig:

Mannen: Paul, Bart, Ando (3)

Vrouwen: Lea, Jose, Manon, Sharon, Danielle (4)

Kookstaf: Ans, Godi, Roel (3)

# Kampboek Zomerkamp We/Ka 2003

## "Het Wilde Westen"



Nodig:

3 cowboys (waarvan 1 Luky Luke)

3 indianen (waarvan 1 Nico-act)

1 beruchte cowboy: Roel

1 koe/buffel

<b>Podium:</b> In de zaal komt het podium voor het schot naar de gang. Er zijn twee ingangen 1 voor de cowboys en 1 voor de indianen	
1 grote wigwam:	bevestigd met een touw (wigwam moet inzakken als het touw wordt doorgeknipt), moet een ingang hebben en een onzichtbare achteruitgang
klapdeurtjes	

☞ **Ouders vertrekken !!!**

Benodigdheden opening in thema:

- Materiaal op podium:
  - 1 wigwam
  - klapdeurtjes
- Materiaal voor de sketches:
  - touw
  - 3 pistolen
  - takje
  - totempaal
  - koemutsje
  - buffelmutsje
  - bordje koe/ buffel
  - 3 lasso's
  - 3 stokpaardjes
  - 3 speren
  - ruziebordjes
  - vredespijp
  - rookmachine
  - schaar
- evt. Video
- evt. Filmdoek met "THE END"
- evt. Beamer
- evt. Videorecorder (die achterstevoren kan afspelen).

evt:

openingssketches opnemen op video en de film aan het einde van het kamp (als afsluiting) achterstevoren afspelen.

Detail: opening moet met een indiaan beginnen die door een filmdoek met "THE END" springt. Als de film achterstevoren wordt afgespeeld, eindigt het kamp dus met een indiaan die terug naar de film springt en met "THE END".



#### 4.2 OPENINGSSPEL EN VERKENNINGSRONDE

Korte omschrijving van de activiteit	
Dag en datum	Zaterdag 16-8
Tijdstip	18:30 - 21:00
Door wie	Danielle, Bart en Paul
Duur van de activiteit	

##### 1. groepjes bekend maken:

###### Thema:

Een oude indiaan vertelt (in het echt/ in een videofragment) dat de stammen jaren geleden oorlog hadden. Die oorlog heeft eeuwen geduurd (niet overdreven?) en nu vandaag de dag weet niemand weer precies bij welke stam hij hoort. Je komt dit te weten door strijdbijlen te zoeken met de namen van de stammen waar je voorvaderen oorlog mee hebben gevoerd. De stam waar je geen strijdbijl van vindt, sluit je je bij aan.

###### Het spel:

Op het terrein liggen, hangen en zijn allemaal bijltjes verstopt. Voor elk kind zijn er 5 bijltjes voorzien van naam. Hierop staan de stammen (groepjes) vermeld waar je niet bij hoort. Na de 5 bijlen te hebben gevonden blijft er een niet-genoemd groepje over, waar je dan bij hoort. Bij de verzamelplaats staan 6 groepsnaambordjes Als je je groepsnaam weet, ga je bij het bordje met de groepsnaam staan waar jij bij hoort. Je groepsleden komen dan een voor een aan druppelen.

##### 2. Verdienen van t-shirts, pasjes en kampboekje.

###### Thema:

De kinderen kunnen een kampset (t-shirt, pasje en kampboekje) kopen bij de bank met behulp van gekleurde voorwerpen (buffels, lasso's, totempalen, veren, wigwams en pistolen). Deze moeten ze verzamelen door bij andere groepjes voorwerpen weg te halen. Er lopen echter overvallers rond die je van je voorwerp kunnen beroven. Alleen de wigwam is veilig.

###### Het spel:

Er staan 6 wigwams op het terrein verspreidt, voor elk groepje 1. Voor elke wigwam staat een schatkist met een willekeurig senario van kleuren en voorwerpen (bv. 1 groene buffelo, 2 rode veren, 1 rode lasso, enz.). In elke wigwam ligt een vel waarop een overzicht staat van de te verzamelen voorwerpen.

Het is de bedoeling dat de kinderen uit schatkisten van andere groepjes de voorwerpen halen die zij als groep nodig hebben (1 tegelijk) en deze naar hun wigwam brengen. Dit hoeft niet perse met het hele groepje.

Een kind (stamhoofd) blijft in de wigwam om op het vel papier bij te houden welke voorwerpen al zijn verzameld. Hij kan de andere groepsleden aanwijzingen geven naar welk voorwerp, in welke kleur ze op zoek kunnen gaan.



# Kampboek Zomerkamp We/Ka 2003

## "Het Wilde Westen"



Als ieder voor zich rent, moet je van tevoren al een strategie bepalen in de groep: wie gaat wat halen?

Je kunt tussendoor niet naar de bank. Pas als je alle voorwerpen verzameld hebt (zoals dat op het vel stond aangegeven) kun je met je hele groepje naar de bank om een kampset te kopen.

Let op!

- Elk voorwerp mag maar een keer in een bepaalde kleur voorkomen (dus niet twee rode veren). Als er een voorwerp 2x in dezelfde kleur verschijnt, verdwijnt er 1 in de schatkist voor de wigwam. Zo zit het voorwerp weer in het spel voor andere groepen.
- De staf kan kaartjes afpakken door kinderen af te tikken. Het voorwerp verdwijnt dan in een willekeurige schatkist en dus moet je weer op zoek naar het voor jou belangrijke voorwerp. In de wigwam kan je niks meer gebeuren.

	geel	Groen	Rood	blauw	paars	oranje
Buffels	X	X	X	X	X	X
Lasso's	X	X	X	X	X	X
Totempalen	X	X	X	X	X	X
Veren	X	X	X	X	X	X
Wigwams	X	X	X	X	X	X
Pistolen	X	X	X	X	X	X

Of

	Set 1	Set 2	Set 3	Set 4	Set 5	Set 6
Buffels	geel	groen	rood	blauw	paars	oranje
Lasso's	oranje	geel	groen	rood	blauw	paars
Totempalen	paars	oranje	geel	groen	rood	blauw
Veren	blauw	paars	oranje	geel	groen	rood
Wigwams	rood	blauw	paars	oranje	geel	groen
Pistolen	groen	rood	blauw	paars	oranje	geel

Het aantal sets is afhankelijk van het aantal kinderen per groepje. Het maakt niet uit als de groepjes niet gelijk verdeeld zijn (dan heb je nl. ook een verzamelaar minder).

Benodigdheden:

Bekendmaking groepjes	Verdienen kampsets
<input type="checkbox"/> ... kartonnen bijltjes (aantal groepjes-1 x aantal knd.) <input type="checkbox"/> indiaan <input type="checkbox"/> 6 groepsnaambordjes	<input type="checkbox"/> .. kampsets (voor elk kind 1) bestaande uit: t-shirt, pasje en kampboekje. <input type="checkbox"/> Voorwerpen: <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> ... buffels,</li> <li><input type="checkbox"/> ... lasso's,</li> <li><input type="checkbox"/> ... totempalen,</li> <li><input type="checkbox"/> ... veren,</li> <li><input type="checkbox"/> ... wigwams</li> <li><input type="checkbox"/> ... pistolen</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> wigwams (voor elke groep 1): sjorpalen/bamboe</li><li><input type="checkbox"/> schatkisten (voor elke groep 1)</li><li><input type="checkbox"/> sorteervellen voor in de wigwam (voor elke groep 1)</li><li><input type="checkbox"/> de bank</li><li><input type="checkbox"/> themafiguren voor de bank</li><li><input type="checkbox"/> themafiguren in het spel (tikers)</li><li><input type="checkbox"/> evt. bewaking bij de wigwams</li></ul>
--	---

Nog te doen:

- Materiaal maken en verzamelen (We moeten weten hoeveel groepjes er zijn en hoeveel kinderen per groep om het exacte aantal voorwerpen, kampsets te kunnen bepalen).
- Evt. nog extra regels bedenken die ingezet kunnen worden bij een te makkelijk/ te snel verloop van het spel.

Vragen:

- Maken we de wigwams van sjorpalen? Dat zou namelijk betekenen dat (ervan uitgaande dat er 6 groepjes zijn) er 18 sjorpalen mee moeten: 6 wigwams x 3 sjorpalen per wigwams. Het hangt af van het vervoer van het groot materiaal (is er plaats voor 18 sjorpalen?) en of er genoeg sjorpalen zijn (i.v.m. materiaal van gidsen en verkenners).
- Oplossing: We kunnen wigwams maken van verschillende groottes, zodat we erna van 4 wigwams een keukentent maken als aankleding/ een paardenstalling.
- Oplossing 2: we maken de wigwams van bamboetakken/-stokken. Paul gaat na hoe duur dat is.



#### 4.3 SPORT EN SPEL

Korte omschrijving van de activiteit	
Dag en datum	Zondag 17-8
Tijdstip	10:00 - 12:30
Door wie	Danielle en Patrick
Duur van de activiteit	



#### 4.4 LEVENSBESCHOUWING

Korte omschrijving van de activiteit	
Dag en datum	Zondag 17-8
Tijdstip	14:00 - 17:00
Door wie	José en Patrick
Duur van de activiteit	

Op de cowboy kermis staat een stand met een grote wig wam en een kampvuurtje, daarbij zit een indiaan op de grond, rustig zijn vredespijp te roken. Er staat een groot bord bij en daar op staat dat de workshop van de oude wijze indiaan om 14:00 geopend zal zijn.

Als de kinderen dan om 14:00 uur aankomen bij de oude wijze indiaan, vraagt hij aan de kinderen of zij om te beginnen eerst allemaal, op een rug willen gaan liggen, met hun ogen gesloten. Hij zal ze dan meenemen op een geestverbredende droomreis. Hij verteld een verhaal waar de kinderen met gesloten ogen over kunnen fantaseren. (bijv. een zoektocht naar je eigen krachtdier)

Dit alles zal worden begeleid door een trommel die een bepaald soort ritme blijft spelen.

Hier na zullen we dit nabespreken. Er zullen een paar indianen langskomen die de dromen van de kinderen proberen te vangen, omdat ze erg nieuwsgierig zijn over wat de kids gedroomd hebben. We zullen in een kring gaan zitten en kort nabespreken wat de kids allemaal gezien/gedroomd hebben.

Daarna zal de oude wijze indiaan uitleggen wat we precies gaan doen. We gaan dromenvangers en medicijn zakjes maken. Hij zal eerst uitleggen wat de betekenis hiervan is.

Daarna kunnen de kids zich over een aantal stafleden verdelen en zullen ze uitleg krijgen over hoe de dromenvanger en het medicijnzakje gemaakt moeten worden.

#### Materialen

##### Dromenvangers

- Ringen of wilgen takken
- Touw (dik naaigaren, evt. bejaardentehuis)
- Kralen, gekleurde kralen, fimo klei kralen
- Leer (ook dun leer, of gewoon bruin stof in repen)
- Veertjes

##### Medicijnzakjes

- Leer
- Kralen, gekleurde kralen
- Veertjes

(We zouden bij Ophovenerhof voor veertjes kunnen vragen of Hochwild freigehegen in Gangelt bellen, of eventueel dozen bij het verfhuis. Daarnaast zouden we metalen ringen kunnen gebruiken, deze hebben ze ook bij het verfhuis)



### Aankleding

- Een wig wam
- Indianen pakken
- Nep kampvuur
- Verentooi

### Wat is een dromenvanger?

Dromenvangers worden van oudsher gemaakt door de Native Americans (indianen) maar ook de Aboriginals staan bekend om hun dromenvangers. De mythe erachter is dan misschien net iets anders, het doel vaak hetzelfde. De genoemde volkeren gaan er van uit dat de hemel doorweekt is met dromen, goede dromen maar ook slechte dromen. Als je slaapt, is er dus een kans aanwezig dat je een slechte of boze droom opvangt en deze gaat beleven in je droomtijd. De dromenvanger brengt daarin verandering.

Een dromenvanger bestaat van origine uit een ring (meestal van wilg) met daarin een web van bewerkte pees. Vaak zitten er kraaltjes in het web en hangen er veren onder de ring. De dromenvanger wordt boven je slaapplek gehangen en vangt de dromen op. Slechte of boze dromen worden door het web gevangen en vastgehouden om vervolgens bij het eerste ochtendlicht te verbranden. De goede dromen worden ook gevangen en "vallen" via het web en de veertjes op de ontvanger. Zodoende droomt deze persoon rustiger en vaak prettiger. De Indianen en de Aboriginals geven een dromenvanger vooral als geschenk aan een pasgeborene. Dromenvangers zijn op het moment overal te koop, maar worden vaak in fabrieken gemaakt en hebben dan ook geen spirituele waarden. De dromenvangers die bij Chandra worden gemaakt, zijn met de hand vervaardigd. Ze zijn versierd met verschillende soorten veren, kraaltjes, halfedelsteentjes, klankstaafjes en dergelijke. Wij maken de dromenvangers in elke door U opgegeven grootte, kleur en voorkeur voor halfedelsteen. De leveringstijd van een dromenvanger naar wens bedraagt ongeveer vijf dagen.

### Hoe maak je een dromenvanger?

#### Materiaal:

- 1x 15 cm ring of een wilgentak van ongeveer 50 cm.
- 4 meter suède veterband of zelf geknipt van een zeem van 3/4cm of katoenen garen (heb je meer van nodig)
- 3 meter imitatie pees of katoenen garen
- 1x schelp bij (voorkeur een huisjesschelp)
- 12x kralen van je eerste kleur
- 5x kralen van je tweede kleur
- veren
- steentje
- schaar
- plaksel
- potlood
- liniaal (om zelf veters te knippen)
- mesje



### Werkwijze

Je kunt een takje van een boom nemen van ongeveer 1 centimeter dik. Geen dode tak, deze breekt heel snel als je hem rond wilt maken. De eindjes snij je schuin af en lijm ze tegen elkaar en wikkel ze meteen om.

- 1 Snij 2.50 meter suède veterband af van het geheel en wikkel hier de ronding mee af. Het is gemakkelijk om een wasknijper te gebruiken om het begin mee vast te zetten. Ik zelf lijm de band aan de binnenkant vast om verschuiven te voorkomen. De veterband mag niet gedraaid zitten.
- 2 Maak het web, door een begin te maken met het stuk garen of pees, (zie figuur 2). Maak 12 of 16 halve knopen in de ring. Trek de draad niet te strak, anders heb je te veel moeite met de volgende ronde. Dit hoeft niet bij de hele grote van 25 cm doorsnee, daar zijn de afstanden groter.
- 3 Begin de volgende ronde in het midden van een lus, die je al hebt gemaakt in de eerste ronde. Ga zo door tot je een klein gat over houdt in het midden. Knoop de draad af met een dubbele knoop en laat er een druppel lijm op vallen, zodat het goed vast zit.
- 4 Maak van een stukje leer een ophangkoord van ongeveer 25 cm. Zorg er wel voor dat het in het midden van de ring hangt.
- 5 Om de veren aan de dreamcatcher te maken gebruik je drie maal een leren bandje van 20 cm lang. Knoop deze zoals bij figuur zes is voorgedaan aan de ring. Rijg er eerst aan elk eind drie kraaltjes. bv. aan de linkse en rechtse kant de kraaltjes van kleur 1 en in het midden kleur twee.
- 6 Snij de veren schuin af en lijm er twee op de uiteinde van leren bandjes en schuif er voorzichtig de kraaltjes over.

Om een grotere dreamcatcher te maken heb je meer materiaal nodig

- 22 cm doorsnede ongeveer 6 meter veter
- 30 cm doorsnede ongeveer 7 meter veter
- Je hebt natuurlijk ook meer pees of garen nodig, om het web te maken



#### 4.5 KAMPVUUR

Korte omschrijving van de activiteit	Een ongedwongen kampvuur. Een aantalstafleden voert een soort van musical-toneelspel op met bekende en onbekende meezingers. Welpen en Kabouters zingen natuurlijk mee. Natuurlijk is er ook wat te eten en te drinken. Dit moet nog worden overlegd met de kookstaf.
Dag en datum	Zondag 17-8
Tijdstip	18:30 - 21:00
Door wie	Manon en Paul
Duur van de activiteit	

Uitgebreide inhoud: Voor het kampvuur krijgt heel Josephson Village een uitnodiging (aanplakbiljet op de kermis?) om aanwezig te zijn bij de ceremoniële installatie van het nieuwe opperhoofd van de Wuivend-Gras indianenstam.

Na het eten en corvee nemen de welpen en kabouters plaats rond het kampvuur. Als iedereen rustig zit verschijnt het nieuwe opperhoofd. Hij neemt plaats en krijgt (onder de klanken van e.o.a. vaag muziekje) zijn tooi opgezet door twee indianen.

Opperhoofd: Dank - Ugh.

Daarop doen de indianen + opperhoofd een indianendansje (nog verzinnen). De welpen en kabouters doen mee of doen dit na. Daarna ontsteekt de kersverse medicijnman het kampvuur via een lontje.

Liedje: Hoog laait het vuur. Eerst langzaam (traditioneel) dan in dubbel tempo?

Opperhoofd: bedenkt dat een installatie niet compleet is zonder medicijnman. De Wuivend-Gras indianenstam heeft al jaren geen medicijnman meer.

Indiaan 1: zegt dat ze een medicijnman hebben ingehuurd bij Randstad.

Indiaan 2: die er al lang had moeten zijn.

Opperhoofd: Misschien medicijnman lokken?

Yell: Tombola-vista! (opperhoofd leidt)

Na een aantal keren de yell te hebben geoefend komt de medicijnmanvrouw al fluiten (stop al je zorgen in je plunjezak) opgelopen.

Liedje: Stop al je zorgen in je plunjezak.

Medicijnman: was wat later, moest nog bij de ouwe Pie langs, die is nu dood.

Opperhoofd: Wat?

Medicijnman: Joa, hartsjikkke dood.



Liedje: D'n ouwe Pie.

Nu de medicijnman er is kunnen de boze geesten verjaagd worden. Dit gebeurt door een soort van hoorspel. Bij het woord  
GEEST maakt iedereen schrikgeluid.  
JACHT slaat iedereen twee keer met z'n hand op z'n knie en gromt als een buffel.  
COWBOY klapt iedereen twee keer in z'n handen  
VUUR joelt iedereen onderwijl stampend  
De medicijnman vertelt:

Na de inwijding van het opperhoofd volgt een traktaatie, maar eerst wordt er gezongen:

Liedje: tumba

Na de traktatie kabbelt het kampvuur rustig voort met liedjes als Cowboy Jimmie, Country roads, en andere verzoekjes.

**Liedjes:**

**Hoog laait het vuur**  
(canon, 2 of 4 groepen)

Hoog laait het vuur,  
Hoog laait het vuur,  
Hoog laait liet vuuhuuuuuur,  
Hoog laait het vuur.

**Flie flai**

(Er is 1 voorschreeuwer en de rest van de groep herhaalt steeds wat deze schreeuwt. Dit staat tussen haakjes. Ondertussen klapt iedereen in de maat op schoot en in hand. Ook yellen in maat. Steeds op de hand-klap!)

Flie (flie)!  
Flie flai (Flie flai)!  
Flie flai flo (Flie flai flo)!  
Viesta (viesta)!  
Kombola kombala kombala viesta (Kombola kombala kombala viesta)!  
Oohhh nöh nöh nöh notta viesta (Oohhh nöh nöh nöh notta viesta)!  
I enemiene Heksemiene Oewa Oewanemiene, Heksemiene Solemiene Oewa oewaa!  
(I enemiene Heksemiene Oewa Oewanemiene, Heksemiene Solemiene Oewa oewaa!)  
I ebiebrrrrijetottendotten boeba badiedendotten tsjjjjjjjj...!!!!!!  
(I ebiebrrrrijetottendotten boeba badiedendotten tsjjjjjjjj...!!!!!!)

**Pak al je zorgen**

Pak al je zorgen in je plunjezak en fluit, fluit, fluit





aan alle moeilijkheden heb je lak  
fluit man en 't is uit.  
Waarom zou je treuren?  
Het helpt je niet vooruit  
dus: pak al je zorgen in je plunjezak en fluit, fluit, fluit.

#### Clementine

In een blokhut in de bergen  
Woont een man die zoekt naar goud  
En zijn dochter Clementine  
is pas achttien jaren oud

Refrein:  
Clementine oh my darling  
oh my dearest Clementine  
I love you with all my senses  
Clementine you are mine.

Op een keer dreef Clementine  
Alle eendjes naar de vliet  
Alle eendjes keerden weder  
Clementine keerde niet

Van haar rozerode lipjes  
stegen borreltjes omhoog  
Clementine kon niet zwemmen  
Clementine die .....  
(verzoop)

#### Country roads - John Denver

Refrein:  
Country roads take me home,  
to the place where I belong.  
West Virginia, country mama,  
take me home country roads.

Almost heaven,  
West Virginia  
blue rich mountains,  
shining through a river.  
Life is old here,  
older than the trees,  
younger than the mountains,  
growing like a breeze.



All my memories,  
get around here.  
Marvellous lady,  
stranger to blue water.  
Dark and dusty,  
painted on the sky,  
misty taste of moonshine  
teardrops in my eyes.

I hear a voice in the morning how she calls me  
the radio reminds me of my home for away  
I'm driving down the road  
I get the feeling that I should have been home  
Yesterday, Yesterday.

#### **Cowboy Jimmy**

In een blokhut in de prairie woont een man,  
rooie haren twee revolvers en niet bang.  
Woont daar eenzaam en verlaten,  
ver van dorpen en van straten,  
cowboy Jimmy van de ranch van Circle Slang.

Op zekere dag moest wilde Jimmy naar de stad,  
daar hij geen patronen voor zijn colts meer had,  
wel voldaan en heel tevreden  
is hij daar naar toe gereden,  
fris gewassen, fijn geschoren helemaal glad.

In de stad kocht hij kogels en tabak,  
dronk er whisky, speelde poker met gemak,  
zodat hij Shorty niet zag komme,  
die zijn vijand was verdomme,  
lustig fluitend met zijn handen in zijn zak.

In de duisternis ontkwam hij op zijn paard,  
maar de sheriff hing hem achter aan zijn staart,  
tussen bergen en ravijnen,  
tot de maan begon te schijnen,  
en dat ging met een ongeluk gepaard.

Jimmy's paard schrok van de man en sloeg op hol,  
en dat hield hij zo een half uurtje vol,  
zodat hij eensklaps zonder reden,  
een ravijn is ingegleden,  
en hij draaide in de rondte als een tol.



Tussen bergen en rivieren en wat gruis...  
Ligt het lijk van Cowboy Jimmy ver van huis...  
Hij is als cowboy overleden,  
prairiekoning tot op heden,  
maar zo eenzaam en verlaten als een muis.

### Hit the road Jack - P. Mayfield

Refrein:

Hit the road Jack, and don't you come back,  
no more, no more, no more, no more,  
Hit the road Jack, and don't you come back  
no more\_\_\_\_

Woo! Woman, oh! Woman don't treat me so mean,  
you're the meanest old woman that I've ever seen\_\_\_\_  
I guess if you said so\_\_\_\_  
I'd have to pack my things and go (that's right).

Refrein

Now baby listen baby, don't ya treat me this way.  
For I'll be back on my feet some day.  
Don't care if you do 'cause it's understood,  
You ain't got no money, you just ain't no good,  
Well I guess if you say so\_\_\_\_  
I'd have to pack my things and go. (that's right)

Refrein (2x)

Don't you come back no more (3x)

### Liefdes duet

(Melodie: You are my sunshine and my rain)

I k was kabouter, jij was welp.  
I k snelde toe want jij riep help.  
I k redde jou toen uit de nood.  
Dat was het begin, het gevolg was groot.

I k ben de totem, jij de wet.  
Jij bent het wolfje op mijn pet.  
Jij bent het volkje in het nest.  
We staan samen strek.

I k ben de kaart, jij het kompas.  
Jij bent de H.U.D.O. waarin ik plas.



Jij bent de scheerlijn, ik het vet.  
Jij bent de hoed, ik de baret.

Jij bent het sisal, ik het touw.  
Jij bent de boom die ik verbouw.  
Jij bent het spel waarin ik spoor.  
Wat ben ik toch sterk.  
Wat ben jij toch sterk.

I k ben de voet, jij bent de blaar.  
Als jij begint, ben ik al klaar.  
Jij bent een rowan, wat een ramp.  
Je gaat toch niet mee op zomerkamp?

Jij bent een giebel, ik ben stoer.  
Jij zegt hallo, ik laat een boer.  
I k ben de oksel, jij het zweet.  
Wat ruik je toch sterk.

I k ben het gestang en het gepest.  
Jij bent de vuilnis in mijn rest.  
Jij bent de keuken vol met drek.  
Jij bent de zweren in mijn nek.

I k ben het kampvuur dat jij stoort.  
I k ben de liefde die jij smooit.  
Het gaat ook nooit zoals het hoort.  
Het leek me ook sterk.

Kom ga mee, geef ieder een hand.  
Zet je in, sta niet aan de kant.  
Kom ga mee, blijf daar toch niet staan.  
Sa-amen zal het beter gaan.  
We staan samen sterk.

### **Rawhide - Blues Brothers**

Rollin', rollin', rollin' (3x)  
Rawhide

Rollin', rollin', rollin'  
Though the streams are swollen.  
Keep them dogies rollin', rawhide.  
Rain and wind and weather.  
Hell-bent for leather.  
Wishin' my gal was by my side.  
All the things I'm missin'.

# Kampboek Zomerkamp We/Ka 2003

## "Het Wilde Westen"

---



Good victuals, love and kissin'.  
Are waiting at the end of my ride.

Refrein:

Move 'em on, head 'em up  
Head 'em up, move 'em on  
Move 'em on, head 'em up  
Rawhide  
Count 'em out, ride 'em in  
Ride 'em in, count 'em out  
Count 'em out  
Ride 'em in, rawhide.

Keep movin', movin', movin',  
Though they're disapprovin'.  
Keep them dogies movin', rawhide.  
Don't try to understand 'em.  
Just rope 'em, throw and brand 'em.  
Soon we'll be living high and wide.  
My heart's calculatin'.  
My true love will be waitin'.  
Be waitin' at the end of my ride.

Refrein

Hyaa!

Refrein

Rollin', rollin', rollin'.  
Rollin', rollin', rollin', hyaa!  
Rollin', rollin', rollin'.  
Rollin', rollin', rollin', hyaa!  
Rawhide  
Hyaa! Hyaa!

Rawhide!



#### 4.6 KAARTEN MAKEN

Korte omschrijving van de activiteit	
Dag en datum	Maandag 18-8
Tijdstip	18:30 - 21:00
Door wie	Manon
Duur van de activiteit	



#### 4.7 GROTE TOCHT

Korte omschrijving van de activiteit	
Dag en datum	Dinsdag 19-8
Tijdstip	10:00 - 17:00
Door wie	Patrick en Manon
Duur van de activiteit	

#### 4.8 ZWEMMEN

Korte omschrijving van de activiteit	
Dag en datum	Woensdag 20-8
Tijdstip	10:00 - 17:00
Door wie	Patrick
Duur van de activiteit	

##### Optie 1:

Parc de Witte Vennen  
Sparrendreef 12  
5807 EK Oostrum (L)  
Tel: 0478-511322

Dagstrand met diverse vertier-mogelijkheden voor onze kinderen. Zwemmen in kindvriendelijk natuurwater, spelen in de speeltuin en languit luieren op een ruime ligweide. Dit alles temidden van bruto natuurschoon.

Prijzen: p.p. euro 2.50  
Openingstijden:  
Open vanaf 10.00 uur tot 20.00 uur.

##### **Bereikbaarheid:**

##### Openbaar vervoer:

Vanaf het station Venray/Oostrum rijdt buslijn 29 (Venray - Venlo).  
Deze gaat 1 x per uur om 17 minuten over heel.  
Reisduur 3 minuten, tot halte Pascalis TBS Venray.  
Vanaf daar is het ongeveer 8 minuten lopen naar het park.

##### Kosten openbaar vervoer:

3 strippen pp = € 0.78 pp  
15-strippenkaart rose = € 3.90  
15-strippenkaart blauw = € 6.20

##### Auto:

##### Routebeschrijving:

- Vanaf het H.K draai je links de Oost-singel op.
- Bij de stoplichten ga je linksaf, je rijdt nu op de Leunseweg.
- Je volgt nu de borden N270, richting Venlo. Direct achter het viaduct ga je dus links.
- Nu rij je deze weg af.
- Bij de rotonde ga je rechts - Witte Vennen, direct daarna ga je linksaf de Sparrendreef in.





# Kampboek Zomerkamp We/Ka 2003

## "Het Wilde Westen"

---



### Optie 2:

Zwembad "De Sprank"  
Kempweg 70  
5801VV Venray  
tel: .478 - 512888

Overdekt zwembad met golfslagbad, wedstrijdbad , een zeer klein buitenbadje, de grote glijbaan en ligweide buiten. Aan de rand van bos/heide-park 'vlakwater.'

### Prijzen:

p.p. euro 2.50

### Openingstijden:

Openingstijden nog onbekend i.v.m. verbouwing vlak voordat wij het zwembad evt. gaan bezoeken.



#### 4.9 AVONDSPEL

Korte omschrijving van de activiteit	De welpen en kabouters moeten helpen bij het grote geldtransport. Dit moet 's nachts gebeuren, omdat er overdag een aantal boeven zijn ontsnapt en het niet veilig was om overdag geld te vervoeren.
Dag en datum	Woensdag 20-8
Tijdstip	22:30 - 00:00
Door wie	Lea en Manon
Duur van de activiteit	

**Benodigheden:**

- Boeven
- Bankier
- Koetsier
- Sheriff
- Eigen staf voor de groepjes
- Kanskaarten
- Geldstukken
- Stortingsbewijzen
- Scoreformulier om bij te houden hoeveel de groepen gestort hebben
- Touwen om de boeven te boeien
- Film
- Nieuwsflits

**Locatie:**

Bos aan de andere kant van het dorp

**Vervoer:**

Kinderen en stafleden worden naar de "geheime smokkelplek" gebracht.

**Vooraf aan het spel:**

De boeven e.d. zijn bij Lotte en Eric (als dit mogelijk is) en komen naar de afgesproken plek. De kinderen gaan op tijd wubben en gaan film kijken in bed. De film moet minimaal een half uur of drie kwartier draaien, zodat ze denken dat er echt alleen maar film is. De film wordt onderbroken door een nieuwsflits. Dit wordt een extra journaal waarin vermeld wordt dat er die middag boeven zijn ontsnapt uit de gevangenis. Meteen na de nieuwsflits komt de koetsier van de geldkoets binnen om te zeggen dat het geld dat in de koets zit de volgende morgen echt bij de bank moet zijn. Er zit namelijk geld bij van zijn broer en die moet een lening afbetalen, anders is hij zijn boerderij kwijt. De koetsier vraagt of de welpen en kabouters alsjeblieft willen helpen. De geldkoets staat op een "geheime plaats" waar de welpen en kabouters naar toe gebracht zullen worden.

**Het spel:**

Tijdens het spel moeten de groepjes bij elkaar blijven.



Per groepje kunnen ze bij de koetsier (centrale plaats) 3 geldstukken krijgen om te smokkelen. Hiermee moeten ze langs de boeven. Wanneer een boef iemand van de groep te pakken heeft, moet de groep 1 geldstuk afgeven. Per keer mag er dus maar 1 geldstuk afgepakt worden. Het geld moet naar de bankier gebracht worden. Wanneer het groepje geen geldstukken meer heeft, zal deze terug moet gaan naar de koetsier om nieuwe te halen.

Aan de andere kant staat de bankier. Hij int het geld dat de groepjes hebben gesmokkeld. De groepjes krijgen hier een stortingsbewijs van wat ze hebben gestort. Dit bewijs moet terug naar de koetsier, zodat deze weet hoeveel geld er al bij de bank is en hoeveel de boeven hebben. De boeven kunnen alleen maar geld afpakken en geen stortingsbewijzen.

De koetsier noteert per groepje hoeveel geld er gestort is. Wanneer de groepjes 5 geldstukken gestort hebben, krijgen ze een kanskaart. Hiermee gaan ze naar de sheriff. Bij de sheriff leveren ze de kanskaart in en in ruil daarvan mogen ze een nieuwe kaart trekken. Er zijn 5 verschillende kaarten.

- Jammer, volgende keer beter
- 1 extra geldstuk. Dit kaartje leveren ze in bij de koetsier en dan krijgen ze 1 extra geldstuk om te smokkelen
- Gevangenis. Hiermee kunnen ze een boef voor 5 minuten in de gevangenis bij de sheriff zetten. Ze nemen dan de boef mee naar de sheriff en geven de sheriff het kaartje
- Boef mag niets afpakken. Dit kaartje leveren ze in bij de boef als ze gepakt worden. Hij mag dan geen geldstuk van de groep afpakken

Aan het einde van het spel (laatste half uur) Komt er een extra kaart bij de sheriff. Hiermee kan een boef voorgoed achter de tralies gezet worden. De groep brengt dan de boef naar de sheriff en geeft daar de kaart af. De boef moet dan al het geld dat hij heeft afgepakt inleveren bij de sheriff en zal worden geboeid. Zo komen er steeds minder boeven in het spel, dus wordt het makkelijker om te smokkelen. Uiteindelijk zal het spel stoppen wanneer alle boeven gevangen zijn.



#### 4.10 RUSTIGE QUIZ

Korte omschrijving van de activiteit	Soort van Cluedo
Dag en datum	Donderdag 21-8
Tijdstip	10:30 - 12:30
Door wie	José, Lea en Danielle
Duur van de activiteit	

Nadat de historicus zijn verhaal heeft gedaan over de merkwaardige moord die er op deze plaats is gepleegd en hij ons heeft voorgesteld aan zijn zwijgende vriend de oude wijze indiaan, zien we dat die twee naar elkaar wat vreemde gebaren staan te maken. De historicus zegt dat de oude indiaan de kinderen niet vertrouwt en dat ze het zelf maar moeten uitzoeken, de kinderen moeten zich dan gaan bewijzen.

We spelen kindercluedo het bestaat uit twee gedeelten, aan de ene kant is het een quiz en aan de andere kant spelen we cluedo.

De quiz bestaat uit de volgende onderdelen:

- ABC-vragen (gezamenlijk)
- Open vragen (per groepje)
- Antwoord op de vorige vraag (gezamenlijk)
- Verkeerde antwoord (gezamenlijk)
- Vraag = antwoord
- Opdrachten, zoals raadsels, geheimschrift, hints, pictionary, lip lezen, kim spelen, cowboy spelen.

Het Cluedo bestaat uit het volgende:

Wapens	Plaats	Personen
Lasso	Prairie	Beruchte Billie
Pijl & boog	Saloon	Louche Lenie
Pistool	Stal	Woeste Winnetoe
Strijdbijl	Wig wam	Long Tom Silver
Dolk	Casino	Sluwe Saartje
Cowboy laarzen	Kampvuur	Jack the Ripper



#### 4.11 BONTE AVOND EN STAFSHOW

Korte omschrijving van de activiteit	Casino en sketches
Dag en datum	Donderdag 21-8
Tijdstip	18:30 - 21:00
Door wie	José en Paul
Duur van de activiteit	

Het casino zal bestaan uit 5 verschillende spellen. Elk groepje speelt de spellen in een bepaalde volgorde. De welpen en kabouters komen binnen en zullen worden ontvangen door hun gastheer / vrouw en zullen dan plaatsnemen bij een van de tafels. Dan krijgen zij een zakje muntjes. Daarna zal de baas en bazin van het casino een speech houden en de avond officieel openen. Ze zullen ook uitleggen wat de bedoeling is, de welp of kabouter die aan het eind van de avond de meeste fiches heeft, heeft gewonnen.

- Poker: dit is een soort van yahtzee maar dan met kaarten (hiervoor zal een speluitleg gemaakt worden).
- Black Jack: 21en, hiervoor zullen we de casino tafel van de pivo's vragen.
- Frans Roulette: hiervoor vragen we ook de casino tafel van de pivo's en Paul leent de roulette schijf van zijn ouders. Er kan ingezet worden met muntjes.
- Dobbelspel: hoger lager, men zegt of men hoger of lager gaat gooien dan de vorige speler, lukt dit niet moet er een munt worden betaald aan de vorige speler.
- Sicbo: hiervoor zullen we de casino tafel van de pivo's vragen.

De speelronde zullen ongeveer 20 - 30 min duren.

##### 1ste speelronde:

Sketch: Er zal een roofoverval op de baas / bazin plaatsvinden, drie overvallers komen binnen en houden een pistool tegen het hoofd van de baas, de bazin moet zoveel mogelijk fiches pakken, de kinderen moeten allemaal op de grond gaan liggen, met hun handen op het hoofd en ze moeten tot 3002107 tellen. Daarna rennen de overvallers met de buit naar buiten. De baas zal de kinderen daarna vertellen dat er weer gewoon verder gespeeld kan worden.

##### 2e speelronde:

Sketch: Na ongeveer 5 min. komen er 3 nieuwe klanten binnen. (de kinderen kunnen zien dat het de overvallers van een paar min. geleden zijn) Ze gaan aan de bar zitten en roepen : "rondje voor de hele zaak". Alle groepjes gaan na de bar en krijgen wat te drinken. Tijdens deze korte pauze zal er een zangeres kort optreden. Dan gaan alle kinderen weer terug naar hun tafel en zullen de nieuwe klanten gaan meespelen en heel fors gaan inzetten. Zij winnen of verliezen en verlaten het casino weer.

##### 3e speelronde:

Sketch: een van de croupiers is dronken aan het worden, hij gaat alle tafels langs en geeft consumptie bonnen weg, aan het eind van deze speelronde grijpt de baas de croupier bij z'n kladden en stopt hem in een bak water om te ontzuichten.



**Pauze:**

De kinderen kunnen bij de bar wat chips en drinken halen.

Ondertussen is er een optreden op het podium; can can danseressen.

**4e speelronde:**

Sketch: Er loopt een animeerdame rond die met twee croupiers loopt te sjansen. Hier krijgen de twee croupiers ruzie om. Ze houden een duel, een van de croupiers wordt neergeschoten en afgedragen. De winnaar krijgt een klap in zijn gezicht van de animeerdame.

**5e speelronde:**

Sketch: tijdens deze speelronde loopt er een kwakzalver door de zaal en probeert de kinderen van alles aan te smeren, hij ruikt en plukt een beetje aan de kinderen.

**Rechtszaak:**

Als afsluiting zal er een rechtszaak zijn.

- Dronken croupier zal te recht staan wegens openbaar dronkenschap en hij zal worden veroordeeld, er zal een borg worden vastgesteld.
- Animeerdame zal te recht staan wegens versierderij en medeplichtigheid aan moord, zij zal worden veroordeeld en er zal een borg worden vastgesteld.
- Croupier zal te recht staan wegens moord, hij zal worden vrijgesproken.
- De 3 cowboys zullen te recht staan wegens een roofoverval en zullen worden vrijgesproken.



#### 4.12 OVERVLIEGEN

Korte omschrijving van de activiteit	
Dag en datum	Donderdag 21-8
Tijdstip	21:30 - 23:00
Door wie	José en Bart
Duur van de activiteit	



#### 4.13 SLOTSPEL

Korte omschrijving van de activiteit	
Dag en datum	Vrijdag 22-8
Tijdstip	10:00 - 12:30
Door wie	Danielle, Bart en Paul
Duur van de activiteit	

Thema:

Alle/een aantal themafiguren die de kampweek zijn voorgekomen worden nog eens afgegaan voor een handtekeningactie voor de vrede. Als laatste wordt de strijdbijl begraven.

Het spel:

Vossenjacht: Elk groepje krijgt een lijstje met themafiguren die verspreid zijn in de omgeving van het gebouw. De kinderen moeten in hun groepje de figuren op volgorde af gaan en vragen om een handtekening.

Benodigheden:

- voor ieder groepje een lijstje met themafiguren (kan pas de laatste dag gemaakt worden)
- themafiguren
- Strijdbijl
- Schep