

KAMP2002 HARRY POTTER EN DE STEEN DER WIJZEN

Draaiboek Harry Potterkamp 2002

Wie hebben zich aangemeld voor het kamp:

Joop en Wim, zij zullen weer nachtwacht zijn.

Miet en Hilly verzorgen de maaltijden weer

Corry is onze vraagbaak en steun en toeverlaat tijdens het kamp

Ko is hoofdleiding en spelleider

Als groepsleiding hebben we de Patricia, Ilona, Johan, Mirjam, Erik, Mirella en Michael.

Groepen:

De bedoeling is dat alle kinderen onderverdeeld worden in 4 groepen met een zo goed als mogelijke verdeling op leeftijd (iedere groep heeft dus één kind uit iedere leeftijdscategorie).

We hebben de volgende groepen:

- RAVENKLAUW; Ilona en Johan
- ZWADDERICK; Patricia en Mirella
- HUFFELPUF; Janneke en Mirjam
- GRIFFOENDOR; Michael en Andrea

Aankleding van het kamp:

We gaan logeren op Zweinstein. We zullen op doeken een decor moeten schilderen en voor iedere groep een eigen schild moeten maken. Met grote letters zullen we de woorden Harry Potter maken en het kleine tunneltje wordt een grot. Er staat ook een groot scorebord en een spiegel. Het Luchtkussen zal omgetoverd worden tot Zweinstein. Binnen zal een podium zijn waar we de meeste toneelstukjes zullen opvoeren.

De Maandag (Ilona is jarig!!!):

We beginnen om 9.00 uur en gaan eigenlijk door tot we klaar zijn met:

- Alles wegruimen wat we deze week niet gebruiken
 - 15-20 tenten opzetten, wasbakken klaar zetten, lampjes ophangen.
 - Het park aankleden in Harry Potter stijl (beschilderde doeken 's avonds naar binnen)
 - Alle spullen die we bijvoorbeeld voor spelletjes nodig hebben maken en verzamelen
- Ko zal een checklist (lijst wat te doen) maken

Een aantal van ons zal deze avond al op het park blijven slapen (vrijwilligers???)

We stoppen om 18.00 uur en gaan 20.00 uur weer verder met de laatste voorbereidingen, het is mogelijk om te blijven eten (we halen op eigen kosten chinees of iets anders).

De Dinsdag (Miet is jarig!!!):

Alle medewerkers moeten om 8.00 uur aanwezig zijn, er is dan nog even tijd voor een laatste bespreking en om je om te kleden. We ontvangen de kinderen verkleed als figuren uit de Harry Potter verhalen. We hebben Harry Pottermuziek (van Johan) en bezemstelen (van Ilona). Om 9.00 uur komen de kinderen, sommigen moeten dan nog hun eigen tenten opzetten en om 9.30 uur verzoeken we alle ouders het park te verlaten en dan begint het...

Ontvangst

Ko verwelkomt de kinderen en verteld even de huisregels en de kinderen krijgen groene toverdranklimonade.

Kennismakingspelen (10-11 uur)

Voorstellen/naam roepen; Stel je voor aan de groep en de groep begroet jou en noemt je naam!

KAMP2002 HARRY POTTER EN DE STEEN DER WIJZEN

Naamtikkertje; Tik zoveel mogelijk kinderen en noem hun naam!

Uilenpost; Ieder kind krijgt een brief met daarop een naam (niet z'n eigen naam) en hij/zij moet deze brief net zolang ruilen totdat hij zijn eigen brief in handen heeft. De brief is de uitnodiging om naar Zweinstein te komen.

Knutselen (11-12 uur)

De kinderen moeten allen zorgen voor een hoed, een cape, een toverstokje en ze worden geschminkt. De nog altijd verklede leiding helpt de kinderen, er is een hoedenmakerij (veel zwart papier nodig), een capefabriek (voldoende zwarte vuilniszakken nodig) en een toverstokje moeten ze zoeken. Al deze dingen moeten snel gaan, ze hebben maar een kwartier per onderdeel en dit moet dus goed voorbereid zijn. Het is niet de bedoeling de hoeden/capes te versieren, dat doen we later. Vervolgens gaan we door de muur naar Zweinstein en spelen we of we in een trein zitten.

Eten en Toneelstuk (12-13 uur)

We gaan naar binnen daar staan 4 lange tafels en op het podium staat een tafel waarachter de 'leraren' plaats nemen. De leraren heten de kinderen welkom, die allen verkleed toekijken. Dan volgt een toneelstukje en dan gaan we eten (leiding die niet meedoet aan het toneelstukje verspreidt zich tussen de kinderen). Nu wordt er ook verteld dat er een scorebord is en dat de groepen nadat iedereen is ingedeeld dus tegen elkaar gaan strijden. Iedere groep krijgt 200 punten om te starten, want je kunt ook punten kwijt raken.

Indeling van de groepen met de sorteelhoed (13-13.30 uur)

De kinderen moeten stuk voor stuk op een stoel gaan zitten en krijgen de sorteelhoed opgezet en spreekt dan uit bij welke groep ze komen (dit hebben wij dan al lang van te voren bedacht). De hoed is een soort poppenkastpop, achter de stoel hangt een doek en iemand van de leiding is de poppenkastspeler. Door een speakertje in de hoed te plaatsen lijkt het of de hoed ook echt zelf spreekt.

Na deze activiteiten gaan alle kinderen voor hun tenten zitten, Corry loopt dan met iemand alle tenten langs en schrijft op wie in welke tent zit voor de nachtwacht.

's Middags beginnen de lessen (14-15.30uur)

Bezemstelenrace;

Met z'n tweeën op een bezemsteel en dan een parcours afleggen

< Nodig: 3 bezemstelen en enkele pilonnen >

Toverpot vullen;

Voorwerpen in de toverpot gooien

< Nodig: Toverpot hangend onder driepoot en diverse kleine voorwerpen >

Toverstokjesrace;

Rennen naar de overkant 5 keer het toverstokje draaien, spreuk opnoemen en weer terug.

toverstokje poepen

< Nodig: Riem met daaraan een toverstokje aan een touwtje >

De Toverhoed, uit de hoed pakt een kind een gekleurde bal en brengt deze naar de andere kant van het veld, pakt het kind een gouden bal dan mag het nog een extra bal meenemen. Is de bal rood dan moet het kind zonder bal naar de andere kant van het veld. In Estafettevorm...wie brengt de meeste (tennis)ballen over.

< Nodig: Twee grote hoeden (beklede emmers) + gekleurde tennisballen >

Vrij Spelen en winkeltje open (15.30-16.30 uur)

We krijgen wat te drinken en de kinderen kunnen snoep en ijs kopen.

Pak de snaai (16.30-17.30 uur)

Tikspelletje waarbij iemand de snaai is, één groep is degene die de snaai moet vinden en terwijl deze groep er niet bij is wordt afgesproken wie de snaai is, maar dat vertellen we de tikkers niet. Het spel stopt als de snaai is getikt, tikken de tikkers iemand anders dan moet deze stil

KAMP2002 HARRY POTTER EN DE STEEN DER WIJZEN

blijven staan en als deze door de snaai wordt aangeraakt dan mag deze weer doorlopen (maar dit moet dan stiekum gebeuren, anders weten de tikkers wie de snaai is). We spelen dit 4 keer.

Eten (17.30-18.30 uur)

Zwerkbaltraining (18.30-20.00 uur)

Oefeningen om op woensdag beter Zwerkbal te kunnen spelen, feitelijk een soort gymnastiek oefeningen:

- Evenwichtsoefening, want anders kun je niet op je bezemsteel blijven staan.
 - Trefzekeroefeningen, want je moet de bal wel in de goal kunnen gooien.
 - Vangoefeningen, want je moet de snaai wel kunnen vangen.
 - Taktiekbespreking, uitleg spelregels door de groepsleiding
- < Nodig: evenwichtsbalk, doelen om op te gooien, veel tennisballen, doelen die hoog hangen, spelregels uitgeschreven >

Extra Spel (20.00-21.30 uur)

Hier zit wat ruimte in het programma, waar de spelleider een creatieve invulling aan zal geven. Tussendoor op ons gemak wat drinken...enne Miet is Jarig!

Fakkeltocht (21.30-22.15 uur)

We gaan met de kinderen lopen door het dorp. [Ilona](#) zorgt voor 12 fakkels. Alle groepsleiding krijgt dus een fakkel.

Naar bed en nabespreking

De kinderen moeten om 22.30 uur op bed liggen, na 23.00 uur dragen we ze over aan de nachtwacht en gaan we met de leiding even de dag doornemen en de komende dag voorbereiden (toneelstukjes/spelregels/etc)

De Woensdag

's Ochtends beginnen we met ontbijt om 8.00 uur.

Zoektocht naar de sleutels (9-12 uur)

Deze speurtocht met opdrachten onderweg wordt gemaakt door [Ilona en Patricia](#). Tijdens de vergadering kwam het idee om sleutels te gaan zoeken! De speurtocht moet in ieder geval in Harry potterstijl, niet langer dan circa 4 km en zodanig opgezet zijn dat er twee groepen gelijktijdig weg kunnen. Ergens halverwege staan de mensen van de keuken en hier krijgen we iets te drinken. Als groepen eerder dan voorzien terug zijn mogen de kinderen vrij gaan spelen.

Eten en Toneelstuk (12-13 uur)

We gaan naar binnen daar staan 4 lange tafels en op het podium staat een tafel waarachter de 'leraren' plaats nemen. De leraren heten de kinderen welkom, die allen weer verkleed toekijken. Dan volgt een toneelstukje en dan gaan we eten (leiding die niet meedoet zit bij z'n eigen groep).

Versieren van Kleding (13-14 uur)

Tot nu toe had iedereen dezelfde hoed en dezelfde cape, dat gaat nu veranderen want iedereen krijgt nu de kans om deze te versieren.

Vrij spelen en winkel open (14.30-15.00 uur)

We krijgen wat te drinken en de kinderen kunnen snoep en ijs kopen.

Zwerkbal spelen (14.30-16.00 uur)

We gaan zwerkbal spelen op het grasveld bij de van Assendelftgaarde. Hiervoor hebben we naast diverse ballen twee korfbal palen nodig en die zullen we dus moeten maken. [Michael](#) zal zorgen voor de spelregels.

Voorbereiden bonte avond (16.00-17.30 uur)

Ieder groep moet deze avond iets opvoeren, dat gaan ze nu verzinnen. De groepsleiding heeft van te voren al iets verzonnen en met de overige groepsleiding gekeken of we wel allemaal iets verschillends doen.

Eten (17.30-18.30 uur)

KAMP2002 HARRY POTTER EN DE STEEN DER WIJZEN

Vorbereiden bonte avond (18.30-19.00 uur)

De laatste oefening en voor wie klaar is vrij spelen.

Bonte avond en bezoek van de tovenaars (19.00-20.30 uur)

De heer Jonker (Tovenaar) komt ergens deze avond bij ons toveren (± 30 minuten)

Opvoeren van de stukjes, iedere groep heeft maximaal 15 minuten.

Disco (20.30-21.30 uur)

De leiding geeft een optreden en doet Toveren van K3.

Verder dansen op actuele top40 muziek.

Kampvuur/liedjes/kampvuurverhaal (21.30-22.30 uur)

Aangezien de kampvuurplaats waarschijnlijk niet toegankelijk is zal een alternatief kleiner kampvuur gemaakt moeten worden. Ook moet er gezorgd worden voor wat hout!

Naar bed en nabespreking

De kinderen moeten om 22.30 uur op bed liggen, na 23.00 uur dragen we ze over aan de nachtwacht en gaan we met de leiding even de dag doornemen en de komende dag voorbereiden (toneelstukjes/spelregels/etc)

De Donderdag

's Ochtends beginnen we met ontbijt om 8.00 uur. Na het ontbijt gaan we naar het grasveld aan de Assendelftgaarde lopen en daar doen we onderstaande spelen.

Wegisweg (9-10.30 uur)

3 groepen gaan zich verstoppen in het gebied tussen de halweg, de dijk en de Assendelftgaarde. Het is ieder voor zich en de groep hoeft dus niet samen te blijven. Leiding verdeelt zich over het terrein. De vierde groep moet gaan zoeken. Ieder kind heeft een kaart bij zich (een kleur per groep). Aan het eind wordt geteld hoeveel kinderen er gevonden zijn, dit zijn de punten voor de tikkende groep en bij de andere groepen wordt gekeken wie niet gevonden zijn. Bij de groepen die zich verstopt hebben wordt het aantal punten geteld van de niet gevonden kinderen.

Dit spel spelen we 4 keer (iedereen is een keer de zoekende groep)

Drinken (10.30-11.00 uur)

De mensen van de keuken zoeken ons op en we krijgen iets te drinken. Eventueel kunnen de kinderen nu ook even op en neer naar het kamp om te plassen (onder begeleiding natuurlijk).

Levend schaakspel (11-12 uur)

Eigenlijk levend stratego, op iedere hoek van het veld gaat een groep zitten en de leiding krijgt een doosje met veel nummertjes (1 t/m 10), ze gaan deze uitdelen aan hun groep en die gaan andere groepen tikken. Wie het hoogste is wint, alleen de 1 wint van de tien.

Eten en Toneelstuk (12-13 uur)

We gaan naar binnen daar staan 4 lange tafels en op het podium staat een tafel waarachter de 'leraren' plaats nemen. De leraren heten de kinderen welkom, die allen weer verkleed toekijken. Dan volgt een toneelstukje en dan gaan we eten (leiding zit bij z'n eigen groep).

Zwembadspelen (13-16 uur)

Het is zeker we gaan naar het zwembad en daar doen we leuke spelletjes.

Wie nog leuke waterspelletjes weet mag ze mailen!

Vrij spelen en tenten opruimen (16-17.30 uur)

Als we terug zijn gaan we allemaal onze tent leeghalen en als het droog is zal de leiding zoveel als mogelijk tenten opruimen. Ondertussen mogen de kinderen vrij spelen.

Eten (17.30-18.30 uur)

De afsluiting - Diploma uitreiking (18.30-19.30 uur)

De ouders komen de kinderen om 19.00 uur weer ophalen. De ouders worden binnen opgevangen en daar zitten de leraren weer achter hun tafel. Ko spreekt de ouders toe en vertelt kort wat de kinderen hebben meegemaakt de afgelopen dagen. De sorteerder zal de ouders ook toespreken! De groepsleiding levert per kind in zijn/haar groep twee regels tekst aan die op het kind slaan.

KAMP2002 HARRY POTTER EN DE STEEN DER WIJZEN

Het idee is dat de kinderen één voor één geroepen en komen door de muur terug en daar krijgen ze dan hun oorkonde en krijgen dan dus die twee regels tekst te horen krijgen. Als iedereen is geweest gaan we allemaal weer naar huis.

De Vrijdag

Dit is een opruimdag van 9.00 tot gemiddeld 15.00 uur ruimen we alle puinhoop op.

Wat je verder nog moet weten:

Michael is het aanspreekpunt voor als je nog vragen hebt, maar ook als je werk hebt gevonden of om andere redenen ineens toch niet aan het kamp kunt meedoen.

Michael zal ook zorgen voor voldoende muziek, maar aan een ieder het verzoek om draagbare cd-spelers mee te nemen zodat in ieder geval iedere groep kan oefenen. Wie natuurlijk leuke cd's heeft moet ze zeker meenemen!

Voor een ieder die wel aan het kamp medoet en de bestuursleden van Vrij Spel alvast even het volgende.....we gaan weer uit eten... dit zal waarschijnlijk zijn op zaterdag 21 september en we gaan niet naar de Chinees, maar waarschijnlijk naar de Mexicaan, hou die datum dus vrij in je agenda!!!!

Tot 26 augustus om 9.00 uur op het Jeugd Speel Park / Groetjes,

Michael

KAMP2002 HARRY POTTER EN DE STEEN DER WIJZEN

VERHAALLIJN HARRY POTTERKAMP

Uit het verleden weten we dat je beter kunt improviseren dan een poging te doen een strak geregiseerd toneelstukje op te voeren. Ook zijn we er zeker van dat de kinderen het boek beter kennen dan wij doen en we hebben dan ook besloten om alleen de hoofdpunten uit het boek te gebruiken.

DINSDAG

Ontvangst

Als de kinderen komen, zijn er op het park tovenaars en tovenaarleerlingen.

De tovenaars verwelkomen de kinderen en brengen ze naar hun tenten en schrijven ze in. (Ko, Corry, Ilona, Mirjam, Mirella).

De Tovenaarleerlingen zijn de leerlingen die net terugkomen van Zweinstein en nu dus weer naar huis gaan. Zij vonden er helemaal niets aan en hebben ook niet geleerd hoe ze moeten toveren. Één persoon gaat met een bordje naar huis voor de poort staan....hij/zij zal toch wel opgehaald worden door zijn/haar ouders????

(Michael, Andrea)

Dan komt Harry Potter en twee vriendjes die op weg zijn naar Zweinstein....zij komen door de poort naar binnen, worden ook ingeschreven en zijn erg nieuwsgierig wat er allemaal gaat gebeuren.

(Patricia, Johan, Janneke)

Als de ouders weg zijn dan roept Ko (Perkamentus), het hoofd van de school iedereen bij elkaar. Hij vraagt de oud-studenten (Michael en Andrea) of die niet nog een keertje mee wil naar Zweinstein, die stemmen er mee in. Vervolgens doen we kennismakingsspelen.

Uilenpost

Perkamentus vraagt de kinderen of ze een brief hebben ontvangen van Zweinstein.

Die heeft natuurlijk niemand ontvangen. Hij verteld dat de brieven waarschijnlijk tijdens de kennismakingsspelen gebracht zijn en dus in de tenten liggen (dit hebben wij gedaan en wel zodanig dat er in iedere tent voldoende brieven liggen, maar zodanig dat de namen die erop staan niet van de kinderen zijn die in die tent liggen). Harry Potter roept dat hij wel een brief heeft maar dat zijn naam er niet op staat. Perkamentus stelt voor om in een spelvorm dan maar voor te zorgen dat ieder z'n eigen brief krijgt. Michael en Andrea hebben vanaf hier een beetje vrije rol en zullen een beetje rebels moeten zijn, feitelijk zijn ze de 'aangevers', wanneer het spel een beetje dood valt is het hun taak om een reactie uit te lokken bij de leraren (ze begrijpen bijvoorbeeld een spelletje niet)

Knutselen

Als iedereen zijn brief heeft dan vraagt Perkamentus Harry Potter om zijn brief voor te lezen. Dan komen we tot de conclusie, dat we een hoed, toverstokje en cape nodig hebben.

Perron 9 ¾

Vervolgens gaan we met z'n allen door de muur van perron 9 ¾ (we moeten dus een muur bouwen)....daarna spelen we treintje (polonaise), bij gebrek aan een echte trein.

KAMP2002 HARRY POTTER EN DE STEEN DER WIJZEN

Eten+sorteerhoed

Verkleed gaan we met z'n allen eten aan 4 lange tafels...Perkamentus spreekt de groep toe en hij verteld wat we allemaal gaan doen (globaal het programma vertellen). Ook verteld hij hoe het gaat met de puntentelling.

Vervolgens worden de kinderen naar voren geroepen op nummer. De brief die ze hebben gehad is genummerd, hierdoor weet de hoed wie hij onder zich heeft en wij hebben op maandag allang besloten wie in welke groep komt te zitten.

Toverlessen

De leraren leggen de spelen uit en laten iemand van de leiding het spel voordoen (dit zijn dus of de ex studenten of Harry Potter en zijn vriendjes).

Pak de Snaai

Perkamentus vraagt de kinderen of zij weten wat een snaai is en natuurlijk weet iedereen dit. Resultaat je kunt een kind uit laten leggen wat eens snaai is en Perkamentus weet vervolgens een leuk spel met de snaai.

Eten

De groepsleiding zit nu bij zijn eigen groep en de plaats van de groepsleiding is ingenomen door de mensen van de keuken. Perkamentus zorgt dat het eten ordelijk verloopt.

Zwerkbaltraining

De leraren leggen ieder weer een spel uit en benadrukken waarom deze oefeningen zo belangrijk zijn voor zwerkbal.

Kamplied/Miet is jarig/we wachten tot het donker is

We wilden dan wat aandacht besteden aan het feit dat Miet jarig is en we wilden het kamplied met de kinderen oefenen (dit deel zullen Patricia, Ilona en Michael regelen).

Fakkeltocht

Perkamentus nodigt ons allen uit om onder begeleiding van de leraren een stukje te gaan wandelen door het donkere bos, maar hij heeft wel gezorgd voor fakkels en buiten brand een kring van fakkels en we dansen met z'n allen om de fakkels en lopend door het dorp zingen we ons kamplied.

WOENSDAG

Als de kinderen wakker worden hangt er een poster, waarop staat dat de leraren een aantal sleutels kwijt zijn. Als we gaan eten klimt Michael op een tafel, want waarom willen de leraren zo graag deze sleutels terug hebben? Die moeten wel erg belangrijk zijn, hij stelt voor de sleutels wel te gaan zoeken. Vervolgens begint de speurtocht. Tijdens de speurtocht vinden de kinderen sleutels, maar deze hebben een nummer en uiteindelijk blijkt dat slechts een paar sleutels de juiste zijn en iedereen heeft dus evenveel kans.

Eten

De leraren zitten weer achter hun tafel ze bespreken met de kinderen wat er tot nu toe allemaal is gebeurd en proberen bij de kids wat reacties te ontlokken. Belangrijk onderdeel is natuurlijk de stand wie heeft er punten gewonnen en wie heeft er punten verloren.

KAMP2002 HARRY POTTER EN DE STEEN DER WIJZEN

De kinderen hebben nog altijd de sleutels. De leraren roepen de nummers op van de sleutels die ze nog zoeken. Iedere gevonden sleutel levert natuurlijk punten op.

Versieren kleding

Harry Potter en zijn vriendjes vinden hun kleding maar saai, Harry wil sterren op zijn cape en zijn vriendjes willen dat ook. En ze vragen de kinderen of zij ook hun kleding saai vinden. Gevolg...we gaan knutselen!

Zwerkbal

Eindelijk is het dan zover, we gaan zwerkbal spelen en Ilona is de lerares die hier alles over kan vertellen, zij legt de spelregels uit en laat Harry Pottervriendjes+ex-studenten het spel voor doen.

Bezoek tovenaar

Van wie kun je het beter leren dan een echte tovenaar, dus Perkamentus heeft een echte tovenaar uitgenodigd. De ex-studenten geloven er natuurlijk weer helemaal niets van, maar staan versteld van de toverkunsten van de tovenaar.

Bonte avond

Wat is een kamp zonder een bonte avond, de ex-studenten houden wel van een feestje en ze willen DISCO en kampvuur....Perkamentus vindt dat allemaal wel goed maar vraagt of er iemand ook nog iets anders weet en Harry Potter stelt voor om per groep een optreden te verzorgen..iedere groep moet de rest gedurende 15 minuten vermaken met één of meerdere optredens.....(dit wordt een beetje improviseren!)

Streven is dat iedereen in z'n rol blijft de gehele avond, met als doel de boel op gang te houden....het moet één groot feest worden.

DONDERDAG

Perkamentus heeft een Cape daarmee wordt je onzichtbaar. Daar geloven de ex-studenten natuurlijk weer niets van. En natuurlijk werkt de cape niet, maar Perkamentus stelt dat de kinderen wel makkelijk kunnen verdwijnen en dat niemand ze dan kan vinden.

Wegisweg

Perkamentus neemt de kinderen mee naar het verdwijnbos, hij laat drie groepen verdwijnen en de vierde groep moet ze zoeken.

Levend Schaakspel

Harry Potter verteld de kinderen, dat ze nu hebben leren verdwijnen en dat je daar dus geen Cape voor nodig hebt en dat ze een aantal belangrijke sleutels hebben gevonden. Dit hebben ze allemaal nodig om de steen der wijzen te vinden. Hier zullen ze moeten winnen met het levende schaakspel om verder te komen.

Eten en zwembad

Tijdens het eten verteld Perkamentus dat er nog altijd een sleutel ontbreekt en dat we dus nog altijd de kamer met de Steen der Wijzen niet in kunnen.

KAMP2002 HARRY POTTER EN DE STEEN DER WIJZEN

Deze sleutel is hij verloren toen hij ging zwemmen en hij vraagt de kinderen of zij hem willen helpen om de sleutel te zoeken (één van de spelen in het zwembad is dus het opduiken van dingen).

Na het zwembad

De meeste tijd gaat dan zitten in het opruimen van de tenten en we hebben dan weinig kans om nog enige sturing aan het verhaal te geven. Wat we wel moeten doen is de einduitslag kenbaar maken aan het eind en tot slot komen de kinderen via de muur weer terug in de gewone wereld.