



2017

ZOMERKAMP  
DRAAIBOEK  
VAN:

FATA MOR GANA

# Inhoud

Deelnemerslijst.....	3
Bijzondere Welpen .....	3
Regels.....	4
Begroting:.....	5
Menulijst .....	6
Calamiteitenplan.....	7
Taakverdelingen .....	8
Takenrooster .....	9
Interne themalijn met verhalen van leiding.....	10
Zaterdagmiddag Taba & Ko .....	13
Zaterdagavond Ko & Oe .....	14
Zondagochtend Oe & Bagheera .....	16
Zondagochtend Taba & Bagheera .....	19
Zondagavond Oe & Taba & Chil.....	20
Maandagochtend en -middag Mor & Ko & Chil .....	22
Maandagavond Mor & Oe.....	24
Dinsdagochtend.....	25
Dinsdagmiddag.....	27
Dinsdagavond Oe & Ko .....	28
Woensdagochtend en -middag Jacala & Taba .....	30
Woensdagavond Oe & Jacala .....	32
Donderdagochtend Bagheera & Chil .....	33
Donderdagmiddag Taba & Bagheera.....	36
Donderdagavond Jacala & Chil & Bagheera.....	37
Vrijdagochtend en -middag Ko & Mor .....	38
Vrijdagavond Taba & Mor .....	39

# Deelnemerslijst



# Regels

## Regels voor de leiding

- Zolang wij verantwoordelijk zijn voor jeugdleden uit onze eigen speltak drinkt de leiding geen alcohol.
- Het draaiboek bevat programma technische en ook kindergevoelige informatie. Laat deze dan ook niet rondslingeren waardoor deze door jeugdleden kan worden ingezien.
- Er wordt niet gerookt in aanwezigheid en/of in het zicht van jeugdleden. Ruim je sigaretten verpakking op en laat ook geen uitgebrande sigaretten slingeren.
- Niemand is alleen met een kind bezig in verband met de bescherming van de kinderen maar ook de leiding. Als je iets één op één met een jeugdlid moet doen zorg er dan voor dat er zicht op is van een andere leiding.

## Regels voor de kinderen

- Je luistert altijd naar de leiding
- Geen vuur maken zonder toestemming
- Je zakmes mag je alleen gebruiken als er een leiding bij is. Hou hem ook in je broekzak
- Laat dieren en planten met rust, je bent ten slotte op scouting
- Niemand verlaat het terrein zonder dit te overleggen
- Geen mobiele telefoon meenemen of ander elektronische apparaten, tenzij een uitzondering is gemaakt door de leiding
- Spullen voor vrij spelen terug leggen in de kist na gebruik
- Wapens mogen alleen worden gebruikt als hiervoor toestemming is van de leiding
- De kampvuurkuil is verboden speelterrein

## Snoep & Eten

Snoep wat wordt meegenomen door de kinderen moet ingeleverd worden. Wij zullen dit uitdelen tijdens pauze momenten. Een uitzondering is hierop is het kopen van snoep van het eigen zakgeld tijdens het kamp.

Met de maaltijden moet er gegeten worden met mes, vork en lepel. Bij een broodmaaltijd mag er wit brood gegeten worden als dat er is, dit mag alleen afwisselend met bruinbrood. Eerst moet er een bruine boterham worden gegeten voordat je een witte boterham mag.

Voor het avond eten is er 1 voedselbon welke de welpen mogen inleveren, ze hoeven het gerecht dan niet mee te eten en kunnen een broodje smeren.

## Corveetaken

Na elke maaltijd is er corvee. De welpen voeren hun taak van die dag uit onder leiding van één van ons. We verdelen wie er bij het corvee helpen ter plekke naar handigheid.

- De afwas betekent dat het nest de afwas na elke maaltijd doet.
- Het terrein is een rondje lopen op zoek naar zwerfvuil, daarnaast als het nodig is voor het programma helpen met het opruimen of klaarzetten van het spelmateriaal.
- De WC betekent dat de welpen alle wc's even schoonmaken (doekje overal overheen en 1 keer per dag dweilen).
- Tafels betekent dat dit nest voor de maaltijd dekt en na de maaltijd de spullen naar de keuken brengt en de tafels schoonmaakt.

Kinderen zijn klaar met hun taak als de leiding die op dat moment meehelpt het zegt, dan mogen ze vrij spelen, niet eerder.

Begroting:

# Menulijst

## **Zaterdag**

Middag: lunchpakket mee van thuis

Avond: Penne bolognese met vla

## **Zondag:**

Ochtend: Brood, eieren en spek

Middag: Brood

Avond: Aardappelpuree, doperwtten/wortelen en vissticks

## **Maandag:**

Ochtend: Brood en krentenbollen

Middag: Lunchpakket met fruit, snack en pakjes drinken

Avond: Broodje shoarma en sla + Krieltjes

Avondsnack: Cola, sinas en frikandel

## **Dinsdag:**

Ochtend: Brood met ontbijtkoek

Middag: Brood en groentesoep

Avond: Bonenschotel

## **Woensdag:**

Ochtend: Brood en gekookt ei

Middag: Brood en fruitsalade

Avond: Primitief koken

Avondsnack: Cola, sinas en chips

## **Donderdag:**

Ochtend: Mini ontbijt (thema mini)

Middag: Broodje knakworst

Avond: Chicken Tonight Zoetzuur

## **Vrijdag:**

Ochtend: Wentelteefjes

Middag: Lunchpakket (oud brood op maken)

Avond: Broodje Hamburger + Groente friet

# Calamiteitenplan

# Taakverdelingen

Jij bent verantwoordelijk dat de taak waar jouw naam bij staat uitgevoerd wordt. Delegeren of wisselen mag mits het de avond van tevoren besproken wordt zodat iedereen op de hoogte is. Uitwerking van taken:

## **Ontbijt**

Theezetten, ontbijt op tafels klaar laten zetten door tafel-nest. Alle kinderen naar de eetzaal halen, bidden, thee schenken,

Na de maaltijd: nieuwe corvee indeling voor de dag bekend maken. Let erop dat er soms lunchpakketten moeten worden gemaakt.

## **Lunch**

Theezetten, zorgen dat de corvee groep de tafel dekt, kinderen aan tafel halen, bidden, thee schenken, corvee indelen na de maaltijd.

## **Diner**

Kook-staf eventueel back-uppen of assisteren. Corvee groep de tafel laten dekken, kinderen aan tafel halen, bidden, corvee

## **Opstaan**

Op tijd opstaan, naar het welpen lokaal gaan en zorgen dat de kinderen stil blijven tot ze mogen opstaan. Als het tijd is om te staan, zorg ervoor dat iedereen de juiste kleding aantrekt voor die dag en stuur de corvee groep naar de keuken om de tafels te dekken. Welpen die niets te doen hebben of naar buiten sturen of slaapzaal op laten ruimen (slaapzakken uithangen, donald ducks opruimen etc.)

## **Foto**

Zorg ervoor dat deze dag foto's worden gemaakt van alle activiteiten. Als je even niet kan, zorg dan dat iemand het over neemt. Het aanwezig zijn van foto's zijn jouw verantwoordelijkheid. Daarbij op de dag van jou fotodienst is het noodzaak om de foto's op de laptop te zetten en per programma er 2-3 uit te zoeken. Bonus taak 's avonds bespreken: Foto op Facebook plaatsen als je op je mobiel een foto hebt gemaakt.

## **Rust**

Met de rust moeten alle kinderen een uurtje rustig zijn. Iedereen gaat op z'n bed liggen en kan slapen, een strip lezen of met elkaar fluisteren. Als leiding hou je hier toezicht op, bij doorgesproken ben je even uit de ruimte.

## **Bed**

Zorgen dat alle welpen in bed komen, tanden hebben gepoetst, zich hebben gewassen en naar de wc zijn geweest. Daarna 2 minuten met de zak lampen laten spelen en de verhaalvertellers ophalen.

## **Wacht**

Na het verhaal bij de welpen in de zaal gaan zitten en zorgen dat ze niet met elkaar gaan praten. Als iedereen slaapt, zorg dat de babyfoon aanwezig is en aan staat.

## **Lichten**

De welpen op de lijst uit bed halen om te laten plassen.



## Takenrooster

	Zaterdag	Zondag	Maandag	Dinsdag
Foto's				
Opstaan				
Ontbijt				
Lunch				
Rust				
Diner				
Bed				
Wacht				
Lichten				

	Woensdag	Donderdag	Vrijdag
Foto's			
Opstaan			
Ontbijt			
Lunch			
Rust			
Diner			
Bed			
Wacht			
Lichten			

# Interne themalijn met verhalen van leiding

Thema: Het reizende circus

Aankleding: warme herfstkleuren, lampionnen, vlaggetjes, borden.

## Wie zijn we?

Dit zomerkamp zijn we een rondreizend circus, geleid door de directeur. Hij heeft als kind het circus opgezet, en overal waar hij komt nodigt hij artiesten uit om met hem mee te reizen. Op deze wijze heeft het succesvolle circus een grote schare artiesten aangetrokken en bestaat het al zo'n 20 jaar. De leden van de troupe zijn op verschillende momenten erbij gekomen. Sommige leden zijn er al vanaf het begin, en andere hebben pas een paar jaar ervaring. De artiesten leven van de inkomsten van hun shows en wat de dorpsbewoners hen schenken.

Het themaverhaal begint wanneer het reizende circus aankomt in Ede bij ons clubhuis. (Thema-uitnodiging: de directeur nodigt mensen uit zich aan te sluiten bij het circus die mee willen reizen en talent hebben) De welpen laten tijdens het introkamp zien wat ze kunnen en treden uiteindelijk toe tot het circus. Als ze helemaal lid geworden zijn (aan het einde van het kamp), gaat het circus op pad naar het volgende dorp (hashtag zomerkamp).

Het zomerkamp begint als het circus zich klaarmaakt om verder te reizen. We pakken op het clubhuis de hele zwik in en gaan op pad. Als we in het nieuwe dorp aangekomen zijn, rijden we eerst langs de burgemeester om te vragen waar we ons circus mogen opzetten. De burgemeester wijst ons naar het clubhuis. Op de toegewezen plek aangekomen kijken we even rond en proberen we het terrein zo aantrekkelijk mogelijk in te richten. De dorpsbewoners en andere bezoekers moeten direct kunnen zien dat er hier een geweldig circus komt! We zetten onze circustenten en kraampjes op, en versieren het hele terrein. Ook maken we plekken waar onze acrobaten en kunstenaars kunnen oefenen. We willen hier namelijk ook een grote voorstelling geven voordat we doortrekken door de rest van het land. Tijdens het zomerkamp gaan we voor deze grote show voorbereidingen treffen en oefenen zodat we de beste circusvoorstelling van het land kunnen neerzetten.

Sabotage! Tijdens dit kamp gaan er een aantal dingen mis<sup>1</sup> van de leden van de troupe (Chil) wil dat dit circus uit elkaar valt en zijn eigen circus beginnen! Daarom saboteert hij dagelijks het een en ander. De circusartiesten weten echter elke dag zijn pogingen te verijdelen en er een stukje beter uit te komen. Chil laat op elke sabotageplek per ongeluk een stuk van zijn persoonlijke pamflet achter. Uiteindelijk puzzelen we op donderdag de stukjes in elkaar en ontmaskeren hem.

## Zaterdag

Ochtend: Aankomst en langs de burgemeester.

Middag: Aankleding van het clubhuis en plan voor de week doornemen: Hoe organiseren we een succesvolle circusshow?

Avond: Verder met opbouwen en aankleden. Verkennen?

## Zondag

Ochtend: Kerkdienst.

Middag: We werken verder aan de uitstraling van ons kamp en maken pamfletten en posters die we gaan verspreiden in de omgeving tijdens de hike.

Avond: bordspel?

### **Maandag**

Ochtend: Hike

Middag: Hike. We gaan de omgeving laten weten dat er een circus in town is! We verspreiden onze pamfletten en voeren kunstjes op om mensen te paaien.

Avond: We genieten van onze welverdiende rust.

### **Dinsdag**

Ochtend: We gaan spullen en plannen verzamelen voor onze shows en ze verder uit werken. Tijdens deze bezigheden gaat het een en ander mis. Er verdwijnen spullen en afspraken gaan verkeerd. We komen er achter dat iemand of iemanden de boel in de war sturen.

Middag:

Avond: Een cluedo achtig spel om erachter te komen wie vandaag voor problemen zorgde en waarom. Probleem opgelost! Of niet..

### **Woensdag**

Ochtend: We beginnen de dag met oefenen voor onze grote show totdat er een vreemdeling opduikt die super hulp nodig heeft (door Chil?!). We gaan deze persoon natuurlijk helpen.

Middag: We helpen de vreemdeling verder. Als beloning biedt hij ons eten aan. Ons eten was een beetje op, dus we zijn heel blij met het eten dat hij ons aanbied! We houden een groot feestmaal (primitief koken)

Avond:

### **Donderdag**

Ochtend:

Middag: We treffen voorbereidingen voor de generale repetitie. Deze worden weer in de war gebracht (door Chil). We vinden het laatste stukje pamflet en hebben zo de laatste aanwijzing naar Chil gevonden. We butsen hem en zijn weer vrienden (misschien omaatjes als toeschouwers).

Avond: Generale repetitie voor de grote show morgen!

### **Vrijdag**

Ochtend: Zwemmen / uitje.

Middag: De grote voorstelling! En naar huis.

**Elke dag:** Half uurtje voor de rust de stukjes oefenen voor de grote show. Dan weten we zeker dat de show helemaal goed gaat! Elk groepje welpen oefent het hele kamp met dezelfde leiding die verantwoordelijk is voor dat stukje.

Draaiboek 2017

---

*Circus - Weekplanning*

---



# Zaterdagmiddag

## Opzet:

We komen aan en bekijken de mogelijkheden van ons toegewezen circusterrein. We Bergen onze spullen op en beginnen met het opbouwen van ons kampement...

Daarna gaan we in posten aan de slag met deze zaken.

Post 1: Slaapzaal. De welpen maken hun bed op en kijken met de leiding goed wat er in de tas zit. Ze krijgen de tijd om even te landen.

Post 2: Terrein. De welpen brengen het terrein in kaart en bedenken waar we mooi dingen kunnen opbouwen. Dit doen ze op een grote plaat hout.

Post 3: Gebouw. De welpen lopen door het gebouw en krijgen de kampregels te horen. Ze richten deels de "gemeenschapsruimte" in.

Post 4: Materiaal. De welpen helpen de leiding met uitruimen. Ze richten mogelijk een knutselplek in en helpen waar nodig.

## Tijdspad

12:30 lunch met iedereen's lunchpakket. (leiding begint deels met inruimen kampterrein.

13:00 Kort leuk renspeel.

13:15 Themastart/Posten

13:20 start post 1.

13:45 start post 2

14:10 Limo

14:25 start post 3

14:50 start post 4

15:15 gezamenlijk themamoment.

lets leuks wat ik vergeten ben.

## Materiaal:

Post 1: Duckjes, vuilniszakken

Post 2: grote plaat hout.

Post 3: Grote bord voor bijhouden week. Leuke doeken. Krijtborden

Post 4: -

# Zaterdagavond

## **Themasetting:**

Na het eten en opruimen vinden we toevallig een brief. Dit is een cryptische brief geschreven aan een ander circus. Dat wij " Fata Morgana " zijn aangekomen. Hierbij zit ook een stukje pamflet van het andere circus.

Dit is genoeg aanleiding om een onderzoek in te stellen. Wie heeft dit geschreven en waar sturen ze het naar toe ? Is het wel iets belangrijks of moeten we er eigenlijk niks mee ?

De directeur besluit dat het onderzoekswaardig is en start een cluedo. Alle welpen moeten bij de andere leiding na gaan wie ze zijn, wat ze doen, hoe lang zitten ze al bij het circus. Waar waren ze rond etenstijd Wat is je alibi en zo.

## **1 PUZZEL STUK BIJ DIT THEMA STUKJE GEVONDEN**

## **Opzet programma:**

Dit gaan we in meerdere fase's uitrollen. De eerste 20 minuten krijgen ze niveau 1 informatie. Na 20 minuten krijgen ze niveau 2 informatie. En na 40 minuten krijgen ze niveau 3 informatie.

## **Tijdsplanning:**

- 18:30** Start avond programma, onderschepping / gevonden brief.  
Thema geneuzel
- 18:45** Start van de cluedo
- 19:30** Pauze
- 19:45** Ronde 2
- 20:10** Ontknoping, niemand is hem iemand is hem.
- 20:15** Iemand is hem niemand is hem spelletje. Bal in een groep
- 20:45** Naar bed instructies. Hoe werkt slapen op een kamp ?

## **To do:**

- Iedereen z'n uitwerking gebruiken om alibi te schrijven.
  - En 3 stappen niveau's aan informatie.
  - Papiertje maken voor de welpen
  - Bedenken waar we een cryptische brief vinden en hoe: **DIT MAAKT DE AANLEIDING STERKER**
  - cryptische bericht achterop puzzelstuk. Het circus " Fata Morgana" is aangekomen. Ze weten no/////....
- Welpen krijgen en papiertje mee met een stukje tekst ruimte voor alle leiding.



**Materiaal:**

-

**Uitwerking Cluedo**

In opdracht van Koos gaan alle welpen op onderzoek uit bij alle andere circus artiesten. Koos is recent bij het circus gekomen en kent de rest eigenlijk niet zo goed, hij merkt wel dat er iets gaan is misschien maar omdat hij als laatste er bij is gekomen ( 6 maanden geleden ) weet hij eigenlijk nog weinig van de rest. Tijd om eens onderzoek te doen naar alle leden van het circus en te kijken wie waar was rond de tijd dat ????? is gebeurd en dat papiertje is gevonden.

Is er iemand die een bericht stuurt naar iemand ? En waar dan naar toe ? Het wordt tijd om de rest eens beter te leren kennen en ondertussen een beetje te onderzoeken wat dit papiertje kan betekenen.

# Zondagochtend

## **Themasetting:**

Zondag ochtend is er geen zomerkamp gerelateerd thema. We gaan de aandacht houden waarbij we vrolijke liedjes gaan zingen, een verhaal uit de bijbel vertellen en een leuk gerelateerd knutsel projectje maken. Tussendoor doen we nog een leiding show in lijn met het verhaal.

## **Tijdsplanning**

7:30 Opstaan  
8:00 Ontbijt, corvee  
9:00 Aandacht  
10:00 Pauze  
10:15 Spelletje  
10:30 Brief schrijven  
10:45 Knutselen  
11:30 Vrij spelen  
12:15 Lunch

## **Aandacht**

Tijdens de aandacht een beetje aanvoelen waar het tijd voor is. Ongeveer als volgt:

Bidden

Liedje 1

Liedje 2

Verhaal van de gelijkenis van de talenten

→ Boodschap: gebruik je talenten goed.

Pauze

Liedje 3

Leidingstukje

Liedje 4

Liedje 5 ?

## **Brief**

Schrijf een brief aan je moeder.

Maak een kaartje voor de show.

## **Benodigheden:**

- Papier
- Enveloppen
- Postzegels
- Pennen/stiften
- Entreekaartjes
- Knutselpullen
- Beamer
- Speakersetje

- Muntjes
- Stof voor 30 stuks
- Leren koortjes 20 meter ?
- Extra stof om dingen er op te plakken
- Stoflijm
- Scharen
- Stiften om te tekenen ? eventueel textiel stiften ?

#### **Taken:**

- Oe vraagt zn moeder om advies voor liedjes
- Liedjes opzoeken in powerpoint zetten: Bagheera
- Verhaal uittypen: Bagheera
- Iemand speciaal voor het verhaal zoeken: Bagheera & Oe
- Leidingstukje: Oe
- Nadenken over knutselwerkje: Bagheera & Oe

#### **Liedjes**

Je mag er zijn - Herman Boon

Iedereen is anders - Marcel Zimmer

Who is the king of the jungle <https://www.youtube.com/watch?v=EF5JtvoVSJ0>

#### **Leiding stukjes:**

Tussendoor houden we een leiding show. Alle welpen krijgen " Talenten " net als bij het verhaal. Bij deze show kunnen de welpen inzetten door op een plek A B C of D te gaan staan. Achter de gordijnen doen de leiding gekke dingen maar gaan we voor een foto finish. Een beetje gokken dus, maar wel mogelijk om meer munten te verdienen !

1 Leiding vertelt wat er gebeurt achter het gordijn, telt af en opent dan het gordijn. Bijvoorbeeld: De leiding houdt achter het gordijn een paardenrace, de leiding die het meest vooraan staat heeft zometeen gewonnen.

Andere opties:

- Paardenrace ( iedereen staat 1 kant op, 1 is de voorste )
- Bokswedstrijd ( 1 leiding staat nog overeind )
- Wedstrijd beker water leegdrinken. ( 1 leiding is als snelste klaar de rest heeft hem nog aan de mond o.i.d. )
- Langste gewicht omhoog houden. ( Welke leiding staat nog met het gewicht als het gordijn open gaat ! )

Deze dingen kunnen meerdere keren gedaan worden. Is hilarisch voor de welpen :)

#### **Knutsel:**



<http://somethingturquoise.com/2014/08/01/no-sew-leather-jewelry-pouch/>

# Zondagochtend

Deze zondagmiddag krijgen de welpen te horen dat we vrijdag een grote show gaan opvoeren. We verdelen de welpen in de groepjes van het optreden. Voor een beetje teambuilding en kennismaking doen we gelijk een spelletje in deze groepjes.

## Tijdspad

- 12:00-13:00 Lunchen
- 13:00-13:15 Uitleg van de grote show en verdelen in groepjes
- 13:15-13:45 Bouwen plekje voor groepjes
- 13:45-14:05 Teambuildingsspel
- 14:05-14:20 Opzetje maken voor het optreden met de welpen
- 14:20-14:30 Met de hele groep uitleg voor de posten
- 14:30-16:00 Posten (in nesten) met tussendoor een pauze
- 16:00-16:30 Act oefenen voor de eerste keer
- 16:30-17:00 Rust
- 17:00-17:30 Vrij spelen en tafel klaarzetten
- 17:30-18:30 Eten

## Posten

### Post 1: Poster voor jezelf

Er wordt een foto van elke welp gemaakt en uitgeprint dat ze een poster kunnen maken met de foto van hun hoofd.

### Post 2: Vlaggetjes

De welpen mogen vlaggetjes maken van stof en deze versieren. Elke welp krijgt tenminste 10 vlaggetjes. Ze moeten goed nadenken over patroon en vorm (dmv schetsen → er moet een plan in zitten). Ze kunnen dan de vlaggetjes aan een lijn maken door te naaien of splitpennen te gebruiken.

### Post 3: Poster voor het circus

Poster maken met aardappelstempels en verf.

### Post 4: Gezellige post

## Materiaal

- Lappen stof (veel)
- Goede scharen
- Touw (ook veel)
- Pennen
- Printer
- Inkt voor printer
- Laptop
- Fotocamera
- Aardappels
- Schilmesjes/zakmessen
- Verf (veel en nieuw)

- dik a4 en a3 papier
- alles lijm
- Ecoline
- Stiften

## Zondagavond

Welkom bij het grote DIY circus evenement. Waarbij elk nest z'n eigen directeur is en de mogelijkheid krijgt om hun eigen circus te bouwen en te managen. Het doel is om een zo succesvol mogelijk circus te bouwen.

Elke directeur begint met een circus tent en een aantal personeelsleden. Dit is een "basis" level 1 circus en genereert € 1 per bezoeker. Door personeel in te zetten kan het circus beter worden.

### **Inzetten personeel:**

- Zo kan je personeel inzetten op het item "Show" waardoor er die ronde meer geld wordt verdient per bezoeker.
- Je kan personeel inzetten op het vakje "Bouw" waarmee je per personeelslid 1 bouwsteen krijgt. Deze kan je gebruiken om extra dingen voor je circus te maken. Denk hierbij aan extra tribunes, een leeuwenkooi, een hutje voor de waarzegger. Deze leveren op hun beurt een bonus aan het inkomen per bezoeker en/of zorgen voor meer plek in het circus.
- 3<sup>e</sup> Optie want 2 is te weinig. Voorraad ? ( Eten en drinken als vast onderhoud, elk optreden kost 2,3 of 4 voorraad ).
- Optie 4 - Sabotage. Voor elke werker die hier staat wordt er een random kaart getrokken uit de sabotage stapel. Dit effect gaat in bij het circus die je wil saboteren ( je zet je pion op het circus van een ander ). Je kan ook 5 saboteurs naar 1 circus sturen. Maar dan heb je misschien geen werkers meer over.

### **Circus**

Er zijn 3 verschillende grote circussen. Iedereen begint op level 1 en kan zich opwerken naar level 3. Dit kost ???

Hiermee komt er meer ruimte voor:

- Werkers
- Publiek
- Hoger inkomen
- Meer plek voor uitbreidingen.

Level 1 Circus ( Driehoek ) kunnen 3 upgrades aan vast.

Plek voor 50 bezoekers

€ 1 euro per bezoeker

Level 2 Circus ( 4 Hoek ) kunnen 4 upgrades aan vast



Level 3 Circus ( 5 Hoek ) kunnen 5 upgrades aan vast.

### **Upgrades**

Je kan met "bouwstenen" je circus uitbreiden.

- Zo kan een woonwagen gekocht worden, hiermee komt er een waarzegger je circus binnen.  
Opbrengst + 0,10 per persoon.

- Extra rij banken - meer publiek.

- Entree loket - opbrengst + 0,10 per persoon.

- Stal - ruimte voor meer dieren, + opbrengst + publiek

- Extra tent - Meer ruimte voor personeel + personeel.

### **Nodig:**

4x uitdraai level 1 t/m 3 circus

### **Bonus**

Misschien is het leuk om de voortgang om een beamer te zetten om het voor de welpen overzichtelijk te maken. Waarop het volgende per nest staat:

- Opbrengst per persoon

- Aantal bezoekers

- Aantal personeel

- Totaal verdient tot nu toe

## Maandagochtend en -middag

### Thema:

Het voedsel voor de dieren is leeggegooid door de saboteur! We hebben moeilijke dieren mee die een speciaal dieet hebben. We hebben een Tijger, Olifant, Paard en een Beer. De boswachter heeft vast nog wel speciaal vlees voor de beer. Er is vast een hippie met speciale planten die olifanten heel lekker vinden. Er ook een gek katten vrouwtje in de buurt die zo is doorgeslagen dat ze nog wel kattenvoer heeft liggen voor de tijger. De boswachter heeft een paard want daarmee kan hij makkelijk offroad. Deze heeft nog hooi genoeg. Maar we krijgen niet zomaar het voedsel mee.

**De jager: De jager wil graag dat we beter kunnen jagen dan hem. Wij kunnen niet precies jagen. Maar we kunnen**

*De hippie:* Een groot dier van A naar B brengen zonder dat ze het laten vallen. Goed voor het dier zorgen. (chagerijnsplachtig). Liefst met een dier die geluidmaakt, (hondenkip)

*Boswachter:* er hangt een waslijn met circusdierenplaatjes in het bos. De boswachter heeft plaatjes van dieren voetsporen. Deze moeten ze bij het juiste dier hangen.

*Gekke katten vrouwtje:* Er hangt nu een enorm spinnenweb met belletjes in het bos gemaakt van wol. Hier moeten de artiesten eerst doorheen kruipen zonder het touw aan te raken voordat ze het eten krijgen.

### Tijdsplan:

07:30 opstaan  
07:45 ontbijt (lunchpakket maken)  
08:15 corvee (tijdens corvee wordt er aan de Gi+He hikeregels uitgelegd)  
08:45 Thema + fietsregels  
09:15 Start Hike  
12:00 Ongeveer nu de kinderen laten lunchen bij je post  
15:00 Kinderen zoeken die kwijt zijn en terug naar clubhuis.  
16:00 Rust  
17:00 vrij spelen  
18:00 Pannekoeken eten.

### Nodig:

Kartonnen dozen 2x  
bakstenen 2x  
plaatje van wilde dieren om op te mikken  
messen (broodmessen)  
(knuffel die geluid maakt)  
hoepel/dienblad/stoel/etc.  
Circusdierenplaatjes + hun sporen  
Wasknijpers  
touw (waslijn)  
Wol  
belletjes  
boterhamzakjes (lunch)  
fruit (voor mee)  
pakjes drinken

pauzekoek  
voedsel voor de dieren

- Tijger: kattenvoer
- Paard: wortel
- Olifant: hooi
- Beer: visjes (tonijn/sardientjes)

# Maandagavond

## **Themasetting:**

Hard gelopen vanmiddag. We gaan vanavond Madagascar 3 kijken, deze film duurt ongeveer 90 minuten.

We doen ook nog een leuk spelletje en gaan op tijd naar bed.

## **Tijdsplanning**

18:30 Klaar maken voor de film

Trek allemaal je pyjama aan en je mag ook je slaapzak halen.

18:45 Begin van de film

19:30 Pauze

20:00 Verder met de film

20:45 Naar bed

## **Nodig:**

Beamer

Beamer scherm

Geluidsset

Laptop

Film

## **Eten:**

Graag willen we stukjes frikandel bij de film.

**En voor een aubergine.**

Cola en Sinas voor de movie-vibes.

# Dinsdagochtend

**Thema setting:** Kinderen zijn “moe” van HIKE vorige dag dus doen we een rustig programma. We gaan een gave poort maken voor de ingang, de poort is van belang om een mooie entree te laten zien bij binnenkomst voor de grote show donderdag. Niet alleen is de poort voor de show maar ook praktisch omdat er een loket moet worden gebouwd.

## Opzet programma:

Een poort bestaat uit 3 onderdelen: De poort zelf, het loket en de versiering. We hebben 4 posten waar we deze dingen gaan uitvoeren.

- Post 1: De poort zelf, hierbij wordt er een poort gebouwd van alles wat ze kunnen vinden in het bos of alles wat ze kunnen bedenken. Denk hierbij aan dat er plek moet worden gemaakt voor 4 vlaggen.
- Post 2: Het loket: Bij de poort wordt een loket gebouwd van tafels en versierd met alles wat er in hun opkomt. Als het loket af is zullen ze weer helpen met de poort.
- Post 3: Versiering: Alles van takken is niet echt mooi dus moeten we het ook gaaf versieren met ballonnen of doeken.
- Post 4: Grote vlag per nest: Hier maak je een vlag per nest die bij de poort kan staan!

De vlaggen staan centraal daarom doen we een ceremonie om de vlaggen neer te zetten, na het bouwen van de post. Na de pauze zullen we een handelsspel doen, omdat het handig is als reizend circus dat je weet hoe je moet handelen om het maximale uit de mensen te krijgen. Na het spelen van het handelsspel komen de welpen terug en zien ze dat er 2 vlaggen zijn gestolen en wat gerommeld is met de poort. De welpen snappen er niks van en laten het even bezinken bij de lunch.

## Tijdplanning:

08:00 Ontbijt+ corvee kost je een uur

09:00 Start post 1

09:20 Start post 2

09:40 Start post 3

10:00 Start post 4

10:20 Plechtig neerzetten van de vlaggen

10:30 Pauze

10:45 Handelsspel

12:15 Paniek om de poort

12:30 Lunch

## Materiaal:

- Voorbeeld hoe een poort eruitziet.
- Knutselpullen
- 2 á 4 witte bedlakens voor de vlaggen
- Verf
- Ballonnen
- Doeken
- (Pallets + Spijkers)

**To do:**

- Bedenken en uitwerken handels spel ( )
- Benodigheden meenemen ( )
- Pallets + vervoer regelen voor de poort

!!!Eventueel: Als er geen grote tent geregeld kan worden is het leuker om een podium te maken Dit kan met de pallets van de poort en word een nieuwe post.!!!



# Dinsdagmiddag

# Dinsdagavond

## Dinsdagavond kampvuur / minishow

### **Themasetting:**

Dinsdag ochtend zijn er eind van de ochtend dingen gebeurt die we niet kunnen verklaren. Onze vlaggen zijn verdwenen... Gisteren is er ook al wat raars gebeurt, wat heeft dit allemaal te betekenen ? Na het avond eten gaan we eerst eens wat dingen op een rijtje zetten. Hoe zitten we met de opbouw planning van het circus, en wat is er ondertussen mis gegaan en wat is daarvan al opgelost ? We praten er over maar er zijn nog een aantal onopgeloste eindjes. We kunnen ook niet veel meer dan gewoon doorzetten en oplossen wat er verder gaat gebeuren. En starten een circus avond programma om maar weer aan leuke dingen te denken.

### **Extern themafiguur:**

#### **Opzet:**

Eerste een circusraad houden, hoe staan we er voor en wat is er allemaal gebeurt. Hoe gaat het met de stukjes bij iedereen ? Daarna een gezellig circus avond !

#### **Tijdsplan:**

18:30 Begin van de avond raad  
18:45 Spelletje ren spel iets  
19:00 De avond show met leuke circus dingen.  
21:00 Klaar

De volgende dingen gaan er morgenlijk gebeuren deze avond:

Beginnen met 2 liedjes  
Dan doen we een goochelact  
Daarna gaan we twisteren  
Dan is de kwartet  
Pauze + voedsel  
Liedje  
Moppentapper  
Spelletje  
Doorfluister  
Verhaal met stok  
Naar bed  
Eventueel themading van Clarinda ( )

#### **Opties:**

Zingen  
Goocheltruk interactief met de kinderen.  
Doorfluisterspel  
Mega twister  
Circusdieren kwartet met z'n alle  
Kort verhaal door geef stok verhaal  
Moppentapper  
Marshmallows bakken op het vuur tijdens langere pauze.  
Melkpoeder op het vuur  
Misschien wil de kookstaf ook een themading doen, of een dansje.

**To Do:**

Twister maken  
Liedjes uitzoeken / omschrijven  
Muziekje erbij uitzoeken  
Goochelact bedenken interactief  
Kwartet maken of vinden

**Nodig:**

Kampvuur  
14 blikjes  
Popcorn

Popcorn maken:

<https://www.youtube.com/watch?v=gOaB--wN2Mg>

# Woensdagochtend en -middag

## **Opzet:**

Wij moeten reclame ophangen voor ons circus. Daar voor moeten de welpen opdrachten doen bij belangrijke mensen (quest ) waar we goed reclame kunnen maken. Belangrijk posten zitten niet te ver van elkaar vandaan het is ook belangrijk dat de posten echte dorpelingen zijn die van alles van elkaar moeten. Posten, alles rond het plein van het gemeentehuis.

Bakker

Burgermeester

Grote oude huizen

Bibliotheek

Tijdspad. Spel duurt 1,5 uur

Lunch er komt een hulpje van de burgermeester. Die ons heeft gezien en denkt hee die kinds kunnen mij vast wel helpen. Hulpje is van alles kwijt en wij helpen het vinden.

## **Middag spel**

Duurt 3 kwartier

Die kerel regelt onze vergunning voor onze ekt maar hij heeft het te druk omdat alle zijn andere werk hele maal verscheurd is en hij alleen nog maar kleine stukjes heeft wij moeten opnieuw die informatie vinden zodat hij het kan verwerken en hij ons een vergunning kan geven en ons een vergunning geven. Als dank heeft hij dik eten voor ons en kunnen we primitief koken

Spel = foto spel kinds krijgen een klein plaatje van iets dat moeten ze gaan vinden

Winkelen

Kinds mogen even gaan winkelen en iets leuks kopen voor hun 5 euro

## **Tijdsplanning**

7:30 opstaan

8:00 ontbijten

8:30 corvee

9:15 vertrekken op de fiets

10:00 uur uitleg eerste spel

10:15 beginnen spel

11:00 pauze

11:15 verder spelen spel

12:00 eten.

12:45 uitleg spel 2

13:00 spelen

13:45 spel klaar en alles krijgen

14:00 dingen kopen met kids

14:30 terug fietsen

15:00 terug of rust of spelen

15:15 rust

16:00 uitleg primitief koken.

**Materiaal:**

Spel bakker: Grote zak "meel"

Spel oude huizen: bakstenen

Spel Bibliotheek: 20 boeken

Burgemeester: vellen papier met saaie vragen en pennen.

Spel: printjes met fotos

# Woensdagavond

## Themasetting:

We gaan lekker koken we gaan verschillende dingen maken. dit krijgen we cadeau voor het helpen van de ambtenaar. maar in de loop van de avond gaat de ambtenaar op eens weg om met iemand te meten maar hij heeft onze certificaat mee genomen die bewijst dat wij een circus mogen houden in dat dorp. Nu gaat hij meten met een andere gast die bij het andere circus werkt en daar zijn we het niet mee eens wij willen ons certificaat terug want anders kunnen we de grote show niet uitvoeren. dus volgen we hem en butsen we hem in elkaar.

Na de pauze gaat iemand z'n mobiel, de mobiel van de ambtenaar ! Hij is hem vergeten. We krijgen een berichtje waar hij heen moet. Maar waar is de ambtenaar dan ? En waar is verdomme onze vergunning dan ??? We gaan er achteraan.

## Themafiguren:

Jacala invullen.

## Tijdsplanning

16:00 Rust  
16:30 Oefenen voor de grote act.  
17:00 Beginnen primitief koken  
19:00 Corvee + Uitloop  
20:00 Limo  
20:15 Grote ontdekking  
20:30 Vinden en butsen  
21:00 Terug op clubhuis  
21:05 Thema samenvatting  
21:15 Slapen

## Eten:

Wat gaan we maken  
1 Gevulde paprika met groente  
2 Gepofte aardappelen  
3 Hamburgers  
4 Salade

## Waarom maken we nog salade als we groenten hebben ?

### Benodigd heden voor koken

1. 35 paprika's
2. groente voor in de paprika - Wat ????
3. Aluminium
4. Aardappelen - Hoeveel ?
5. Kruidenboter - Hoeveel ?
6. Hamburgers - 30
7. sla
8. tomaat
9. komkommer
10. sla dressing

### Benodigd heden voor koken

1. Roosters
2. Bakstenen
3. Aanmaak blokjes
4. Bijlen
5. Zagen

# Donderdagochtend

## Verhaal

Vandaag is de generale repetitie, maar daarvoor willen we nog even goed warm worden door sportieve circusdingen te doen.

Op een centraal punt staat een bak waar kaartjes in zitten. Op die kaartjes staan de activiteiten die de welpen deze ochtend kunnen doen. De nesten worden door 2en gedeeld, dus er zijn in totaal 8 groepjes. Per groepje mogen de welpen een kaartje pakken uit de bak, en dan de activiteit uitvoeren die op het kaartje staat. Per activiteit kunnen de groepjes punten verdienen. Aan het eind van de spellenronde worden deze punten omgezet naar een bepaalde hoeveelheid vlaggen.

Na de pauze spelen we dan vlaggenroof met de welpen. Hoe meer punten = hoe meer vlaggen = beter (want je hebt als nest verloren als je vlaggen op zijn).

## Tijdspad

9:00 Ochtendspelletje

9:30 Uitleg

9:35 Gezicht versieren met nummers en verf

9:45 Activiteiten

10:30 Pauze

10:45 Uitleg vlaggenroof en verdeling vlaggen

10:50 Begin vlaggenroof ronde 1

11:20 Begin vlaggenroof ronde 2

11:50 Opruimen en klaarmaken voor eten

12:10 Eten

## Activiteiten

- Sjoelen met koekjes
- Ballonhockey: Met schuimrubberen noodles de ballonnen in het doel van het andere team slaan. Wedstrijdje duurt 5 minuten. Per doelpunt 1 punt.
- Waterparcours: Kinderen moeten zo veel mogelijk water in een emmer zien te krijgen. Aan het begin van het parcours is een bak met water. Elk team krijgt 2 sponzen die ze in het water moeten dopen en dan in een rijtje door moeten geven (onder de benen door en over het hoofd). Het voorste kind in een rij heeft een helm op met een beker. De sponzen moeten uitgeknepen worden boven de helm zodat zo veel mogelijk water in de beker komt. Daarna worden de sponzen weer doorgegeven naar achteren. Het voorste kind met de helm moet dan nog een stukje rennen tot de emmer en daar het water uit de beker in gieten. Dan rent dat kind terug en geeft de helm aan het volgende kind en gaat zelf achteraan staan. Duurt 5 minuten → Per ...ml een punt (ligt aan hoe goed het gaat).
- Koekhapen / snoepphapen: Als je het koekje of snoepje gepakt hebt: 1 punt.

- Blikken omschieten met waterpistolen. Als je alle blikken hebt omgeschoten binnen 1/2 minuten krijg je een punt.
- Bowlen met flessen: Als je alle flessen hebt omgebowl'd binnen 2 minuten krijg je een punt.
- Ezeltje prik: De welpen proberen in de roos te prikken: De rode neus van de clown. In de roos is 2 punten, anders minder.
- Parcours, We maken een parcours met verschillende spullen, denk aan hoepels, takken, touwen, banken, enzovoort. Dat parcours moeten ze afrennen binnen bepaalde tijd om de punten te halen.
- Spel met plaatjes, Memorie op afstand. 5 meter van een lijn heb je memorie kaarten liggen. De welpen spelen memorie. Alleen moeten ze naar de kaarten rennen vanaf de lijn. Ze mogen maar 1 kaart per keer omdraaien en na 2 kaarten worden de kaarten weer terug omdraaid. Als het binnen een bepaalde tijd gehaald is krijgen ze de punten.

Variatie in vlaggenroof:

- 2 leiding met waterpistolen, als je geraakt ben moet je terug
- Meer of minder welpen die mogen verdedigen
- Als je getikt ben, ben je volledig af voor 1 minuut.

#### **Benodigdheden:**

- Tafel
- Koekjes
- Ballonnen
- Schuimrubber noodles
- Emmers
- Helmen
- Bekers
- Sponzen
- Maatbekers
- Koekjes
- Snoepjes
- Bak met water
- Lijn om te spannen
- Blikken
- Waterpistolen
- Lege flessen
- Ballen
- Foto clown (als roos/doelwit)
- Punaises
- Veel touw
- Banken
- Plaatjes en zinnen uitgeprint
- Memorie
- Hoepels
- Vlaggen





# Donderdagmiddag

**Verantwoordelijk: Taba en Bagheera**

**Tijdspad**

12:30-13:30 Lunch

13:30-13:40 Uitleg in de grote circustent

13:40-14:40 Acts oefenen in de groepjes

14:40-15:10 Spelletje: Trefbal

15:10-15:25 Pauze

15:25-15:55 Grote generale repetitie

15:55-16:30 Themaproblematiek

16:30-17:00 Rust

17:00-17:30 Vrije tijd

**Themaproblematiek**

Bagheera is haar outfit kwijt en meer dingen voor de grote knaller van de show zijn gestolen! Tijdens dit stukje gaan we op zoek naar de verloren spullen. De paniek is aangetrapt en iedereen zit hoog in de stres.

# Donderdagavond

## Themaverhaal

Vanmiddag hebben de welpen de generale repetitie voor de grote show gehad. Maar voordat we de grote show morgen op kunnen voeren willen we eerst weten wie ons al die tijd gesaboteerd heeft. We vinden het laatste stukje pamflet en komen zo te weten dat Chil ons wilde dwarsbomen.

## Tijdspad

17:30 Eten (gaat tijdens het eten weg)

18:30 Hollandse leeuwen (Circus leeuwen)

19:00 Laatste stukje pamflet gevonden. Die puzzelen we in elkaar. De oplossing is de locatie van de saboteur. We bedenken een plannetje om die plek te besluipen.

19:20 Op weg naar de locatie en besluipen... en we butsen Chil in elkaar

19:50 Terug naar clubhuis en uitleg

20:00 De welpen overleggen wat we nu met Chil moeten doen en wat klaarzetten

20:30 Kampdoop

21:00 Klaar maken voor bed

00:00 Dingetje voor de kinderen die naar de verkenner gaan

## Benodigheden

- Minimaal 2 extra butsers
- Spullen voor kampdoop
- Pamflet
- Taart

## Taken

- Kampdoop: &
- Butsers regelen: iedereen

## Vrijdagochtend en -middag

Vandaag gaan we de laatste hand leggen aan onze grote voorstelling van vanavond. Maar na vanavond is het ook afgelopen met ons circus op deze locatie. Ook moet er dus ingepakt worden. Omdat we de welpen ook nog een beetje schoon af willen leveren en omdat er een ontzettend vet zwembad in de buurt is gaan we daar ook nog heen.

In de ochtend starten we met 4 posten.

1. Ruim je eigen spullen op. (is dat klaar dan alles om je heen)
2. Pimp de laatste dingen voor je act.
3. Grote materiaal opruim en buiten opruim
4. Opbouw voor de avond en finishing touches

### **Tijdsplan:**

08:30 opstaan – ontbijt en lunchpakket maken.  
09:35 Post 1.  
09:55 Post 2.  
10:15 Pauze  
10:30 Post 3  
10:50 Post 4  
11:10 klaarmaken om naar het zwembad te fietsen + laatste losse zooi opruimen posten  
11:20 Fietsen naar zwembad  
11:35 Chillen met je billen in het zwembad  
12:15 Even een boterham  
12:30 doorbakken  
15:30 terug naar clubhuis fietsen  
16:00 Rust  
17:00 Snelle hap eten

### **Het zwembad:**

zwembad rozengarde: Bezelhorstweg 115, 7002CC Doetinchem. (normaal 10 min fietsen)

[www.rozengarde.nl](http://www.rozengarde.nl)

10 ritten kaart is 3.70 pp (kind)

los kaartje 4.20

volwassenen 4.90

Je kan ook slofjes en zwempluiers kopen. Van alle gemakken.

Plus lekker leuk 10% korting voor iedereen.

# Vrijdagavond

18:00 De grote opbouw/ finishing touches.

18:30 inlopen

19:00 grote start – intro in thema

## **De grote circus show**

19:10 categorie 1 (bijv. acrobatiek)

19:16 categorie 2 (bijv. clowns)

19:22 categorie 3 (bijv. Goochelen)

19:28 categorie 4 (etc,etc, etc.)

19:34 Categorie 5 (etc,etc, etc. )

19:40 Afsluiten The Shizzle

19:45 Afsluitend woord als leiding

20:00 Iedereen opdonderen

## **Wat moet er staan:**

- Limo/koffie tafel
- Gevonden voorwerpen tafel
- Ticket locket
- Podium
- Stoelen/banken etc.
- Algehele show aankleding (lampen, versiering, rook, bellen etc.)
- Diascherm met foto's
- eetstandje (circus food) Popcorn?

## **Wat hebben nodig:**

- Percolator met koffie en koekjes
- Vrijkaartjes (meesturen met de brieven zondag)
- Leuke versiersels (hebben we als goed is al)
- Rook machine
- Bellenblaas machine
- Dia projector en scherm
- Laptop
- Bakjes voor de popcorn
- Popcorn

## **To Do:**

- Formaat kaartjes maken en printen, open ruimte laten voor kinderen om zelf te versieren. (max. 5 per kind) :
- Rookmachine :
- Dia projector/scherm:
- Popcorn plan/machine:
- Plannen printen en nadenken over de stukje: