

Draaiboek Zomerkamp 2010

Stichting Vrij Spel



Het geheim van het Zwaard



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: info@stichtingvrijspel.nl
WWW.STICHTINGVRIJSPEL.NL
WWW.SPEELFABRIEK.TK

Voorwoord

Het zomerkamp van 2010 zal in het teken staan van de Middeleeuwen, met als thema: Het geheim van het Zwaard.

Datum : maandag 9 t/m vrijdag 13 augustus 2010 (kinderen zijn er dinsdag t/m donderdag)
Locatie : Dock 03
Hogekade 58
3341 BE H.I. AMBACHT
www.dock-03.nl

Er wordt van iedere medewerker verwacht dat hij/zij de gehele week aanwezig is, inclusief 3 kampvergaderingen welke vooraf plaats zullen vinden om voorbereidingen te treffen voor een onvergetelijk kamp.

Hierna volgen wat huishoudelijke mededelingen welke van toepassing zijn op het kamp:

- Tijdens de kampweek is iedere medewerker de gehele week aanwezig
- Er wordt op het kampterrein geslapen (de nacht van maandag- op dinsdag hoeft niet)
- Alle materialen/attributen welke worden gebruikt als aankleding tijdens het kamp, dienen brandvrij of geïmpregneerd te zijn
- Het grasveld rond Dock-03 wordt afgezet met hekwerk. Dit terrein is het kampterrein waar kinderen vrij mogen spelen, slapen en (de meeste) spelletjes plaatsvinden
- Telefoons zijn tijdens het kamp niet gewenst (indien noodzakelijk graag even laten weten)
- Alle kampmedewerkers zijn verantwoordelijk voor de kinderen. Zorg er als team voor dat alle kinderen een leuk kamp hebben en er geen ongewenste situaties ontstaan
- Klop bij vragen en/of onduidelijkheden altijd bij Eveline of Werner aan.

1 Medewerkers Kamp

Naam	Taken
Christina Udo	Keuken, EHBO
Danny Udo	Vliegende keep
Denyse Duijvelaar	Groepsleiding
Erik Bakker	Groepsleiding
Eveline van Hamburg	Hoofdleiding
Jasper Boer	Groepsleiding
Lianne Gerritsen	Groepsleiding
Marc Udo	Groepsleiding
Anouk Charité	Groepsleiding
Peter Charité	Groepsleiding
Andrea v/d Vliis	Groepsleiding
Tamara Stoute	Groepsleiding
Thomas van den Berge	Groepsleiding
Werner Hagens	Hoofdleiding
Johan Kreukniet	Nachtwacht
Ruben Alblas	Groepsleiding

1.2 Personages kampverhaal

Om de kinderen het kampverhaal extra te laten beleven, worden de personages gespeeld door kampmedewerkers. Hieronder een schema van de personages en wie de taak heeft om dit personage een succes te maken!

Personage	Naam
Koning	Erik
Koninging	Lianne
Jonkvrouwen	Eveline, Andrea, Denyse, Tamara
Stiefbroer van de koning	Peter
Heks	Anouk
Bul	Danny
Nar	Werner
Ridders	Jasper, Marc, Thomas, Ruben

1.3 Groepsindeling

Tijdens de eerste dag worden alle kinderen in 6 groepen verdeeld. Voor iedere groep worden één of twee kampmedewerkers aangewezen. Zij zijn gedurende het kamp verantwoordelijk voor de kinderen in deze groep.

- Probeer problemen in je groep zoveel mogelijk zelf op te lossen

- Kom je er niet uit, haal dan Eveline of Werner erbij
- Bemoei je niet teveel met andere groepen
- Tijdens het kamp moet er altijd minimaal één begeleider bij de groep zijn (m.u.v. vrij spelen)
- Let er tijdens het kamp goed op dat kinderen in jouw groep medicijnen en andere aandachtspunten op tijd krijgen.

De groepsindeling is als volgt:

Groepsleiding	Groepsnaam
Denyse – Erik	De vurige draken
Jasper – Andrea	Ridders van de ronde tafel
Marc – Anouk	De musketiers
Thomas – Lianne	De harige heksen
Peter – Ruben - Eveline	De magische zwaarden
Tamara - Werner	De jolige jokers

2 Schematisch draaiboek
2.1 Dinsdag 10 augustus 2010

Tijd	Activiteit	Eten/drinken
08.00 uur	Alle kampmedewerkers aanwezig	
09.00 uur	Kinderen inschrijven	
09.00 uur	Eigen tenten opzetten	
09.30 uur	Ouders van kampterrein	
09.45 uur	Kampverhaal 1	
	Kennismakingsspelen	
10.30 uur	Kampverhaal 2	Siroop, koekje
	Behendigheids­spelen	
11.30 uur	Vrij Spelen	
12.00 uur	Lunch	
12.30 uur	Vrij Spelen	
	Afwassen	
13.00 uur	Verhaal 3, Groepsindeling	
13.30 uur	Vlaggen e.d. knutselen	Limonade
14.30 uur	Verhaal 4	
	Spellencarousel	
15.30 uur	Vrij Spelen	Snoepverkoop
16.00 uur	Verhaal 5	
	Inschrijven Bonte avond	
	Kamplied	
17.00 uur	Vrij Spelen	
18.00 uur	Diner	Soep, brood, knakworst, vla
19.00 uur	Vrij Spelen	
	Afwassen	
19.30 uur	Verhaal 6	
	Ganzenbord	
20.30 uur	Levend Stratego	
21.00 uur	Kleine kinderen naar bed	
21.30 uur	Verhaal 7	Siroop
	Dierengeluidenspel	
22.00 uur	Iedereen naar bed	
23.00 uur	Dagbespreking	
	Woensdag voorbereiden	

2.2 Woensdag 11 augustus 2010

Tijd	Activiteit	Eten/drinken
07.30 uur	Leiding wakker	
08.00 uur	Kinderen wakker	
08.15 uur	Ochtendgymnastiek	
08.30 uur	Ontbijt	
09.00 uur	Verhaal 8	
	Speurtocht	Siroop, koekje
11.30 uur	Vrij Spelen	
12.00 uur	Verhaal 9	
	Kamplied	
	Lunch	
12.30 uur	Vrij Spelen	
	Afwassen	
13.00 uur	Verhaal 10	
	Spellencarousel	
14.30 uur	Vrij Spelen	Limonade, snoepverkoop
15.00 uur	Verhaal 11	
	Vorbereiden Bonte Avond	
16.00 uur	Vrij Spelen	
16.30 uur	Verhaal 12	
	SPEL	
17.30 uur	Vrij Spelen	
17.45 uur	Verhaal 13	
	Kamplied	
18.00 uur	Diner	Pannenkoeken, stroop, fruit
19.00 uur	Vrij Spelen	
	Afwassen	
19.30 uur	Verhaal 14	
	Bonte Avond	Limonade
21.00 uur	Kleine kinderen naar bed	
	Disco	Siroop, Chips
21.30 uur	Spookverhaal (Verhaal 15)	
22.00 uur	Iedereen naar bed	
23.00 uur	Dagbespreking	
	Donderdag voorbereiden	

2.3 Donderdag 12 augustus 2010

Tijd	Activiteit	Eten/drinken
07.30 uur	Leiding wakker	
08.00 uur	Kinderen wakker	
08.15 uur	Ochtendgymnastiek	
08.30 uur	Ontbijt	
09.00 uur	Verhaal 16	
	Vossenjacht	Siroop, koekje
11.30 uur	Vrij Spelen	
12.00 uur	Verhaal 17	
	Lunch	
12.30 uur	Zwemspullen pakken	
	Kinderen tassen inpakken	
	Afwassen	
13.00 uur	Verhaal 18	
	Zwemmen	
	Tenten afbreken	
13.30 uur	Spel in Zwembad	
	Vrij Spelen	Limonade
15.30 uur	Uit zwembad	Snoepverkoop
16.00 uur	Verhaal 19	
	Spel	
16.30 uur	Vrij Spelen	
17.00 uur	Kamplied	
	Diner	Patat, Frikandel, appelmoes, ijs
18.00 uur	Vrij Spelen	
	Afwassen	
18.30 uur	Verhaal 20	
19.00 uur	Ouders ontvangen	
	Verhaal 21	
20.00 uur	Iedereen van het terrein af	

De dagbespreking van donderdag zal vrijdagmorgen plaats vinden.

3 Kampverhaal

De verhaallijn welke hierna volgt is de 'rode draad' door het kamp. Tijdens de 'verhalen' is improvisatie en fantasie zeker welkom!

1. De Koning wil zijn ridders de betoverde tafel en het magische zwaard laten zien waar iedereen al eeuwen lang over spreekt. Ze ontmoeten hier de kinderen en vertellen hun verhaal.

De heks beeld uit wat er verteld wordt.

We beginnen 100 jaar terug in de tijd. De heks was de strijd om het magische zwaard zo zat en besloot het te betoveren. Ze stak hem in een tafel en sprak een toverspreuk uit zodat niemand het zwaard uit de tafel kan trekken zonder een toverspreuk.

De koning is al jaren bezig om de spreuk, die de betovering verbreekt, te vinden. Omdat hij in al die jaren nog geen steek verder is vraagt hij de kinderen om te helpen bij het vinden van de spreuk.

Stiefbroer en ridder staan om een hoekje te kijken

Maarr de koning is niet de enige die de spreuk wil vinden. Ook de stiefbroer van de koning wil de spreuk van het magische zwaard vinden zodat hij koning kan worden!

Stiefbroer laat wat vallen, zodat de koning hem ziet

De koning spreekt de stiefbroer en de ridder aan en stuurt beide weg. De koning is namelijk bezig met een geheime missie waar de stiefbroer niets mee te maken heeft. Daarna kan de koning ongestoord verder.

De koning verteld de kinderen dat er wel regels zijn aan het zoeken van de spreuk. Hij verteld de kinderen wat de (Kamp-)regels zijn:

KAMPREGELS

Als de kampregels door de koning verteld zijn, wil hij eigenlijk ook wel weten met wie hij de spreuk gaat zoeken. Hij stelt eerst zijn eigen team voor en stelt voor dat ze de kinderen ook leren kennen, want als je elkaar kent en samenwerkt, dan is de kans groot dat we de spreuk kunnen vinden!

2. De koning komt samen met zijn vrouw en de ridder op het toneel. De koningin vind het goed dat we elkaar kennen, maar met een grote groep die alleen elkaars naam weten kun je nog weinig beginnen. Ze wil daarom graag weten waar iedereen goed in is.

De koning overlegt met de ridder hoe ze dit het beste aan kunnen pakken, waarop de ridder bedenkt dat dit het beste gaat door verschillende spelletjes te doen. De koninging verdeelt de kinderen op leeftijd, om zo de eerste riddertest te doorstaan.

3. De koning en de ridder hebben een goed beeld gekregen van de goede en slechte kwaliteiten van zijn team. Hij heeft dan ook met de ridder besproken dat de kinderen worden ingedeeld in groepen. Dit zorgt er voor dat er zo meer kans is om de spreuk te vinden.

Groepsindeling

Nu de groepen ingedeeld zijn hebben de jonkvrouwen een idee; iedere groep gaat een eigen vlag en tenue maken zodat de groepen door de koning kunnen worden herkend.

4. De heks komt op. Ze wil het de koning en zijn kornuiten zo lastig mogelijk maken om de spreuk te vinden. Om een woord uit de spreuk te krijgen heeft de heks daarom een aantal spelletjes uitgezet. Als iedereen deze spelletjes zo goed mogelijk doet, krijgt de winnaar een woord van de spreuk op het scorebord!
5. Voor het eten komen de jonkvrouwen op het toneel. Ze vertellen dat de koning morgen een groot feest geeft voor zijn nieuwe vrienden. Om dit feest een succes te maken hebben de jonkvrouwen hulp nodig van de kinderen. Ze kunnen zich daarom bij de hofnar inschrijven om een (toneel-)stukje of een dansje op te voeren (alleen of met meerdere). Een mop is natuurlijk ook geen probleem!
Ook hebben de jonkvrouwen een lied bedacht om de overwinning te vieren, want met zo'n grote en sterke ploeg ridders en jonkvrouwen gaan we de spreuk natuurlijk bij elkaar verzamelen!
Kamplied
Omdat iedereen vandaag zijn best gedaan heeft, kan iedereen nu genieten van een heerlijk diner!
6. De ridders zijn een beetje de kluts kwijt. Ze hebben allemaal letters gevonden, maar krijgen er geen goed woord uit. Ze proberen allemaal woorden te maken en het zwaard uit de tafel te trekken, maar niets werkt. Misschien moeten we alle letters op een ouderwetse manier bij elkaar sprokkelen?
7. In paniek komen er twee ridders aanrennen. Ze roepen dat de kinderen zich snel moeten verzamelen. Vol schrik en hijgend vertellen ze dat ze geluiden in het park hebben gehoord. Het waren geen enge geluiden, maar meer vreemde geluiden. Was het een paard of een geit of was het een toeter? Het is in ieder geval net of er mensen betoverd zijn! Als we met zijn allen op zoek gaan, vinden we waar de geluiden vandaan komen en verzamelen we weer een woord voor de spreuk van het magische zwaard!
8. De heks en de koning komen op. De heks verteld te koning dat ze letters heeft verstopt door een deel van H.I. Ambacht. Al deze letters vormen een woord wat in de spreuk voor komt, maar let op! Er zitten ook een paar letters bij die niet bij het woord horen! De letters zijn verstopt tussen @@@, @@@, @@@ en @@@.
De koning vraagt alle kinderen om zich als team te verzamelen voor het hek en op zoek te gaan naar de vertopte letters. Alleen op die manier houden wij een voorsprong op de stiefbroer!
9. De jonkvrouwen vertellen nog één keer dat er vanavond een feest gegeven wordt door de koning. Dit is de laatste kans om je in te schrijven en iets voor de koning op te voeren. Daarbij oefent iedereen het kamplied nog eens.

10. De koning vindt dat het lang duurt voordat we de spreuk bij elkaar verzameld hebben. Heeft er al iemand een idee van de spreuk? Één van de ridders heeft vanmorgen buiten de poorten gehoord dat er nog een woord te verzamelen is! Er zijn vanmiddag diverse activiteiten, die er voor zorgen dat er weer een woord van de spreuk tevoorschijn komt. Laten we er met zijn allen voor gaan!
11. De stiefbroer en zijn ridder vertellen eerst weer even snel wat ze allemaal hebben gezien. Dan komen ze tot de conclusie dat vanavond het feest is. Ze hebben nog helemaal geen stukje voorbereid.. De ridder vraagt of ze eigenlijk wel welkom zijn op het feest...voor het geval dat ze wel mogen komen besluiten snel nog een stukje te bedenken en denken dat de kinderen ook nog maar even moeten oefenen..
12. De koning en koningin verheugen zich om de stukjes te zien. Achter hun staan de stiefbroer en ridder hun stukje nog druk te oefenen. 'Uhm, waar zijn jullie mee bezig?' vraagt de koningin. De stiefbroer en ridder zeggen dat ze aan het oefenen zijn voor vanavond. De koning en koningin kijken elkaar aan en zeggen dat ze helemaal niet welkom zijn. De koning en koningin lopen weg. De stiefbroer en ridder mompelen dat ze wel zin in een feestje hadden en bedenken hardop een plan om het feest te gaan verstoren! Dan bedenkt de ridder ineens dat de kinderen de koning natuurlijk helpen met de spreuk en als ze het feest verpesten, de kinderen naar huis gaan en dat de stiefbroer dan ook geen spreuk heeft. Ohja, wat stom! De stiefbroer en ridder zeggen dat de koning een spel heeft bedacht, misschien levert dat ook wel een woord of letter op.....Laten we dat spel snel gaan doen!!!
13. Omdat de feestavond nu wel erg dichtbij komt vragen de jonkvrouwen zich af of iedereen er klaar voor is. Ze denken dat het kamplied er nog niet helemaal in zit en willen dat daarom nog even oefenen.
14. De jonkvrouwen zijn er klaar voor! Ze zien er op en top uit... iedereen ziet er trouwens op en top uit! Tijd voor een feestje dus... Er wordt afgetrapt met het kamplied en zorgen er daarna voor dat iedere artiest op zijn beurt zijn en/of haar stukje op kan voeren. Als de sfeer er dan helemaal goed inzit, mogen de kleinste kinderen naar bed en kan de disco vervolgens beginnen.
15. Als afsluiting willen de jonkvrouwen iets delen. Een aantal ridders en jonkvrouwen hebben iets engs meegemaakt. Dit verhaal willen ze graag delen... (zie bijlage 01)
16. De koning is net wakker en vraagt de kinderen of ze zijn vrouw, de koningin, hebben gezien. Toen de koning wakker werd, kwam hij er achter dat ze niet naast hem lag en dat hij nog meer mensen mist! Hij roept de heks erbij, heeft zij er iets mee te maken!?
De koning vraagt de heks of ze iets met deze vreemde gebeurtenis te maken heeft. Ja hoor, de vrouw en het personeel van de koning zijn buiten de poorten betoverd en dwalen daar nu rond, want ja... de spreuk krijg je natuurlijk niet zomaar!
Als alle mensen terug gevonden zijn, komt er weer een woord van de spreuk tevoorschijn.

Succes!

17. Omdat de verzamelde letters en woorden steeds meer een spreuk vormen, vinden de jonkvrouwen het een mooi moment om voor de maaltijd het kamplied nog een keer te zingen!
18. "Ruik jij dat ook?" Zegt de ene ridder tegen de andere ridder. "Dat ben jij, je stinkt!" Schreeuwt de andere ridder, en dat heeft hij ook al bij een aantal anderen geroken... Tijd om met zijn allen een duik te nemen in het Koninklijke zwembad!
19. De ridders zijn nu weer lekker schoon en ruiken in het rond. Iedereen is weer schoon! Een ridder roept 'tijd om weer vies te worden, laten we een spel gaan doen?'
20. De stiefbroer en de stiekeme ridder staan op het podium. Ze zijn afgelopen dagen ook hard op zoek geweest naar de spreuk en hebben ons op afstand gevolgd (noem een aantal activiteiten). De stiefbroer en de ridder zeggen daarom de spreuk al (eerder) te weten dan de kinderen en de koning! De stiefbroer loopt naar het zwaard in de tafel toe en roept een spreuk die heel erg op de uiteindelijke spreuk lijkt. Op dat moment komen de koning, koningin, ridders en andere personages binnen en zien hetgeen er aan de hand is. De koning schrikt zich wild; stel je voor dat de stiefbroer koning wordt!
Gelukkig lukt het de stiefbroer niet om het zwaard uit de tafel te trekken en gaat verslagen op de rand van de tafel zitten. Hij mompelt dat hij nu wel nooit koning zal worden.
De koning loopt naar het zwaard en de stiefbroer toe en begint zijn verhaal; hij heeft lang zitten puzzelen en heeft de hulp nodig van de kinderen. Hij pakt het zwaard en vraagt de kinderen te helpen met het opzeggen van 'zijn' spreuk. Na het uitspreken probeert de koning het zwaard uit de tafel te trekken, maar het lukt niet! De heks begint hard en gemeen te lachen... De koning heeft goed zijn best gedaan met de spreuk, maar de koning zal het zwaard er nooit uit krijgen... De heks lacht nog harder en de koning is helemaal verbaasd. Wie kan het zwaard dan wel uit de betoverde tafel krijgen!? Nog even geduld... eerst de spreuk nog even goed oefenen!
21. De stiefbroer snapt er niets van. Hij geeft de binnen gekomen ouders een korte samenvatting van het hele avontuur en verteld dat ook de koning het zwaard en met de goede spreuk niet uit kreeg!? Hij roept de kinderen op het toneel en zet het kamplied in.
Na het kamplied wil iedereen toch wel weten wie er dan wel de nieuwe koning kan worden? Hij vraagt de heks om uitleg... De heks verteld dat de spreuk niet werkte bij de koning omdat deze alle macht al heeft. Er is maar één ridder die het geheim van het zwaard op kan lossen!
De ridders proberen één voor één het zwaard uit de tafel te trekken, maar dat lukt ze geen van allen... Misschien een 'oude' ridder uit de zaal, iemand met ervaring? Een vader wordt door de heks uit het publiek gehaald en naar de tafel gebracht. Iedereen roept de spreuk en de oude ridder trekt het zwaard uit de tafel!!! De nieuwe koning is bekend en een nieuw avontuur staat ons te wachten. Tot volgend jaar!

4 Kampspelen

Tijdens het kamp worden diverse spelletjes gedaan. Hierna worden alle spelen (op volgorde) uitgelegd om er voor te zorgen dat iedereen weet op welke manier, en hoe, de spelen plaats vinden.

Dinsdag 10 augustus

1. Kennismakingsspelen
 1. Koppen rollen (Bal gooien)
 2. Narren (Raar doen + naam roepen)

2. Behendigheidsspelen
 1. Stokpaard rennen
 2. Touwtrekken
 3. Spijker slaan
 4. Ring Steken
 5. Schildknaap bekogelen
 6. Grachtenrace (tapijttegels)

3. Spellen Carousel
 1. Woeste bos (Hindernisparcours)
 2. Waterdragen
 3. Kanon werpen (bal overgooien)
 4. Kasteel belegeren (trefbal)
 5. Bourgondisch eten (proeven)
 6. Dronkemansloop

4. Kruistocht (Ganzenbord)
Bijlage 02 (Erik)

5. Versla de draak (Kat + Muis)

6. Dierengeluidenspel

Woensdag 11 augustus

7. Speurtocht
Bijlage 03 (Marc & Danny)

8. Spellen Carousel
 1. Slotgracht gooien (sponzengevecht)
 2. Heksenkethel (modderbad)
 3. Schatkist (spullen onthouden)
 4. Kruistocht (Parcours)
 5. Spijkerbroek hangen
 6. Wensput (ren je rot)

9. Aarde, lucht en water
(Erik)

Donderdag 12 augustus

10. Vossenjacht
 1. Jonkvrouw
 2. Ridder
 3. Bul
 4. Nar
 5. Heks
 6. Monnik

11. Spel in Zwembad

12. Levend Stratego