# Spellen

1. Korte toelichting bij de spellen / activiteiten uit het kampboekje.

## Sorteerhoed

Activiteit voor de eerste avond:aAls zeeverkennersgroep hebben we de kinderen eerst naar een andere plek dan ons kampeiland laten zeilen. De terugtocht naar het kamp in Harry Potter stijl: over het donkere meer met door kaarslicht (waxine lichtjes in pindakaaspotten / olielampen). Deel van de staf heeft intussen kampvuur aangemaakt, fakkels neergezet om het terrein in Zweinstein sfeer te krijgen. Bij het kampvuur staat een grote stoel met daarover een kleed. Op de stoel ligt de sorteerhoed. Onder de stoel ligt een (pittige) bluetooth speaker. 1 voor 1 worden de leden naar voren geroepen en krijgen de sorteerhoed opgezet. Via mobiele telefoon worden de vooraf opgenomen praatjes van de sorteerhoed afgespeeld.

## Pizza di Magica

Zelf pizza maken en bakken op de BBQ

## Vlaggen maken

Iedere afdeling maakt zijn eigen afdelingsvlag en/of banier. Worden opgehangen aan een lange lijn aan de rand van het kampterrein.

## Expectum patronum

Op jacht naar je patronus. Aantal stafleden met reflecterende stroken op de kleding geplakt die je kunt vangen met je toverstaf (aka zaklamp). Voor ieder gevangen staflid krijg je een merkteken (stempel). Winnar is degene die als eerste alle patronussen heeft verzameld.

## Nimbus 2000

Maak je eigen Nimbus2000. Verzamel geschikte takken en ander materiaal en maak je eigen bezem. (het kan handig zijn hiervoor bezemstelen in te slaan bij bijv. de Action).

## Zwerkbal

Veld met aan beide uiteinden 3 hoepels / ringen op een (tent)stok. Twee kleinere en 1 grote. Twee team strijden tegen elkaar en kunnen scoren door de bal door één van de ringen te gooien. Hoe kleiner de ring, hoe meer punten. De andere teams staan langs de zijlijn van het veld en proberen met andere ballen (de beukers) de spelers in het veld af te gooien (a la trefbal). Wordt een veldspeler geraakt dan moet hij/zijn 15 tellen gehurkt blijven zitten. Als een veldspeler de bal heeft mag hij/zij er NIET mee lopen. NB: let goed op, dit spel gaat erg snel en vraagt dus om meerdere scheidsrechters.

## Naar Zweinsveld

Noot: we gaan met de Dolfijnen (Welpen) naar Zweinsveld omdat die dag de nieuwe Zeeverkenners worden gedoopt. Dat is natuurlijk een geheim ritueel….. In ons geval was Zweinsveld een jachthaven in de buurt waar ook even gedoucht kon worden. Niet dat ze heel lang schoon bleven :-)

## Free Dobby

Men neme een grote verzameling sokken en verstopt die en stuurt de Dolfijnen / Welpen op pad om die te vinden. In ons geval was dat op één van de eilanden in de Vinkeveense plassen dus die Dolfijnen raken we niet kwijt. De sokken moeten dan verzameld worden op een centraal punt en uiteindelijk in de kast in de kooktent worden achter gelaten (want daar woont Dobby de huiself).

Enige tijd later duikt er ergens op het kampterrein een bedankbrief van Dobby op met een tip voor “het geheim van Perkamentus deel 1”.

## Dreuzel avond

Bezoekavond: op de dinsdagavond stellen we ons kampterrein open voor ouders en andere vrienden van onze groep. Uiteraard komt dan de wikenweegschaar (zie kampboekje) bij elkaar in aanwezigheid van de ouders wat de kans biedt om met name een aantal van de oudere leden even ‘in het zonnetje’ te zetten. Gebruik van een rookmachine aanbevolen ;-)

## Het geheim van Perkamentus deel 1

Het grote spel dat bestaat uit meerdere kleine spellen. Een soort meerkamp waarbij we allerlei kleinere spellen hebben aangepast naar Harry Potter thema. De spellen waren in ons geval op verschillende eilanden zodat er tussendoor ook lekker gezeild kon worden. De locatie van het eerste spel is verstopt in de brief van Dobby. Het begon dus met een puzzel. Kijk voor inspiratie ook eens naar het toverschooltournooi.

Een paar ideetjes (ik heb ze niet allemaal meer paraat):

* Britse buldog variant met als doel draken eieren te bereiken
* Doolhof uitzetten met linten. Wie vind geblinddoekt met aanwijzingen van de rest van zijn bak de uitgang en hoe snel

## Zeilwedstrijd op het Grote meer

Zeilwedstrijd met onze vaste buren en met de andere groepen die rond de plas staan en mee willen doen.

## Het geheim van Perkamentus deel 2

Het eindspel waarbij alles samen komt. Perkamentus verschijnselt op het kampterrein met een noodkreet. Voldemort staat op het punt het voorwerp te vinden! Perkamentus kan niet meer dan een cryptische omschrijving van de locatie geven: de dooddoeners luisteren mee. In ons geval verwees de omschrijving naar de voet van de toren op starterseiland. Daar vonden we duikbrillen en afdrukken van Wierlingen. Er moest dus gedoken worden. Uiteindelijk vonden ze op de bodem het zwaard van Goderic Griffoendor.

THE END

# Patronus

De Patronus beschermt tegen Dementors en een Stik-De-Moord en verschijnt als iemand aan iets gelukkigs denkt en de spreuk "Expecto Patronum" uitspreekt. De Patronus is zilverwit en neemt de vorm aan van een dier. Bijna elke tovenaar heeft een eigen, herkenbare Patronus. Wat is jouw patronus?

Dementor

# Woordenlijst

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| De grote zaal | - | De grote tent of daar waar de tafels staan |
| Het grote meer | - | De noordplas |
| Het donkere meer | - | De zuidplas |
| Vonkeveen | - | Vinkeveen |
| Zacharinus Zoetwarenhuis | - | De kampwinkel |
| Het krijsende krot | - | De loodsentent |
| Op bezoek bij Jammerende Jennie | - | Naar het toilet gaan |
| De huishaard | - | Het kampvuur |
| Perron 9 ¾ | - | Jachthaven BON |
| Wierlingen | - | Loodsen die Dolfijnen plompen |
| Drakenkuikens | - | Dolfijnen |
| Zweinstein Express | - | Lumey |
| Ligusterlaan | - | Thuis bij je ouders |
| Naar de trapkast gaan | - | Naar bed gaan |
| Lumos | - | Start de aggregaat |