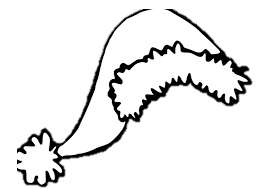


Hakuna Matata



2015

Zomerkamp

**MENU**

Zaterdag:            soep + broodje kanakworst

Zondag: wraps

Maandag:           Spaghetti

Dinsdag:              Wokken

Woensdag:        aardappelen, groenten en vlees

Donderdag:       Zelf boodschappen doen

Vrijdag: Friet

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Groep geel** | **Groep groen** | **Groep rood** | **Groep blauw** |
|  |  |  |  |

*Corveerooster*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  | **Afwas** | **Tafel dekken, afruimen en vegen** |
| **Zaterdag** | **Avond** | Blauw | Rood |
| **Zondag** | **Ochtend**  **Middag**  **Avond** | Geel  Groen  Rood | Groen  Blauw  Geel |
| **Maandag** | **Ochtend**  **Middag**  **Avond** | Blauw  Rood  Geel | Geel  Groen  Blauw |
| **Dinsdag** | **Ochtend**  **Middag**  **Avond** | Groen  Blauw  Geel | Rood  Groen  Rood |
| **Woensdag** | **Ochtend**  **Middag**  **Avond** | Rood  Groen  Blauw | Blauw  Geel  Rood |
| **Donderdag** | **Ochtend**  **Middag**  **Avond** | Geel  Groen  Rood | Groen  Blauw  Geel |
| **Vrijdag** | **Ochtend** | Blauw | Groen, Rood Geel |

Zaterdag Dierendag

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tijd | Activiteiten | Wie |
| 12:00 | Verzamelen leiding | Staf |
| 12:30 | Vrachtwagen laden/vertrek 2 man richting Veldhoven | Allemaal |
| 13:00 | Vertrek richting Veldhoven | Allemaal |
| 14:00 | Aankomst kinderen en ouders |  |
|  | Lossen vrachtwagen | Allemaal |
|  | Rondleiding blokhut |  |
| 14:30 | Vertrek ouders | Ouders |
|  | Slaap spullen klaar leggen |  |
|  | Terrein opbouwen |  |
| 15:00 | Spelletjes |  |
| 17:30 | Eten | Allemaal |
| 18:30 | Opening thema |  |
|  | Uitleg dierendag |  |
| 18:45 | Dierenquiz |  |
| 19:15 | Staart tikkertje |  |
| 19:45 | Dierenslang |  |
| 20:15 | Slapende leeuwen |  |
| 21:00 | Uitreiking dierendag diploma |  |
| 21:15 | Kampvuur |  |
| 22:15 | Was, plas, zeemeermin en naar bed. |  |

Zaterdag Dierendag

**18:30 Opening Thema.**

**Uitleg dierendag.**

Dierendag is erg populair en wordt door alle dierenliefhebbers al vele jaren gevierd. Maar weinig mensen weten precies hoe Dierendag is ontstaan. Het idee voor Dierendag stamt uit 1927 toen ene Ilse Winter uit Tsjechië voorstelde aan de Internationale Dierenbeschermingsvereniging om één dag in het jaar extra aandacht te geven aan dieren. De voorzitster Margaret Ford vond dit een goed idee en ging hiermee aan de slag. In 1929 was het plan uitgewerkt en werd 4 oktober uitgeroepen tot de Werelddierendag. In 1930 werd dan ook in verschillende landen over de hele wereld op 4 oktober voor de allereerste Dierendag gevierd. Sinds 1930 wordt er ieder jaar Dierendag gevierd.

**18:45** **Dierenquiz.**

**Zie vragen in de bijlage.**

**19:15 Staart tikkertje.**

Elke welp heeft een das welke hij/zij bij zich houdt zonder deze vast te houden (bijvoorbeeld door gedeeltelijk in de broekzak te stoppen). De das moet zonder al teveel moeite gepakt kunnen worden, dus deze niet helemaal vastknopen.

1 welp is de tikker. Deze heeft geen das. Iedereen mag nu vrij rondlopen in het speelveld. Het is nu de bedoeling dat de tikker alle andere welpen aftikt. Dit doet de tikker door de das af te pakken. Is deze van een welp afgepakt, dan gaat hij buiten het speelveld zitten. De welp die als laatste over is, wordt de nieuwe tikker.

**19:45 Dierenslang:**

Maak met de kinderen een slang van dierennamen. Begin met het woord slang. Vraag de kinderen welke klank je bij slang achteraan hoort. Bedenk samen een dier dat met deze klank, 'g', begint, bijvoorbeeld geit. Vraag de kinderen wat de laatste letter van geit is en bedenk een woord dat met de 't' begint. Schrijf de dierennamen op een lange strook papier, zodat de kinderen kunnen zien dat de eind- en beginklank telkens hetzelfde zijn. Ga door tot de kinderen geen dierennamen meer weten.

**20:15 Slapende Leeuwen.**

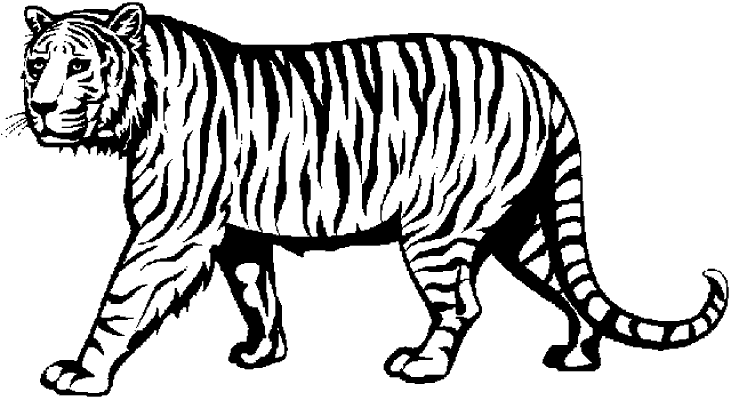
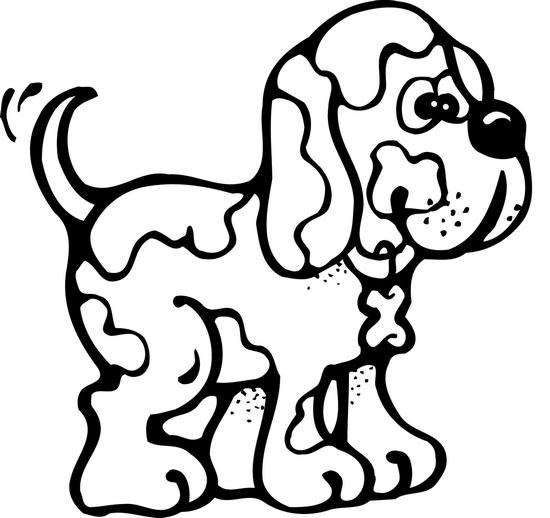
Er is een kind, de jager. Al de andere kinderen beelden een leeuw uit en lopen rond. Als de jager "pang" roept, moeten de kinderen zo snel mogelijk gaan liggen en mogen ze niet meer bewegen. Al de kinderen die de jager ziet bewegen, mag hij /zij aantikken. Zo tot al de andere kinderen eraan zijn.

**21:00 Uitreiking Dierendag diploma.**

De kinderen krijgen een diploma omdat ze de dierendag goed hebben meegedaan.

**21:15 Kampvuur.**

Eventueel met iets lekkers bijvoorbeeld zakje chips.



Zondag Valentijnsdag en Carnaval

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Tijd |  |  |  | Activiteiten |  |  |  | Wie |
| 07:00 | Opstaan | | | | | | | Allemaal |
| 08:00 | Ontbijt | | | | | | | Allemaal |
| 08:30 | Corvee en vrij spel | | | | | | |  |
| 08:55 | Thema van vandaag | | | | | | |  |
| 09:00 | Knutselen | | | | | | |  |
| 09:30 | Spel met de staart | | | | | | |  |
| 10:00 | Pauze | | | | | | | Allemaal |
| 10:15 | Spel met harten | | | | | | |  |
| 10:45 | Hartjestocht | | | | | | |  |
| 12:00 | Lunch | | | | | | | Allemaal |
| 12:30 | Corvee en vrij spel | | | | | | |  |
| 13:00 | Carnavalsspel (kolonisten van Catan in Carnaval thema) | | | | | | |  |
| 15:00 | Pauze | | | | | | | Allemaal |
| 15:15 | Maskers maken (gips) | | | | | | |  |
| 16:30 | Rust uurtje/douchen | | | | | | | Allemaal |
| 18:00 | Eten | | | | | | | Allemaal |
| 18:30 | Corvee en vrij spel | | | | | | |  |
| 18:45 | Kampdagboekje invullen | | | | | | |  |
| 19:00 | Karaoke | | | | | | |  |
| 22:00 | Was, plas, zeemeermin en naar bed | | | | | | |  |

Zondag Valentijnsdag en Carnaval

**09.00 Knutselen**.

Staart knutselen met aan het uiteinde een hartje waar we later een spel mee gaan doen.

**09.30 Spel met de staart**

De activiteit bestaat uit twee spelen. Als eerste een opwarmspel, waarbij de welpen **een staart, met aan het uiteinde een hartje,** aan de achterkant in hun broek steken. Doel is om zoveel mogelijk harten te verzamelen. Dit kan alleen of per groepje.

**10.15 Spel met harten.**

Nadat dit spel afgelopen is, moeten de welpen harten verzamelen die her en der opgehangen zijn (bij voorkeur buiten). Als een nest vier harten van dezelfde kleur gevonden heeft, leveren ze deze in bij de leiding. Ze mogen de harten pas gaan halen als ze de leiding hebben gemeld dat ze alle vier de harten van die kleur gevonden hebben (dit om te voorkomen dat verschillende nesten dezelfde kleur aan het ophalen zijn). De punten van dit spel worden opgeteld bij de punten van het beginspel, en daarna wordt de winnaar (het nest van de beste hartendieven) gekozen! De kleur van de harten geven meteen aan welke route ze moeten gaan lopen.

**10.45 hartjes tocht**

Er is per kleur, dus per groepje, een tocht uitgezet. De kleur van de hartjes geven aan welke kant ze op moeten lopen doormiddel van pijlen op de hartjes. Bij elk hart staat een opdracht die ze uit moeten voeren.

Vragen/opdrachten:

* Zing met z’n alle een liefdes liedje. ( Leiding beoordeelt )
* Dans met z’n alle een carnavals dansje. ( Leiding beoordeelt )
* Maak een foto van een groepsknuffel ( Leiding maakt foto)
* Verzin zoveel mogelijk manieren van een hartje
* Geef iemand, die je niet kent, een compliment.
* Schrijf zoveel mogelijk lieve woordjes op.
* Maak een gekke bekke foto
* Ga in een kring zitten/staan en vertel over diegene die links van je zit een goede eigenschap.

**13.00 Carnavalsspel. ( kolonisten van Catan in Carnaval thema)**

Het grote Carnaval spel.

Doel spel:

Zoveel mogelijk punten halen door zo'n groot mogelijke verzameling te krijgen van Carnaval artikelen. Hoe groter het artikel, hoe hoger de waarde.

Praalwagen, 2 punten

Sleutel van de stad: 5 punten

Prins Carnaval, 15 punten

Raad van Elf, 20 punten

De kinderen worden in gelijke groepen verdeeld, al naar gelang het aantal kinderen.

Corvee groepen.

Er zijn een aantal posten:

**POST 1: BOUWSCHUUR**

Op deze post kunnen de kinderen een praalwagen halen. Ze krijgen maar 1 praalwagen per kind per keer mee en mogen niet meer dan 1 praalwagen vervoeren. Voor dat ze een praalwagen mogen meenemen moeten ze eerst touwtje springen. Dit moeten ze zeker 1 minuut vol houden zonder dat het touw je voet raakt.

**POST 2: STADHUIS**

Op deze post kunnen de kinderen de sleutel van de stad halen. Ze krijgen deze sleutel alleen tegen inwisseling van 2 praalwagens en slechts 1 sleutel per keer. Voor dat ze een sleutel krijgen moeten ze eerst met gestrekte armen een blokje vasthouden. Dit moeten ze minimaal een minuut volhouden.

**POST 3: CARNAVALS VERENIGING**

Op deze post kunnen de kinderen Prins Carnaval ophalen. Ze krijgen Prins Carnaval alleen mee tegen inwisseling van 5 praalwagens **of** 2 praalwagens en 1 sleutel van de stad. Hier moeten ze het spel blikgooien voor doen. Ze moeten met 3 ballen. Minimaal 8 blikken omgooien. ( hoeveelheid van de blikken kan tijdens het spel aangepast worden.)

**POST 4: BESTUURSKAMER CARNAVALVERENIGING**

Op deze post kunnen de kinderen de Raad van Elf ophalen. Ze krijgen de Raad van Elf alleen mee tegen inwisseling van:

8 praalwagens;

4 praalwagens en 1 sleutel van de stad;

2 sleutels van de stad en 1 praalwagen of

1 praalwagen en 1 Prins Carnaval.

Hier moeten ze het spel darten spelen. Ze krijgen alleen een Raad van elf als ze met darten, minimaal 15 punten gooien( hoogte van de punten kan tijdens het spel aangepast worden )

**Thuis post**

Elk groepje kinderen heeft een eigen thuispost. Deze thuispost verzameld alle artikelen. De artikelen zijn op deze thuispost veilig.

**Gemaskerde bende**

Rondom het speelterrein loopt de gemaskerde bende rond. Deze bende zijn gemaskerd en kunnen, indien een kind getikt is, het artikel of de artikelen die het kind bij zich heeft afpakken. Echter, als een kind op een leuke manier vraagt om dit alsjeblieft niet te doen, kan het bendelid besluiten om het artikel niet af te pakken, of slechts enkele artikelen.

De ingenomen artikelen mogen, indien er om gevraagd of gesmeekt wordt, aan kinderen gegeven worden.

Vragen/opdrachten voor de ochtend tocht :

* Zing met z’n alle een liefdes liedje. ( Leiding beoordeelt )
* Dans met z’n alle een carnavals dansje. ( Leiding beoordeelt )
* Maak een foto van een groepsknuffel ( Leiding maakt foto)
* Verzin zoveel mogelijk manieren van een hartje
* Geef iemand, die je niet kent, een compliment.
* Schrijf zoveel mogelijk lieve woordjes op.
* Maak een gekke bekke foto
* Ga in een kring zitten/staan en vertel over diegene die links van je zit een goede eigenschap.

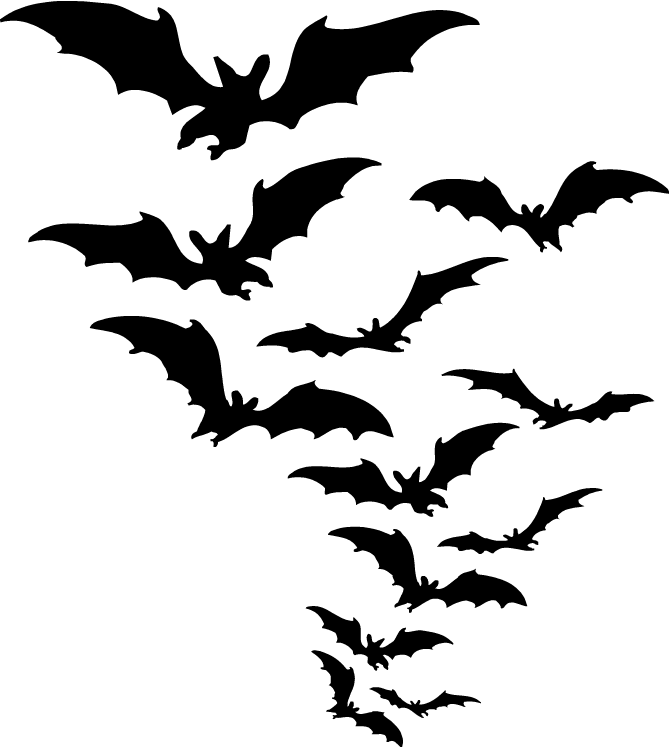
Maandag Halloween

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tijd | Activiteiten | Wie |
| 07:30 | Ontbijt DVD |  |
| 08:30 | Opstaan | Allemaal |
| 09:00 | Ontbijt | Allemaal |
| 09:30 | Corvee en vrij spel |  |
| 10:00 | Thema van vandaag |  |
|  | Naar klimrijk | Allemaal |
| 10:30 | Aankomst klimrijk | Allemaal |
| 13:00 | Lunchen (picknick) | Allemaal |
| 13:30 | Terug naar de blokhut | Allemaal |
| 14:00 | De afgehakte hand maken (toetje) |  |
| 15:00 | Pauze | Allemaal |
| 15:15 | Doordraai spel ronde |  |
|  | Ruikspel |  |
|  | Proefspel |  |
|  | Voelspel |  |
|  | Heksenliedje en dansje leren |  |
| 15:45 | Maskers versieren |  |
| 16:45 | Rustuurtje | Allemaal |
| 17:45 | Eten | Allemaal |
| 18:45 | Corvee en vrij spel |  |
| 19:15 | Douchen | Allemaal |
|  | Kampdagboek |  |
|  | Kaartje naar huis |  |
| 20:30 | Mummiepak |  |
| 21:00 | Heksenbrouwsel en spooktocht |  |
| 22:30 | Kampvuur |  |
| 23:00 | Was, plas, zeemeermin en naar bed |  |

Maandag Halloween

14:00 De afgehakte hand maken ( dit is het toetje)

**De afgehakte hand**  
Pureer fruit (bvb. een banaan). Voeg hierbij het sap van een sinaasappel en een zakje agar-agar (dit is plantaardige gelatine). Kook het geheel op. Doe in een stevige plastieke handschoen een stokje spaghetti in elke vinger. Giet het mengsel in de handschoen en laat even ophangen. Wanneer het een beetje afgekoeld is, hang je de handschoen in de ijskast. Wanneer het mengsel opgesteven is, snij je de handschoen open en je hebt een enge, afgehakte hand! Door de hitte wordt de spaghetti mals en lijken de slierten wel beenderen. Door sap van rode bieten bij het mengsel te voegen voor het koken, kan je je hand rood kleuren. Varieer de soorten fruit. Denk bvb. ook aan groene kiwi. Je krijgt dan een vieze groene hand met zwarte spikkeltjes! Lekker en eng!

**15:15 Doordraai spellen:

* Voelspel
* Ruikspel
* Proefspel
* Heksenliedje leren en dansen

*Zeven heksen bij elkaar, maken een heel vreemd soepje klaar  
ze dansen rond de ketel, maar wat een pech...  
eentje neemt een slok. Floep! Weg is zij!  
  
Refrein:  
Spinnenkop met spruitjes, knekel met kandij  
de soep is nog niet goed, ze doen er nog wat bij:  
Een verse regenworm!  
  
Zes heksen bij elkaar .... + het refrein  
Haar van een zwarte kat!  
  
Vijf heksen bij elkaar .... + het refrein  
Een groene snottebel!  
  
Vier heksen bij elkaar + het refrein  
Wrattenschraapsel!  
  
Drie heksen bij elkaar... + het refrein  
Een paar konijnenkeuteltjes  
  
Twee heksen bij elkaar ... + het refrein  
Een beetje voetschimmel  
  
Een heksje lacht heel gemeen  
Ha! Die soep is nu van mij alleen!  
Ze danst rond de ketel, maar lacht te vlug,  
want daar zijn floep... de anderen weer terug!  
Spinnenkop met spruitjes, knekel met kandij  
wat een goede soep! Hier hoeft echt niets meer bij!*

15:45 Maskers versieren

De gemaakte maskers van gisteren versieren als een Halloween maskers

20:30 mummiepak

Hiervoor heb je een paar rollen Wc-papier nodig. Je hebt minimum vier deelnemers nodig, twee groepjes van twee. Daarna kan je het aantal vermeerderen, steeds met twee. Je hebt een mummie en een mummificeerden. Bij het startsein begint de mummificeerden de andere persoon in te rollen met Wc-papier. Voorzichtig, anders scheurt het papier af en moet je gaan herstellen. Na vijf minuten weerklinkt het eindsignaal. Welke groep heeft de mooiste, meest volledige, mummie gemaakt?

21:00 Heksenbrouwsel & spooktocht

Stel een lijstje samen van enge dingen. Geef ieder groepje een zaklamp. Stuur ze op pad. Het groepje dat als eerste met al de ingrediënten thuis komt, heeft gewonnen! Enkele ideetjes: kleine witte steentjes, een aardworm, blaadjes, een spin, een spinnenweb, een handjevol aarde, knoflook, gras,... Je kan je ook laten inspireren door de ingrediënten van het heksenliedje (zie hieronder) en de mensen op pad sturen om deze ingrediënten te zoeken. Hier is wel wat fantasie nodig! De jury beslist wie de leukste dingen heeft meegebracht!



Dinsdag Pasen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tijd | Activiteiten | Wie |
| 07:30 | Ontbijt DVD |  |
| 08:30 | Opstaan | Allemaal |
|  | Uitleg thema van vandaag |  |
|  | Paaseieren zoeken |  |
| 09:00 | Paasontbijt | Allemaal |
| 09:30 | Corvee en vrij spel |  |
| 10:00 | Laatste eieren zoeken |  |
| 10:30 | Paasschat zoeken | Allemaal |
| 11:00 | Aankomst Paasschat | Allemaal |
| 11:15 | Terug naar blokhut | Allemaal |
| 12:00 | Aankomst blokhut | Allemaal |
| 12:30 | Paaslunch | Allemaal |
| 13:15 | Corvee en vrij spel |  |
| 13:30 | Paas knutselen |  |
| 15:15 | Pauze | Allemaal |
| 15:30 | Naar kinderboerderij | Allemaal |
| 16:00 | Aankomst kinderboerderij | Allemaal |
| 17:00 | Terug op de blokhut | Allemaal |
|  | Rust uurtje | Allemaal |
| 18:00 | Wokken | Allemaal |
| 19:30 | Corvee en vrij spel |  |
| 20:00 | Paasspellen |  |
| 22:00 | Kampvuur met paasverhaal | Allemaal |
| 23:00 | Was, plas, zeemeermin en naar bed |  |

Dinsdag Pasen

**8:30 Opstaan & Paaseieren zoeken**

De kinderen worden gewekt door de paashaas. De paashaas vertelt ze dat er rondom de blokhut verschillende eieren verstopt liggen die we lekker op kunnen eten tijdens het ontbijt. Maar er liggen ook eieren verstopt met hints om later de andere paasschat te zoeken.

**10:00 Laatste paaseieren zoeken**

Voor het ontbijt worden er verschillende gouden eieren verstopt met daarin hints voor de paasschat. Nadat ze weten dat er een paar “aparte” eieren tussen zitten, mogen ze de rest van deze eieren zoeken na het ontbijt samen met de paashaas om zo dicht mogelijk bij de paasschat te komen.

Verhaal achter de “aparte” paaseieren (wordt verteld door de paashaas)

*Er was eens een haasje dat zaadjes verzamelde van verschillende bomen en planten. Het haasje kwam op het idee om deze zaadjes te planten in een verborgen tuin. Niemand weet waar, maar iedereen weet dat in deze tuin met de zaadjes van de paashaas er iedere lente paaseieren groeien. Een aantal van deze paaseieren heeft het haasje vandaag naar onze blokhut gebracht omdat hij ons erg bijzonder vind als Hakuna Matata groep. Kinderen die deze eitjes vinden, hebben later een warm hart want zij vinden de echte paaseieren van het haasje. Maar de paashaas (die op die dag bij ons aanwezig is) weet dat er in de verbogen tuin een schat ligt. Een schat voor ons allemaal, en alle hints heeft het haasje in de paaseieren gestopt. Lukt het ons om al deze hints te vinden en ons naar de bijzondere tuin te leiden om de schat te vinden?*

**Schat: chocolade eieren van kinder**

**15.30 Wandeling kinderboerderij**

Vlakbij de blokhut is een kinderboederij. De kinderen gaan hier samen met de paashaas naar kuikentjes en kippetjes kijken & voeren.

**20.00 Paasspelen**

Na het eten starten we met de paasspelen. Tijdens deze spelen worden er verschillende spelletjes gespeeld zoals;

* *Eiergooien*: Ga twee aan twee tegenover elkaar staan. Neem een rauw ei en gooi dit over. Steeds als het ei heel blijft, kan er verder worden gespeeld. Zet wel steeds een stap naar achteren. Wie de langste afstand kan overbruggen zonder dat het ei kapot gaat is het winnende koppel.
* *Eierrace estafette*: Vervoer een ei op een lepel via een paar hindernissen. Het spel wordt in groepjes gespeeld waardoor het een estafette wordt. Het ei wordt aan het eind van de hindernisbaan aan de volgende van het groepje overgegeven en gaat het er om welk groepje het eerste klaar is.
* *Eierdans:* Ga in een kring zitten en geef op de muziek een ei door. Wie het ei heeft als de muziek stopt, is af.
* *Paashazenspel*: Verdeel de groep in tweeën. Het ene team krijgt een mandje dat één van de spelers op de rug doet. Deze speler gaat in een grote cirkel staan. Om de cirkel heen staat het andere team, zij zijn de verdedigers. De rest van het eerste team probeert nu zoveel mogelijk eieren in de mand van hun eigen paashaas te gooien. Hierbij worden ze gehinderd door de tegenpartij. Alleen de paashaas mag in de cirkel lopen. Alle anderen moeten buiten de cirkel blijven. Gebruik hiervoor nepeieren zo zijn ze vaker te gebruiken. Speel het spel met een bepaalde tijd of tot de eieren op zijn. Eieren die in de cirkel op de grond liggen, mogen niet worden gepakt.

**22.00 Kampvuur met paasverhaal**

Tijdens het kampvuur mogen de kinderen na het paasverhaal iets opschrijven op papier waar ze spijt van hebben. Dit papiertje mogen ze daarna in het kampvuur gooien. Paasverhaal:

*“Ik heb hem,” trots houdt stuiter een paasei omhoog. “Dat was de laatste, toch Rozemarijn?”*

*“Ja,” antwoordt Rozemarijn. “Dus nu gaan we ze lekker opeten.” Steven, Sterre, Keet, Rebbel en Stuiter laten zich dat geen twee keer zeggen. Nadat ze alles op hebben gegeten vraagt Stuiter iets wat hij zich al de hele dag afvraagt. “Waar gaat Pasen eigenlijk over?” Steven, Sterre, Keet en Rebbel willen allemaal tegelijk antwoord geven. Ze roepen vanalles door elkaar heen:*

*Paaseieren*

*De paashaas*

*Kuikens en lammetjes*

*Dat de lente is begonnen.*

*“Pasen gaat over Jezus Christus, de zoon van God,” zegt Noa, een vrouw met lange bruine krullen.*

*“Wat gebeurde er dan?”*

*Noa gaat zitten en de anderen gaan in een kring om haar heen zitten. “Heel lang geleden leefde Jezus. Hij reisde over de hele wereld om mensen over God te vertellen. Uiteindelijk kwam hij aan in Jeruzalem en de mensen waren erg blij dat hij er was, ze deden alsof hij een koning was. Jezus wilde meteen naar de kerk, maar toen hij daar kwam, zag hij dat verkopers geld vroegen om de kerk in te mogen. Jezus werd zo boos dat hij alle tafels omver gooide.*

*De hogepriesters vonden het niet kunnen. "Wie is Jezus, dat hij zomaar beslist dat de kerk gratis moet zijn?" Vroegen ze zich af. Ze wilden van Jezus af.*

*Daarom zorgden ze ervoor dat Jezus gearresteerd werd en voorgeleid aan Pilatus, hij was de Romeinse stadhouder in Jeruzalem. Heel veel mensen waren gekomen om te horen wat er met Jezus zou gebeuren. Ze begonnen allemaal te roepen dat Jezus dood moest en Pilatus was bang voor al die boze mensen. Ondanks dat hij wist dat Jezus niets had gedaan, liet hij hem toch kruisigen. Op een berg werd een groot kruis neergezet en daaraan werd Jezus vastgemaakt. En toen stierf Jezus aan dat kruis.”*

*“Dus met Pasen vieren we dat Jezus doodging,” vraagt Stuiter verbaasd.*

*“Nee,” zegt Noa vriendelijk, “daaraan denken we op Goede Vrijdag. Ik zal het verhaal verder vertellen. Dus Jezus stierf aan het kruis en hij werd begraven in een grot met een grote zware rots daarvoor. Zijn moeder Maria wilde haar zoon graag nog een keer zien, dus ging ze samen met Johannes, een vriend van Jezus, want hij moest de zware steen wegrollen. Maar toen ze bij het graf kwamen was de steen al weg, en het graf was leeg. Helemaal verbaasd gingen ze terug naar de andere vrienden van Jezus, en toen ze allemaal bespraken wat er met Jezus was gebeurd, zagen ze hem. Hij was weer levend, God had hem laten opstaan uit de dood.*

*En dat vieren we met Pasen, de wederopstanding van Jezus.”*

**23.00 Was, plas en naar bed en een paasverhaaltje voorlezen:**

*Er waren eens drie kippen: Puntje, Langelat en Vrouw Hanekam.*

*Ze waren aan het bekvechten: “Wie van ons is de mooiste?”*

*Puntje had de mooiste jurk. De mooiste benen had Langelat. Vrouw Hanekam had de mooiste hoed. Vans’morgens vroeg tot s’avonds laat altijd gekibbel en gepraat en ruzie die niet overgaat…Maar vraag de koning dan om raad! Toen zei de koning van ons land: “Het mooiste van debuitenkant, dat gaat voorbij, dat houdt geen stand. Maar als je mooi bent diep vanbinnen dan kan je hier de wedstrijd winnen.*

*Is dat begrepen, drie vriendinnen? Dus wie het mooiste ei kan leggen die wordt prinses. Toen liep de koning naar zijn park. En alle kippen van zijn koninkrijk liepen hem achterna. Eerst begon puntje te kakelen.* ***(IEDEREEN KAKELEN)***

*Voorzichtig hurkte ze met haar schone jurk in het natte gras. Toen stond ze op en deed ze een stap opzij, soms kan een ei zo prachtig lukken: geen schram of krasje*

*van het drukken. De koning riep: “Met dit model wint Puntje heus de wedstrijd wel!”*

*Nu begon Langelat te kakelen.* ***(IEDEREEN KAKELEN)*** *Maar ze vonden het allemaal erg zielig. Want een mooier ei leggen dan Puntje dat kan toch niet?*

*Maar na 10 minuten zei Langelat :”Hé, he dat zit erop.” De koning riep :”Zelfs vogel struus heeft niet zo’n reuze ei in huus”.*

*Had jij gedacht dat Langelat zoiets geweldigs in zich had?”*

*Nee, dat hadden wij niet gedacht: dat Langelat zoiets in zich had.*

*Nu hurkte mevrouw Hanekam. Maar ze vonden het allemaal erg zielig. Want een mooier leggen dat Puntje dat kan toch niet? En een groter ei dan Langelat, dat kan toch niet? Ze hoorden vrouw Hanekam haast niet kakelen.* ***(zachtjes kakelen)*** *Zo was vrouw Hanekam, die ging stilletjes haar gang. Toen kwam er toch een groot kabaal: de kippen juichten allemaal.* ***(IEDEREEN JUICHEN EN KLAPPEN)***

*Dat was nog eens een eierschaal die leek wel van een liniaal. En rood en groen en geel en wit en zwart en weet ik veel en het was allemaal nog heel! Ze kakelden met schorre keel. Niemand kon zeggen wat het beste ei was.Ook de koning kon het niet zeggen. En daarom werden ze alle drie prinsessen: Puntje en vrouw Hanekam en Langelat en laatst hoorde ik iemand zeggen dat ze nog altijd eieren leggen.*



Woensdag **KINGSDAY**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tijd | Activiteiten | Wie |
| 07:30 | Ontbijt DVD |  |
| 08:30 | Opstaan | Allemaal |
| 09:00 | Ontbijt | Allemaal |
| 09:30 | Corvee en vrij spel |  |
| 10:00 | Thema uitleg van vandaag |  |
| 10:15 | Fietsen versieren |  |
| 11:00 | Fietstocht | Allemaal |
| 12:30 | Lunch (pannenkoeken) | Allemaal |
| 13:30 | Corvee en vrij spel |  |
| 14:00 | Oud Hollandse spelletjes |  |
|  | Ezeltje prik |  |
|  | Zaklopen |  |
|  | Spijkerpoepen |  |
|  | Sjoelen |  |
|  | Snoephappen |  |
|  | Koekhappen |  |
|  | Blikgooien |  |
|  | Stelt lopen |  |
|  | Slingerbak |  |
|  | Hoeveel is het? |  |
|  | Spiraalspel |  |
|  | Skilopen |  |
| 15:30 | Pauze | Allemaal |
| 15:45 | Vervolg Hollandse spelletjes |  |
| 17:00 | Eten | Allemaal |
| 18:00 | Corvee en vrij spel |  |
| 18:30 | Douchen | Allemaal |
|  | Kampdagboek |  |
| 19:30 | Kookstaf bingo | Annemie |
| 20:30 | Pauze | Allemaal |
| 21:00 | Ik hou van Holland |  |
| 22:30 | Was, plas, zeemeermin en naar bed |  |

Woensdag **KINGSDAY**

14:00 Oud Hollandse spelletjes

**1. Ezeltje Prik**

Teken een grote ezel (zonder staart) op een stuk karton, doek of zacht bord. De eerste speler krijgt een blinddoek om en een 'prikvoorwerp' met daaraan draadjes of iets anders (het moet de staart van de ezel voorstellen). De eerste speler probeert nu om geblinddoekt de staart van de ezel op de juiste plek te prikken. Teken een cirkel of markeerteken waar de staart in de ezel geprikt is. Na de eerste speler volgen de andere spelers. De speler die het dichtst bij de plek van de staart heeft geprikt is de winnaar.

**2. Zaklopen**

Verdeel de groep met kinderen in twee groepen. Zet een parcours uit, bijvoorbeeld met pionnen waar de kinderen omheen moeten springen. Stel de groepen in rijen op geef het eerste kind van iedere rij een grote jutenzak. Hier moeten zij in gaan staan en al springend het parcours afleggen. Omvallen betekent puntenverlies of opnieuw beginnen. Het parcours wordt afgewerkt in estafettevorm, de groep kinderen die het snelst het parcours hebben afgelegd hebben gewonnen.

**3. Spijkerpoepen**

Bind bij ieder kind of bij kinderen om de beurt een touw (niet te lang) om de middel met daaraan een spijker. Zet nu een lege fles (colafles of iets lastiger: een bierflesje) op de grond. De kinderen moeten proberen om de spijker in de fles 'te poepen'. Het kind dat het snelste is heeft gewonnen. Ook kun je een tijdlimiet opgeven; bijvoorbeeld door te zeggen: 'Wie de spijker het vaakst in de fles krijgt in 3 minuten heeft gewonnen).

**4. Sjoelen**

Haal de oude sjoelbak maar uit de kast of leen 'em bij opa en oma. Zorg ervoor dat de puntentelling van de vakken goed zichtbaar zijn en laat de kinderen om de beurt met de brikken sjoelen. Het kind met de meeste punten heeft gewonnen. Je kunt het sjoelen herhalen en de punten bij elkaar op tellen. Het is ook leuk om in het midden van de sjoelbak een springveer te plaatsen met daarop een negerzoen. Degene die de springveer raakt laat de negerzoen vliegen en mag deze opeten.

**5. Snoephappen**

Neem een grote bak met water en leg onderin de bak snoepjes. Het moeten snoepjes zijn die tegen water kunnen. Blinddoek de kinderen en laat ze om de beurt (of wedstrijdje tegen elkaar) snoepjes uit de bak met water 'vissen'. Ze moeten dus onderwater met hun hoofd en proberen de snoepjes met hun mond te pakken te krijgen. Een leuke variatie op dit spel is in plaats van water vla of iets anders te nemen.

**6. Koekhappen**

Het idee van dit spel lijkt op snoephappen, maar nu proberen de kinderen geblinddoekt koek aan een touwtje te happen. Hang de koek op goede hoogte ten opzichte van de kinderen.

**7. Blikgooien**

Stel een stapel blikken op, op een tafel bijvoorbeeld. Bouw ze als een toren 4-3-2-1 op. Laat de kinderen om de beurt met een balletje of pittenzakjes gooien vanaf een bepaalde afstand. Je kunt de kinderen ook meerdere keren laten gooien. Het kind dat de meeste blikken om kan gooien is de winnaar.

**8. steltlopen**

Voor dit spel heb je klossen of stelten nodig en ruimte buiten. Laat de kinderen een wedstrijd tegen elkaar doen door bijvoorbeeld een parcours af te leggen of wie het verst kan lopen. De groep kinderen die het verst komt of het snelst is wint dit spel.

**9. Slingerbak**

Dit spel kun je eventueel huren maar is ook prima na te maken. Hang een bal of iets zwaars aan een touwtje en hang deze een stuk van de grond af. Stel nu een aantal pionnen op (stuk of 8) en laat de kinderen om de beurt een zwaai aan de slinger met de bal geven. Nu is het afwachten hoeveel pionnen omgaan. Het kind met de meeste pionnen om is de winnaar.

**10. Hoeveel is het?**

Stop in een doorzichtige bak allemaal kleingeld en laat kinderen raden hoeveel geld er in de pot zit. Het kind dat het dichtst bij het ware bedrag zit heeft gewonnen.

**11. spiraalspel**

Leg zo snel mogelijk de spiraal af terwijl je de bel niet af laat gaan.

**12.skilat lopen**

Donderdag Kerst en **Oud & Nieuw**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tijd | Activiteiten | Wie |
| 07:30 | Ontbijt DVD |  |
| 08:30 | Opstaan | Allemaal |
| 09:00 | Ontbijt | Allemaal |
| 09:30 | Corvee en vrij spel |  |
| 10:00 | Thema uitleg van vandaag |  |
| 10:15 | Kerststukjes maken |  |
| 11:30 | Kerstliedjes quiz |  |
| 12:30 | Kerstlunch | Allemaal |
| 13:15 | Corvee en vrij spel |  |
| 13:45 | Uitleg Kerst spelletjes |  |
| 14:00 | Kerst spelletjes (kerstballen met hints voor cadeautjes verzamelen) |  |
|  | Gerecht bedenken voor kerstdiner |  |
|  | Kerstbal overgooien zonder te laten vallen (bij warm weer waterballon) |  |
|  | Versier jezelf als een kerstboom en maak er een leuke foto van. |  |
|  | Versier een kerstmuts voor jezelf |  |
|  | Onthouden wat er onder het kleed ligt. |  |
|  | Kerstkleurplaat maken |  |
| 14:45 | Pauze | Allemaal |
| 15:00 | Vervolg Kerst spelletjes |  |
| 15:45 | Vertrek naar supermarkt | Allemaal |
| 16:00 | Boodschappen doen voor kerstdiner | Allemaal |
| 16:45 | Groepjes om en om koken |  |
| 18:00 | Kerstdiner | Allemaal |
| 19:15 | Corvee en kampdagboek |  |
| 20:00 | Kerst cadeautjes zoeken | Allemaal |
| 20:45 | Omkleden voor Kerstgala | Allemaal |
| 21:00 | Kerstgala | Allemaal |
| 22:15 | Jaarwisseling | Allemaal |
| 22:30 | Was, plas, zeemeermin en naar bed |  |

Donderdag Kerst en **Oud & Nieuw**

**10:15 Kerststukjes maken**Kinderen gaan in plastic bakjes kerststukjes maken. Hiervoor zijn oase en versierseltjes beschikbaar

**11:30 Kerstliedjesquiz**

Kinderen krijgen kerstliedjes te horen die ze moeten meezingen, lukt ze dit dan verdienen ze een kerstbal

**16:00 Boodschappen voor kerstdiner**

Kinderen gaan boodschappen doen om zelf hun eigen kerstdiner klaar te maken.

**20:00 Kerst cadeautjes zoeken**

Kinderen gaan met aanwijzingen die ze ‘s middags hebben verdient met de spelletjes de cadeautjes zoeken. Ze vinden de Kerstman, die allemaal cadeautjes voor ze heeft die ze kunnen gebruiken op het kerst gala.

**21:00 Kerstgala**

Kinderen worden netjes gekleed verwacht voor tijdens het kerstgala. Dit is de luxe versie van de pyjamaparty.

**22:15 Jaarafsluiting**

We gaan knallend het jaar uit!

****

Vrijdag **Beachparty**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tijd | Activiteiten | Wie |
| 08:00 | Opstaan | Allemaal |
| 08:15 | Opruimen slaapspullen/zwemspullen pakken | Allemaal |
| 09:00 | Ontbijt + LUPA maken | Allemaal |
| 09:30 | Corvee en verder opruimen | Allemaal |
| 10:15 | Vertrek richting zwembad | Allemaal |
| 11:00 | Aankomst zwembad | Allemaal |
| 17:30 | Vertrek richting blokhut | Allemaal |
| 18:15 | Aankomst blokhut/vrachtwagen laden | Allemaal |
| 19:15 | Vertrek richting Kaatsheuvel | Allemaal |
| 20:15 | Afsluiting Kaatsheuvel | Allemaal |
| 21:00 | Vertrek richting Veldhoven | Allemaal |
| 22:00 | Overgebleven materiaal opruimen | Allemaal |
| 23:00 | Voor de verandering…. FEEST!!!! | Allemaal |

