



Stichting Vrij Spel
Hendrik Ido Ambacht
Opgericht 6 mei 1983
Ingeschreven K.V.K. Dordrecht nr: 41.119.363
Postbank girorekening: 6837726
Aangesloten bij de NUSO
e-mail: vrijspel@xs4all.nl
www.stichtingvrijspel.nl

DRAAIBOEK DUIZEND EN ÉÉN NACHT KAMP

Op de maandag zullen we het tentenkamp opbouwen. Het gehele hekwerk zal voorzien zijn van hekwandkleden (wat je bij evenementen ook ziet), mits er geen storm voorspeld is. De vergunning geeft aan dat we niets in de eerste 7.5 meter buiten het pand mogen plaatsen en dat open vuur verboden is. Wat we allemaal op de maandag moeten doen volgt vanzelf uit het draaiboek. Zeker is dat een aantal van ons moeten blijven slapen, bij de tenten en in het pand (omdat het alarm uit staat). Wie wil kan thuis gaan slapen. Alcohol zal er alleen geschonken worden als de kinderen er niet zijn. **Peter(1) probeert voldoende landbouwplastic mee te nemen zodat we al onze tenten daarop kunnen zetten (dit scheelt donderdag met opruimen veel tijd)**

Om te beginnen de groepsindeling

De Gierende Geesten - Werner+Kelly
De Zwevende Kamelen – Denise+Roxy
De Waarzeggers – Arnoud+Dalila (Dit is de oude groepsnaam van Andrea, mogelijk dat Arnoud iets anders verzint)
De Fakiers - Anouk+Linda
De Vliegende tapijtjes - Eveline
Ali B en de 40 Rovers – Andrea+Peter(1)

In de keuken staat de hulpleiding en Peter(2) helpt waar nodig. Christina komt met het avondeten helpen. Piet en Diana zijn weer onze nachtwacht.

Aankleding kamperrein:

- Scorebord in de vorm van skyline Arabische stad
- Een bazar met verkoper (special price only for you)
- Harentent
- Schatkist
- Waarzegster met glazen bol
- Fakir op spijkerbed
- Slangenbezweerder
- Wandoek van linda

Locatie tenten:

Alle tenten worden in een u vorm neergezet aan de kant van het zwembad. De eerste 7.5 meter naast de sporthal moet vrijgehouden worden en de grote eigen tenten van Vrij Spel worden op 20 meter van het hek geplaatst.



Stichting Vrij Spel
Hendrik Ido Ambacht
Opgericht 6 mei 1983
Ingeschreven K.V.K. Dordrecht nr: 41.119.363
Postbank girorekening: 6837726
Aangesloten bij de NUSO
e-mail: vrijspel@xs4all.nl
www.stichtingvrijspel.nl

DINSDAG

Belangrijk is dat we allemaal verkleed zijn als de kinderen komen. Iedereen zorgt voor zijn/haar kleding voor de kampweek. Benodigde materialen kunnen mits beschikbaar tijdens de knutselweek opgehaald worden.

Op dinsdagochtend krijgen de ouders een half uur de tijd om hun kids te brengen en afscheid te nemen. Michael en Denise ontvangen de kinderen en nemen zwemabonnementen+medicijnen+portemonnees in.

Bij de zwaardere medicijnen (Ritalin, etc) moeten de ouders schriftelijk toestemming verlenen dat wij medicijnen toedienen. 'Onhandige' ouders helpen we even met eigen tenten opzetten.

Welkom op het kamp

Michael roept de kinderen binnen als de ouders weg zijn. Op het podium staat Anouk, in haar hand de wonderlamp die zij mag bewaren. Ze vertelt een verhaal, legt uit wat ze vasthoudt. Wrijft er over. Licht uit, spot aan, en Michael de Geest verschijnt op het podium. Hij vertelt over 1000 en 1 nacht. Vraagt wie er met hem mee op reis wil gaan. Om elkaar beter te leren kennen stelt hij voor wat kennismakingsspelletjes te doen.

Als we met z'n allen op reis gaan is het belangrijk dat we elkaar kennen dus we doen 3 kennismakingsspelen:

Voorstellen: naam roepen, schreeuwen, jezelf op een leuke manier voorstellen, etc.

Memory: zoek 2 gelijke plaatjes. Ieder kind krijgt een kaartje met een symbool en moet een ander kind vragen om diens kaartje, deze krijgt hij/zij echter alleen te zien als hij/zij weet hoe de ander heet. 2 gelijken dan beiden ene nieuw kaartje halen. (50x2 kaartjes nodig).

Bal gooien: Noem de naam van een persoon in de kring en gooi vervolgens de bal naar hem/haar. Als de persoon vangt dan gooit deze terug, zo niet gaat hij/zij in het midden staan.

Klaar voor de reis?

Na de spelletjes neemt de Geest de kinderen mee naar binnen. Op het podium zit nu Linda de Waarzegster. Deze oude dame heeft altijd een lekker koekje en wat te drinken. Ze geeft de Geest ook advies vanachter haar toverbol. Deze kinderen zijn gedoemd te mislukken, stelt Linda vast. De Geest spreekt dat tegen en laat zien waarom. Hij neemt het op voor de kids en stelt voor een paar proeven te doen.

We doen de volgende behendigheidsspelen (Er is scorekaart per groep)

Hindernisbaan; Er is veel nieuw buitenspeelmateriaal waar we een prachtige baan van kunnen maken.

Fakier Spel; Wie durft op het spijkerbed te gaan liggen en een slang vast te houden?

Messen werpen; Op een bord houten messen werpen!

Puzzel maken; Wie maakt de piepschuimpuzzel het snelst?

Bal werpen; Iets met de baskets

Onthoudspel; Wie weet wat er allemaal op de grotwand stond?

We eten met z'n allen en ondertussen deelt Michael de groepen in.

Wie gaan er mee op reis?

Na het eten verschijnt de waarzegster weer, haar toverbol verteld haar wie in welke groep zit.

Steeds roept ze de leiding van een groep naar het podium en vervolgens noemt ze wie in deze groep zitten.

Daarna gaan we knutselen (even rust). Alle kinderen wordt gevraagd een wit t-shirt mee te nemen, hierop wordt door de leiding het symbool van de groep getekend. De leiding moet dus voor de kampweek een symbool bedenken wat op zijn/haar groepsnaam slaat. De leiding tekent (met mal/er zijn lichtbakken) het symbool op de voorzijde van het shirt. De kinderen kleuren dit in en kinderen die



Stichting Vrij Spel
Hendrik Ido Ambacht
Opgericht 6 mei 1983
Ingeschreven K.V.K. Dordrecht nr: 41.119.363
Postbank girorekening: 6837726
Aangesloten bij de NUSO
e-mail: vrijspel@xs4all.nl
www.stichtingvrijspel.nl

wachten kunnen zelf alvast de achterzijde versieren. Vrij Spel zorgt voor een beperkt aantal reserve shirtjes.

De reis naar Fata Morgana (Andrea zorgt voor de eftelingmuziek, leiding doet spelen voor) De Geest verschijnt weer en vertelt over zijn reis naar de Fata Morgana. Eftelingmuziek. De Fata Morgana laat alles zien wat je wilt zien, zeker als je moe bent. Onderkomen bouwen. Water. Goudklompjes. „Kijk”, zegt de Geest, „Ik kan alles toveren, maar jullie moeten de spullen verzamelen!”

De rest van de middag doen we groepsspelen (groep tegen groep, er is een scorekaart per groep) **Kasteel/grot/onderkomen bouwen** (Er ligt een grote hoop bouw materiaal tussen de groepen, de kinderen pakken één attribuut en brengen dat naar de bouwplaats, rennen terug en tikken de volgende aan. We noteren tijd en aantal overgebrachte attributen)

Oase spel (Voorzie de Oase van water, water met mokken over een parcours doorgegeven moet worden) We noteren cm water in de Oase.

Goudklopjes race (behendigheidsspel waarbij een goudklompje eerst gevonden moet worden en vervolgens op een lepel meegenomen moet worden) We noteren het aantal goudklompjes.

Vervolgens vrij spelen (wij helpen met eten klaar maken)

Eten (barbecue)

Vervolgens vrij spelen (wij helpen met de afwas)

Op zoek naar een slaapplaats

Een stel buikdanseressen of groep Bedoeïenen nodigt de kinderen uit (Andrea en Eveline). Het zijn wel rare mensen, spreken geen Nederlands dus leggen alles uit met gebrabbel en gebaren. De Geest vindt ze maar eng. (Terecht!)

We gaan trekken door de woestijn met een groep Bedoeïenen, zij handelen in goederen en leren ons hoe je moet handelen. Iedere groep krijgt een stapel goudklompjes en een opdracht. Ze moeten hun eigen spullen verkopen (alles kost een goudklompje), vervolgens moeten ze naar de twee andere ploegen rennen en iets kopen wat op hun lijstje staat. Onderweg komen ze echter de andere drie groepen tegen, dit zijn de rovers, die willen de goudklompjes stelen (tikken is afgeven).

- Dit spel doen we een paar keer

We nemen afscheid van de Bedoeïenen en gaan met fakkels op pad de duisternis in. We gaan op zoek naar de geesten waar de Bedoeïenen heel bang voor zijn. Dit geluidsspel spelen we ergens in het park en we zoeken dus 6 geesten (dronken/huilend/hijgende/gierende/bange/schreeuwende)

Als we terugkeren bij het tentenkamp gaan de kids naar bed. Iedere groepsleiding zorgt ervoor dat zijn/haar kinderen hun tanden gepoetst hebben, geplast hebben, medicijnen gehad hebben en in hun bed terecht komen. Wij nemen na 23:00 uur de dag nog even door (wat ging er goed en wat niet). Vervolgens nemen we dag 2 nog even door.

Woensdag

We beginnen met ochtendgymnastiek door.....daarna ontbijten.

Op zoek naar de schat

We zijn wakker geworden in de woestijn. Gelukkig hebben we de geesten niet meer gehoord. De Bedoeïenen hebben De Geest verteld over Ali Baba en de 40 rovers, ergens in deze buurt moet een grote schat verstopt liggen. De Geest stelt voor om deze te gaan zoeken, hij heeft diverse aanwijzingen en stuurt de groepen op pad.

Speurtocht

Route is een 8 met als middenpunt Dock03...dan kunnen de kids daar plassen en tussendoor wat drinken. Als we terugkomen mogen de kinderen vrij spelen. Vervolgens middageten.



Stichting Vrij Spel
Hendrik Ido Ambacht
Opgericht 6 mei 1983
Ingeschreven K.V.K. Dordrecht nr: 41.119.363
Postbank girorekening: 6837726
Aangesloten bij de NUSO
e-mail: vrijspel@xs4all.nl
www.stichtingvrijspel.nl

Het verhaal van de nomaden die berooft werden

De Geest dwaalde eens rond in de woestijn. Hij zag een tentenkamp van de nomaden. In de verte zag hij een grote stofwolk. Een grote mannen op paarden kwam aangereden. In een flits raasden de mannen door het tentenkamp. Ze lieten een spoor van vernieling achter. Alle bezittingen waren weg. Goud, sieraden, tenten kapot. Wie waren deze brute rovers? Hij volgde de mannen maar kon ze niet meer inhalen. Het volgende spel maakt van iedereen een rover...

Spelencarroussel (6 spelen die we om de beurt doen...steeds 10 minuten, scorekaart per groep)

- Katapultschieten (wie schiet het verste)
- Mummy maken (persoon inwickelen met grote rol wc-papier)
- Kameelrijden (paardrijden, maar dan anders)
- Wat zit er in de schatkist (onthoud wat in de schatkist zit en ren terug naar je leider)
- Modderbad (zoek de goudklompjes in een bad gevuld met modder)
- Parcours (hindernisbaan)

De rest van de middag gebruiken we om de bonte avond voor te bereiden. De groepsleiding moet voor de kampweek al wat hebben verzonnen aangezien de kinderen meestal zelf niets weten. Belangrijk is dat de hele groep meedoet.

Vervolgens vrij spelen (wij helpen met eten klaar maken)

Eten (fakiersoep met ongesneden brood en knakworsten, vers fruit toe)

Vervolgens vrij spelen (wij helpen met de afwas)

Nog even oefenen voor de avond

Op bezoek bij de sultan

De sultan is een zeer, zeer rijk man. Zijn vele paleizen staan vol met goud en marmer. Grote meubels, sieraden, zwembaden, de man heeft alles.

De rijke sultan heeft ons voor 1 avondje in zijn paleis uitgenodigd. We mogen kijken in zijn paleis en in zijn tuin. Op 1 voorwaarde... We moeten de man een uur vermaken. Toneel, muziek, goochelen, alles mag. In ruil daarvoor zal de sultan ook nog eens een groot feest geven! (disco)

Opvoeren van de stukjes per groep (voor het kamp melden bij Michael wat je gaat doen)

Kinderen die zelf wat willen doen krijgen wat tijd om te laten zien wat ze kunnen

Alladin en Jasmine verkiezing

Leiding voert ook wat op (groepsleiding verzint wat)

Disco

Kampvuur of zoiets

Kampvuurverhaal



Stichting Vrij Spel
Hendrik Ido Ambacht
Opgericht 6 mei 1983
Ingeschreven K.V.K. Dordrecht nr: 41.119.363
Postbank girorekening: 6837726
Aangesloten bij de NUSO
e-mail: vrijspel@xs4all.nl
www.stichtingvrijspel.nl

Donderdag

Ook deze ochtend beginnen we met ochtendgymnastiek

Waar zijn de gasten gebleven?

De Sultan is radeloos. 6 belangrijke gasten van het feest van gisteravond zijn verdwenen. Hij heeft al overal gezocht en hij vraagt de kinderen mee te helpen met een grote zoektocht. De geest vind het maar vreemd zo aardig was de sultan niet geweest voor zijn gasten, waarom moesten ze dan nu gevonden worden. De geest heeft veel meer zin om te gaan zwemmen en jut de kinderen op. De Sultan belooft te zullen zorgen voor friet en frikadellen als avondeten als we hem toch helpen. Natuurlijk helpen we hem en gaan 's middags zwemmen.

Er vertrekken 3 groepen en die gaan op zoek in het gebied tussen Baxpark, v.Godewijkstraat, Antoniuslaan en PC Hoofsingel. Als vossen hebben we Marian en Clarinda van toneelvereniging ATOS en de moeder van Eveline. Van de leiding zullen 3 personen ook als vos ingezet worden. De Vossenjacht mag niet langer dan 2 uurtjes duren dus 9.15 uur weg en 11.15 uur terug...aansluitend nog even levend stratego en voor het eten je tent leegruimen en alle spullen in Dock03 zetten.

Na het eten gaan we direct naar het zwembad (dit heeft Michael ondertussen geregeld)
Bij dreigend slecht weer zullen enkelen alvast beginnen met tenten opruimen.

In het zwembad doen we de bekende spelletjes:
Waterkolk, Schatkamer (opduiken van spullen), Vlottenrace

Terug op het kamp gaat het overgrote deel van de leiding de tenten opruimen een klein deel van de leiding speelt nog een leuk spel met de kinderen. Het eten moet om 17.30 uur bij cafetaria Family opgehaald worden!

Na het eten komen de ouders om 19.00 uur en die mogen plaats nemen in Dock03.
Op het podium verschijnt de waarzegster en zij ziet in haar bol steeds een nieuwe groep en van alle kinderen in de groep weet ze iets te vertellen (leiding levert per kind uit zijn groep 2 regels tekst aan)
De kinderen wachten achter het podium!

Materialen

Gelukkig heeft Vrij Spel van vele fondsen/bedrijven/etc redelijk wat geld gehad. Er is dus wat meer ruimte om van het kamp iets leuks te maken. Wie een leuk idee heeft mag het zeggen. Belangrijk is dat we wat we kopen in de komende jaren ook kunnen gebruiken.
Andrea kijkt of ze voor een aantal oude tapijtjes kan zorgen en Dalila zal thuis kijken welke Oosterse spullen ze mee kan nemen.

Wie een draagbare cd-speler heeft mag hem meenemen, hoe meer hoe beter, want dan kunnen er meer groepen gelijktijdig hun stukje voor de woensdagavond oefenen.