

# Draaiboek

*Jongenskoorkamp  
Bladel*

1991

Beste stafleden,

Je hebt er lang op moeten wachten, maar hier is hij dan eindelijk. Het is mij toch gelukt om een eenvoudig draaiboek in elkaar te zetten. Het draaiboek bevat informatie over het programma, over de groepsindeling, over de gebruiksaanwijzing van verschillende jongens, over het kampterrein en over een aantal nieuwe spelen. Het leek mij niet nodig om alle spelen op te nemen in dit draaiboek. Verder is er een scorelijst bijgedaan waarbij de puntenverdeling van de verschillende vermeldt staat.

Ik hoop dat jullie hiermee tevreden zijn. Zo niet, dan heb je pech, want het kamp is begonnen en ik kan daarom niets anders doen dan iedereen een heel prettig kamp toe te wensen.

Groeten  
Wilbert

## Programma Jongenskoorkamp 1991

Het onderstaande programma zal niet vooraf bij de jongens bekend zijn. Hierdoor is het mogelijk om van het programma af te wijken wanneer dat nodig is. Verder zullen er in het programma wel wat gaatjes zitten maar die kunnen terplekke opgevuld worden.

### Zaterdag 20 juli:

- |            |  |
|------------|--|
| 's Middags | * Vertrek jongens om 13.00 uur   |
|            | * Aankomst in Bladel: Oriëntatietocht<br>(Hierin zijn de spelen 'zoek de groep'<br>en 'zoek de coach' verwerkt.) |
|            | * Tent inruimen + naambord maken + eten  |
| 's Avonds  | * Hink-stap-sprong   |
|            | * Vossenjacht  |

### Zondag 21 juli:

- |            |                           |
|------------|---------------------------|
| 's Morgens | * Zweeds loopspel         |
|            | * Ratten en raven         |
| 's Middags | * Volleybalcompetitie     |
|            | * Kamptasona Playbackshow |
| 's avonds  | * Cabaspel                |

### Maandag 22 juli:

- |           |                            |
|-----------|----------------------------|
| Overdag   | * Hutten bouwen            |
|           | * Inkopen                  |
| 's avonds | * Kleintjes vroeg naar bed |
|           | Grote met de Caba weg      |

### Dinsdag 23 juli:

- |            |                  |
|------------|------------------|
| 's Morgens | * Ganzenbord     |
|            | * Zeskamp deel 1 |
| 's Middags | * Zeskamp deel 2 |
|            | * Touwtrekken    |
| 's Avonds  | * Douanespel     |

### Woensdag 24 juli:

- |            |  |
|------------|--|
| 's Morgens | * Nieuw vier dorpen-spel van Jurgen en<br>Wouter |
| 's Middags | * Strafschoppen                                  |
|            | * Insectenspel (Proeven en voelen)               |
| 's avonds  | * Dierengeluiden-spel                            |

Donderdag 25 juli:

- 's Morgens \* Voetbalcompetitie
- \* Inkopen
- 's Middags \* Hindernisbaan
- 's avonds \* Barbecue
- \* Vossenjacht

Vrijdag 26 juli:

- 's Morgens \* Hut afbreken
- 's Middags \* Kamplied en toneelstuk voorbereiden
- \* Ratten en raven
- 's Avonds \* Kampvuur

Zaterdag 27 juli:

- 's Morgens \* Opruimen en naar huis



## Groepsindeling 1991

### Groep A : Rood

Karel  
Sander  
Willem-Jan  
Hedde  
Geert

Coach : Jeroen

### Groep B : Geel

Jurgen  
Mark v. H.  
Harald  
Kees  
Egi

Coach : Theo

### Groep C : Oranje

Wouter  
Marc P.  
Jeroen  
Willem  
Jan-Willem  
Robert

Coach : Nol

### Groep D : Blauw

Marco  
Niels  
Roel  
Bas  
Arno

Coach : Hans

De groepen B en C liggen samen in een tent

De groepen A en D liggen samen in een tent



Landgoed Ten Vorsel  
Bladel

Administratie  
Stichting Ten Vorsel  
Postbus 1088  
5602 BB Eindhoven  
Tel 040 - 41 50 55  
  
Girorekening 2 51 64 67  
Bankrekening 52 70 88 617  
K.v.K. Eindhoven S088966

Hoeve Ten Vorsel  
Hoeve de Vorsele Molen  
Kampplaats de Laatste Linie  
Blokhuur de Zwarte Schuur  
Trekshutten

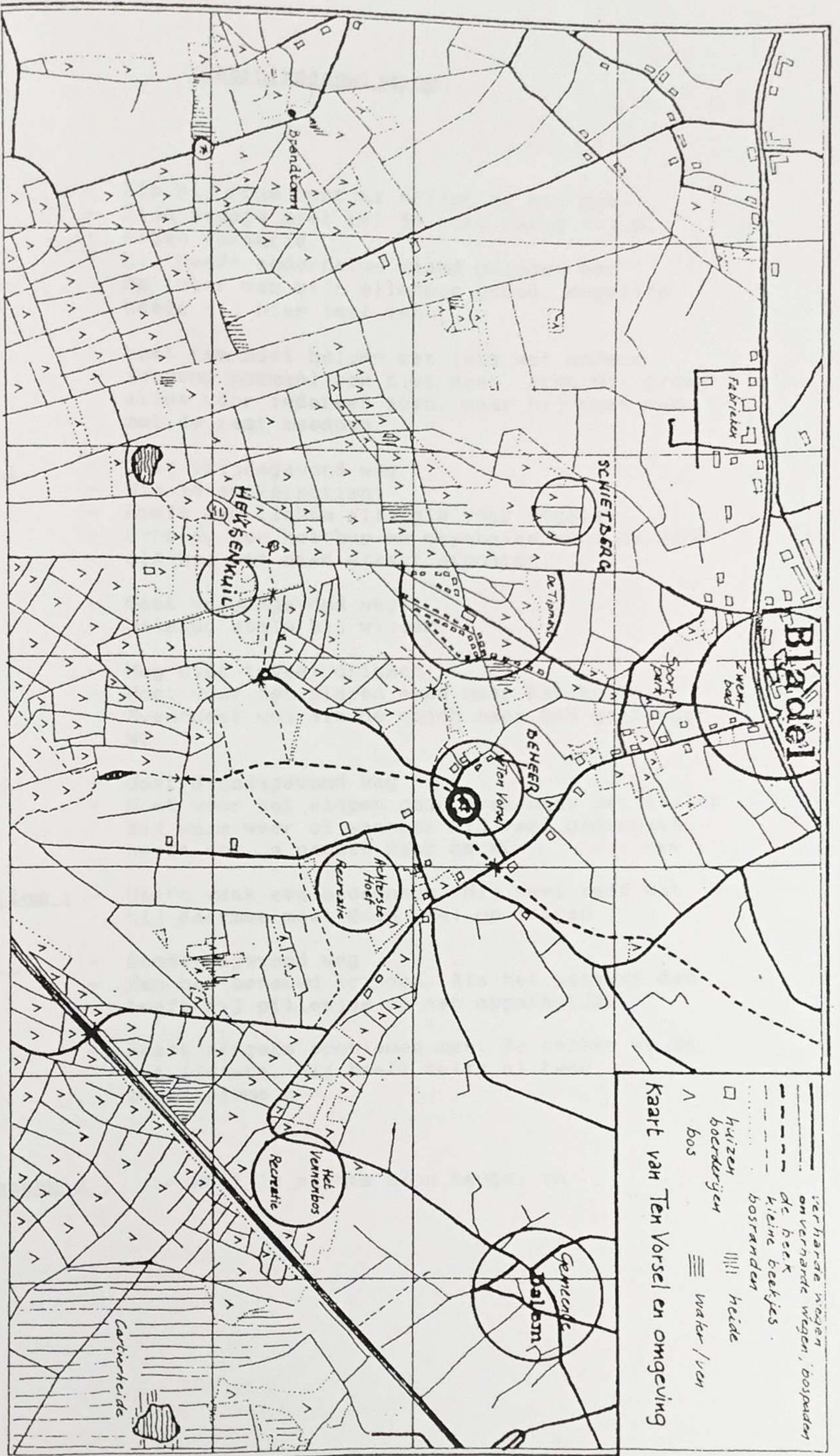
Beheer  
Ten Vorsel 1a  
5531 ND Bladel  
Telefoon (04977) 26 30

### Informatie voor huurders van de kampeerterreinen de Heksenkuil en de Schietberg te Bladel.

- Vergunning voor open vuur kunt u tussen 9.00 en 12.00 uur afhalen op het gemeentehuis te Bladel, Markt 21 aan het loket.
- Afval kunt u aanbieden zaterdag tussen 10.00 en 16.00 uur op het adres Nijverheidsstraat 9 (industrieterrein de Sleutel)
- Op andere dagen kunt u het afval afgeven bij de beheerder.
- Drinkwater kunt u halen bij de beheerder, Ten Vorsel 1a. Graag zoveel mogelijk voor 11.00 uur 's morgens.
- Postadres: Kampeerterrein de Heksenkuil, resp. de Schietberg  
P/a A. van der Eijk  
Ten Vorsel 1a  
5531 ND BLADEL
- Telefoon: Indien noodzakelijk kunt u bij ons opbellen:  
In dringende gevallen kunt u naar ons op laten bellen.  
Wij brengen de boodschap dan over. Tel: 04977 - 82630.
- In Bladel zijn de meeste winkels dinsdagmiddag gesloten.  
Vrijdagavond koopavond.  
Woensdagmiddag markt.
- Enkele telefoonnummers en adressen:

Beheerder:	Ten Vorsel 1a	tel: 04977 - 82630
Dokter:	Sniederslaan 67a	tel: 04977 - 84805
V.V.V.:	Markt 20	tel: 04977 - 83300
Politie:	Markt 6	tel: 04977 - 83822
Alarmnummer:		tel: 06 - 11
Gemeentehuis:	Markt 21	tel: 04977 - 82424







## "Gebruiksaanwijzing"

- Hedde :
- Als hij rode oortjes krijgt is hij moe.
  - Zijn bagage moet met de auto terug i.v.m. eigen vakantie.
  - Hij heeft anderhalve maand geleden een splinter van zijn elleboog gehad. Mogelijk heeft hij hier last van.
- Arno :
- Laat hem niet helpen met iets wat andere jongens normaal ook niet doen. Arno wil graag alles voor iedereen doen, maar hij moet maar met de rest meedoen.
- Willem :
- Gaat vrijdagavond weg
  - Hij is suikerpatient
  - Heeft een lichte allergie voor vogels
  - Uitslag van ketchup en mayonaise rond de mond als hij het niet direct afpoetst.
- Kees :
- Gaat vrijdagavond weg
  - Uitslag zoals bij willem.
- Egi :
- Mag niet teveel drinken
  - Moet voor het slapen even naar het toilet
  - Eventueel ook als de coach naar bed gaat naar WC
- Geert :
- Gaat dinsdagavond weg
  - Moet voor het slapen gaan even naar het toilet
  - Bij warm weer of wanneer hij veel gedronken heeft ook 's nachts naar de WC
- Jan-Willem :
- Heeft vaak een bloedneus. Hij weet zelf wat hij daarmee moet doen. Wel op letten !
- Robert :
- Donderdagavond weg
  - Kan het benauwd krijgen. Als het gebeurt dan heeft hij pilletjes en een apparaatje.
- Roel :
- Heeft nergens problemen mee. Zo hebben we ze het liefste. Hij heeft zelfs al twee zwemdiploma's
- Marc Paashuis :
- Moet 's nachts zijn beugel in



# Oriëntatietocht

Benodigdheden: 4 \* 4 Routebeschrijvingen  
Pen en papier  
Spelregels 'zoek de coach'  
'zoek de groep'  
Scoreformulieren

## Het spel

De oriëntatietocht van dit jaar zal meer in het teken staan van de twee spelen om de groep en de coach te vinden dan het maken van opdrachten zoals dat bij een oriëntatietocht gebruikelijk is.

## Uitvoering

Voor dat de tocht begint, spelen we een ronde 'zoek de groep'. Als de groepen zijn gemaakt mogen ze raden wie hun coach is. Vervolgens krijgt iedere groep een routebeschrijving. De groepen mogen allemaal gelijk starten. Na ongeveer 25 minuten komen ze dan allemaal terug op het kamp. Ze krijgen een aanwijzing over hun coach, zeggen iwe ze denken dat het is en mogen vervolgens aan een nieuwe route beginnen. De aanwijzingen over de coach kloppen in elk geval voor de leider van die groep. 25 minuten later komt weer iedereen op het kamp. Dan blijkt er iets fout gelopen te zijn met de groepen. Een nieuwe ronde 'zoek de groep' bepaalt de uiteindelijke groepen. Deze krijgen weer een aanwijzing over hun coach, zeggen wie ze denken dat het is en vertrekken voor de derde route. Ook nu keren ze na 25 minuten terug en ontvangen ze een aanwijzing en zeggen de naam van de coach. Dan vertrekken ze voor de laatste route. Als laatste krijgen ze nog een aanwijzing over hun coach en doen ze een laatste gok.

## Puntenverdeling

De punten zijn te behalen met de spelen 'zoek de groep' en 'zoek de coach'. Deze punten worden gecombineerd en omgezet tot resp. 12,9,6,3 punten.

Bijlagen: - 4 routebeschrijvingen  
- kaart met daarop de route







## Orientatietocht

- Loop langs het kamp in oostelijke richting
- Ga op de T-splitsing links af
- Over het bruggetje, rechtdoor
- Eerste afslag rechts
- Eerste afslag links
- Bij het zitbankje linksaf
- Bij het bordje 'ten Vorsel' linksaf
- Bij T-splitsing links, dan de weg volgen
- Meld je bij het voor iedereen bekende punt

## Orientatietocht

- Loop langs het kampterrein in oostelijke richting
- Ga op de T-splitsing rechts en volg het pad
- Ga bij het oranje paaltje links af
- Eerste weg rechts
- Bij T-splitsing rechts
- Links aanhouden langs het oranje paaltje
- Vervolgens in tegengestelde richting lopen van de witte pijl
- Bij de kruising rechts af
- Meld je op het kamp

## Orientatietocht

- Loop naar het pad
- Volg dit pad naar links
- Ga het derde pad rechts af
- Vervolgens ga je het eerste pad links
- Dan het eerste pad rechts
- Dit pad blijf je volgen
- Op de kruising neem je de weg waarbij je aan je linkerzijde een maisveld hebt, en aan de rechterzijde het bos hebt
- Dan ga je de eerste pad naar rechts. deze pad blijf je linksom volgen
- Op de kruising volg je het pad met het rode paaltje
- Aan het einde van de weg ga je rechts af
- Vervolgens ga je de eerste weg links. Deze pad blijf je links volgen
- Vervolgens volg je de pad naar rechts.
- Aan het einde van dit pad kom je weer op de hoofdpad. Ga hier linksaf
- Meld je op het kamp

## Orientatietocht

- Loop naar de weg
- Loop in linker richting
- Neem de eerste weg naar rechts
- Houd deze pad links aan bij de T-splitsing
- Ga de eerste weg rechts
- Ga weer de eerste weg rechts
- Pas op voor zijwegen. Ga bij de kruising rechts
- Ga op de T-splitsing naar rechts
- Meld je op het kamp



## GANZENBORD

- Benodigdheden:
- 1 dobbelsteen (zo groot mogelijk)
  - Het ganzenbord
  - vier pionnen
  - ongeveer 20 opdrachten
  - stopwatch

Omschrijving van het spel:

Het spel is afgeleid van het oudhollandse 'ganzenborden'. Iedere groep wijst een speler aan die de route moet afleggen, de overige groepsleden moeten de opdrachten volbrengen.

Door loting wordt bepaald welke groep mag beginnen.

Gestart wordt op positie 0, dus vóór vak nr. 1.

De speler die gooit moet zelf de dobbelsteen tweemaal gooien waarna hij zoveel vakken verplaatst als dat hij gegooid heeft.

Er zijn drie soorten vakken:

- A) Gewoon cijfer. Dit cijfer is niet ingekleurd!  
Aan dit vak is geen opdracht verbonden.
- B) Een (zwart) ingekleurd cijfer.  
Aan dit vak is een opdracht verbonden.  
Iedere opdracht heeft een tijdslimiet, wordt de opdracht op tijd afgerond dan mag de speler op het vak blijven staan. Overschrijdt de groep de tijdslimiet dan moet de speler 2 vakken terug.
- C) Een tekening. Iedere tekening heeft zijn eigen betekenis:
- |                |  |
|----------------|--|
| -De brug       | Wachten tot de speler ingehaald wordt door en andere speler. De laatste mag gewoon doorgaan. |
| -De put        |  |
| -De gevangenis |  |
| -Eten          | 1 Beurt overslaan om te eten of om de uitgang van de doolhof te zoeken.                      |
| -De doolhof    |  |
| -Dobbelstenen  | 1x extra gooien.   |
| -Het graf      | Opnieuw beginnen!  |
| -Het erepodium | Einde van het spel (zie hieronder).  |

Een speler heeft pas het spel volbracht als hij precies op vak 63 uitkomt. Elke stap meer moet hij terug vallen. Staat hij bijvoorbeeld op vak 60 en er wordt 5 gegooid dan bereikt hij na 3 stappen vak 63 maar dan moet hij nog 2 stappen terug naar vak 61 om het totaal van 5 stappen te halen.

# Insektenspel

- Benodigdheden :
- Enkele theedoeken
  - Etenswaren bijv - hagelslag
    - Chocoladepasta
    - Jam
    - Suiker
    - etc
  - Etenswaren die je kunt ruiken
  - Andere dingen om te ruiken en te proeven

## Omschrijving van het spel:

Het insektenspel is niks anders dan het ruiken en proeven van een groot aantal etenswaren en andere te ruiken en voelen dingen.

## Uitvoering:

Er zijn op een tafel verschillende etenswaren opgesteld. De eerste persoon van een groep doet de theedoek voor als blinddoek. Daarmee gaat hij alle te proeven dingen af. Als hij weet wat hij proeft zegt hij dit tegen de persoon die bij dat spul staat. Als hij alles geproefd heeft doet hij het ruiken op dezelfde manier als het proeven.

Als hij alles gehad heeft, geeft hij de blinddoek door aan de volgende van de groep. De groepsleden die al aan de beurt zijn geweest mogen niet meer met de anderen overleggen wat het is.

Op deze manier werken we een voor een de groepen af. Het is het leukste als de rest van de jongens de persoon kunnen zien die aan het proeven en het ruiken is.

Wanneer er een groot aantal zaken te proeven en te ruiken zijn kan er een goede afwisseling zijn tussen de groepen. Daarmee voorkom je dat de jongens snel gaan gokken.

## Puntenverdeling:

Als alle groepen geweest zijn worden de resultaten van de verschillende groepsleden bij elkaar opgeteld. De groep die het grootste aantal goede antwoorden gegeven heeft is de winnaar.

De uiteindelijke puntenverdeling is dan: 8,6,4,2



Jongenskoorkamp 1991 Bladel

SCORELIJST

		A	B	C	D
ZATERDAG	- Orientatietoelt (12,9,6,3)	5	9	5	12
	- Tent inruimen	-	-	-	-
	- Naambordje maken (8,6,4,2)	-	-	-	-
	- Hink-stap-sprong (8,6,4,2)	4	2	6	8
	- Vossejacht (5)	0	0	0	5
	- Sfinx (5)	5	5	5	5
	-				
	-				
	- TOTAAL	14	16	16	30
ZONDAG	- Tent opruimen	6	5	7	6
	- Zweeds loopspel (8,6,4,2)	7	7	3	3
	- Ratten en raven (8,6,4,2)	7	7	4	2
	- Volleybal (12,9,6,3)	12	6	3	9
	- Caba-spel (5)	0	5	0	0
	- Sfinx (5)	5	5	0	0
	- haambordjes	7	7	4	2
	-			37	
	- TOTAAL	58	58	<del>42</del>	52
MAANDAG	- Tent opruimen	4	5	5	4
	- Sfinx (5)	0	0	0	0
	-				
	-				
	- TOTAAL	62	63	42	56

		A	B	C	D
		62	63	42	56
DINSDAG	- Tent opruimen	5	6	5	5
	- Ganzenbord (12,9,6,3)	12	3	6	9
	- Zeskamp (16,12,8,4)				
	- Touwtrekken (8,6,4,2)	5	8	2	5
	- Douane-spel (12,9,6,3)	12	9	5	5
	- Sfinx (5)	5	5	5	5
	- hutten bouwen	4	16	10	10
	- Scottana Yara	6	8	3	3
	- TOTAAL	111	118	78	98
WOENSDAG	- Tent opruimen	6	5	8	6
	- Vier dorpspel (12,9,6,3)	6	12	3	9
	- Strafschoppen (8,6,4,2)				
	- Insectenspel (8,6,4,2)	5	5	8	2
	- Dierengeluiden-spel (12,9,6,3)	12	9	6	3
	- Sfinx (5)	5	5	5	5
	-				
	-				
	- TOTAAL	145	154	108	123
DONDERDAG	- Tent opruimen	6	8	8	6
	- Voetbal (12,9,6,3)	12	6	3	9
	- Hindernisbaan (12,9,6,3)	6	8	2	4
	- Vossejacht (5)	0	0	0	5
	- Sfinx (5)	5	5	5	5
	-				
	-				
	- TOTAAL	174	181	126	152



	A	B	C	D
	174	181	126	152
VRIJDAG - Tent opruimen	9	6	7	3
- Hutten afbreken (8,6,4,2)	4	6	8	2
- Ratten en raven (8,6,4,2)				
- Hutten bouwen (16,12,8,4)				
- Kamplied (12,9,6,3)	3	12	9	6
- Toneelstuk (12,9,6,3)	0	16	4	12
- Stickers (16,12,8,4)	0	12	16	4
- Zeskamp	0	8	20	15
- Scotland Yard	8	6	3	3
- TOTAAL				
	222	257	193	197