

# DE KORENAAR

SPECIALE EDITIE !

**DE KAMPSPECIAL**



Stichting Jongenskoor CANTASOMA

secretariaat: van Merheimstraat 17 5282 NE Boxtel

## COLOFON:

- JAARGANG: 1
- NUMMER: SPECIALE UITGAVE
- UITGAVE: Redactie "DE KORENAAR"  
i.s.m.  
Bestuur Stichting Jongenskoor Cantasona
- REDAKTIE: Theo van der Pasch  
Wilbert Swinkels  
Dirk Mandos  
Ton van Erp
- DRUK: —
- OPLAGE: 40
- POSTADRES: a) "DE KORENAAR"  
p/a De Braken 24  
5282 JJ Boxtel
- b) Secretariaat Cantasona  
van Merheimstraat 17  
5282 NE Boxtel

Zaterdag 14 juli t/m zaterdag 21 juli 1990

Alles van deze uitgave mag zonder toestemming van de samenstellers worden overgenomen, doormiddel van druk, fotocopie, microfilm of op welke andere wijze dan ook.

## **VOORWOORD**

**HIER IS-IE DAN... DE KAMPSPECIAL !  
I.S.M. HET BESTUUR VAN HET JONGENSKOOR  
HEEFT DE REDAKTIE VAN "DE KORENAAR"  
HET NA ENKELE UURTJES ZWOEGEN VOOR  
ELKAAR GEKREGEN OM OOK DIT JAAR WEER  
EEN KAMPSPECIAL IN ELKAAR TE ZETTEN.**

**BIJNA ALLES WAT MET HET KAMP TE MAKEN  
HEEFT KUN JE WEER TERUG VINDEN IN DEZE  
KAMPKRANT.**

**BIJV.: HET VERTREK, DE BAGAGE, SPELREGELS  
PRIJSVRAAG, EN NOG VEEEEEEL MEER.  
LAAT OOK JE OUDERS DEZE KAMPSPECIAL  
LEZEN ZODAT OOK ZIJ WETEN WAT ER  
ALLEMAAL GAAT GEBEUREN !!**

**EN LET EROP DAT JE DEZE KRANT BIJ JE  
BAGAGE STOPT ZODAT JE ALTIJD HET  
PROGRAMMA BIJ JE HEBT.**

**VEEL PLEZIER !**

## INHOUDSOPGAVE

<b>Mededeling aan de ouders</b>	<b>1</b>
<b>Wat moet er allemaal mee?</b>	<b>3</b>
<b>PROGRAMMA</b>	<b>4</b>
<b>10 Geboden</b>	<b>6</b>
<b>Kampverslag</b>	<b>8</b>
<b>Anno woensdag 7 juli 1982</b>	<b>9</b>
<b>Het raadsel van het jaar</b>	<b>10</b>
<b>Oh, oh, oh, die ochtend...</b>	<b>10</b>
<b>Oh, oh, oh, die ochtend...(deel 2)</b>	<b>11</b>
<b>Wie wordt de nieuwe coach</b>	<b>11</b>
<b>Milieuvriendelijk</b>	<b>12</b>
<b>Hints, wenken, ideeën...</b>	<b>13</b>
<b>De Sfinx</b>	<b>15</b>
<b>Spelletjes... zo zitten ze in elkaar</b>	<b>16</b>
<b>Wat is het nut van een fluthut?</b>	<b>19</b>
<b>Nog even iets over het ontbijt...</b>	<b>20</b>
<b>Kontaktadres</b>	<b>20</b>





## MEDEDELING AAN DE OUDERS !

Wat moet U weten over het jongenskoorkamp ?

### HET KAMPTERREIN

Sinds een aantal jaren is Bladel ons vaste kampadres. Ook dit jaar hebben wij weer de beschikking over een schitterend terrein in de bossen van Bladel. We vertrekken op zaterdag 14 juli, en keren op zaterdag 21 juli terug.

### GEEN BEZOEKDAG

Net als vorig jaar wordt er op dit kamp geen officiële bezoekdag georganiseerd. Natuurlijk bent U, wanneer U toevallig in de buurt zou zijn, altijd welkom. Als U er maar rekening mee houdt dat ons programma gewoon doorgaat !

### POSTADRES

Natuurlijk kunt U uw zoon altijd een kaartje of een brief sturen. Ons postadres is:

*Kampeerterrein de Schietberg  
p.a. A. van der Eijk  
Ten Vorsel 1a  
5531 ND Bladel*

Voor **NOODGEVALLEN** kunt U ons op dat adres ook telefonisch bereiken: 04977 - 82630.

### BIJZONDERHEDEN

De vijfde coach zal nog voor het kamp contact opnemen met de ouders van de jongens die voor de eerste keer meegaan. Het gaat dan met name om de "gebruiksaanwijzing": medicijngebruik, allergies en andere bijzonderheden, die voor ons van belang kunnen zijn. Mocht dat ook voor andere jongens gelden, belt U dan even met Anton Neggens ( 84548 ).

## DE STAF

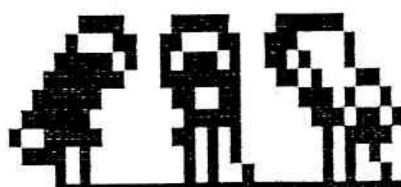
Net als alle andere jaren zullen we met vijf coaches en een keukenstaf op kamp zijn. De scepter over de keuken wordt dit jaar wederom gezwaaid door de heer en mevrouw Hermans (zie het interview in "DE KORENAAR" nr. 5). Kwaliteit is dus gegarandeerd !

## ZAKGELD



Gedurende de kampweek kunnen de jongens twee keer inkopen doen in het dorp. Wat eten en drinken betreft komen ze niets tekort, maar toch is het wat "spannend" om je eigen fles cola en je eigen zak chips te kopen. Of een ansichtkaart of een souvenir. *Ons dringend advies (aan ALLE ouders) is het om het zakgeld te beperken tot Fl 10,- per persoon.*

NOL wenst alle deelnemers aan  
het jongenskoorkamp 1990  
een bijzonder geslaagd kamp



# WAT MOET ER ALLEMAAL MEE ???

Hieronder kun je lezen welke spullen mee moeten en hoe ze verpakt moeten worden.

Let erop dat je je naam op je spullen zet!

## Sport:

Sportschoenen, voetbalkleding, trainingspak en gym schoenen.



## Regen:

Regenkleding (regenpak & laarzen)

## Slapen:

Slaapzak, lechtbed of stretcher, pyama en eventueel een kussen en een zaklamp.

## Zwemmen:

Zwembroek, badhanddoek en zwemtas.

## Wassen:

Handdoeken (uiteraard meer dan 1, beter is voor elke dag 1), wáshandjes (ook meer dan 1), tandpasta, tandenborstel, kam en zeep.

## Kleding:

Warme kleding, regenkleding, sportkleding, zwemkleding, kleren voor warm weer, ondergoed (voor elke dag schoon ondergoed) en extra kleding voor als je nat geregend bent.

## Bestek:



Je hoeft helemaal geen bestek mee te nemen.

Op het kamp zijn borden, messen, lepels en vorken aanwezig.

## Zakgeld:

Iedereen krijgt 2x de gelegenheid om in het dorp inkopen te doen. Daarvoor heb je niet zoveel geld nodig. Verder krijg je alles op het kamp. Wij vinden dat een bedrag van Fl 10,00 meer dan genoeg is. Niemand is verplicht geld mee te nemen.

## Kampspecial:

Uiteraard moet je wel deze kampspecial meenemen omdat daar het programma in staat en de puntentelling. Je kunt hierin alles opzoeken.

## Indianen:

Op het kamp wordt er een spel georganiseerd waarvoor je indianenkleren nodig hebt. Dus wanneer je die hebt, neem die dan mee!



## Bagage:

De bagage die hierboven vermeld is, moet je heel goed verpakken in een koffer. De slaapzak kun je bijvoorbeeld in een plastic tas doen.

Let er wel op dat op de koffer en de plastic zak je naam staat.

Hang nooit zomaar losse spullen, zoals laarzen, aan je koffer of tas. Deze spullen worden namelijk per vrachtwagen vervoerd en die zit helemaal vol. De kans dat er losse spullen kwijtraken is dan aanwezig.

*De bagage moet je inleveren bij de Fam. de Leyer aan de Tongersestraat (tegenover slagerij van Meersbergen).*

Wij verwachten dat iedereen zijn spullen op vrijdag 13 juli voor 18.00 uur ingeleverd heeft, dit in verband met het laden van de vrachtwagen.

De bagage komt weer op dezelfde plaats terug op zaterdag 21 juli tussen 16.00 en 17.00 u.



# PROGRAMMA

– JONGENSKOORKAMP 14 JULI T/M 21 JULI 1990 –

## Zaterdag 14 juli

13.00 u. Vertrek vanaf het kerkplein

14.00 u. Aankomst in Bladel, zoek de groep (4,3,2,1),  
speurtocht (16,12,8,4), zoek de coach (4,3,2,1),  
bokspringen (8,6,4,2).

's Avonds: op jacht naar ...

## Zondag 15 juli

Loop naar de pomp (nou zeg...),

volleybal (12,9,6,3),

hoe heten ze ook al weer, die mensen met die veren op hun  
hoofd? (12,9,6,3).

### Kamptasona Playbackshow

Nummer 1 uit de top 100 alle tijden: ratten en raven (8,6,4,2).

's Avonds: het is nog geen 1992....!

## Maandag 16 juli



Wie maakt de mooiste hut  
vandaag? (16,12,8,4).

Ondertussen: inkopen doen.

De allerkleinsten op bezoek,  
en "vroeg" naar bed.

## **Dinsdag 17 juli**

*Er wordt wat afgesmokkeld tussen Boxtel, Eindhoven, Uden Den Bosch en Tilburg (12,9,6,3).*

*Zwemmen, Hink-stap-sprong (8,6,4,2),  
en het dierengeluidenspel (12,9,6,3).*

## **Woensdag 18 juli**

*En nou laten zien wat de Nederlanders wel degelijk kunnen: voetballen! (12,9,6,3). Stratego (12,9,6,3), strafschoppen (8,6,4,2) en... op zoek naar de schat.*

## **Donderdag 19 juli**

*Inkopen doen, weer zo'n daverende zeskamp (16,12,8,4).  
Daarna weer die extravagante, dekadente, sublieme...(12,9,6,3).  
Touwtrekken (8,6,4,2), en daarna nog: BarbeQ.  
Voor het slapen gaan verschalken we nog een....*

## **Vrijdag 20 juli**

*Hutten afbreken (4,3,2,1), Zweuds leupspeul (8,6,4,2),  
kampvuurvoorbereiding (wellicht in het...). Kampvuur met  
kamplied (12,9,6,3) en toneelstuk (16,12,8,4).*

## **Zaterdag 21 juli**

*Inpakken en wegwezen.  
Aankomst in Boxtel: ongeveer 13.00 u.*

---

**Rode draad spelen:** Scotland Yard (8,6,4,2) en de Sfinx  
(zie deze kampspecial: 5 punten voor het juiste antwoord!).

## 10 Geboden voor de kampeerder:

---

- 1) sportiviteit en solidariteit staan bovenaan in het vaandel.
- 2) we zijn met elkaar op kamp denk dus niet alleen aan jezelf maar ook aan anderen.
- 3) de staf heeft geprobeerd alles zo leuk mogelijk te organiseren. jullie moeten het leuk maken!
- 4) we zijn te gast in de natuur: ben er zuinig op!
- 5) Hoor je de trompet? dan zo snel mogelijk verzamelen!

- 6) De tent is deze week je huis.  
houdt het dus netjes en schoon!
- 7) Weet je hoeveel moeite het kost  
om voor 25 mensen t koken?  
als je het niet lust, zeg het  
gerust maar blijf vriendelijk.
- 8) Wees zuinig op jezelf. Ga steeds  
eten met schone handen en  
slapen met een schoon lichaam.
- 9) Op het toilet meoten we allemaal  
zitten. houdt het dus zo schoon  
mogelijk!
- 10) Maak er wat van!





# KAMPVERSLAG

Toen de CABA in 1971 in Zwitserland op kamp was geweest, maakte een van de cabanen thuis een verslag, waarin hij alle gebeurtenissen van dat kamp neerschreef. "Naar Zwitserland, naar Zwitserland, hoog de bergen in" heette het. De andere cabanen vonden het zo leuk dat ze er allemaal een bestelden. Vijf jaar later ging de CABA weer naar Zwitserland en toen spraken de jongens af dat ze (in groepjes van twee) elke dag een verslag zouden schrijven. Alle verslagen zouden dan gebundeld worden en voor alle deelnemers een blijvende herinnering aan het kamp zijn. Het gebruik om een kampverslag te schrijven sloeg ook bij het jongenskoor aan, en enkele jaren lang schreven enkele groepen op het kamp dagelijks een verslag, dat na afloop gebundeld werd en als souvenier aan het kamp bewaard kon worden.



Nu we sinds kort weer een koorkrant hebben, leek het ons een leuk idee, om weer eens over een kampverslag na te denken. We zijn het volgende van plan:

*Elke groep schrijft (om beurten) een verslag van de afgelopen kampdag. Dat verslag geven ze af aan de redactie van "DE KORENAAR" die in de komende nummers de verschillende verslagen zullen afdrukken.  Alle afleveringen vormen dan weer een echt kampvijftig jaar (in het allemaal zo'n jaar kunnen lezen wat er allemaal gebeurde toen je in 1990, samen met je koorvrienden, in Bladel op kamp was!*

Om je een idee te geven van zo'n verslag hebben we in deze krant een verhaaltje geplaatst uit het kampverslag van 1982.



Het volgende stukje tekst is een gedeelte van

"het kampverlag van het jongenskoorkamp 'GANTASONA', dat werd gehouden van 3 juli 1982 t/m 10 juli 1982 te Luyksgestel"

*Kampverlag Woensdag 7 juli 1982 door: FC Knudde.*

=====

*We werden 's morgens om kwart over acht uit ons bed geblazen door Jeroen. Toen we wakker waren en bijgekomen van de schrik gingen we ochtend gymnastiek doen. Toen we dat gedaan hadden moest onze tent zich gaan wassen, de andere tent opruimen. Daarna moesten we gaan eten. Na het eten gingen we in het dorp inkopen doen. We kochten natuurlijk veel want we hadden veel geld van onze ouders gehad. Na het inkopen gingen we naar de speeltuin in Lommel. Daar gingen we ook voetballen, en speelden de wedstrijd alten tegen sopranen. Natuurlijk wonnen de sopranen met 7 tegen 6.*



*Dit keer kregen we 's middags brood. Vandaag stond ons een lange orientatietocht te wachten. We vertrokken om half drie en kwamen om half acht thuis, we waren wel erg vermoeid. Uiteindelijk kwam FC Knudde als eerste uit de bus met 15 punten. Daarna kregen we een bord soep en daarna barbeque. We hadden ons er erg veel van voorgesteld maar we waren half vegetarier geworden. We kregen meer groente als vlees. Drie jongens voelden zich niet lekker. Dat was uit de groep The Dukes. Een had er zelfs zes frikandellen op (die niet te eten waren). Na de barbeque gingen we naar bed. Anton las dit keer niet voor. We waren allemaal vermoeid en vielen zodoende al gauw in slaap.*

# Het raadsel van het jaar:

*Voor alle jongens die mee op kamp gaan,  
voor alle jongens die thuis moeten blijven,  
voor alle ouders, broertjes, zusjes, opa's, oma's, tantes, ooms,  
buurmannen, buurvrouwen, buurjongens, buurmeisjes, onder-  
wijzers, klasgenootjes, heren, dames, voor iedereen die deze  
kampspecial leest hebben wij een heeeeel moeilijk raadsel  
bedacht. Wie het goede antwoord kan geven kan een grote  
prijs winnen. Wat voor prijs?  
Dat blijft net als het antwoord: een groot raadsel !*

**"Ik blijf wat ik ben,  
zolang men niet weet wat ik ben.  
Maar weet men wat ik ben,  
dan ben ik niet meer wat ik ben !"**

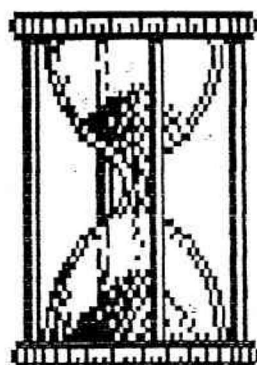
---

## **Oh, oh, oh, die ochtend...**

Gek toch, dat het allerleukste van het kamp naar bed gaan is. Thuis moet je moeder altijd uren zeuren voordat je eindelijk je slaapkamer opzoekt, maar op het kamp... Als het eenmaal bedtijd is begint de pret pas echt! MAAR PAS OP !! je kunt nog zo groot zijn, en jezelf nog zo wakker voelen na de nacht komt altijd de ochtend van weer een drukke kampdag. We waarschuwen jullie elk jaar (ja, ook de groten), en toch worden er gedurende de kampweek steeds weer jongens (ja, ook groten) geveld door een gevreesde ziekte: OVERVERMOEIDHEID. Dat een jongen oververmoeid is merken we meestal al snel: hij is wat stil, kan weinig tot niks hebben van andere jongens en kan niet meer op zijn eigen benen blijven staan. Onder het eten wordt hij misselijk en wordt bewusteloos naar bed gebracht...

Denk er dus om: 's avonds grote jongens, dan ook 's morgens grote jongens. Houd nooit iemand anders uit zijn hoognodige slaap, en zorg dat je zelf ook voldoende rust krijgt. Onthoudt dat de jongens van jullie leeftijd (ook de groten) zo'n tien uur slaap per nacht nodig hebben, en dat de uren voor twaalfen dubbel tellen.

## Oh, oh, oh, die ochtend...(deel 2)



De zon schijnt. Als een blauwe koepel staat de hemel boven onze hoofden. De vogeltjes zingen om het hardst in de bomen. Eekhoorntjes doen ochtend gymnastiek op het gras. En op het kamp.... is alles in een diepe rust. Je hoort bijna geen geluid, behalve af en toe wat gesnurk, en een gil van een nachtmerrie in een van de slaaptenten. En dan....

**Tetete tetetetetetet tetete tetetetetet !!!**

De trompet verscheurd de rust wreed, en plotseling -te vlug- is de dag begonnen.

Jullie kennen de nieuwe regels: degene die niet binnen vijf minuten na het trompetsignaal bij de pomp is, moet de rest van de dag corveeën. **EN DAT MENEN WE !**

Maar bij de pomp zijn is niet voldoende. Voordat je aan de nieuwe dag begint, moet je jezelf opruimen, schoonpoetsen, wassen en afspoelen. Van top tot teen. En zeg nu niet: "Ik word toch weer vuil", want daar trappen wij niet in (van Stoffelen !).

Omdat een goed begin het halve werk is, beginnen we al op zondagmorgen met een "wasstraat". Wat dat is, dat bemerk je wel. Maar let op: wij hebben ons voorgenomen om met het mooiste jongenskoor ter wereld op kamp te gaan, en van het kamp terug te keren. Anders gezegd: wij zijn pas tevreden, wanneer wij aan het einde van het kamp de "Milieuprijs voor jongenskoren" verdiend hebben.

---

### WIE WORDT DE NIEUWE COACH....?

Nee hoor, dit is geen verkiezingslogan. We hoeven niet te stemmen over degene, die dit jaar de plaats van Nol (onze senior-coach) zal innemen. Nol zal, vanwege zijn nieuwe baan, dit jaar voor het eerst sinds vele jaren, verstek moeten laten gaan. Zijn vervanger is al gevonden. Wie dat is? Dat laten we nog even een geheim. Maar misschien kun je het, aan de hand van de volgende beschrijving, zelf al raden!

*Naam:* .....

*Geboortedatum:* 1 februari 1969

*Lengte:* 1,798 meter

*Kleur haar:* melkboerenhonden

*Kleur ogen:* bruin

*Hobbies:* Kompjoeter, fietsen, naar muziek luisteren, zingen

# MILIEUVRIENDELIJK

Dit is misschien nog wel het belangrijkste van alles!



Wanneer je thuis 's morgens wakker wordt zegt je moeder:

“Eerst wassen Jantje” en voordat je aan tafel gaat moet je

eerst je handen wassen. En je

vergeet thuis ook nooit je tanden te

poetsen voor het slapen gaan! En trek jij

soms nooit 's morgens schoon ondergoed

aan voordat je naar school gaat?

Maar dat je nu een week op kamp gaat

betekent dat nu dat je je niet hoeft te

wassen? of dat je op kamp een hele week

met 1 onderbroek en 1 paar sokken mag

doen?

BAH, BAH, en nog eens BAH!

Het zal al gauw een vieze stinkboel

worden op kamp. En nog ongezond ook!

Dus hier een aantal hygienische tips, die

bovendien nog milieuvriendelijk zijn ook!

Vuile was heb je de eerste dag al, en dat wordt steeds meer.

Sommige jongens proppen die kleren zo in hun koffer, bij de schone kleren!

Niet lang natuurlijk want je hebt zo al snel niets meer schoon...

Hoe moet het dan wel ???

Neem een paar plastic zakken mee en doe daar die vieze troep in. Natte kleren horen helemaal niet in je koffer of in een zak, nee,.. die horen aan de lijn om uit te hangen!

## ONDERGOED

Ik zie jullie al denken, wat hebben ze daar nou mee te maken? Maar toch.. Wij vinden het heel gewoon dat elke jongen iedere dag schoon ondergoed aan doet en wij zullen daar ook op letten !!

Je ondergoed is namelijk heel snel vies: door zand, zweet en andere ongerechtigheden. En wat denk je van zo'n spannend nachtspel? Daar heb je zo je broek vol van!

## VUILE WAS

Ook zo'n onderwerp waar niemand aan denkt.

Behalve die kampstaf natuurlijk...

## WASSEN

Er zijn natuurlijk van die grapjassen die dachten: Ha lekker op kamp, dan hoef ik niet onder de douche, mijn tanden niet te poetsen, mijn haren niet te kammen en zeker mijn nagels niet schoon te maken.

Nou vergeet het maar: Wij zijn heel pietluttig.

's Avonds is er een grote wasbeurt. Niet 1 keer in de week, nee, elke dag! We wassen ons dan van boven tot onder.

's Morgens poetsen we onze tanden en wassen we ons gezicht. Uiteraard komen we dan keurig gekamd aan tafel. Onze handen wassen we steeds voordat we aan tafel gaan.



## Hints, Wenken, Ideeën en Aanbevelingen

---

### KAMPSPEL

Het hele kamp is een groot spel. Dat begint al bij aankomst in Bladel en eindigt na het kampvuur op vrijdagavond.

Alle onderdelen tellen mee, maar ook met de bonnen en het opruimen van de tenten kun je punten verdienen. De winnende groep krijgt een vermelding op de kampbeker. Die zit er over 100 jaar nog op!

### GROEPSNAAM

De leiders van de groepen verzinnen elk jaar een groepsnaam en maken een naambord. Dat kan van alles zijn: Pipo's tot de Popi's. Bovendien krijgt elke groep een kleur. Nee... ze blozen niet maar bij elke groep hoort een bepaalde kleur (azuur, bordeaux, oker of orange). Deze kleur houden ze de hele week!

### KETEN KETEN EN NOG EENS KETEN...



Dat is misschien wel het leukste van het kamp.

Maar pas op! is dat wel even leuk voor alle jongens?

Het kamp moet voor ALLE jongens leuk zijn en dat kan ook. Dus je kunt gerust keten als je maar nooit iets doet wat een andere jongen pijn doet of gewoon niet wil.

De leiders zullen hier erg streng op letten!

### BONNEN

De kampbonnen kun je verdienen als je je sportief gedraagt, leuke dingen doet, aardig bent, goed luistert en meer van die dingen...

Jongens die vragen worden echter overgeslagen!

De bonnen die je krijgt moet je in de speciale bonnenkast stoppen. Je naam staat op je vakje! Op het einde van de week worden die bonnen geteld en omgezet naar punten. Zo wordt het elk jaar nog spannend. Maar... bedenk dat je niet hoeft te zeuren om die bonnen en dat je ze pas krijgt als je iets spontaan uit jezelf doet en niet omdat het gevraagd is...

## TENT

De tenten worden elke dag beoordeeld op netheid. Want de tent is de hele week je huis.

Er mogen GEEN flessen in de tent. We hebben speciale kratten voor de tent staan. Je krijgt ook een sticker waar je je naam op kunt zetten voor op de fles. Het grondzeil moet steeds goed omhoog staan tegen het tentdoek aan. Anders loopt er water in de tent als het regent.

Jongens die al langer meegaan hebben gezien dat we in de ergste regenbui onze tenten op die manier droog kunnen houden.

Loop ook nooit met je schoenen de tent in. De kans is groot dat je dan een luchtbed kapot trapt of vies maakt.

Op al deze punten wordt gelet bij de beoordeling van de tenten. En denk eraan: de tent moet de hele dag in orde zijn, niet alleen 's morgens maar ook 's middags en 's avonds..!

## LUISTEREN



Op het kamp is luisteren heel belangrijk.

Elk spel wordt duidelijk uitgelegd.

Luisteren is ook erg belangrijk bij de vossenjacht, als je dan niet stil bent dan win je nooit! Als dus om stilte gevraagd wordt dan moet je gewoon je mond dichthouden!



# DE SFINX

Weten jullie wat een sfinx is ?

Misschien heb je wel eens een foto van de sfinx gezien. Er staat er een bij de pyramiden in Egypte.

Een groot beeld van een leeuw met een vrouwenhoofd. Hoe de sfinx in Egypte zijn neus verloor kun je zien in Asterix en Cleopatra.

De sfinx was in het echt een monster, half vrouw, half leeuw, die iedereen die voorbij kwam een raadsel opgaf.

Wie de goede oplossing niet wist te geven werd door de sfinx opgegeten. Omdat de raadsels zo moeilijk waren, was er nooit iemand die het antwoord wist. Totdat een held, Oidipoes, op een heel moeilijk raadsel het antwoord gaf. De sfinx werd daar zo kwaad ze zich van de rotsen stortte...  
Griekse goede van dat

Dit jaar is er op het kamp ook een sfinx. Nou ja, dit jaar wordt er ELKE dag een nieuw raadsel opgegeven. De groep die het goede antwoord voor het einde van de dag (dus VOOR de chocolademelk) aan de vijfde coach weet te geven, wint 5 punten op de scorelijst. Elke dag een raadsel oplossen kan je dus zo'n 30 punten schelen op de eindscore! En omdat jullie allemaal zo'n slim zijn, is dat een koud kunstje!

Overigens, de sfinx op het kamp zal iemand die het antwoord niet weet niet opeten hoor!

De echte sfinx is immers al eeuwen lang dood. Maar wanneer je alvast thuis wilt oefenen, probeer dan maar eens de onderstaande raadsels op te lossen.

Het antwoord vindt je elders in deze kampspecial.

Veel succes! En veel plezier!

- 1) Een kop met haar, meer is het niet, en voor spinnen is het een groot verdriet.
- 2) Welke palen zijn niet van ijzer en ook niet van hout en welke palen zijn dikwijls een last voor jong en oud?
- 3) Wie geeft onze koningin niet boos en ook niet lomp en zonder dat iemand hem straft, iedere keer een stomp?
- 4) Wie kunnen zonder benen gaan, en zonder handen slaan?
- 5) Het wijst altijd naar hetzelfde punt, hoe je het ook keren of draaien kunt...

# SPELLETJES... zo zitten ze in elkaar:

---

## Vossenjacht

Loop jij weleens midden in de nacht door een groot donker bos? Het is er stil en je voelt je eenzaam. Dan ineens hoor je in de verte een trompet. Je draait je rond om de juiste richting te zoeken. Dan ga je op weg.

Links van je hoor je een andere groep die nogal wat lawaai maken. Wanneer jij nu stil bent drijven ze de vos vanzelf in jouw richting. Op een kruispunt stop je even, je weet immers niet waar, waar naar toe. Minuten lig je in het lange gras. Je broek wordt al nat en de mieren kruipen in je mouw. Dan... de trompet weer!! Even

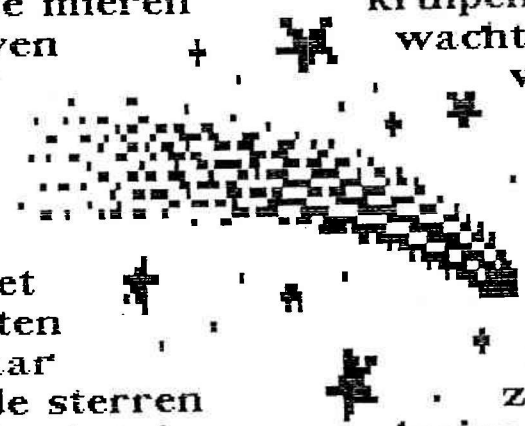
goed je richting pad, linksaf het Je meent iets te niets, want

aan gaat ben je daar iemand in het wind. Even wachten het pad zitten maar daar. Kijk eens, de sterren verte hoor je de koeien +

De trompet klinkt opnieuw. Veel dichterbij nu. De richting is nu niet moeilijk te bepalen en alle groepen zijn stil. De trompet klinkt opnieuw. Veel dichterbij nu. De richting is nu niet moeilijk te bepalen en alle groepen zijn stil. Sluipend vervolg je je weg. Plots een gekraak en een klap van een deksel. De trompet wordt ingepakt. Ademloos lig je in het zand en probeer je over de grond verder te kruipen. Gelukkig maakt de andere groep weer wat lawaai, je hoort tenminste wat kraken.

Dan zie je ineens een schittering in het maanlicht... daar licht de trompet. Snel bespring je je prooi en de vos is gevangen! Van alle kanten stromen de groepen uit de bossen op jou af, maar JIJ was de eerste!

De overwinningsmars wordt ingezet en alle groepen verzamelen zich op het hoofdpad om samen naar het kamp terug te lopen. Op kamp teruggekomen krijg je nog een kop chocola. Sommige jongens slapen al aan de tafel en gelukkig mag ook jij naar bed...





## Het Douanespel

Bij dit spel wordt er gesmokkeld!!

Jullie zijn de smokkelaars en moeten kaartjes overbrengen naar de overkant van een donker bos. De coaches zijn douanes die jouw kaartjes afhandig maken. Wanneer ze jouw betrapten moet je je kaartje inleveren en krijg je een bon van de douane. Wanneer je deze bon inlevert bij de centrale beginpost krijg je een nieuw kaartje. Dus zonder zo'n bon krijg je geen nieuw kaartje !!

Op het eind van het bos zit de centrale eindpost die je kunt zien doordat er een lamp hangt. Daar lever je jouw kaartje in. Daarna ga je gauw terug over het pad en haal je een nieuw kaartje. De groep die er het meeste overbrengt heeft gewonnen.

Het spel moet muisstil gespeeld worden, anders hebben de douanes je zo te pakken.

Ook op het "terugloop-pad" is controle! Het spel wordt ZONDER zaklamp gespeeld!

## Scotland Yardspel



Dit spel duurt de hele week. Het begint steeds opnieuw. Een geheimzinnige Mr. X reist door Londen en moet gevangen worden. Hij verschijnt slechts enkele keren op het bord. Je moet een goede tactiek hebben. Het is dus een denkspel.



## INDIANENKWARTET

De groepen loten om een thuisland en trekken met hun coach naar een ideaal te verdedigen plaats om daar een omheining te bouwen. Op de grens tussen de vier gebieden komt de wigwam van het grote opperhoofd.

De groepen moeten proberen de heilige voorwerpen van de andere groepen te veroveren. Vier dezelfde voorwerpen vormen een kwartet en dat kan niet meer worden weggenomen!

In het thuisland kunnen de leden van de groep indringers aftikken. De indiaan die is afgetikt moet samen met degene die hem heeft afgetikt naar de wigwam van het opperhoofd om hun levens te ruilen. Natuurlijk mogen groepen samenwerken. Eendracht maakt macht. Maar houdt in de gaten: de tegenstanders spreken ook met gespleten tong. Meerdere malen is het voorgekomen dat een groep zich niet aan de afspraak houdt. Alle groepen proberen immers te winnen...

### AANKLEDING:

Om het indianenkwartet-spel nog leuker te maken zouden we alle jongens willen vragen zich als indiaan te verkleeden. Een rafelige broek en een lint om je hoofd doet al veel.

Voordat het spel begint mogen de groepen zich sminken in oorlogskleuren en verkleeden. Dat is een heel mooi gezicht. We maken daar ook foto's van. Dus kom op, doe je best en breng indianen-kleren mee!

## STRATEGO

### spel voor strategen



Er doen in het spel vier soorten spelers mee. Elke groep is een leger. In dat leger zitten: 1 **GENERAAL**...Hij mag iedereen gevangen nemen. Behalve de generaal van een ander leger en de spion. Bovendien kan de generaal gevangen groepsleden bevrijden.

1 of 2 **OFFICIEREN**...Zij mogen de soldaten en de spionen gevangen nemen.

1 of 2 **SOLDATEN**...Zij kunnen spionnen gevangen nemen en **DE VLAG** van de vijand veroveren.

1 **SPION**...Deze kan de generaal gevangen nemen.

### OPDRACHT:

Van de coach krijgt de groep een opdracht. Als deze opdracht is voltooid en de vijfde coach heeft dat geconstateerd wordt alles in de oude toestand hersteld en krijg je een nieuwe opdracht. Je mag nu een nieuwe strategie gaan bepalen (en de rangen verwisselen ?!).

veel succes met de spelen!

## - Het geluidenspel -

Heb je, wanneer je 's nachts op kamp eens niet kon slapen, wel eens geluisterd naar de geluiden in het bos? Terwijl de andere jongens in de tent liggen te snurken, kun je, wanneer je goed luistert, buiten de tent allerlei dieren horen die fluiten, huilen, baken, loeien, miauwen, enz. ... We gaan dit jaar een nieuw nachtspel spelen. In een bepaald gedeelte van het bos bevinden zich de coaches, die elk een aantal dieren-geluiden nadoen. Niet keihard, maar zachtjes. Zo zachtjes dat je ze alleen kunt horen als je zelf ook zachtjes doet.



Het gaat erom, dat je met je groep, aan het einde van het spel, zoveel mogelijk "dieren" gevonden hebt! Vinden doe je ze, door de coach te vinden die een bepaald dier nadoet en hem vervolgens een kruisje op je spelformulier te laten zetten. In totaal moet je zo wel twintig "dieren" vinden. LET GOED OP wanneer het geluidenspel straks wordt uitgelegd. En zorg vooral dat je stil genoeg bent om de dieren te vinden!  
VEEL PLEZIER



## - Papier hier -

Je kent ze wel. De familie van Holle Bolle Gijs, die in de Efteling steeds zeurt om afval. Een hele slimme manier om de Efteling schoon te houden, vind je ook niet?

Op het kamp hebben we geen mooie pratende en bewegende prullebakken. We moeten ons maar behelpen. Maar toch moeten ook wij het kampterrein en de rest van het bos schoon houden. Dat kan gemakkelijk, als we allemaal meehelpen.

**GOOI NOOIT EEN PAPIERTJE ZOMAAR OP DE GROND!**

Houd ze bij je, totdat je een prullebak of een afvalzak tegenkomt.

Wanneer je dingen ziet die niet in het bos thuishoren: **RAAP HET OP** en gooi het weg. Zelfs als je ze niet zelf hebt weggegooid..!

Elk jaar kunnen we na het afbreken van de slaaptenten minstens een vuilniszak met troep wegkruien. En we hebben het dan al zo druk!

*Denk aan het milieu, je moet er nog je hele leven mee doen!*

---

*Oplossingen van de raadsels:*

---

- 1) Een ragebol
- 2) Hinderpalen
- 3) Een postbode (als hij brieven stempeld)
- 4) Klokken
- 5) Een kompas



# WAT IS HET NUT VAN EEN FLUTHUT ?



Het nut van een fluthut is nul ...!!

Om vooral de nieuwelingen wat wijzer te maken over het bouwen van hutten geven we hier enkele tips:

Voordat je iets gaat bouwen moet je een goede plek uitzoeken. Deze plek mag niet verder van het kamp af liggen dan 5 minuten lopen.

De hut moet mag niet zichtbaar zijn vanaf een andere hut zodat het dus zaak is om de hut zo goed mogelijk te verbergen en/of te camoufleren.

Denk eraan dat je een hele dag hebt om de hut te bouwen. Dit lijkt erg veel maar de ervaring leert dat men vaak tijd tekort komt...

Het beste is dus om bij het begin een plan te maken.

Ga dus geen flat bouwen van 3 verdiepingen of een hut met een kelder en een garage...

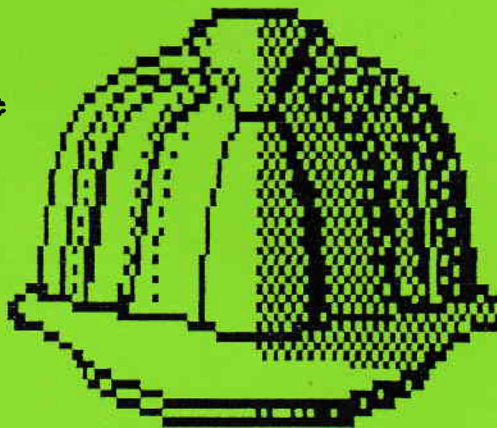
*Want denk eraan: de hut die op het einde van de dag helemaal AF is, heeft de voorkeur boven een mooiere, en stevigere hut die nog niet af is !!*

Niet iedere jongen uit de groep kan natuurlijk hetzelfde doen... Je moet het werk EERLIJK verdelen. Zo zoekt de ene grote takken terwijl twee andere bunt gaan plukken en na een tijdje

gaan dan weer een paar andere jongens takken zoeken en die eerst de takken zochten gaan dan bunt plukken, enz. enz.

En is een kleinere jongen even moe dan nemen de ouderen even zijn werk over want een grote jongen kan nu eenmaal meer werk verzetten dan een kleinere...

Als de dag om is wordt iedereen weer op het kamp verwacht. Een speciale jury zal dan de hutten gaan beoordelen. Maar eerst moeten de hutten dan 1 nacht storm en regen getrotseerd hebben. Als de jury dan dus de volgende dag de hutten gaat controleren zullen zij speciaal letten op de grote, de stevigheid, is hij goed verborgen, en vooral: is de hut af ???.



Er kan echter maar 1 groep de beste hut hebben. Wees dan ook sportief om de winnende groep de overwinning te gunnen.

Het gaat tenslotte toch om het plezier maken ?!

Kortom: zorg door goed samen te werken dat de hut op het eind van de dag klaar is en zorg ervoor dat het voor iedereen even leuk is...

Dus: " WEG MET DE FLUTHUT !! "



## NOG EVEN IETS OVER HET ONTBIJT...

De jongens die vorig jaar mee zijn geweest op kamp kunnen zich nog wel herinneren dat er sprake was van "Europese ontbijten".

Ook dit jaar heeft de keukenstaf weer voor een internationaal tintje gezorgd...

Wie is er niet dagenlang aan de T.V. gekluisterd geweest om toch maar geen voetbalwedstrijd te missen en zeker niet van het Nederlandse elftal.

Nu heeft de keukenstaf voor dit kamp de zogenaamde WK-ONTBIJTEN gepland. Dit houdt in dat 6 dagen lang, iedere ochtend een ontbijt verzorgd wordt dat uit een van de volgende landen afkomstig is:

*Nederland, Argentinië, Italië, Zweden, Engeland en Duitsland.*

---

# Kontakt-adres:

Om de ouders en andere belangstellenden op de hoogte te kunnen houden van het wel en wee van de jongens (en de staf) is er ook dit jaar weer een zgn. kontakt-adres. Heeft U dus vragen of wilt U gewoon even horen hoe het gaat daar in Bladel dan kunt U bellen naar:

H. Neggers tel. (04116-) 84548

ZONDAG: de gehele dag

MAANDAG, DINSDAG, WOENSDAG & VRIJDAG:

tussen 18.00 en 22.00 uur.

deze kampspecial 1990

is eigendom van: \_\_\_\_\_