FRANK

OP ZOMERKAMP MET SNOOPY

Zomerkamp Lottum

05 juli t/m 11 juli 2008

Trapperskamp 2008

Ysselsteyn

05 juli tm 11 juli 2008

Programma Kamp 2008

VRIJDAG 19:00 tot 20:00 OUDERS

		wat	wie	materialen	bijzonderheden
zaterdag 05-07-08	morgen	830 vertrekken op het kerkplein met de fiets	Hennie en frank	de hike	
		1000uur kanoen op de peedijk	hennie en frank	de hike, boekings bewijs	tijdens kanoen aanhanger omlaaien
		1200 uur op venbergse molen /lunchen en naar marktlopen	hennie en frank	(zelf meegenomen) lunch/ hike.	
	middag	1400 aankomst op markt /vertrek met bus naar station	Hennie en frank	strippenkaarten	
		1500 aankomst op station/vertreek naar deurne	Hennie en frank	treinkaartjes	een leiding mee in de trein
		1600 aankomst in deurne/vertrek naar kampterrein	hennie en frank	hike/koffertje	
		Leiding doet ergens boodschappen			
	avond	1800 uur aankomst op overnachtingsplaats	Hennie en frank		
		1830 tenten opzetten/ eten koken	iedereen	pup tentjes/patrouille kis/slaapspullen	iets leuks voor de mensen waar we geslapen hebben

Programma Kamp 2008

		wat	wie	materialen	bijzonderheden
zondag 06-07-08	morgen	730 opstaan/inpakken	iedereen		
		830 vertrekken hike	Frank en hennie	hike/ koffertje	
	middag	hike	Frank en hennie		
	avond	1800 aankomst op kampterrein	iedereen	alle spullen	
		rustig avondspel	Tissy		

Programma Kamp 2008

		wat	wie	materialen	bijzonderheden
maandag 07-07-08	morgen	830 opstaan			
		1000 aanfietsen naar overloon	Dre	Fietstocht naar overloon	
	middag				
		1600 terug			
		1630 kook wedstrijd deal or no deal	Daan	spel materiaal	
	avond	1730 eten koken	Daan		
		2000 avondspel (actief)	Dre		

Programma Kamp 2008

		wat	wie	materialen	bijzonderheden
dinsdag 08-07-08	morgen	730 opstaan/ ontbijten/ afwassen/ afruimen	iedereen		
		1000 opbouwen van stormbaan	Rob en Daan		volgens trappers eisen
	middag				
		1300 tests voor het insigne afleggen	Rob en Daan		
		1500 afbreken	Rob en Daan		
	avond				
		1800 tafeldekken/ eten koken/ afruimen/ afwassen	iedereen		
		2000 doolhofspel	Rob en Daan	Doolhofspel krijtbord/ krijt	

Programma Kamp 2008

		wat	wie	materialen	bijzonderheden
woensdag 09-07-08	morgen	730 opstaan/ ontbijten/ afwassen/ afruimen	iedereen		
		900 waterspelletjes	Hennie		
	middag				
		1300 spel in het dorp (foto zoektocht)	Tissy		
	avond				
		1800 tafeldekken/ eten koken/ afruimen/ afwassen	iedereen		
		2000 avondspel (actief)	Frank		groot ledingspel

Programma Kamp 2008

		wat	wie	materialen	bijzonderheden
donderdag 10-07-08	morgen	730 opstaan/ ontbijten/ afwassen/ afruimen			
		900 ontgroening	iedereen		
	middag				
		1200 zwemmen	Rob	Fietstocht naar zwembad	
	avond				
		1800 tafeldekken/ eten koken/ afruimen/ afwassen			
		Avondspel (actief) smokkelspel	Hennie		

Programma Kamp 2008

		wat	wie	materialen	bijzonderheden
vrijdag 11-07-08	morgen	730 opstaan/ ontbijten/ afwassen/ afruimen			
		900 opruimen			
		1100 kleine spelletjes	Tissy		
	middag				
		1300 kinderen naar huis	eidereen		
	avond				

Corvee rooster:

		zaterdag	zondag	maandag	dinsdag	woensdag	donderdag	vrijdag
Morgen	Op	/	/	1	2	3	1	2
	Af	/	/	3	1	2	3	1
Middag	Op	/	/	/	3	1	2	/
	Af	/	/	/	2	3	1	/
Avond	Op	/	?	/	1	Friet?	3	/
	Af	/	?	/	3	Friet?	2	/

?: De kinderen die het eerst op het kampterrein zijn beginnen met koken. De rest ruimt op/af.
Groepje 2 staat 1x minder ingepland

Groepjes:	1	2	3
	Marloes	Sarah	Ellen
	Koen S.	Jim	Mark
	Marijn	Koen v. O.	Marjolein
			~~Tim~~ Jordi

Kampkrant schrijven:

Zaterdag:	Tochtverslagen
Zondag:	Tochtverslagen
Maandag:	Jim Koen S.
Dinsdag:	Sarah Koen v. O.
Woensdag:	Ellen Marc
Donderdag:	Marloes Marijn
Vrijdag:	Marjolein ~~Tim~~ Joroli

ZIEKENHUIS
locatie Venray
Merseloseweg 130
5801 CE Venray
(0478) 52 22 22

DOKTERS

Pc **Dokter** Venray - meer informatie »
Handelstraat 19, 5802 HL Venray - 06 48176026
Een recensie schrijven

Het Zorghoes - meer informatie »
Westsingel 100, 5961 DH Horst () - 077 3981122
Een recensie schrijven
Diverse zorgaanbieders onder één dak

Schuurman, KLG - meer informatie »
Haammakerstraat 6, 5961 KK Horst - 077 3983835
Een recensie schrijven

Stichting Huisartsenpraktijkpand Bakel - meer informatie »
Bernhardstraat 2, 5761 BJ Bakel - 0492 342185
Een recensie schrijven

TANDARTSEN

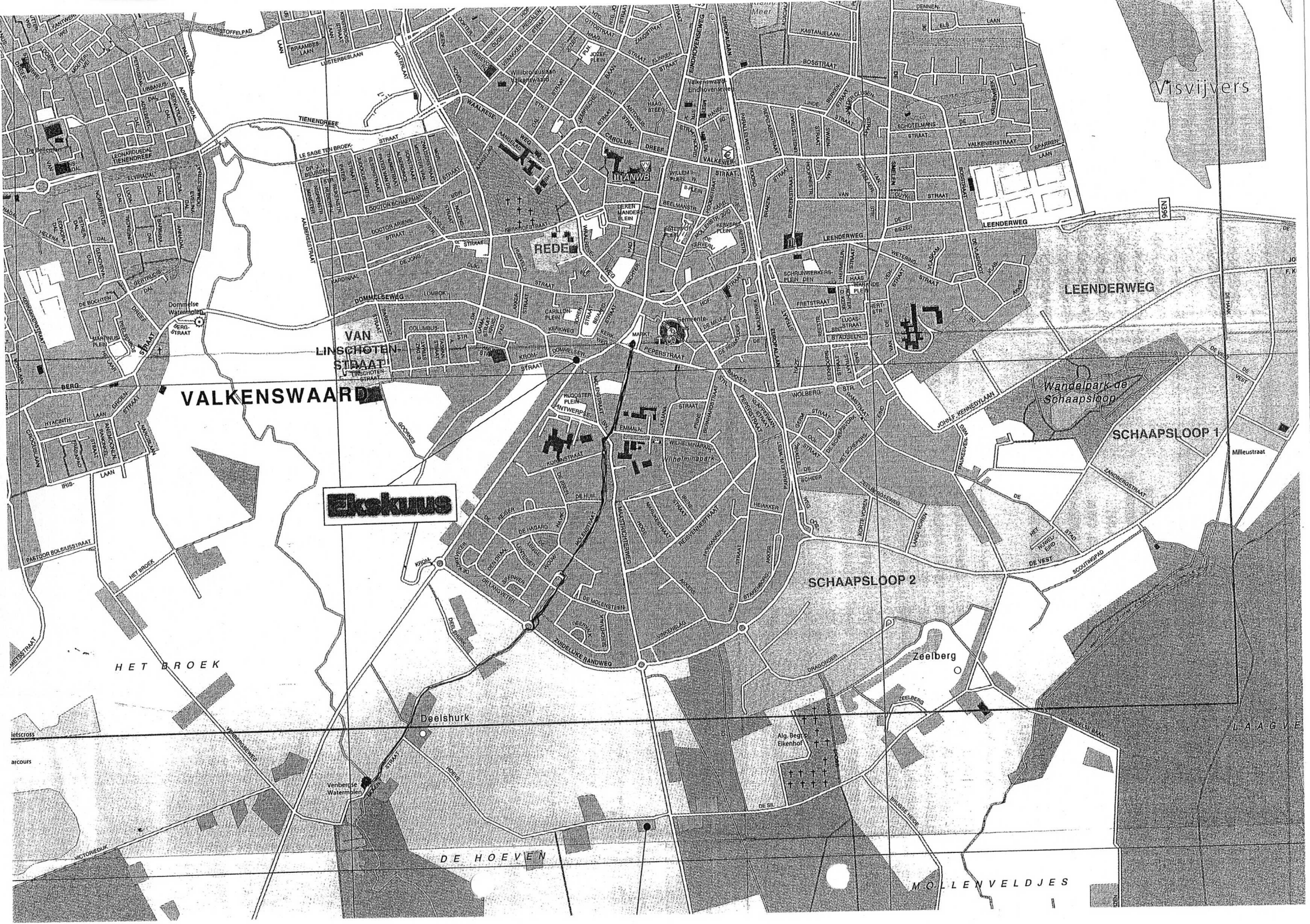
Verhaegen **Tandarts** / OCJ - meer informatie »
Raadhuisstraat 12, 5801 MA Venray - 0478 582281
Een recensie schrijven

CJWM Van Gemert **Tandarts** BV - meer informatie »
Wilhelminastraat 17-A, 5802 BA Venray - 0478 568277
Een recensie schrijven

Tandartspraktijk Gorter-Peters - meer informatie »
Tuinstraat 9, 5802 AD Venray - 06 22492933
Een recensie schrijven

Tandartsenpraktijk Vallen GMJ - meer informatie »
Oostsingel 6, 5802 AN Venray - 0478 586605
Een recensie schrijven

Rechtelijn BV - meer informatie »
Hoogakker 17, 5802 MA Venray - 0478 588433


Visvijvers
LEENDERWEG
N396
REDE
ANWB
VALKENSWAARD
VAN LINSCHOTEN-STRAAT
Dommelse Watermolen
Gemeente-huis
Wandelpark de Schaapsloop
SCHAAPSLOOP 1
SCHAAPSLOOP 2
Milieustraat
Wilhelminapark
Eksku
HET BROEK
Deelshurk
Zeelberg
Alg. Begr.pl. Eikenhof
Venbergse Watermolen
DE HOEVEN
MOLLENVELDJES
LAAGVE

Vertrek Riethoven

- Vertrek op de Dorpstraat richting Westerhoven
- Blijf deze weg volgen tot aan het restaurant Expres-Zo steek daar de straat schuin over naar de Borkelsedijk
- Ga de tweede straat linksaf (Klein Borkel)
- Ga op het einde linksaf (LET OP HIER IS HET ERG DRUK!)
- Steek de rotonde over richting Borkel
- Ga de eerste straat rechtsaf
- Ga op het einde van deze straat rechtsaf
- Ga de eerste straat linksaf
- Ga de eerste straat linksaf (peedijk)
- Blijf fietsen totdat je de leiding ziet

OPSTAP PLAATS KANOEN IN BORKEL (PEEDIJK)

LET OP!! FIETSEN INLADEN!!!

Post 1 - Post 2

Blijf kanoën tot je de leiding ziet.

Succes en houd het droog!!

UITSTAPPLAATS KANOEN VENBERGSEMOLEN VALKENSWAARD

Post 2 - Post 3

Oleaatje

MARKT VALKENSWAARD

LET OP!! STRIPPENKAARTEN AANWEZIG!!

Post 3 - Post 4

Stap in bus 171 of 172 richting Eindhoven. Stap uit bij het centraal station in Eindhoven. Loop vanaf hier direct naar de leiding toe.

Fijne reis en veel plezier!

STATION EINDHOVEN

LET OP!! TREINKAARTJES AANWEZIG!!

Post 4 - Post 5

Kijk op de vertrek borden hoe laat de trein naar Deurne vertrekt, en vanaf welk spoor. De leiding heeft de kaartjes. Stap in Deurne uit de trein en loop naar de leiding toe.

Veel plezier in de trein!!

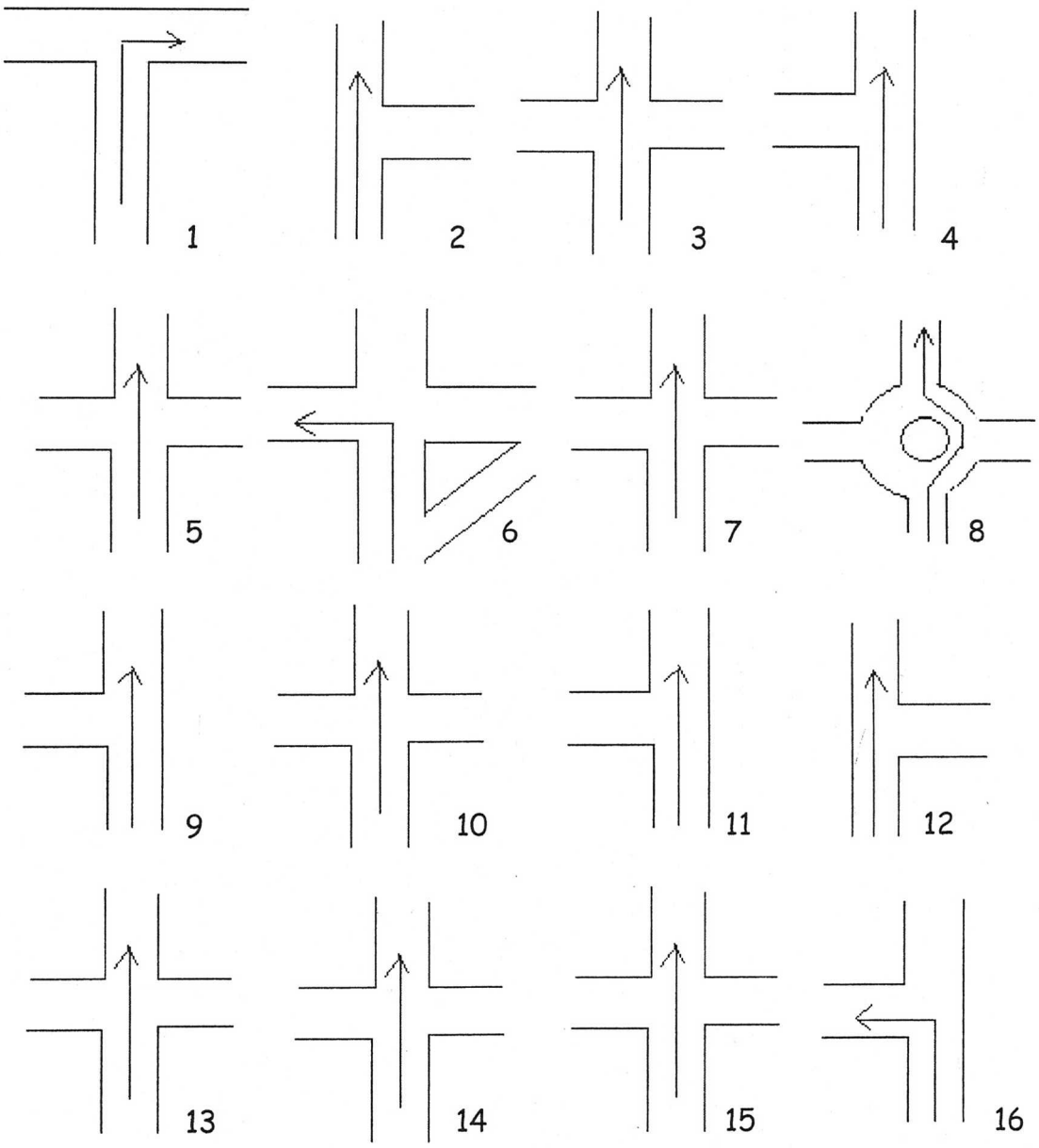
STATION DEURNE

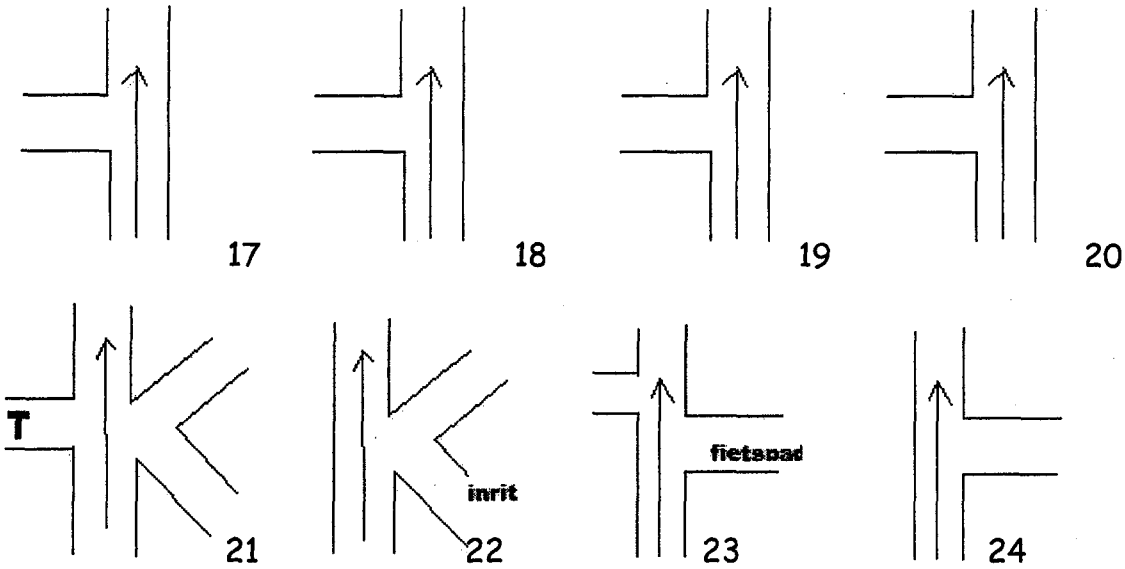
Post 5 - Post 6

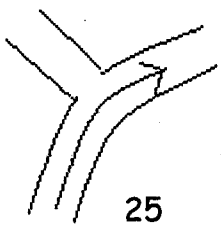
Kruisingen tocht

LET OP! Het zijn drukke straten dus let goed op het verkeer!

Vertrekrichting 106°Oo







Loop naar boerderij de Mariahoeve daar zit de leiding op jullie te wachten.(Huisnummer 12)

SLAAPPLAATS MOLENHOF NR 12 DEURNE

KAARTCOORDINAAT 388.38 / 179,50

Slaapplaats - Post 1

Kompasrichtingen

- Vertrekrichting 12°Oo
- 8°Oo
- 64°Oo
- 348°Oo
- 30°Oo
- 0°Oo
- 0°Oo
- 130°Oo
- 82°Oo
- 82°Oo
- 98°Oo
- 116°Oo
- 116°Oo
- 116°Oo
- 130°Oo
- Post 1

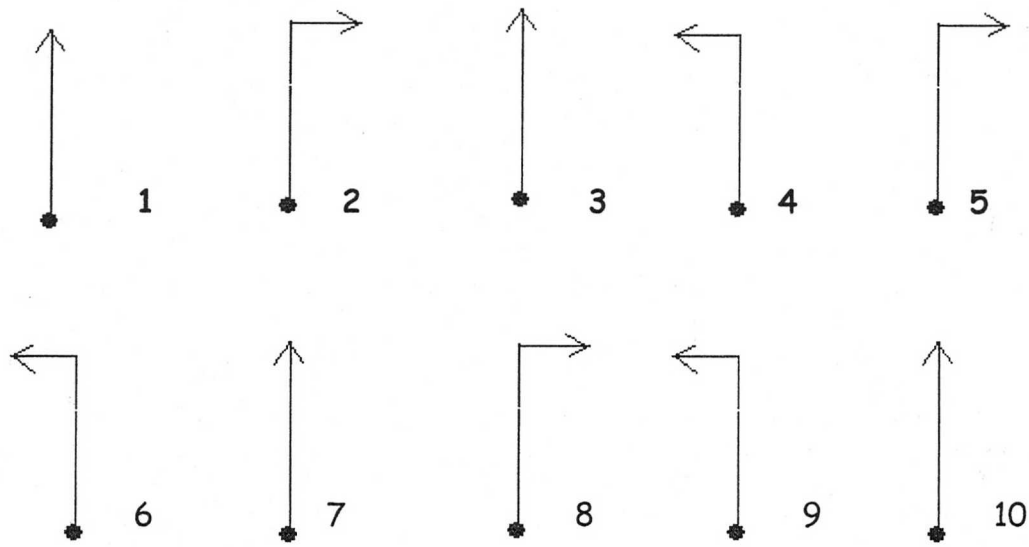
KAWEIDE (BAKELSEWEG BAKEL)

KAARTCOORDINAAT 389.08 / 181.38

Post 1 - Post 2

Bolletjespijltjestocht

Vertrekrichting 42°Oo



Post 2

KWADESTAART (BIVAKWEG DEURNE)

KAARTCOORDINAAT 389,36 / 184.90

Post 2 - Post 3

Strippentocht

Vertrekrichting 156°Oo

Post 3

TRIENENBERGWEG (DEURNE)

KAARTCOORDINAAT 387,12 / 186,74

Post 3 - Post 4

Kruispeiling

Kerk Deurne 89°Oo

Kerk Grientsveen 22°Oo

KAMPTERREIN DE PAARDEKOP

KAARCOORDINAAT 385,94 / 189,98

Rustig avondspel (zondagavond): Lama's

Moordspel:

De Lama's geven zonder te praten een moordenaar, een locatie en een moordwapen door. De laatste Lama moet vertellen wie de moordenaar was, waar de moord gepleegd werd en waarmee.

Dader	**Lokatie**	**moordwapen**
Politie agent	wc	Wc hoesje
Kabouter plop	telefooncel	Watten staafje
Elvis presley	boot	Fles champagne
Sneeuwpop	tennisbaan	Een gps
Een kat	in de regen	Staf van sinterklaas
Zorro	spookhuis	Een glas bier
teletubbie	In de disco	laptop

Datingshow:

Drie Lama's plus de gast van die aflevering zijn de "date-kandidaten". Zij krijgen vragen van de "vrijgezel", die aan de hand van hun antwoorden moet zien te achterhalen wie of wat zij zijn. Soms horen de date-kandidaten bij elkaar of hebben ze iets te maken met de gast van die aflevering.

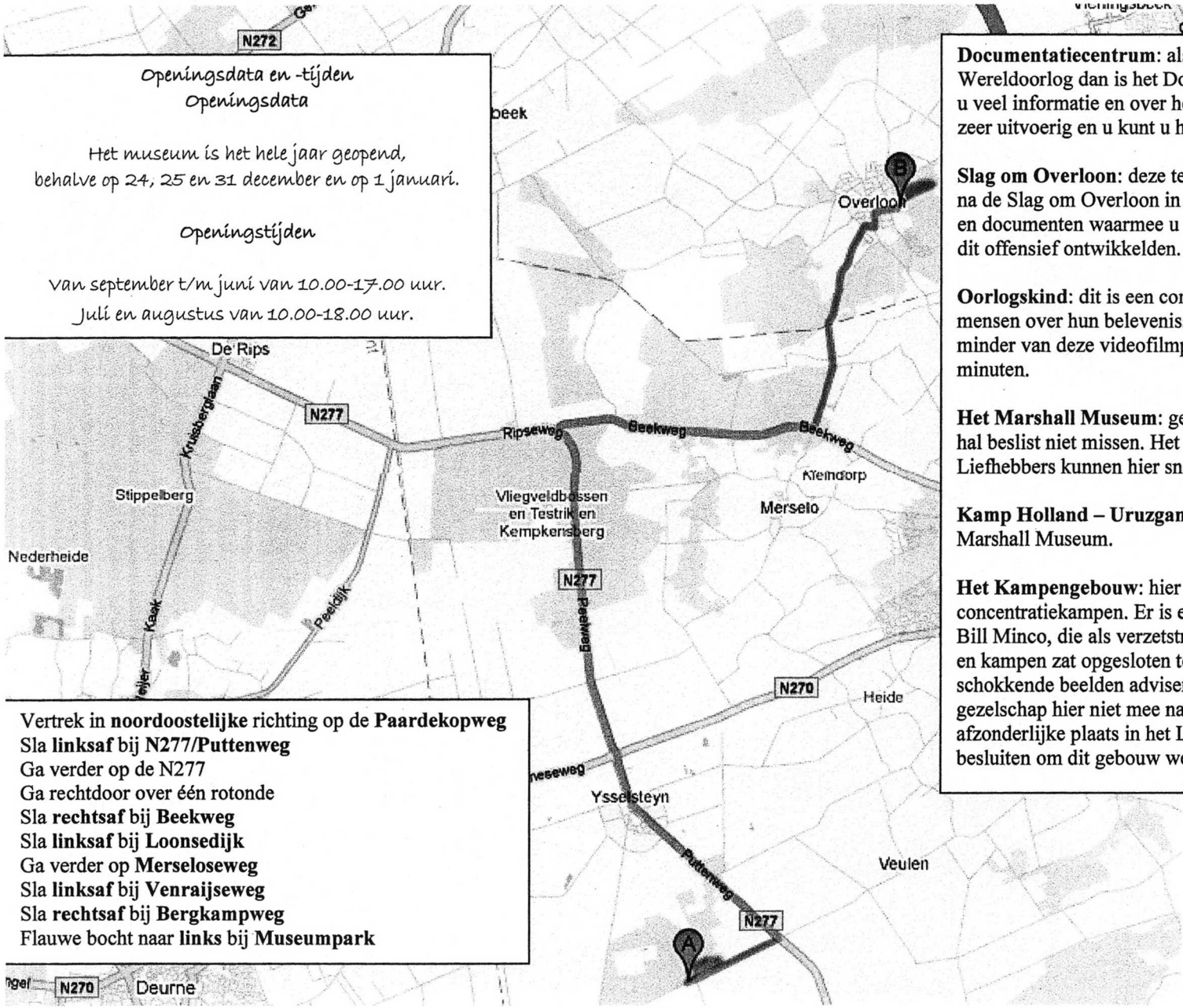
Rob	Dré	Daan
Maxima	Michael Jackson	Barba papa
gargamel	Adriaan (van Bassie)	regenworm
Yellow (M&M)	Zwarte piet	Andre van duin
Harry Potter	Donald duck	Jan smit

De vragenronde:

Om de beurt moeten twee Lama's een gesprek voeren maar zij mogen alleen vragen aan elkaar stellen. Antwoordt iemand niet met een vraag, dan is hij af.

Voorwerpenronde:

Er worden twee groepen van twee Lama's gemaakt. Elke groep krijgt een voorwerp waaraan een nieuwe betekenis moet worden gegeven.



Openingsdata en -tijden
Openingsdata

Het museum is het hele jaar geopend,
behalve op 24, 25 en 31 december en op 1 januari.

Openingstijden

Van september t/m juni van 10.00-17.00 uur.
Juli en augustus van 10.00-18.00 uur.

Vertrek in **noordoostelijke** richting op de **Paardekopweg**
Sla **linksaf** bij **N277/Puttenweg**
Ga verder op de N277
Ga rechtdoor over één rotonde
Sla **rechtsaf** bij **Beekweg**
Sla **linksaf** bij **Loonsedijk**
Ga verder op **Merseloseweg**
Sla **linksaf** bij **Venraijseweg**
Sla **rechtsaf** bij **Bergkampweg**
Flauwe bocht naar **links** bij **Museumpark**

Documentatiecentrum: als u geïnteresseerd bent in het verhaal van de Tweede Wereldoorlog dan is het Documentatiecentrum een goed vertrekpunt. Hier vindt u veel informatie en over het ontstaan en verloop van de oorlog. Het verhaal is zeer uitvoerig en u kunt u hier desgewenst meerdere uren doorbrengen.

Slag om Overloon: deze tentoonstelling bevat negen grote militaire objecten die na de Slag om Overloon in de omgeving achterbleven en voorts beeldmateriaal en documenten waarmee u inzicht krijgt in hoe de zware gevechten zich tijdens dit offensief ontwikkelden.

Oorlogskind: dit is een compacte tentoonstelling met veertien korte verhalen van mensen over hun belevenissen tijdens de oorlog. U kunt naar keuze meer of minder van deze videofilmpjes zien. Elke presentatie duurt ongeveer vijf minuten.

Het Marshall Museum: geïnteresseerden in militair materieel mogen deze grote hal beslist niet missen. Het is één van de grootste militaire musea ter wereld. Liefhebbers kunnen hier snel enkele uren doorbrengen.

Kamp Holland – Uruzgan: deze foto-tentoonstelling staat opgesteld in het Marshall Museum.

Het Kampengebouw: hier ziet u de trieste gevolgen van de vervolging en de concentratiekampen. Er is een fototentoonstelling en een video-interview met Bill Minco, die als verzetstrijder werd gearresteerd en in diverse gevangenissen en kampen zat opgesloten tot de oorlog was afgelopen. Waarschuwing: gezien de schokkende beelden adviseren wij u om eventuele jeugdige bezoekers in uw gezelschap hier niet mee naar binnen te nemen. Het Kampengebouw is op een afzonderlijke plaats in het Liberty Park ingericht, zodat u naar eigen inzicht kunt besluiten om dit gebouw wel of niet te bezoeken.

Liberty Park
Museumpark 1
5825 AM Overloon
tel: 0478 - 641250
fax: 0478 - 642405

De opzet van het spel:

Een zo lekker mogelijk diner te maken.
Je kunt de ingrediënten verdienen met het spelletje deal or no deal.

Zo wordt het spel gespeeld.

Er zijn net zoveel ingrediënten als scouts. Er is een lijst met de ingrediënten in een rangorde van vies naar lekker. De lekkerste dingen zijn het meeste waard. De ingrediënten zitten in een doos verpakt en is verzegeld. Iedere speler krijgt een doos hij mag niet kijken wat er in de doos zit.
Van elk team is een speler die het spel gaat spelen. Hij moet 3 dozen open (behalve die van zichzelf), nadat hij dit heeft gedaan krijgt hij een bod van de bank, dit bod bestaat ui een ingredient of recept enz. Als hij het eens is met het bod zegt hij deal, bij oneens zegt hij no deal. Als hij het oneens is dan gaat het spel gewoon verder. Let wel op dat als de meest waardevolle spullen eruit zijn dat het bod van de bank minder wordt. Weet de speler niet wat hij moet kiezen mag hij een speler uit zijn eigen groepje vragen om mee te kiezen. Als hij een deal heeft met de bank dan mag de andere groep spelen en mag de speler die het spel uitspeelde zijn eigen doos openen. Nu verwisseld de leiding alle producten van doos, en krijg iedere speler een nieuwe doos.

Deal or no deal **Kook wedstrijd**

Ingrediëntenlijst op waarde volgorde ;

Chocolade mousse
Slagroom
Yoghurt
Vruchtjes
Groentesoep
Tomatensoep
Schnitzel
Gehakt
Macaroni saus
Macaroni groente
Groente
Macaroni ellebogen
Aardappels

(de leiding speelt ook mee want dan heb je meer producten om meet te spelen. Er is 1 leiding spelleider)

Deal or no deal **Kook wedstrijd**

Deal van de bank;

Afwas van de andere groep
Brood met pindakaas
Pak melk
Soep
Water
Gehakt
Ranja
Soep met brood
Delen met de andere groep
Hoofdgerecht
Tips van de leiding en voorgerecht
Tips van de leiding en hoofdgerecht
Warm afwaswater
Nagerecht
Nagerecht met slagroom
Hoofdgerecht met drinken
Voorgerecht met brood
Voorgerecht en hoofdgerecht met drinken
Hoofdgerecht en nagerecht
Compleet menu
Compleet menu geen afwas
Compleet gekozen menu
Compleet gekozen menu geen afwas

REN-JE-ROT-MET-EVENTUEEL-HINDERNISSEN-EN/OF-TIKKERS

SPEL

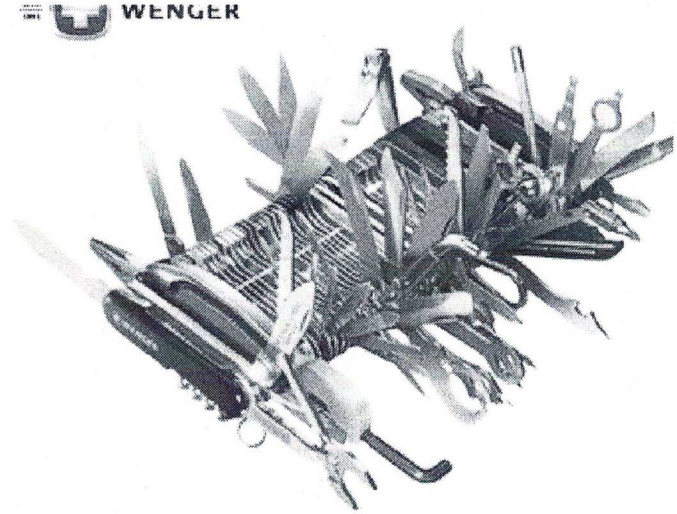
Vragen uit kindertriviant of soortig spel

Eisen trappers insigne

1. Voer twee van onderstaande activiteiten uit:
    a. 15 km. hardrijden op een fiets;
    b. 7,5 km. hardrijden op de schaats;
    c. 5 km. hardlopen;
    d. 4 km. kanoën op tijd;
    e. 2 km. roeien op tijd;
    f. 500 m. zwemmen op tijd.
2. Neem deel aan een postenprogramma, dat bestaat uit:
   Verplicht deel:
    a. een trappersbaan bestaande uit 8 onderdelen op tijd;
    b. 10 meter buikschuiven over water;
    c. 6 meter touwklimmen en met treksteek naar beneden klimmen;
    d. 2 km. cross country;
    e. 15 meter met handen en voeten hangend aan een touw verplaatsen.
3. Keuzedeel (4 van de 7):
    a. 8 meter mastklimmen;
    b. schutting van 2 meter hoogte beklimmen;
    c. over natte sloot van minstens 2,5 meter springen;
    d. yakardraaien of ropespinning;
    e. sluipen;
    f. vlegelhangen;
    g. paalwerpen.
4. ***Loop een zwerftocht in onbekend gebied met 1 andere scout. De zwerftocht moet minstens 35 km. lang zijn en dient minimaal 3 km. in het donker te worden gelopen.*** de routebeschrijving bestaat uit summiere beschrijvingen, kaart- en kompaspuzzels, spoortekens, oriëntatie op de sterren, en dergelijke.
5. Tijdens de tocht dien je in 4 situatie handelend op te treden, waarbij je kunt denken aan:
    a. eerste hulp verlenen bij onderkoeling, brandongeval, ernstige bloedingen of onvoldoende ademhaling.
    b. zwemmend redden en de drenkeling aan de wal brengen;
    c. oversteek van een vaart met een touwbrug, kabelbaan of iets dergelijks;
    d. rivier overzwemmen, waarbij de bagage op een zelf geconstrueerd vaartuig wordt vervoerd;
    e. iemand uit een wak redden.
6. ***De sobere hoeveelheid persoonlijke bagage en de schuilhut worden in rugzakken meegedragen.***
   Het benodigde brood bak je onderweg zelf boven een houtvuur, terwijl een deel van de ingrediënten voor de warme maaltijd tijdens de tocht wordt verzameld (eetbare planten, vis en dergelijke). Je kookt zonder pannen.
7. Je overnacht in een tevoren geprepareerde schuilhut van landbouwplastic. Tijdens de hele zwerftocht toon je in harmonie met de natuur te kunnen leven. In een logboek werk je het verslag van deze zwerftocht en de opdrachten uit.

Wat	Dag	Eis	Benodigdheden
Kanoen	Zaterdag	4km op tijd	Is geregeld bij Rofra
Hike	Zaterdag/Zondag	Hike 35km met bepakking (tenten meedragen) zelf eten koken	Tenten/legerblikken /gasstelletje
Oversteek	(kan evt tijdens hike) Zaterdag/Zondag	Oversteek dmv touwbrug of kabelbaan	Touw
Stormbaan	Dinsdag	Stormbaan met 8 onderdelen	Hout touw (kinderen zelf maken)
Buikschuiven	Dinsdag	10 meter buikschuiven	Zeil/zeep
Touwklimmen	Dinsdag	6 meter touwklimmen	Touw
Crosscountry	Dinsdag	2 km crosscountry lopen	Tocht
Touwbrug	Dinsdag	15 meter touwbrug aan handen en voeten	Touw
Schutting	Dinsdag	Schutting van 2 meter hoogte klimmen	
Sloot springen	Dinsdag	Over een sloot springen van minstens 2,5 meter breed	
Paalhangen	Dinsdag	Zo lang mogelijk paalhangen	Touw en paaltje
Paalwerpen	Dinsdag	De paal zo ver mogelijk gooien	Paal

Survival doolhofspel



Tijdens een tocht door het regenwoud kom je Macgyver tegen. Hij is helemaal in paniek. Om zich te verzetten tegen een leger heeft hij zijn zakmes nodig.

Hij zegt: ´tijdens mij zoektocht heb ik een grotten stelsel gevonden ik ben bang dat ik daar mijn mes kwijt ben geraakt. Zou jij hem voor mij kunnen halen.

Hij brengt je naar de ingang van het grotten stelsel en daar begint jullie avontuur.

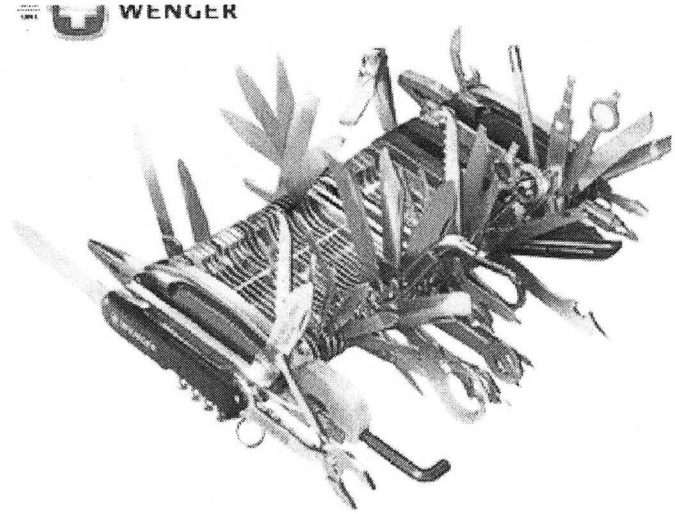
Groep1

- Kamer 1
  - Indiana johnes jammerend bij een gat. Hij kan zijn schat niet opgraven omdat zijn steel van zijn schop is afgebroken. Hij heeft een eikenhouten steel nodig en een spijkertje
- Kamer 2
  - Silvester Alone zit op een boomstronk zich groot te houden maar je kunt zien dat hij pijn heeft. Silvester heeftv een grote gapende wond en dat doet hem pijn. Met een kogel (open gebroken) en een lucifer kan hij deze gewoon dicht schroeien en dan kan hij weer door.
- Kamer 3
  - Ultimate survivalman. Zit op een gras veld en verder op zit een haas hem uit te lachen. Survivalman wil de haas vangen om op te eten maar het lukt hem niet. Hij heeft een koe een boom en een schep netje nodig. De koe kan dan achter de boom gaan staan en het geluid van een worteltje maken zodat de haas naar hem toe komt en hij hem kn vangen met een schep netje.

Groep 2

- Kamer 1
  - Ray mears zit in een grot en de zon schijn nog net door een van de gaten in het plafon hij bibbert en heeft een regenpak aan. Ray heeft moeite met het op zetten van zijn tent en heeft het SAS boek nodig om hem te helpen om de tent op te zetten hij heeft ook een lamp en lees bril nodig.
- Kamer 2
  - Robinson cruise away op het strand een beetje duf voor zich uit te kijken hij lijkt niet gelukkig. Robinson wil weg met een Hawai bootje met een relaxte stoel en een fruit coctail.
- Kamer 3
  - Krokodile dundy zit boven in een boom met onder zich een grote krokodil. Dundy heeft ducktape nodig om de krokodil zijn snuit dicht te plaken en een verband schaartje om de ducktape af te knippen.

Survival doolhofspel



De handelaar is de kampermarkt `de winkel voor van alles en nog wat`.

Je kunt hier het volgende halen:

- Sas boek
- Koe
- Kogels
- Eikenhouten steel
- Fruit coctail
- Ducktape
- Isolatie plakband
- Ehbo trommel
- Schroeven rechts draaiend
- Schoeven links draaiend
- Wortels
- S.o.s nood zender
- Tel: rogubein
- Relaxte stoel
- Lamp
- Tomtom
- TamTam
- Schilders plankband
- Krokodile verdelgingsmiddel
- Potje mixamatose
- Grondboor
- Hakbijl
- Graafmachine
- Leesbril
- Boom
- Lucifers
- Spijkers
- Hawai bootje
- Verband schaar
- Schepnet
- Berkenhouten steel
- Parasol

Waterspelletjes

Paintballen:

Er zijn 2 groepen (blauw en rood). Iedere speler krijgt een waterpistool met de kleur van zijn team. Ieder team verstopt zijn eigen vlag. Het spel begint en ieder team gaat op zoek naar de vlag van de tegenpartij. Probeer te sluipen want als je geraakt bent moet je terug naar het begin en krijg je 1,5min straftijd. Wie het eerste de vlag heeft is de winnaar.

Oberrace:

Ieder team moet een parcours afleggen met een dienblad met bekers. Wie het meeste water heeft overgebracht heeft gewonnen.

Handdoek volley:

In een handdoek ligt een ballon met water. Probeer deze met je groepje zoveel mogelijk over te gooien zonder dat hij stuk gaat.

Plassen:

Probeer met een fles (zonder dop) tussen je benen zoveel mogelijk water over te brengen. En aan de andere kant in een emmer te legen.

Snoephappen:

In een bak met water liggen snoepjes, haal deze er zo snel mogelijk uit.

Waterslagbal:

Je speelt gewoon slagbal, maar nu staat er bij ieder honk een bak met water. Als je bij een honk bent moet je steeds een ander lichaamsdeel in het water steken.

1e honk arm, 2e honk been, 3e honk kont, 4e honk hoofd als je lichaamsdeel niet in het water is ben je af.

The big Adventure game

Dit spel is als een adventure computer game zoals bijvoorbeeld Monkey Island of lazy larry. Telkens moet je iets belachelijks bij hebben voor je verder kunt.

Het verhaal

In het land Fabelstein is een ramp gebeurt. De magische ring van de koning is verdwenen. De ring heeft al jaren geluk gebracht in Fabelstein maar nu is het volk dood ongelukkig De koning is ten einde raad. Bij gebrek aan echte ridders komen een stel scouts komen de koning te hulp. Door het spel te spelen komen de scouts achter het verhaal en kunnen zij de ring terug vinden.

Alle kinderen vertrekken van af een centrale post. Hier moeten zij eerst hun leven verdienen. Als zij hun leven hebben mogen ze naar de posten. In verschillende windrichtingen zijn de posten en op elke post zit een figuur uit Fabelstein. Alleen op de centrale post staat aangegeven waar het noorden is.

De posten

In elke windrichting zit een andere post. Op elke post zijn er voorwaarden waar je aan moet voldoen voor je het spel op de post mag spelen. Op elke post krijg je iets als de opdracht gelukt is. Op sommige posten moet je je leven inleveren als je niet aan de voorwaarden voldoet. Je moet dan een nieuw leven gaan verdienen op de centrale post.

De posten moeten wel op enige afstand van elkaar zijn zodat ze elkaar niet goed zien.

Hierover staat een overzicht van de posten:

Post	Richting	Wat moet je bij hebben?	Af als je dat niet hebt?	Wat moet je doen?	Wat krijg je als de opdracht klaar is?
Centrale post het kasteel van de Koning	midden	niks	nee	rennen	een nieuw leven
Goudmijn	NO	een leven	nee	Hoger lager spelen	Geld
Handelaar	ZW	een leven geld	nee	20 dingen onthouden	Wasknijpers
Wit paard	W	een leven	nee	bericht door zenden	suikerklontje
Wijze man	O	een leven suikerklontje	Ja	Raadsel oplossen	toverspreuk
Prinses	ZZO	een leven	Nee	Zeven verschillen zoeken	Uitleg over wie de ring heeft en hoe deze persoon te verslaan
Elfje	Z	een leven	Nee	Blikgooien	Broodmes
Draak	NNW	een leven broodmes	Ja	Water verplaatsen	bekertje water
Dwerg	ZO	een leven	Nee	Smaakjes proeven	Tip: loop achter uit naar de tovenaar
Tovenaar	NW	een leven achteruitlopend benaderen	Ja	Hoogte van een boom bepalen	Toverstaf
De heks	N	een leven wasknijpers (op je neus) toverspreuk (op zeggen) toverstaf bekertje water	Ja	Met een paal rennen	DE RING

Smokkelspel

De groep kinderen word t in tweeën verdeeld. In het bos zijn allemaal zakjes geld verstopt. Met deze zakjes geld kunnen de kinderen een opdracht kopen. Als ze denken die opdracht te kunnen winnen zetten meer geld in. Als ze dan de opdracht daadwerkelijk winnen krijgen ze 10 euro van de tegenpartij (of het ingezette geld). Wie aan het einde van alle spelletjes het meeste geld heeft krijgt de sleutel van de kist. In die kist zitten zakjes drugs. Dit moet door de winnende partij naar de overkant worden gebracht. De andere partij mag ze aftikken. Wie uiteindelijk de meeste zakjes heeft is de winnaar.

Spelletjes:

- Touwtrekken
- Blikgooien
- Spijkerpoepen
- Zaklopen
- Komkommerspel (komkommer tussen de benen en overgeven aan een teamgenoot)
- Tenenspel (knikkers overbrengen door ze tussen je tenen te stoppen)
- Kruiwagenrace (er is 1 scout die op zijn handen loopt de ander scout houd zijn benen omhoog)

Benodigdheden:

- Touw
- Blikken
- Tennisballen
- Spijkers en touw
- Flesje (2)
- Jute zakken
- Komkommer (2)
- Knikkers
- Zeil
- Zakjes geld
- Zakjes meel
- Koffer

Balspelletjes:

Drie bals cricket

Er zijn twee partijen, een werppartij en een veldpartij, net als bij honkbal. De veldpartij staat verspreid over het speelveld. De speler van de werppartij die aan de beurt is loopt naar een doos of emmer die aan een kant van het spel staat. In die doos zitten drie tennisballen. De werper gooit de drie ballen snel na elkaar zo ver mogelijk weg. Naast de doos liggen op een paar meter van elkaar twee honken. Zodra hij de drie ballen heeft gegooid gaat de werper heen en weer rennen tussen de twee honken. De leiders houden bij hoe vaak er heen een weer is gerend. De werper moet stoppen met rennen als alle drie de ballen door de veldpartij zijn teruggebracht in de doos. Als alle werpers aan beurt zijn geweest wisselen de partijen van plaats. Het team dat uiteindelijk het meest heeft gelopen is de winnaar.

Frans cricket

Alle spelers, behalve een, gaan in een cirkel staan. Een speler staat in het midden met in zijn handen een honkbalknuppel of cricketbat. Een van de spelers in de cirkel krijgt een (tennis)bal. Hij heeft de keuze: of hij gooit de bal onderhands op de benen van de speler in het midden, of hij gooit naar een mede-speler in de kring. De bedoeling is om de benen te raken van de speler in het midden van de kring. Deze mag de bal afweren met de knuppel. Als de benen zijn geraakt wisselt de slagman met degene die hem geraakt heeft. Er mag alleen onderhands worden gegooid.

Inhaalbal

Spelers van twee teams gaan om en om in een kring staan. Van elke partij krijgt een speler een bal. De spelers die de bal krijgen staan tegenover elkaar in de kring. Op een teken van de spelleider gooien de spelers de bal door naar hun teamgenoot rechts van hun. Ze gooien dus niet naar hun rechter buurman van de andere partij, maar naar de volgende speler die bij hun eigen team zit. De spelers gooien de bal zo snel mogelijk over. Een team heeft gewonnen als hun bal de bal van de tegenpartij heeft ingehaald.

Pas op de schijn

Alle spelers staan in een kring. De spelleider staat in het midden met in zijn handen een bal. Hij gooit de bal in willekeurige volgorde naar de spelers. De speler die de bal vangt gooit hem weer terug naar de leider. Maar de spelleider maakt ook schijnbewegingen. Beweegt een speler dan toch met zijn handen alsof hij de bal wil vangen, dan is hij af en gaat hij zitten. Dit spel is erg leuk als je de bal goed aangooit en snel speelt.

Benodigdheden:
- Twee ballen
- Een doos/emmer
- Drie tennisballen
- Twee honken
- Een honkbalknuppel of een cricketbat