

## Adressen

**Ziekenhuis:** Tweesteden Ziekenhuis Waalwijk  
Kasteellaan 2  
5141 BM WAALWIJK  
0416-68 22 22

**Huisarts:** Huisarts Lanen  
Kloosterweg 19  
5144 CA WAALWIJK  
0416-33 62 10

**Tandarts:** Tandartsenpraktijk Tuyl  
Mozartlaan 5  
5144 XW WAALWIJK  
0416-33 23 87

**Apotheek:** Apotheek de Ducdalf  
Blyde Incomstelaan 9  
5144 BC WAALWIJK  
0416-33 47 92

**Overnachting Hike:** Kampeerboerderij "Heukeloms Hoefke" (Fam. van Rijsewijk)  
Laag Heukelomseweg 5  
5059 AN HEUKELOM  
013-533 18 30  
Prijs: € 3,50 p.p.p.n.

**Zwembad (binnen):** Olympia Overdekt Zwembad  
Olympiaweg 8  
5143 NA WAALWIJK  
0416-33 50 97  
Geopend: 13.30 – 16.30  
Prijs: € 1,53 per kind

**Zwembad (buiten):** 't Blauwe Meer  
Baan achter de Plakken 1  
5175 NP LOON OP ZAND  
0416-36 39 31  
Geopend: 10.00 – 19.00  
Prijs: € 3,- p.p.

## Zomerkamp 13 juli 2002 t/m 20 juli 2002

### **Algemene afspraken:**

- Frank heeft tot 16 juli de blauwe auto zodat de aanhanger mee voor het vlot varen op maandag.
- Frank: Bandjes regelen: Waterkamp 2002 Kaatsheuvel. Deze zijn besteld en kunnen als het goed is nog voor het zomerkamp worden opgehaald bij de Scoutshop. Papier maken op zaterdag, zondag en maandag (zie corveerooster) Hiervoor hebben we nog nodig:
  - Zeef
  - Groene zeep (of afwasmiddel)
  - Kranten
  - Ketel
  - Ketting en grote driepoot
- Dré: Hout regelen voor kampvuur
- Dré: Waterbakken regelen voor waterspelletjes zondag *UEN TIE LEN Bij kopen*
- Banden controleren voor vlot varen maandag *→ FRANK*
- Briefje ouderavond maken voor vrijdag *→*
- Frank: Fietstocht *→*
- Vrijdag 12 juli inpakken. Sleutel regelen van het magazijn. *19:00 PETER*
- Gasflessen vullen, afspreken met klus team
- Gasstellen controleren
- Kaarthoekmeters bij maken

### Zaterdag 13 juli 2002

- 9.00 Verzamelen op het kerkplein
- 9.30 Uiterlijk vertrek op de fiets naar kampterrein. Niet vergeten om banden plakspullen, oranje hesjes, ranja en EHBO trommeltje mee te nemen. *FRANK: BOOTSCHAPPEL*  
Onderweg op een leuk plekje even rusten en eten. ~~Kinderen nemen lunch-pakketje mee.~~
- 13.00 Aankomst kampterrein
- 13.30 Afladen aanhanger/opbouwen kampterrein (circustent, patrouilletent)
- 16.30 Eten koken/eten/corvee (CORVEEROOSTER: poetsen/afwas, kampkrant, papiermaken → Tissy)
- 19.00 Avondspel: Handelruilspel → Peter
- 23.00 Kampvuur (evt. frikandellen)
- 24.00 Naar bed.

### Zondag 14 juli 2002

- 8.00 Opstaan/ontbijt
- 10.00 Waterspelletjes (dweilrugby, dweilhockey, sponsengevecht, oberrace, waterballonnen, flesje-tussen-je-benen, modderworstelen) Hier maken we een soort zeskampcompetitie van: 2 groepen tegen elkaar. We maken een scorebord en zorgen voor competitie. Een prijs voor de winnaar van de zeskamp/quiz.  
→ Dré
- 12.30 Eten
- 13.00 Verder met waterspelletjes
- 14.30 Vertrek op de fiets naar de duinen (sokworstelen, estafette, zandkastelen bouwen, elkaar ingraven) → Dré
- 18.00 Eten koken/eten/corvee
- 20.00 Avondspel: Quiz (met de overgebleven triviant vragen) → Tissy
- 23.00 Kampvuur met liedjes door Daan en Frank
- 24.00 Naar bed

### Maandag 15 juli 2002

- 8.00 Opstaan/ontbijt
- 10.00 Aanhanger opladen voor vlotvaren
- 10.30 Vlot maken bij rivier → Dré
- 12.00 Vlot varen (evt. eten anders tijdens tocht)
- 16.00 Afbreken vlot
- 17.00 Eten koken/eten/corvee
- 19.00 Avondspel, Eurospel → Dré
- 22.30 Kampvuur (warme choc?)
- 23.30 Naar bed

Foto TOESTELLETJES

hofen

Bezuig Pomp BAKEN op Pomper

### Dinsdag 16 juli 2002

- 7.00 Opstaan + spullen inpakken voor hike
- 7.30 Eten
- 8.00 Vertrek hike (hike-indeling maken)  
Uitwerken hike → Frank
- 18.00 Aankomst overnachtingplaats:  
**Kampeerderij "Keukeloms Hoefke" (Fam. van Rijsewijk)**  
**Laag Heukelomseweg 5**  
**5059 AN HEUKELOM**  
**Tel.: 013-533 18 30**  
**€ 3,50 p.p.p.n.**

- 19.00 Verloren gelopen kinderen zoeken.

Nood envelop

VAAA

### Woensdag 17 juli 2002

- 8.00 Opstaan/ontbijt
- 9.00 Vertrek Hike
- 17.00 Aankomst kampterrein / eten koken/eten/corvee
- 19.00 Relaxen, sterke verhalen vertellen over de hike en het tocht verslag van de hike afmaken
- 23.00 Naar bed

KARLYN NAAR HUIS

### Donderdag 18 juli 2002

- 8.00 Opstaan/ontbijt
- 10.00 Ontgroening (incl. Renske) → Peter en Tissy
- 12.30 Eten
- 13.30 Vertrek Waalwijk, fotomaaktocht → Dré
- 16.00 Eten inkopen voor kookwedstrijd
- 17.00 Eten koken/eten/corvee (kookwedstrijd)
- 19.00 Avondspel: Doolhofspel met actieve opdrachten → ~~Dré~~ en Tissy
- 23.00 Kampvuur
- 24.00 Naar bed

PETER & TISSY

### Vrijdag 19 juli 2002

- 8.00 Opstaan/ontbijt
- 10.00 Afbreken kampterrein + bonte avond voorbereiden
- 12.30 Eten
- 13.30 Zwemmen → ~~Dré~~ PETER
- 17.00 Eten koken/koken/corvee
- 19.00 Voorbereiden ouderavond
- 20.00 Ouders op kampterrein (scouts + leiding over het kamp laten vertellen) ⇒ FRANK
- 21.00 Scouts naar huis
- 22.00 Leiding gaat na genieten , DRÉ GAAT NAAR HUIS

### Zaterdag 20 juli 2002

- ..... Relaxen voor de leiding
- ..... Aanhangen inladen
- ..... Opruimen
- 12.00 Uiterlijk vertrek van het kampterrein
- 13.00 Uitleiden aanhangwagen, tenten uithangen, sleutel magazijn regelen.



Materialen lijst:

- Alle touwen
- Pionier hout
- Binnen banden
- Gasflessen
- 2 Patrouille kisten
- Staf kist
- Tafel bladen
- Schragen
- Klap tafels
- Grote pannen
- Bijlen kist
- Grote groene tent (zijl, palen, scheerlijnen, haringen, noklat)
- 2 Patrouille tenten
- Ketel + ketting + ophang systeem
- Bal
- Fakkels
- Papier, pennen en dergelijke uit de kast
- Toeter
- Megafoon
- Verf en knutsel spullen (om iets te maken tijdens de ouderavond)
- Vlaggen
- Zijltjes
- Bakken voor waterspelletjes
- Emmers
- Schop
- Kaarten, kaarthoekmeters, kompassen ed
- Gaslampen

- KOFFIE KAN  
glazen

- ROL PAPIER

- STOK HOUT

- Pionier

- LAUD BOUW PLASTIC DRE

- 2 DIEN BLADEN

- LEGE BIER FLESJES

- DOBBEL STENEN

2 HAMERS

2 SCHROEUW DRAAIERS

ik:

D - TISSY

FAST FOOD

LG's

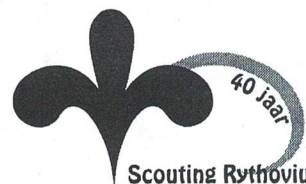
**Begroting zomerkamp Kaatsheuvel ( 13 t/m 19 juli 2002)**

| <i>Inkomsten</i>   |            | <i>Uitgaven</i>    |            |
|--------------------|------------|--------------------|------------|
| Saldo per 8-5-2002 | € 1.063,44 | Reisverzekering    | € 60,00    |
| Kampgeld (11x)     | € 660,00   | Eten/drinken       | € 480,00   |
|                    |            | Aanhanger          | € 70,00    |
|                    |            | Kampterrein        | € 245,00   |
|                    |            | Toeristenbelasting | € 60,48    |
|                    |            | Overnachting Hike  | € 38,50    |
|                    |            | Zwemmen            | € 48,00    |
|                    |            | Benzinekosten      | € 120,00   |
|                    |            | Onvoorzien         | € 112,20   |
|                    | € 1.723,44 |                    | € 1.234,18 |

**Saldo na zomerkamp:**

|                  |            |
|------------------|------------|
| <i>Inkomsten</i> | € 1.723,44 |
| <i>Uitgaven</i>  | € 1.234,18 |
|                  | € 489,26   |

# MASTER CHECKLIST



## Hike indeling + checklijst + score

|                             | Groep 1              | Groep 2                | Groep 3                    | Groep 4                      |
|-----------------------------|----------------------|------------------------|----------------------------|------------------------------|
| Leden:                      | Joanie<br>Karlijn    | Stefan<br>Ardy<br>Davy | Jeffrey<br>Frans<br>Frank  | Jeroen<br>Rick<br>Bart       |
| Kompas<br>nummer            | 1                    | groen<br>ongenummerd   | 3                          | 4                            |
| Kompas drager               | KARLJIN              | DAVY                   | FRANK                      | JEROEN                       |
| Kaarthoekmeter<br>nummer    | 1                    | FLYX<br>geen nr        | 3                          | 4                            |
| Kaarthoekmeter<br>drager    | KARLJIN              | STEFAN                 | FRANS                      | JEROEN                       |
| Vertrek tijd                | 8:15                 | 8:40                   | 8:30                       | 8:52                         |
| Dag 1 Post 1<br>Noodenvelop | ✓                    | ✓                      | ✓                          | ✓                            |
| Dag 1 Post 1<br>Aankomst    | A 11.00<br>✓ 11.10   | A 11.02<br>✓ 11.45     | A 11.00<br>✓ 11.30         | A 11.01<br>✓ 12.00           |
| Dag 1 Post 2<br>Noodenvelop | ✓                    | ✓                      | ✓                          | ✓                            |
| Dag 1 Post 2<br>Aankomst    | A 12.15<br>✓ 12.40   | A 13.00<br>✓ 13.25     | A 12.40<br>✓ 13.05         | A 13.20<br>✓ 13.45           |
| Dag 1 Post 3<br>Noodenvelop | open<br>met gebeld 1 | open<br>met gebeld 2   | open +<br>gebeld 3         | open +<br>gebeld 3           |
| Dag 1 Post 3<br>Aankomst    | A 16.05<br>✓ 16.25   | A 16.10<br>✓ 16.40     | A 17.05<br>✓ 17.30         | A 16.55<br>✓ 17.15           |
| Dag 1 Einde<br>Noodenvelop  | ✓                    | ✓                      | ✓                          | ✓                            |
| Dag 1 Einde<br>Aankomst     | A 17.50<br>✓ 8.40    | A 17.35<br>✓ 8.55      | A 19.22<br>✓ 9.10          | A 18.48<br>✓ 9.31            |
| Dag 2 Post 1<br>Noodenvelop | ✓                    | ✓                      | ✓<br>op route gezet 1      | ✓<br>op route gezet 1        |
| Dag 2 Post 1<br>Aankomst    | A 11.30<br>✓ 11.55   | A 11.35<br>✓ 12.10     | A<br>✓                     | A<br>✓                       |
| Dag 2 Post 2<br>Noodenvelop | ✓                    | ✓                      | gebeld 2<br>(Ruzie)        | open + gebeld<br>verdwaald 3 |
| Dag 2 Post 2<br>Aankomst    | A 15.45<br>✓ 16.10   | A 15.45<br>✓ 16.35     | A 16.55<br>✓ 17.15         | A 17.15<br>✓ 17.35           |
| Dag 2 Post 3<br>Noodenvelop | ✓                    | ✓                      | gebeld 3<br>op route gezet | ✓<br>op route gezet 1        |
| Dag 2 Post 3<br>Aankomst    | A 18.50<br>✓ 20.00   | A 18.50<br>✓ 19.45     | A 20.38<br>✓ 21.00         | A 20.38<br>✓ 21.00           |
| Dag 2 Einde<br>Noodenvelop  | ✓                    | ✓                      | ✓                          | ✓                            |
| Dag 2 Einde<br>Aankomst     | A 21.27              | A 21.25                | A 22.30                    | A 22.30                      |

steelpunt

tgd

Tocht verslag

1

2

9

8

16:25

16:05

✓

✓

✓

1

1

1

1

## **Zelf papier maken.**

De komende dagen gaan we proberen om zelf papier te maken. Het is de bedoeling dat jullie dit zoveel mogelijk zelfstandig doen zonder de hulp van de leiding.

Dit gaat ongeveer als volgt:

Dag 1:

Kranten papier versnipperen tot hele kleine stukjes van maximaal 1 cm<sup>2</sup>. Deze stop je samen met wat water en groene zeep in een ketel. Dit goedje gaan we boven het kampvuur een uurtje koken. Tijdens het koken regelmatig roeren. Daarna ketel van het vuur halen en laten afkoelen.

Dag 2:

Papier mengsel schoon spoelen met veel water. Eventueel opnieuw koken en aflaten koelen en weer spoelen totdat het papier mengsel schoon is.

Dag 3:

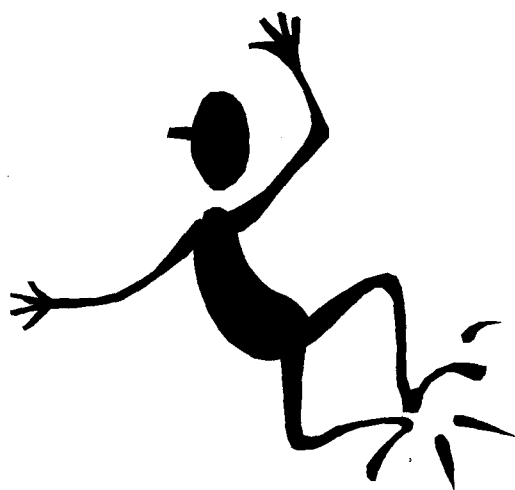
Papier weer spoelen en in een grote bak met water doen. Goed oproeren en mengen zodat het papiermengsel "oplost" in het water. Met een zeef het papier mengsel uit de bak scheppen zodat er een dunlaagje papier op de zeef ligt. Op het laagje papier een doek leggen en deze voorzichtig aanduwen zodat het water er uit loopt. Op een tafel een droge doek neer leggen en de zeef voorzichtig omdraaien op deze doek. Laat het papier zo drogen.

Dag 4:

Van het papier een stapel maken met telkens een doek tussen twee plaatjes. Deze stapel klemmen met een papier klem of anders iets zwaars op deze stapel zetten.

Dag 5:

Het papier is af en is klaar om op te schrijven.





## **Corvee rooster**

### **Poetsgroepjes:**

#### **Groepje1:**

Joanie  
Carlijn  
Bart  
Davy

#### **Groepje2:**

Jeroen  
Ardy  
Stefan

#### **Groepje 3:**

Frank  
Frans  
Rick  
Jeffery

|                                | <b>Zater-<br/>dag</b> | <b>Zondag</b> | <b>Maan-<br/>dag</b> | <b>Dins-<br/>dag</b> | <b>Woens-<br/>dag</b> | <b>Donder-<br/>dag</b> | <b>Vrijdag</b> |
|--------------------------------|-----------------------|---------------|----------------------|----------------------|-----------------------|------------------------|----------------|
| <i>Ontbijt<br/>opzetten</i>    | n.v.t.                | 2             | 3                    | 1                    | n.v.t.                | 2                      | 3              |
| <i>Ontbijt<br/>afruimen</i>    | n.v.t.                | 1             | 2                    | 2                    | n.v.t.                | 3                      | 1              |
| <i>Middageten<br/>Opzetten</i> | n.v.t.                | 3             | n.v.t.               | n.v.t.               | n.v.t.                | 1                      | 2              |
| <i>Middageten<br/>afruimen</i> | n.v.t.                | 2             | n.v.t.               | n.v.t.               | n.v.t.                | 3                      | 1              |
| <i>Avondeten<br/>opzetten</i>  | 3                     | 1             | 2                    | n.v.t.               | 1                     | n.v.t.                 | 3              |
| <i>Avondeten<br/>afruimen</i>  | 1                     | 3             | 1                    | n.v.t.               | 3                     | n.v.t.                 | 2              |
| <i>Kampkrant<br/>schrijven</i> |                       |               |                      | n.v.t.               |                       |                        |                |
| <i>Papier<br/>Maken</i>        | 2                     | 1             | 3                    | n.v.t.               | n.v.t.                | n.v.t.                 | n.v.t.         |

# **Doolhofspel:**

## **Spelregels:**

- Het spel wordt altijd gespeeld met twee teams.
- Door met een dobbelsteen te gooien wordt het aantal blokjes bepaald dat je vooruit mag.
- Een deur beëindigt altijd de beurt, hoeveel je ook gegooid hebt.
- Een afgelegde weg mag op de terugweg in één keer afgelegd worden.
- Na de vraag "wat doe je" is de beurt altijd voorbij.
- Na het proberen van een opdracht is je beurt voorbij, of deze nu gelukt is of niet.
- Allen de door de leiding gegeven antwoorden zijn goed, hoe slim, leuk of creatief eigen ideeën ook kunnen zijn.
- Gebruik je fantasie, alles kan.

**Veel succes!!!!!!!!!!**

## **Uitleg bij de kaart:**

### **1. Startpunt groepje 1:**

Groepje 1 start vanaf aan de oostzijde zie je een grote glazen wand waardoor je het andere groepje ziet.

*Wat doe je.*

### **2. De handelaar:**

Je bent aangekomen in een ruimte waar een handelaar zit, de handelaar heeft het volgende voor je te koop:

|                   |                       |
|-------------------|-----------------------|
| Hamer             | schroevendraaier      |
| Ballonnen         | rioolwater            |
| pionier hout      | super afwasmiddel     |
| Magische macaroni | dropjes               |
| lucifers          | magische poedersuiker |
| tentharingen      | touw                  |
| steen             |                       |

Bij de handelaar is een heleboel "te koop". Je mag maximaal 3 dingen te gelijk mee nemen totdat datgene een keer is gebruikt. Je kunt de voorwerpen gecombineerd gebruiken. Je mag van elke plaats af direct terug naar de handelaar, dit kost je alleen één beurt. Ook kun je van de handelaar uit weer terug naar waar je gebleven was, ook dit kost weer één punt.

*Wat doe je*

### **3. De rivier:**

Je komt bij een brede rivier aan, deze rivier is 2 meter breed en te diep om door heen te lopen. Het water is te koud om in te zwemmen. Er staat ook een hele sterke stroming dus overzwemmen gaat niet.

*Wat doe je?*

**Je pioniert een vlot van pionier hout en touwen, maar jullie net te zwaar en het vlot houdt jullie niet, daardoor moet je nog een heleboel ballonnen aan je vlot knopen. Je vaart een stukje de rivier af en dan kom je plotseling een aanlegplaats tegen.**

### **4. De aanlegplaats:**

Je ziet een aanlegplaats, het water is in dit stuk van de rivier een stuk rustiger. Je kunt dus rustig aanleggen.

*wat doe je?*

**Je legt hier aan en vandaaruit kun je je weg weer vervolgen, leg je niet aan en vaar je de rivier af kom je uiteindelijk weer uit op de plaats waar je je vlot ter water hebt gelaten, de stroming is nog steeds te sterk om er hier uit te kunnen.**

### **5. De spiegelkamer:**

Je kijkt de ruimte rond en je ziet allemaal spiegels al deze spiegels zijn genummerd met nummers van 1 t/m 36 je ziet geen uitgang.

*Wat doe je?*

**Je kunt de spiegels kapot gooien met een steen (de hamer blijkt af te breken) je mag echter alleen het zelfde aantal spiegels kapot slaat als het aantal stippen op de dobbelsteen. Per beurt mag je slechts één keer gooien. Achter spiegel nummer 28 zit een gang. Stukgeslagen spiegels kun je hier weegstrepen: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36**

**6. Code deur:**

Helaas wat je ook probeert deze deur gaat niet open als je goed kijkt zie je dat er een cijferslot op de deur zit. Je zal op een basis van mastermind achter moeten worden gekomen wat de 5-cijferige code van de deur is. Per beurt krijg je 1 kans om de code te kraken. Deze schrijf je op. Er zal dan gezegd worden of de cijfers in de code zitten (deze worden omcirkeld) en of de cijfers op de goede plaats staan (deze worden onderstreept).

*Wat doe je:*

**De goede code om de deur te openen is: 56379**

**7. De dwerg met de magische bol:**

De enge deur van deze ruimte gaat niet open en zit een groot hangslot op. Er zit verder alleen nog maar een dwerg in de kamer. Hij zit midden in de kamer op de grond heel erg sip te kijken, de dwerg heeft een doorzichtige bal in zijn handen.

*Wat doe je?*

**Als je wat van het magische poedersuiker over de doorzichtige bal van de dwerg gooit begint deze te gloeien en blijkt het een magische bal te zijn, hij begint te weven en rond te dwalen en de dwerg huppelt er vrolijk achterna. Op de plaats waar dwerg zat zie je nu een sleutel liggen, met deze sleutel kun je de deur openen.**

**8. De geheimzinnige kamer:**

In deze kamer is helemaal niets te zien. De enige deur in deze kamer krijg je met geen mogelijkheid open.

*Wat doe je?*

**Deze deur is gewoonweg niet open te krijgen, hij kan alleen maar geopend worden vanaf de andere kant. De enige die hierbij kan is de andere groep. Je zult dus moeten wachten tot deze de deur opent. Dan kun je samen gaan beginnen aan het eindspel.**

**A. Startpunt groepje 2:**

Groepje 1 start vanaf aan de oostzijde zie je een grote glazen wand waardoor je het andere groepje ziet.

*Wat doe je.*

**B. De handelaar:**

Je bent aangekomen in een ruimte waar een handelaar zit, de handelaar heeft het volgende voor je te koop:

|                   |                       |
|-------------------|-----------------------|
| Hamer             | schroevendraaier      |
| Ballonnen         | rioolwater            |
| pionier hout      | super afwasmiddel     |
| Magische macaroni | dropjes               |
| lucifers          | magische poedersuiker |
| tentharingen      | touw                  |
| steen             |                       |

Bij de handelaar is een heleboel "te koop". Je mag maximaal 3 dingen te gelijk mee nemen totdat datgene een keer is gebruikt. Je kunt de voorwerpen gecombineerd gebruiken. Je mag van elke plaats af direct terug naar de handelaar, dit kost je alleen één beurt. Ook kun je van de handelaar uit weer terug naar waar je gebleven was, ook dit kost weer één punt.



### C. De doodskisten:

In deze ruime staan 6 doodskisten die niet zomaar open gaan, verder zie je een deur maar ook deze krijg je niet open.

*Wat doe je*

Het is de bedoeling dat je de deksels van de doodskisten opent met behulp van een tentharing. 5 kisten zijn leeg in een kist zie je een geheime gang aan het hoofdeind.

Het openen van elke kist kost je een beurt. In kist nummer 2 bevind zich de geheime gang.

Geopende kisten kun je hier wegstrepen: 1 2 3 4 5.

### D. Het geheimekamertje:

Nadat je de geheime gang bent doorgelopen kom je nu in dit kamertje uit.

*Wat doe je?*

Je kunt deze kamer gewoon verlaten en het spel verder voordzetten.

### E. De magische vloertegels:

De deur van deze kamer gaat niet open op de grond zie je 9 tegels met letters.

|   |   |   |
|---|---|---|
| Y | K | A |
| L | A | V |
| R | G | E |

*Wat doe je?*

Je moet een woord vormen van de 9 letters. De letters zijn aaneengesloten.

Iedereen moet tegelijk van tegel naar tegel worden gegaan om het woord te vormen. Het woord is GEVAARLYK

|        |        |        |
|--------|--------|--------|
| Y<br>↑ | K<br>→ | A<br>↗ |
| L<br>↑ | A<br>↙ | V<br>↑ |
| R<br>↙ | G<br>● | E<br>↑ |

### F. Het gat:

Midden in de gang zit plotseling een gat, het gat loopt van muur tot muur en is 2 meterlang, je kunt er niet overheen en niet langs af. Als je in het gat kijkt, zie je niets. Het gat is zo diep dat je de bodem niet eens ziet. Je hoort alleen een heel erg vreemd geluid.

*Wat doe je?*

Het geluid blijkt een vliegend draakje te zijn, doormiddel van dropjes kun je het draakje naar boven lokken en als je het maar dropjes zat voert kun je op zijn rug naar de andere kant van het gat vliegen.

### G. Het skelet:

Op het moment dat je deze kamer binnen stapt voel je direct een ijzige kou. Verder zie je een deur maar voor die deur staat een skelet, deze blokkeert de doorgang en gaat niet voor je aan de kant.

*Wat doe je?*

Je haalt bij de handelaar een goed hoeveelheid rioolwater dit giet je over de grond, het bevriest vrijwel meteen, het skelet hoeft maar een beetje ter bewegen en hij glijdt uit over het ijs. Door deze val breekt hij (bijna) al zijn botten en kun je rustig de deur openen.

### H. De geheimzinnige kamer:

In deze kamer is helemaal niets te zien. De enige deur in deze kamer krijg je met geen mogelijkheid open.

*Wat doe je?*

Deze deur is gewoonweg niet open te krijgen, hij kan alleen maar geopend worden vanaf de andere kant. De enige die hierbij kan is de andere groep. Je zult dus moeten wachten tot deze de deur opent. Dan kun je samen gaan beginnen aan het eindspel

## Eindspel

De bedoeling van het eindspel is dat groepen elkaar proberen te schieten met een van tevoren gekozen schietwapen. De groep die als eerste zorgt dat de tegenstander 0 punten heeft, heeft gewonnen.

Elke groep krijgt 100 punten. De groep kan kiezen uit onderstaande schietwapens:

1. Pistool
2. Kruisboog
3. Bazooka
4. Geweer
5. Mitrailleur

Degene die al eerste in de kamer was, mag beginnen.

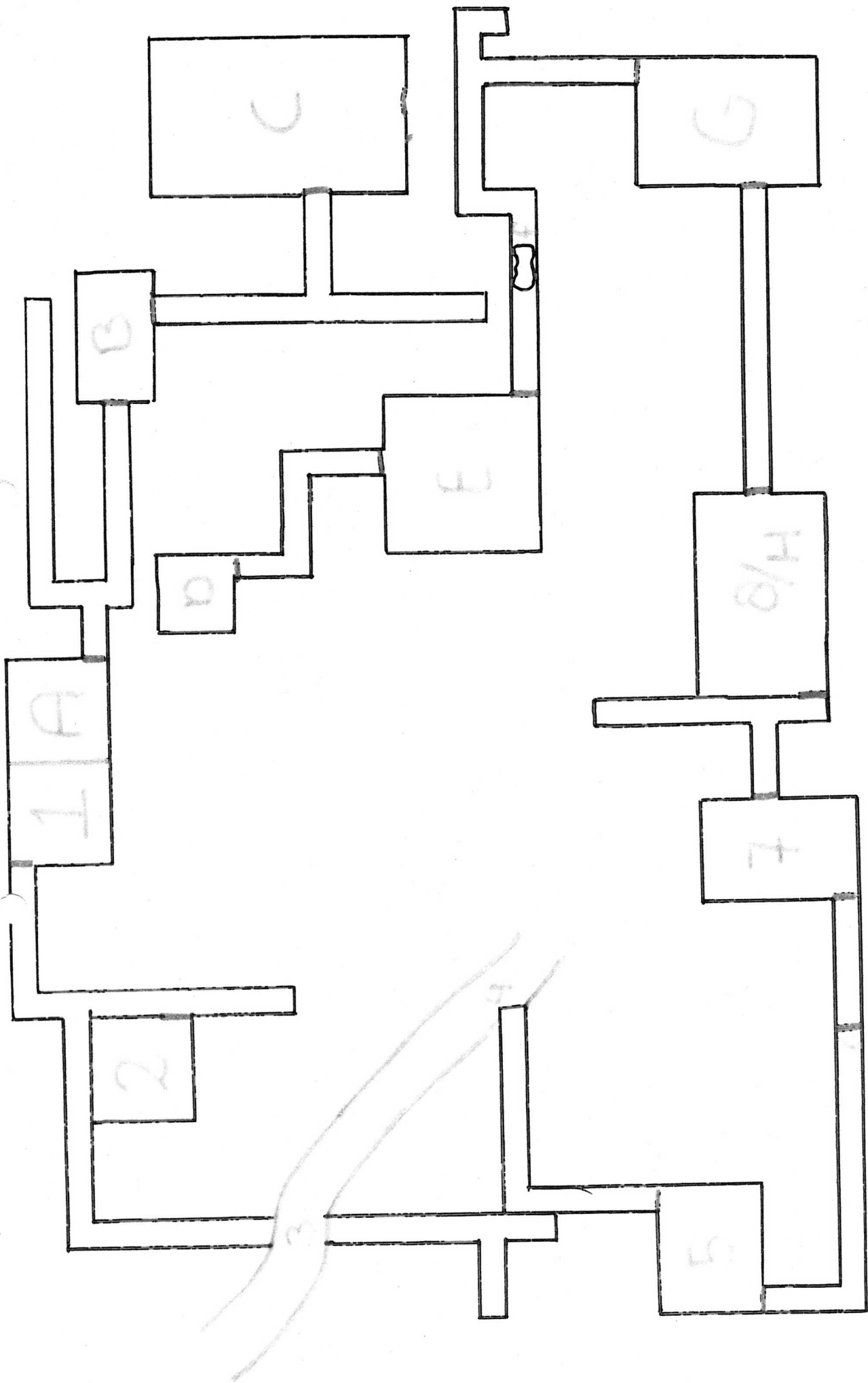
De groep kiest eerst een wapen. Per beurt mag er een ander wapen worden gekozen.

Daarna gaat de groep dobbelen. Het aantal ogen zegt niets over hoeveel punten de tegenstander kwijt zal raken. Er kunnen maximaal 10 punten per beurt kwijt worden geraakt.

De groepen zelf weten niet hoeveel punten ze bij een bepaald aantal ogen kwijt kunnen raken.

| <i>Schietwapens</i> | <i>Aantal ogen</i> |          |          |          |          |          |
|---------------------|--------------------|----------|----------|----------|----------|----------|
|                     | <i>1</i>           | <i>2</i> | <i>3</i> | <i>4</i> | <i>5</i> | <i>6</i> |
| Pistool             | 8                  | 10       | 2        | 1        | 4        | 6        |
| Kruisboog           | 1                  | 8        | 10       | 6        | 2        | 4        |
| Bazooka             | 6                  | 4        | 8        | 10       | 1        | 2        |
| Geweer              | 2                  | 1        | 6        | 4        | 10       | 8        |
| Mitrailleur         | 10                 | 6        | 4        | 2        | 8        | 1        |

|   |   |   |
|---|---|---|
| Y | K | A |
| L | A | V |
| R | G | E |



# De Kaatsheuvel Water en Duin Games

De Kaatsheuvel Water en Duin Games bestaan uit twee onderdelen; namelijk een watergedeelte op het kampterrein en een duingedeelte midden in de bossen. We beginnen morgens met het watergedeelte en middags fietsen we met zijn allen naar de zandvlakten in de Drunense Duinen.

Alletwee de gedeeltes worden in twee teams gespeeld. De score wordt steeds bijgehouden op het scorebord; de leiding zorgt ervoor dat er steeds onderling competitie blijft bestaan, desnoods door zelf mee te doen.

De spelletjes die gespeeld gaan worden zijn:

| Kaatsheuvel Water Games     | Kaatsheuvel Duin Games                        |
|-----------------------------|-----------------------------------------------|
| Dweilrugby                  | Sokworstelen                                  |
| Flesjesvoetbal              | Worstelen                                     |
| Sponsgevecht                | Dweilrugby                                    |
| Oberrace                    | Estafetterace                                 |
| Waterballonnen gevecht      | Blokjesvoetbal                                |
| Moddergevecht               |                                               |
| Dweilhockey                 | <i>Zandkastelen bouwen</i>                    |
| <i>Vrij spelen achteraf</i> | <i>Elkaar ingraven + ander lichaam bouwen</i> |

Het is de bedoeling dat een spelletje ongeveer 15 minuten in beslag neemt en er ongeveer 5 tot 10 minuten zijn om het volgende spelletje klaar te maken en uit te leggen. Er zijn in het water gedeelte ongeveer 7 spelletjes dus ongeveer 2,5 tot 3 uur is er om de spelletjes te spelen.

Er staan vier uur gepland maar vooraf is er echter tijd nodig om de spellen op te bouwen zoals de waterbak etc. en eventueel is er achteraf tijd over om iedereen vrij te laten spelen waarbij ze zelf alles mogen gebruiken.

Middags worden dezelfde tijden aangehouden voor een spel. Er is echter ook tijd nodig om op de plaats van bestemming te komen en alle overige tijd kan worden besteed aan de twee laatste onderdelen.

## De Kaatsheuvel Water en Duin Games

# De Kaatsheuvel Water en Duin Games

## Opbouwen Vooraf (Water)

- Speelveld
- Waterbak
- Oberraceparcours

## Meenemen Vooraf (Duin)

- Sokken
- Dweil 2x
- Blokjes
- Estafettestok
- Voetbal

De route voor s'middags is achteraan bijgevoegd.

De totale benodigdheden voor de Kaatsheuvel Water en Duin Games zijn:

|                          |                             |
|--------------------------|-----------------------------|
| -Dweilen 5x (ivm slopen) | -Flesjes +Voetbal           |
| -Sponzen                 | -Sokken                     |
| -Dienbladen 2x           | -Blokjes                    |
| -Plastic bekens          | -Estafettestokje            |
| -Waterballonnen          | -Emmers 2x                  |
| -Paaltjes (Waterbak)     | Pionnen (Oberraceparcours)  |
| -Pionierpalen (Waterbak) | Touwen+haringen (Speelveld) |

# De Kaatsheuvel Water en Duin Games



# De Kaatsheuvel Water en Duin Games

*Alle spelletjes worden in oude kleren en op blote voeten gespeeld*

## **-DweilRugby**

Dweilrugby wordt gespeeld op het speelveld, aan twee kanten van het speelveld zijn er emmers ingegraven. De bedoeling van het spel is om de dweil in de emmer van de tegenstander te krijgen. Het is niet de bedoeling dat de tegenstander naar het ziekenhuis moet! De dweil wordt aan het begin en na elke goal teruggelegd in het midden van het speelveld.

## **-FlesjesVoetbal**

Flesjesvoetbal wordt gespeeld in een grote kring. Elke deelnemer krijgt een flesje wat met water gevuld wordt. Als een flesje wordt omgeschoot is diegene "af". Het team wat als laatste nog een speler in het veld heeft is het winnende team.

## **-SponzenGevecht**

Sponzengevecht wordt gespeeld op het speelveld. Er zijn twee (of meer?) sponzen in het veld. Elk team blijft op zijn eigen helft van het veld en moet daarvandaan proberen om de tegenstanders af te gooien. Er mag afgeweerd worden met de handen en de armen. Als iemand afgegooid wordt gaat deze aan de kant zitten. Het winnende team is het team wat uiteindelijk als laatste overblijft.

## **-OberRace**

Oberrace wordt gespeeld op het Oberraceparcours Dit is een met linten afgezet parcours. Elke deelnemer moet zo snel mogelijk een dienblad met daarop tien volle bekertjes met water naar de andere kant van het parcours brengen. Het telt alleen als je aankomt met minimaal 5 volle bekertjes (totaal). Als alle deelnemers een geldige ronde hebben afgelegd dan heeft het team met de snelste tijd gewonnen.

## **-WaterBallonnenGevecht**

Het waterballonnengevecht wordt gespeeld op het speelveld. Elk team blijft op zijn eigen helft. De leiding zorgt dat er volle waterballonnen in het veld blijven. De deelnemers dienen de deelnemers van het andere team af te gooien met de waterballonnen. Er kan niet afgeweerd worden. Een deelnemer is af als de waterballon kapot gaat terwijl de deelnemer geraakt wordt (raken en op de grond kapot vallen telt ook!). Het team wat als laatste overblijft heeft gewonnen.

## **-ModderGevecht**

Het moddergevecht wordt gespeeld in de water(modder) bak de deelnemers nemen plaats op de balk oven de waterbak en proberen door te worstelen de ader van de balk af te krijgen. Na elkaar worden twee leden

# De Kaatsheuvel Water en Duin Games

# De Kaatsheuvel Water en Duin Games

van gelijke sterkte tegenover elkaar gezet totdat uiteindelijk een iemand overblijft. Het team waartoe deze deelnemer behoort heeft gewonnen.

## -DweilHockey

Dweilhockey wordt gespeeld op het speelveld en heeft dezelfde regels als dweilrugby alleen nu mag de dweil alleen met een meterpaaltje verplaatst worden.

## -SokWorstelen

Twee deelnemers nemen plaats binnen een afgesproken "veld". Iedere deelnemers heeft slechts een sok aan. De bedoeling is om de sok van de tegenstander uit te trekken zonder dat je eigen sok daarbij uitgetrokken wordt. Degene die als laatste overblijft heeft gewonnen en daarmee ook zijn team.

## -Worstelen

Twee deelnemers van gelijke sterkte nemen plaats tegenover elkaar. Het is de bedoeling dat de deelnemers met elkaar worstelen. Deelnemers die andere deelnemers beschadigen worden gediskwalificeerd. Als een deelnemer langer dan 3 tellen op zijn rug ligt heeft hij verloren. Degene die als laatste overblijft heeft gewonnen en daarmee ook zijn team.

## -DweilRugby

Aan twee kanten van het veld zijn er gaten gegraven. De bedoeling van het spel is om de dweil in het gat van de tegenstander te krijgen. De dweil wordt aan het begin en na elke goal teruggelegd in het midden van het veld.

## -EstaffetteRace

Door de leiding wordt er terplekke een parcours uitgezet. Alle deelnemers van een team nemen in een rijtje plaats. De eerste deelnemer krijgt het stokje. Als de eerste deelnemer over de finish komt geeft hij het stokje aan de volgende enzovoort. Het team wat uiteindelijk het snelste alles afgelegd heeft is gewonnen.

## -BlokjesVoetbal

Blokjesvoetbal wordt gespeeld volgens dezelfde regels als flesjesvoetbal alleen nu hebben ze blokjes in plaats van flesjes.

# De Kaatsheuvel Water en Duin Games

# **FOTOMAAKTOCHT**

## **UITLEGVEL**

- De bedoeling van de fotomaaktocht is om de opdrachten op het opdrachtenvel op te lossen door foto's te maken van allerlei "dingen" in **Waalwijk City**
- Het is natuurlijk niet de bedoeling dat je foto's maakt van dingen die niets met de tocht te maken hebben, alleen foto's die slaan op de opdrachten op het opdrachtenvel
- Alle foto's kun je maken binnen de grenzen die aangegeven zijn op het kaartje, het is daarom verboden om buiten de aangegeven grenzen te zijn. De leiding controleert of jullie je hieraan houden!
- Op de afgesproken tijd moet je terug zijn anders heb je een probleem

## **SUCCES**

# **FOTOMAAKTOCHT**

## **OPDRACHTENVEL**

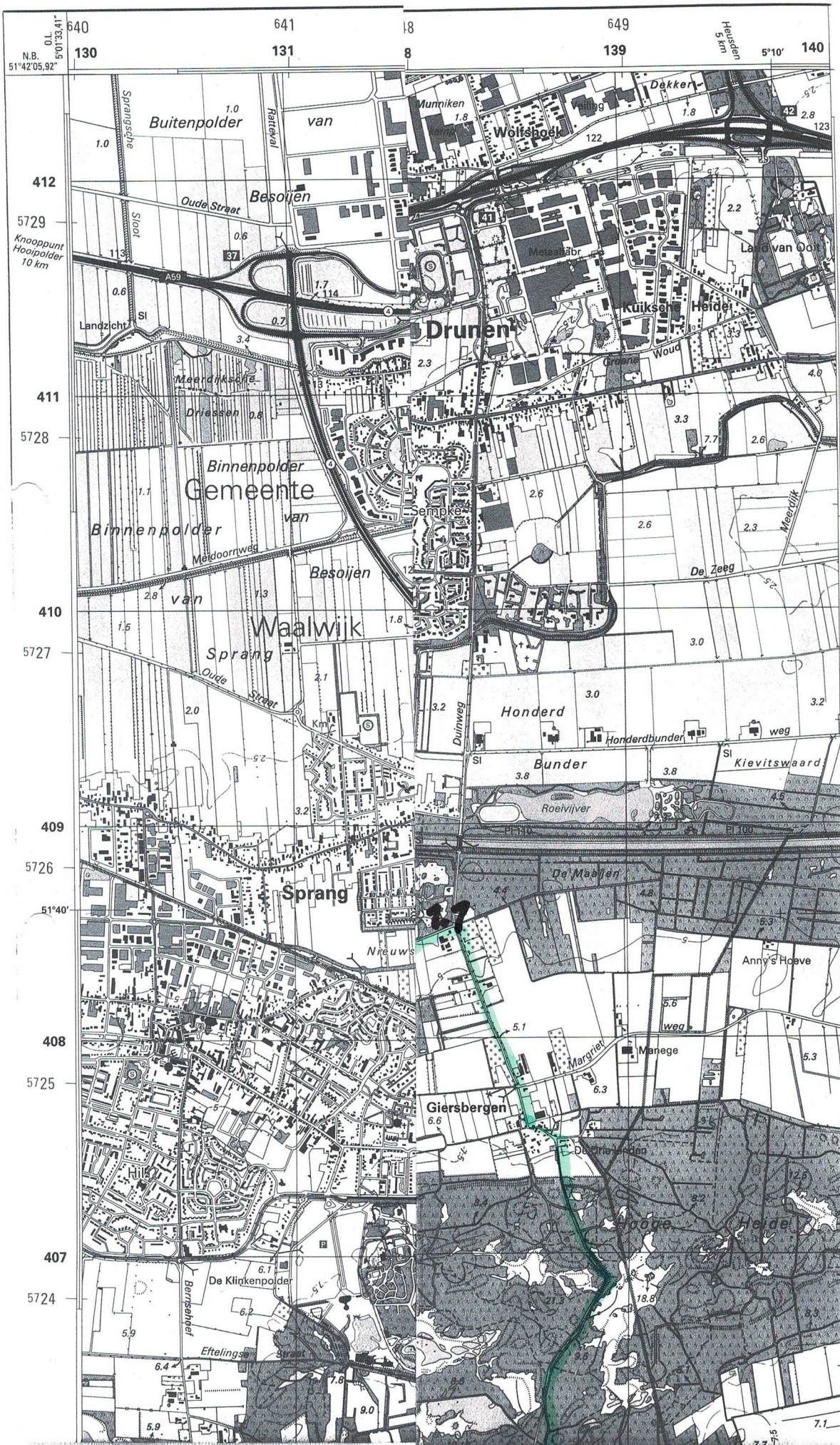
1. Maak een foto waar 8 leeuwen en 18 bellen op staan
2. Maak een foto van Antoon F. van Hulst
3. Maak een foto van de school Waar geen meisjes mogen komen
4. Maak een foto van waar het best licht is
5. Maak een foto van een olifant
6. Maak een foto van een paar echte kaaskoppen
7. Maak een foto van de "vrije plakplaats"
8. Maak een foto van Johanna's villa
9. Maak een foto van het spel met ballenbanenbord
10. Maak een foto met ten minste 4 bejaarden
11. Maak een foto van een Ford Escort
12. Maak een foto van jezelf in een spiegel
13. Maak een foto van de stalen paddestoelen
14. Maak een foto van een brievenbus van een belastingadviseur
15. Maak een foto van een scoutingblokhut
16. Maak een foto van een zwaan
17. Maak een foto van een konijn in je hand
18. Maak een foto van een naaimachine
19. Maak een foto van "SEYH ABDULKADIR GEYLANI CAMII"
20. Maak een foto van een boedelbak
21. Maak een foto van een basketbalveld met spelers
22. Maak een foto van een fontein die geschonken is door stichting LKBB  
Leidschendam
23. Maak een foto van "Krek wak nie wou"
24. Maak een foto van een slagboom
25. Maak een foto van Jeffrey's fitness
26. Maak een foto van een plastic ijsco
27. Maak een foto waarop jullie gezellig aan het voetballen zijn
28. Maak een foto van "de ware witte"
29. Maak een foto van een kompas
30. Maak een foto van een gehoorapparaat
31. Maak een foto van de Nedklok
32. Maak een foto waarop je de pastoor een hand geeft
33. Maak een foto waarop je in een auto zit
34. Maak een foto waarop je met een EDAH winkelwagentje de Albert Heyn  
binnen rijdt



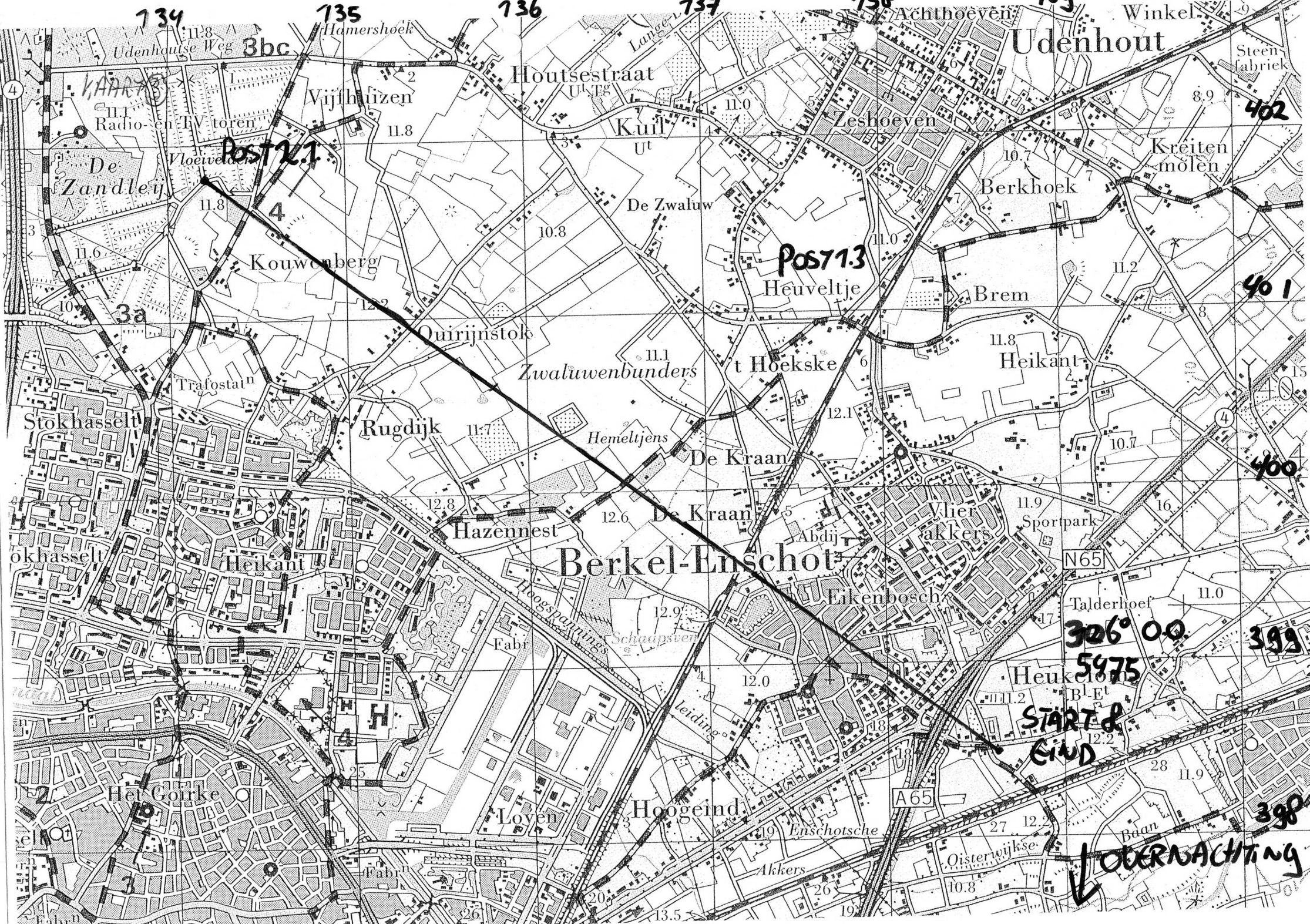


52











# Hike indeling + checklijst + score

|                          | Groep 1           | Groep 2                | Groep 3                   | Groep 4                |
|--------------------------|-------------------|------------------------|---------------------------|------------------------|
| Leden:                   | Joanie<br>Karlijn | Stefan<br>Ardy<br>Davy | Jeffrey<br>Frans<br>Frank | Jeroen<br>Rick<br>Bart |
| Kompas nummer            |                   |                        |                           |                        |
| Kompas drager            |                   |                        |                           |                        |
| Kaarthoekmeter nummer    |                   |                        |                           |                        |
| Kaarthoekmeter drager    |                   |                        |                           |                        |
| Vertrek tijd             |                   |                        |                           |                        |
| Dag 1 Post 1 Noodenvelop |                   |                        |                           |                        |
| Dag 1 Post 1 Aankomst    |                   |                        |                           |                        |
| Dag 1 Post 2 Noodenvelop |                   |                        |                           |                        |
| Dag 1 Post 2 Aankomst    |                   |                        |                           |                        |
| Dag 1 Post 3 Noodenvelop |                   |                        |                           |                        |
| Dag 1 Post 3 Aankomst    |                   |                        |                           |                        |
| Dag 1 Einde Noodenvelop  |                   |                        |                           |                        |
| Dag 1 Einde Aankomst     | 8:40              | 8:55                   | 9:10                      | 9:37                   |
| Dag 2 Post 1 Noodenvelop |                   |                        |                           |                        |
| Dag 2 Post 1 Aankomst    |                   |                        |                           |                        |
| Dag 2 Post 2 Noodenvelop |                   |                        |                           |                        |
| Dag 2 Post 2 Aankomst    |                   |                        |                           |                        |
| Dag 2 Post 3 Noodenvelop |                   |                        |                           |                        |
| Dag 2 Post 3 Aankomst    |                   |                        |                           |                        |
| Dag 2 Einde Noodenvelop  |                   |                        |                           |                        |
| Dag 2 Einde Aankomst     |                   |                        |                           |                        |

## Het Zwerverslied

### *Refrein:*

Laat ons blijven zwerven door het Brabantse land  
Tot ik eenmaal zal sterven met de stok al in de hand

|                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| Bevers doen het [2x] | zo jong ze zijn [2x] |
| met Pompedom [2x]    | en spelen fijn [2x]  |
| Een rode trui [2x]   | met blauwe pet [2x]  |
| Hotsietonia [2x]     | dat zingt vol pret   |

### *Refrein*

|                         |                        |
|-------------------------|------------------------|
| Een welp houdt vol [2x] | en doet zijn best [2x] |
| dat zegt Baloe [2x]     | aan ieder nest [2x]    |
| Akela gaat [2x]         | de horde voor [2x]     |
| en allen zingen [2x]    | zijn in koor           |

### *Refrein*

|                         |                        |
|-------------------------|------------------------|
| Verkenners zijn [2x]    | altijd paraat [2x]     |
| op troep en thuis [2x]  | en op de straat [2x]   |
| Ze zingen soms [2x]     | maar meestal niet [2x] |
| en als ze het doen [2x] | is dit het lied        |

### *Refrein*

|                        |                      |
|------------------------|----------------------|
| En dan een sherpa [2x] | die is niet mis [2x] |
| ze weten wel [2x]      | wat zingen is [2x]   |
| En als het moet [2x]   | dan hoor je dit [2x] |
| dit mooie lied [2x]    | met veel pit         |

### *Refrein*

|                         |                       |
|-------------------------|-----------------------|
| Rowans zijn [2x]        | geweldig stoer [2x]   |
| het hele jaar [2x]      | zijn zij op toer [2x] |
| Zij hebben baarden [2x] | in hun keel [2x]      |
| maar zingen niet [2x]   | te min hun deel       |

### *Refrein*

|                       |                        |
|-----------------------|------------------------|
| Een pivo gaat [2x]    | al jaren mee [2x]      |
| 't eet en drinkt [2x] | dan ook voor twee [2x] |
| Ervaring speelt [2x]  | bij hen een rol [2x]   |
| en nog steeds [2x]    | zingen zij met lol     |

### *Refrein*

|                         |                       |
|-------------------------|-----------------------|
| De leiders sjouwen [2x] | zich een bult [2x]    |
| met energie [2x]        | en veel geduld [2x]   |
| En als hen ooit [2x]    | de moed ontzinkt [2x] |
| dan roepen zij [2x]     | zodat het klinkt      |

## Hike regels

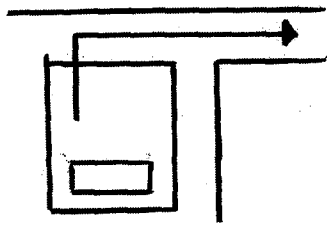
Tijdens de hike mogen jullie zelfstandig zonder leiding lopen. Dit betekent echter wel dat jullie je aan een paar simpele regels moeten houden. Deze regels gelden voor jullie eigen veiligheid, het spreekt dus vanzelf dat je ze opvolgt.

- ⇒ Blijf met je groepje bij elkaar, wat er ook gebeurt.
- ⇒ Volg de aangegeven tocht precies, ook al denk je een kortere weg te weten. Wijk niet bewust af van de aangegeven route.
- ⇒ Kijk uit met het oversteken van drukke straten, wegen en spoorlijnen.
- ⇒ Ga niet liften, ook niet als iemand je nog zo vriendelijk aanbiedt om me te rijden.
- ⇒ Denk goed na bij elke kruising. Overleg met je groepje over de richting waar je naar toe moet. Beter iets langer nagedacht dan fout gelopen.
- ⇒ Als de tocht niet meer klopt loop dan terug naar het punt waar je zeker weet dat je nog wel goed zat.
- ⇒ Blijf niet ergens doelloos rondhangen.
- ⇒ Als je hopeloos verdwaald bent, maak dan de noodenvelop open en volg de instructies hierin op.

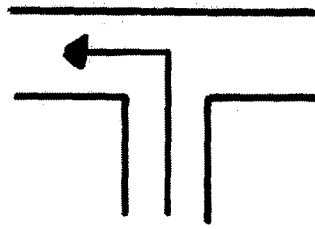
En dan nog wat andere puntjes:

- ⇒ Maak tijdens de hike een tocht verslag. Schrijf hier in alles wat je ziet en meemaakt. Maak een leuke schets van een mooi punt of een opmerkelijke plek.
- ⇒ Als je het niet meer zitten, zing dan het hike lied.
- ⇒ Lever de (on) geopende noodenvelop in zodra je op de volgende post aankomt.
- ⇒ De drager van de kaarthoekmeter en het kompas zorgt ervoor dat deze weer netjes bij de leiding wordt ingeleverd na de hike.

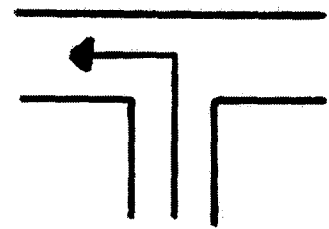
## 1.1 Kruisingentocht



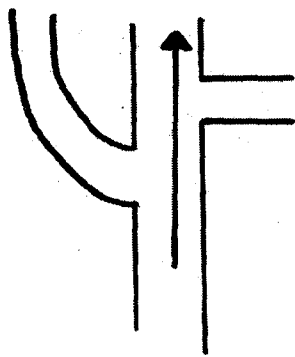
1



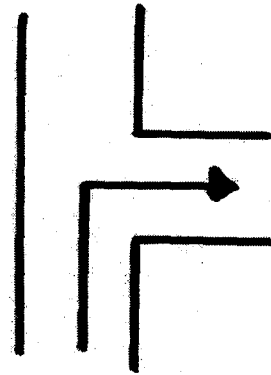
2



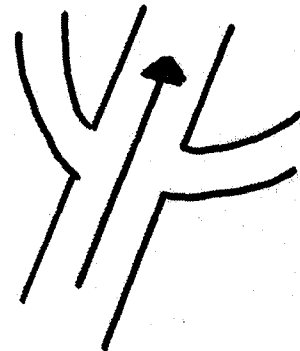
3



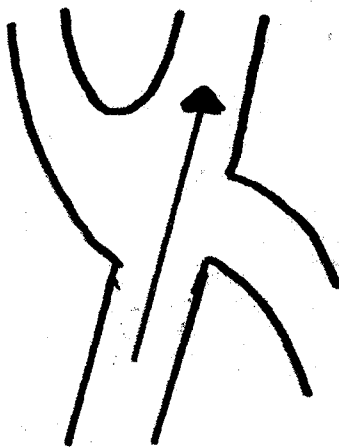
4



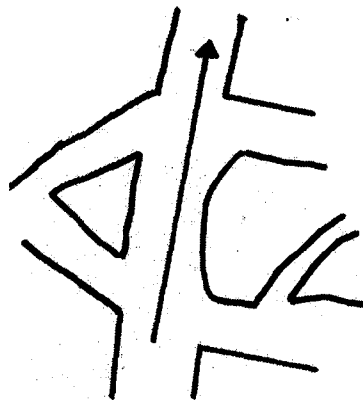
5



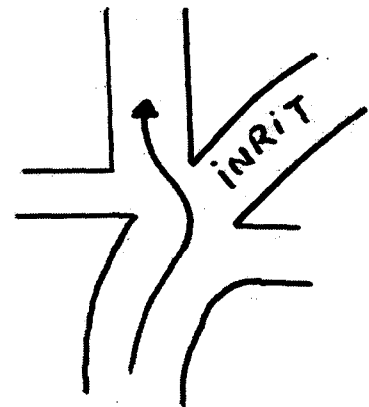
6



7

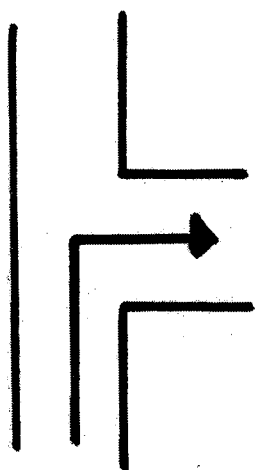


8

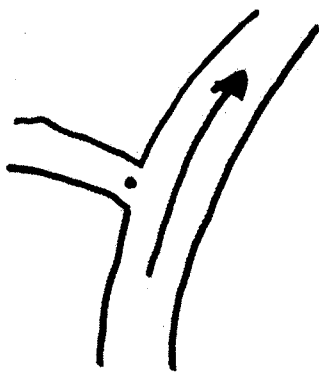


9

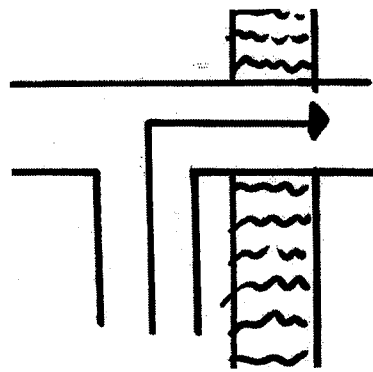




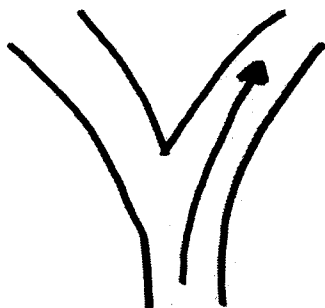
10



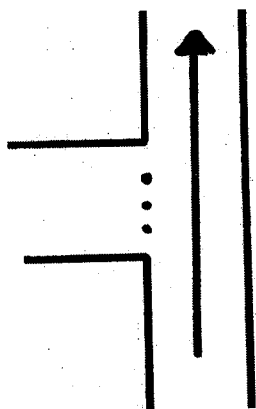
11



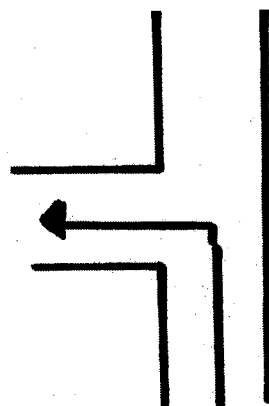
12



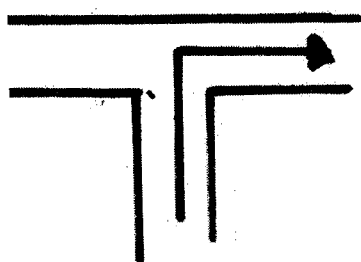
13



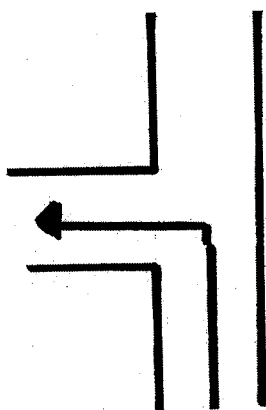
14



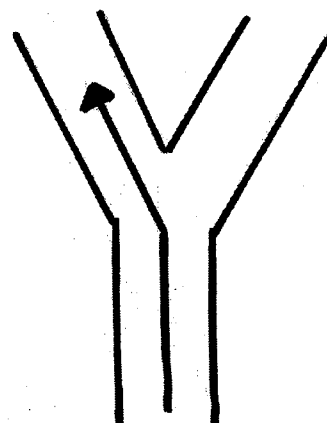
15



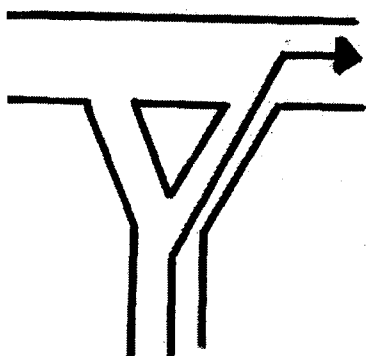
16



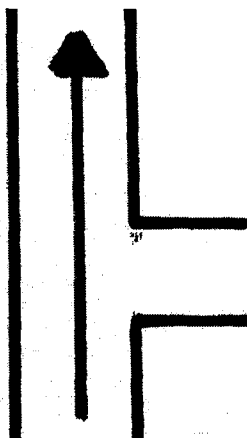
17



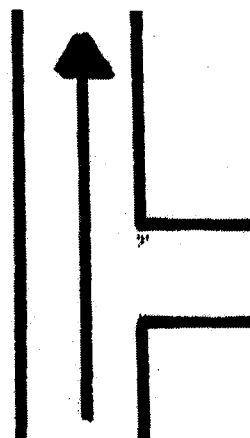
18



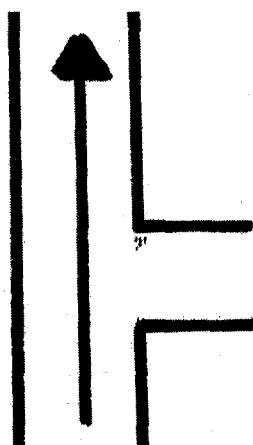
19



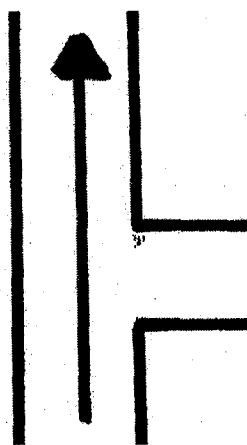
20



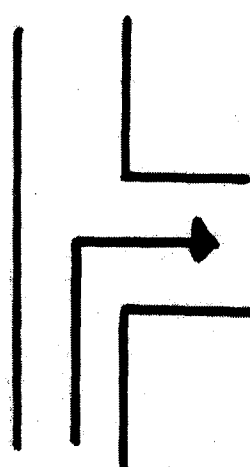
21



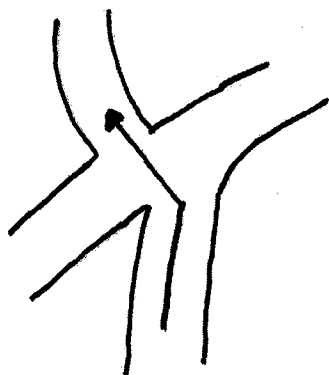
22



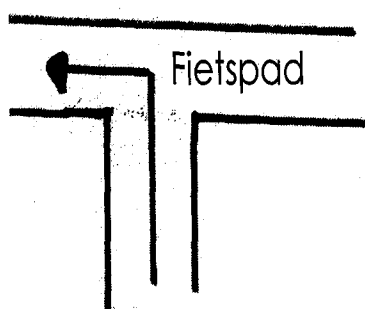
23



24



25



26

Volg nu het  
fietspad tot aan de  
eerste post

27

## *1.2 Kompasrichtingen*

Begin de kompasrichtingentocht op 64 ° O.O.

Daarna volg je onderstaande kompasrichtingen:

165 ° O.O.

170 ° O.O.

84 ° O.O.

172 ° O.O.

Loop dit pad af. Daar vind je de 2e post.

### 1.3 Kompasrichtingen (deel 2)

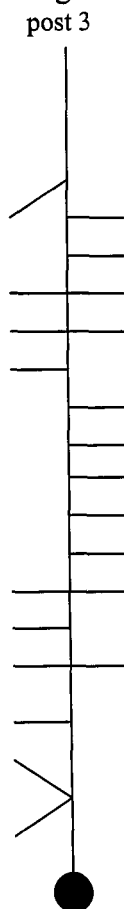
Vanaf de post volg je 155° O.O.

Net na de brug volg je de rivier (240° O.O.)

Bij de 3e brug ga je 160° O.O.

160° O.O.

Loop nu door tot de eerst volgende kruising. Daarna ga je verder met de strippentocht:



#### *1.4 Kaartcoördinaat*

- ◆ Oriënteer je op de plek waar je nu bent en zoek deze plek op de kaart die je gekregen hebt.
- ◆ Zoek nu op deze kaart de onderstaande coördinaat op.  
  
138,60 / 398,50
- ◆ Bedenk een route naar bovenstaand punt.
- ◆ Loop nu met behulp van de kaart naar dit punt toe.

Let op want de opvallende geblokte wegen op deze kaart zijn gewone wegen. Dit komt omdat deze kaart gekopieerd is van een fietsroute.



## 2.1 Kaartcoördinaat + Doorsteek

- ◆ Loop naar het punt waar gisteren de tocht geëindigd is. Dit is coördinaat:

138,60 / 398,50

- ◆ Maak vanuit het bovenstaande punt een doorsteek van

306,5° Oost Om

over een lengte van 5475 meter

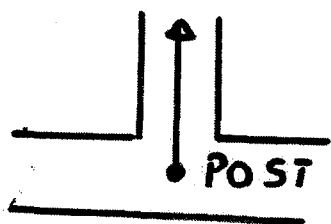
- ◆ Bedenk een route naar bovenstaand punt.

- ◆ Loop nu met behulp van de kaart naar dit punt toe.

Let op want de opvallende geblokte wegen op deze kaart zijn gewone wegen. Dit komt omdat deze kaart gekopieerd is van een fietsroute.

## 2.2 Bolletjes pijltjes tocht

Nu ga je verder met de bolletjes pijltjes tocht. Bij sommige plaatjes zijn extra aanwijzingen gegeven of getekend. De hele kruising is echter bijna nooit getekend.



Bij de Noorderplas

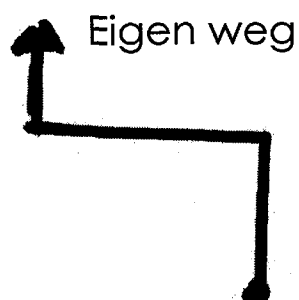
1



2



3



Voorzichtig oversteken!

4



5



6



7

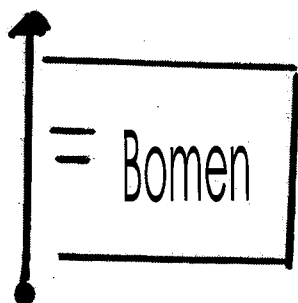


8

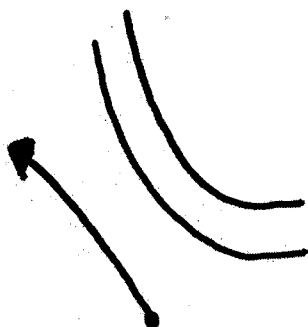


9

Waarschuwing:  
Er wordt geschoten als  
de rode vlag geplaatst is



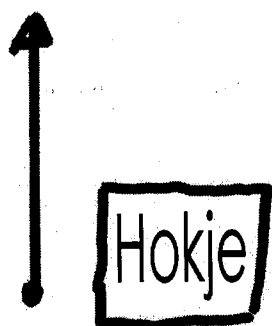
10



11



12



13



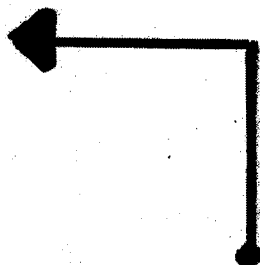
14



15



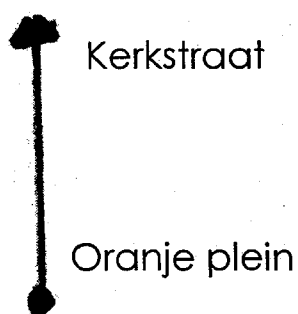
16



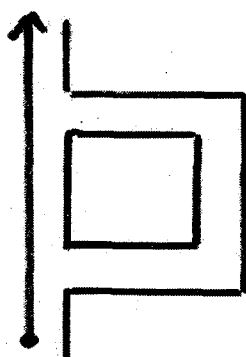
17



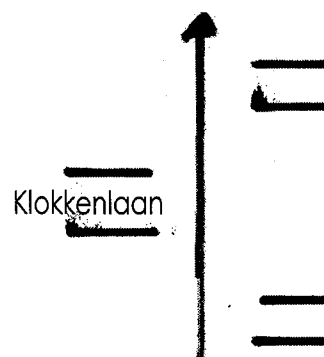
18



19



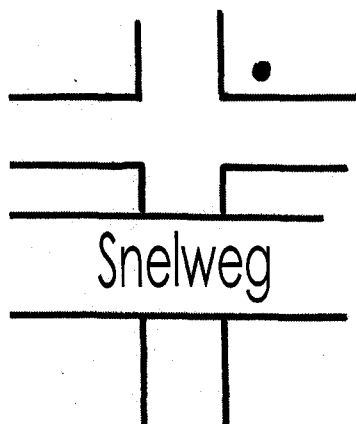
20



21



22



23

Ga nu op plek staan  
die in het plaatje is  
aangegeven met een  
punt.

Volg vanaf dit punt de  
windrichtingen tocht

### Windrichtingen

Begin de windrichtingen tocht op het aangegeven punt naar West.

Daarna volg je onderstaande windrichtingen:

*Zuid West West*

*Zuid Zuid Oost*

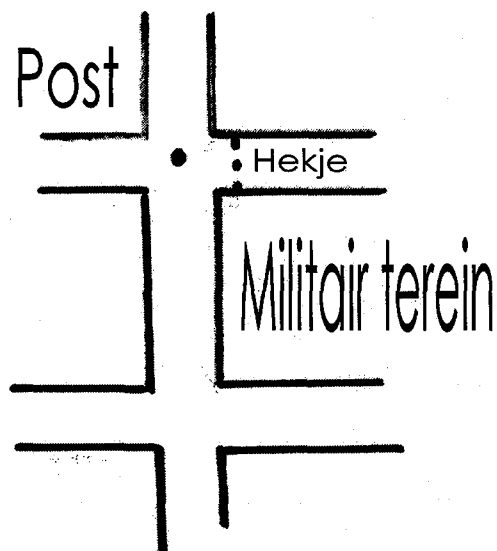
*Zuid Oost (afgesloten pad telt niet mee)*

*Zuid Oost*

*West*

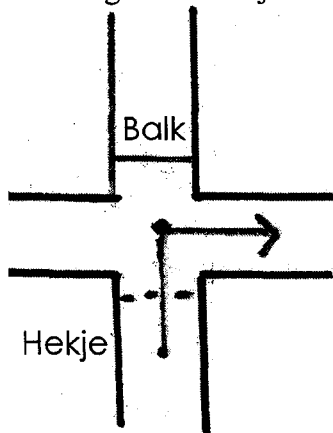
*West*

Loop door tot bij de post (zie tekening)



### 2.3 Oleaatje

- ◆ Leg het oleaatje op de juiste plek op de kaart
- ◆ Teken de route over op de kaart
- ◆ Volg het Oleaatje. Het eindpunt van het Oleaatje ziet er zo uit:

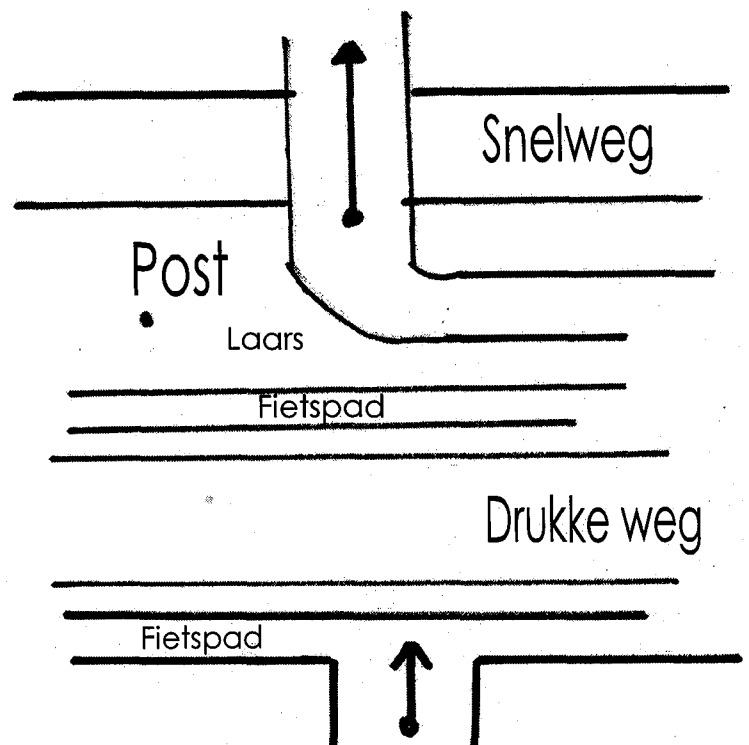


Ga aan het einde van het oleaatje in de richting van de pijl en ga dan verder met de zeeëntocht

|                 |                  |
|-----------------|------------------|
| <i>Noordzee</i> | <i>Links</i>     |
| <i>Zuidzee</i>  | <i>Rechts</i>    |
| <i>Dodenzee</i> | <i>Rechtdoor</i> |

*Dodenzee*  
*Dodenzee*  
*Noordzee (Duiksehoef)*  
*Zuidzee*  
*Dodenzee*  
*Dodenzee*  
*Noordzee*  
*Dodenzee*  
*Zuidzee*  
*Dodenzee*  
*Dodenzee*  
*Dodenzee*  
*Dodenzee*

Hier is post drie, zie tekening.



#### *2.4 Doorsteek*

- ◆ Oriënteer je op de plek waar je nu bent en zoek deze plek op de kaart die je gekregen hebt.
  
- ◆ Maak vanuit het bovenstaande punt een doorsteek van  
13,5 ° Oost Om  
over een lengte van 3225 meter
  
- ◆ Bedenk een route naar bovenstaand punt.
  
- ◆ Loop nu met behulp van de kaart naar dit punt toe.



### **Noodenvelop 1.1**

Ben je verdwaald? Geen zorgen met de volgende tips kom je er vast wel uit:

- ◆ Oriënteer je op de plek waar je nu bent.
- ◆ Zoek deze plek op de kaart op
- ◆ Op het kaartje staat aangegeven waar de volgende post is.
- ◆ Teken een route naar deze post.
- ◆ Loop via deze route naar de post.

Kom je er nog niet uit:

- ◆ Bel dan bij het dichtstbijzijnde huis aan.
- ◆ Vraag of je daar even mag bellen.
- ◆ Zorg dat je de plaats en de straat van waar je bent bij de hand hebt.
- ◆ Bel dan naar het onderstaande nummer.

06 – 51 04 72 73

### **Noodenvelop 1.2**

Ben je verdwaald? Geen zorgen met de volgende tips kom je er vast wel uit:

- ◆ Oriënteer je op de plek waar je nu bent.
- ◆ Zoek deze plek op de kaart op
- ◆ Op het kaartje staat aangegeven waar de volgende post is.
- ◆ Teken een route naar deze post.
- ◆ Loop via deze route naar de post.

Kom je er nog niet uit:

- ◆ Bel dan bij het dichtstbijzijnde huis aan.
- ◆ Vraag of je daar even mag bellen.
- ◆ Zorg dat je de plaats en de straat van waar je bent bij de hand hebt.
- ◆ Bel dan naar het onderstaande nummer.

06 – 51 04 72 73

### **Noodenvelop 1.3**

Ben je verdwaald? Geen zorgen met de volgende tips kom je er vast wel uit:

- ◆ Oriënteer je op de plek waar je nu bent.
- ◆ Zoek deze plek op de kaart op
- ◆ Op het kaartje staat aangegeven waar de volgende post is.
- ◆ Teken een route naar deze post.
- ◆ Loop via deze route naar de post.

Kom je er nog niet uit:

- ◆ Bel dan bij het dichtstbijzijnde huis aan.
- ◆ Vraag of je daar even mag bellen.
- ◆ Zorg dat je de plaats en de straat van waar je bent bij de hand hebt.
- ◆ Bel dan naar het onderstaande nummer.

06 – 51 04 72 73

#### **Noodenvelop tekst voor 1.4**

- ◆ Loop naar het onderstaande adres.
- ◆ Vraag mensen naar de weg.

Kampeerberderij "Heulekoms Hoefke" (Fam. van Rijsewijk)  
Laag Heulekomseweg 5  
5059 AN Heulekom

Kom je er nog niet uit:

- ◆ Bel dan bij het dichtstbijzijnde huis aan.
- ◆ Vraag of je daar even mag bellen.
- ◆ Zorg dat je de plaats en de straat van waar je bent bij de hand hebt.
- ◆ Bel dan naar het onderstaande nummer.

06 – 51 04 72 73

#### **Noodenvelop tekst voor 2.1**

Ben je verdwaald? Geen zorgen met de volgende tips kom je er vast wel uit:

- ◆ Oriënteer je op de plek waar je nu bent.
- ◆ Zoek deze plek op de kaart op
- ◆ Op het kaartje heb je de doorsteek getekend. Op het eindpunt hiervan is een post.
- ◆ Teken / bedenk een nieuwe route naar dit eind punt.
- ◆ Loop via deze route naar de post.

Kom je er nog niet uit:

- ◆ Bel dan bij het dichtstbijzijnde huis aan.
- ◆ Vraag of je daar even mag bellen.
- ◆ Zorg dat je de plaats en de straat van waar je bent bij de hand hebt.
- ◆ Bel dan naar het onderstaande nummer.

06 – 51 04 72 73

#### **Noodenvelop 2.2**

Ben je verdwaald? Geen zorgen met de volgende tips kom je er vast wel uit:

- ◆ Oriënteer je op de plek waar je nu bent.
- ◆ Zoek deze plek op de kaart op
- ◆ Op het kaartje staat aangegeven waar de volgende post is.
- ◆ Teken een route naar deze post.
- ◆ Loop via deze route naar de post.

Kom je er nog niet uit:

- ◆ Bel dan bij het dichtstbijzijnde huis aan.
- ◆ Vraag of je daar even mag bellen.
- ◆ Zorg dat je de plaats en de straat van waar je bent bij de hand hebt.
- ◆ Bel dan naar het onderstaande nummer.

06 – 51 04 72 73

### **Noodenvelop 2.3**

Ben je verdwaald? Geen zorgen met de volgende tips kom je er vast wel uit:

- ◆ Oriënteer je op de plek waar je nu bent.
- ◆ Zoek deze plek op de kaart op
- ◆ Op het kaartje staat aangegeven waar de volgende post is.
- ◆ Teken een route naar deze post.
- ◆ Loop via deze route naar de post.

Kom je er nog niet uit:

- ◆ Bel dan bij het dichtstbijzijnde huis aan.
- ◆ Vraag of je daar even mag bellen.
- ◆ Zorg dat je de plaats en de straat van waar je bent bij de hand hebt.
- ◆ Bel dan naar het onderstaande nummer.

06 – 51 04 72 73

### **Noodenvelop tekst voor 2.4**

- ◆ Loop naar het onderstaande adres, dit is het kampterrein.
- ◆ Vraag mensen naar de weg.

Zandberg 4  
5171 RE  
Kaatsheuvel

Kom je er nog niet uit:

- ◆ Bel dan bij het dichtstbijzijnde huis aan.
- ◆ Vraag of je daar even mag bellen.
- ◆ Zorg dat je de plaats en de straat van waar je bent bij de hand hebt.
- ◆ Bel dan naar het onderstaande nummer.

06 – 51 04 72 73