

S A E N D E N K A M P 1 9 9 0

Op donderdag 24 mei 1990 (Hemelvaartsdag) begint het 12e Saendenkamp en dat zal eindigen op zaterdag 26 mei

Dit jaar gaat de jeugdafdeling naar de Lutte vlakbij Oldenzaal en we verblijven in:

Kampeerboerderij 't KEAMPKE

Hanhofweg 5

DE LUTTE

* Telefoon: 05415 - 1280.

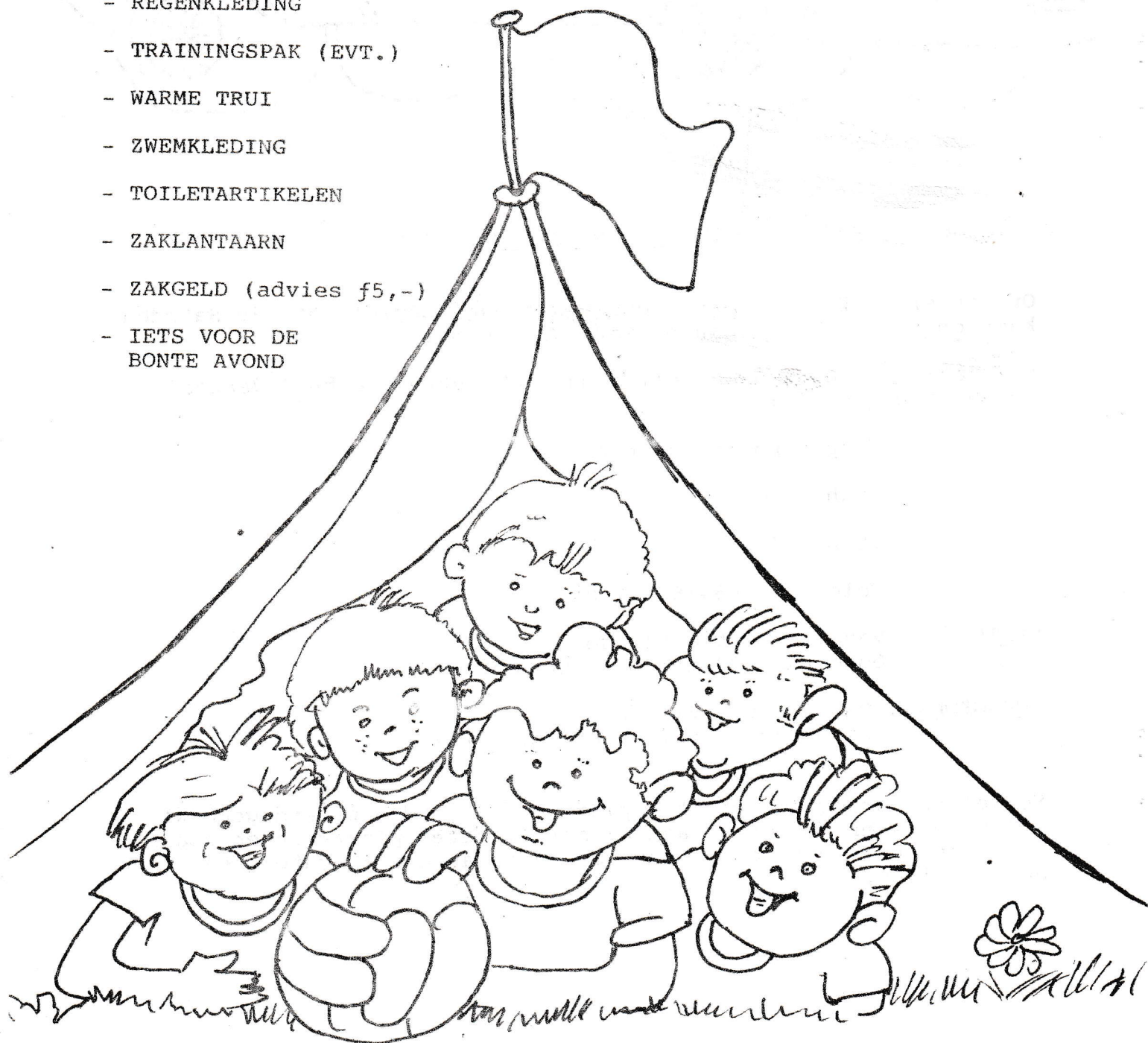
VERTREK. Vanaf de Witte Vlinder
Donderdag 24 mei om 9.00 uur

TERUGKOMST. Bij de Witte Vlinder
Zaterdag 26 mei om ca 18.30 uur

Hoewel het programma pas ter plaatse zal worden bekend gemaakt, zullen er weer een groot aantal activiteiten plaatsvinden zoals sport en spel, barbeque, bonte avond en andere (nachtelijke) activiteiten.

WAT MOET IEDEREEN MEENEMEN.

- VOETBALSPULLEN
- DOUCHE ARTIKELEN
- SLAAPZAK EN HOESLAKEN (VERPLICHT)
- REGENKLEDING
- TRAININGSPAK (EVT.)
- WARME TRUI
- ZWEMKLEDING
- TOILETARTIKELEN
- ZAKLANTAARN
- ZAKGELD (advies f5,-)
- IETS VOOR DE BONTE AVOND



1990

E-pupillen

W. Assema, van

R. Berkhout

P. Boon

F. Butter

D. Garcia

W. Hol

P. Jansen

G. Knaap

M. Koster

G. Mooij

J. Mooij

S. Nelen

R. Noom

B. Sikkes

N. Stam

E. Twigt

M. Vet

hr. P. Houniet

G. Metselaar

P. Timmer

1990

F-pupillen

D. Appelman
R. Assema, van
S. Assema, van
R. Broek
C. Budgen
E. Elzenga
K. Knaap
R. Langeberg
M. Nelen
R. Selij
P. Sikkes
B. Stam
T. Twigt

Tessa Assema
hr. H. Glim
W. Groentjes
G. Rozemeijer
R. Vonk

1990

A & B-junioren

B. Assema, van
B. Boer, de
R. Bouma
L. Brusche
E. Cornelisse
R. Eggers
M. Ferguson
N. Fritz
S. Heine
S. Horn
V. Jon
K. Kerssens
K. Kerssens
B. Laan, v.d.
J. Payato
J. Perlacia
R. Saft
N. Saft
S. Sierhuis
R. Vet
S. Vlaanderen, van
E. Vonk

hr. B. Assema, van
J. Assema, van
T. Grootjen
H. Huigen
W. Jansen
J. Rijkhoff

Dames

mw. R. Bij, v.d.
T. Eggers
B. Groentjes
J. Nelen
T. Sierhuis

Meisjes

~~T. Assema, van~~

C. Beld, v.d.

N. Berkhout

J. Brusche

J. Buys

J. Graas

I. Kram

J. Laan, v.d.

M. Löw

J. Mekke

M. Mooij

M. Platjouw

B. Schermer

hr. A. Borst

mw I. Borst

R. Huigen

R. Rozemeijer

D-pupillen

R. Boon
E. Both
F. Brusche
R. Buys
W. Eggers
M. Elzenga
A. Garcia
D. Jansen
R. Koene
E. Mooij
hr. J. Eggers
C. Nelen

ALphas

1990

6 - Kamp

- 6 spelers :
1. potjes race
 2. loodspel
 3. beker gooien
 4. auto duwen
 5. hindernisbaan
 6. brand blussen

groepnaam : 3. Peanantystip

leiders : 1. Jos Eggers
2. Menk Huijgen

spelers : 1. Stefan Kleine
2. Leo Beusche
3. Richard Bouma
4. Maertjn Elzinga
5. Remond Boon
6. Yudithe Buys
7. Maerloes how
8.

algemeen: - 6 teams

- 1 hoofdscheidsrechter - Orme wim groentjes
(een uitspraak gedaan door Orme wim is altijd bindend)
- 4 hulpscheidsrechters - Alphons - Geeraard M -
Yan R en Ben

puntenverdeling : - NR 1 (de winnaar) krijgt 6 punten
per spelronde - NR 2 " 5 punten
enz ..
- NR 6 " 1 punt

- joker :
- elke groep mag één keer een joker inzetten.
 - de punten die deze groep op het betreffende onderdeel haalt tellen dubbel.
 - de jokergroep is herkenbaar aan het jokerhoofdstuk gedragen door de leider.
 - Vóór het begin van elk afzonderlijk onderdeel dient de groepsleider zijn joker kenbaar te maken aan de hoofdscheidsrechter.

winnaar : - de groep die de meeste punten na 6 onderdelen heeft is de winnaar.

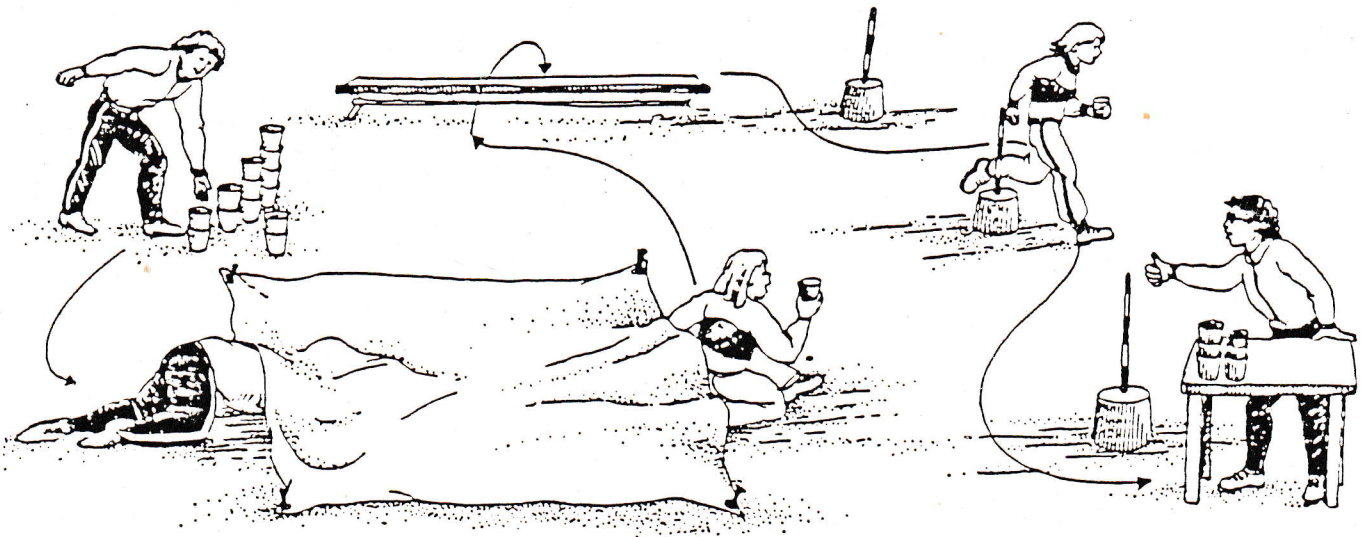
- als de opdracht volledig is uitgevoerd wordt de tijd opgenomen.
Probleem van deze vorm is dat er geen tijdplanning voor de totale minikamp kan worden afgegeven.
- van tevoren afspreken wat de speeltijd is per onderdeel en de resultaten van de opdracht verwerken in de puntentelling, bijvoorbeeld: zoveel mm water of zoveel bekertjes.

1 POTJESRACE

Materiaal ca. 50 potjes van de bloemist die in elkaar te schuiven zijn
1 groot zeil of voetbaldoelnet
1 bank
3 afbakenpaaltjes
1 tafel

Deelnemers 1 stapelaar op de tafel
1. of 2 aangevers
de rest zijn lopers

Organisatie en omschrijving Voor elke groep liggen er bij de start ca. 50 potjes. Door de loper mag maar één potje tegelijk worden meegenomen.
Onder het zeil doorkruipen, over de bank, dan een kleine slalom maken en het potje afgeven. Deze worden dan doorgegeven aan de verzamelaar op de tafel.
nota bene: de lopers gaan via de aangegeven route door het midden en komen via de zijkant terug. De tijd wordt ingedrukt op het moment dat het laatste potje is opgestapeld.



RODE DRAAD Water dragen. Het water overbrengen kan fungeren als rode draad, dat wil zeggen tussen alle andere onderdelen kan dit onderdeel telkens voor een andere ploeg terugkomen.
Behalve dat iedere groep water overbrengt, moet zij ook een keer als werpploeg optreden.

176

uitvoering : - met de gehele groep.

tijd : - elke groep krijgt 3 minuten.

winnaar! - de groep die het meeste water in de emmer heeft verzameld.

Wanneer bij een activiteit water te pas komt, verhoogt dat zowel het spel- als het kijkplezier. Als de activiteit buiten plaatsvindt, dan levert het gebruik van water geen problemen op. In een binnenaccommodatie kun je in plaats van water gebruik maken van tennisballen die in blikjes worden overgebracht. Zorg er voor dat steeds voldoende water of ballen aanwezig zijn.

2. HET LOODSPEL

Materiaal 10 blinddoeken
enige traktor- of autobanden
1 toeter
1 stoel

Deelnemers 10 deelnemers, die een blinddoek omkrijgen
1 deelnemer, die de groep moet beroepen
1 deelnemer, die controleert of de blinddoeken van de andere groep goed zitten.



Organisatie en omschrijving Wanneer de groep is voorzien van blinddoeken en iedereen gelijk van start gaat, probeert de groep zo snel mogelijk in de cirkel te komen. Zij wordt daarbij geholpen door het geroep of het geluid dat de man of vrouw maakt die in de cirkel staat. Extra moeilijk maken het de traktor- of autobanden die op de route liggen.
nota bene: zorg ervoor dat aan de zijkanten van het speelveld enkele mensen staan die voorkomen dat de geblinddoekten uit het speelveld lopen.



Het basisidee van activiteiten bij minikamp berust vaak op verplaatsen. Daarom geven we hier een aantal mogelijkheden van vormen van verplaatsen. Het uitgangspunt is dat iedereen het moet kunnen maken en dat het niet duur mag zijn.

Rupsen

Materiaal: skippyballen, touw, stof, of oude dekens, of gordijnen en verf.

Maak de skippyballen aan elkaar vast met touw, zodat de onderlinge afstanden ongeveer gelijk zijn. Leg over het geheel de stof en

uitvoering: - met de gehele groep

*tijd stopt: - als de gehele groep binnen de cirkel is.
(met een maximale tijd van 4 minuten)*

*winnaar: - de groep die het snelste alle spelees
binnen de cirkel heeft.*

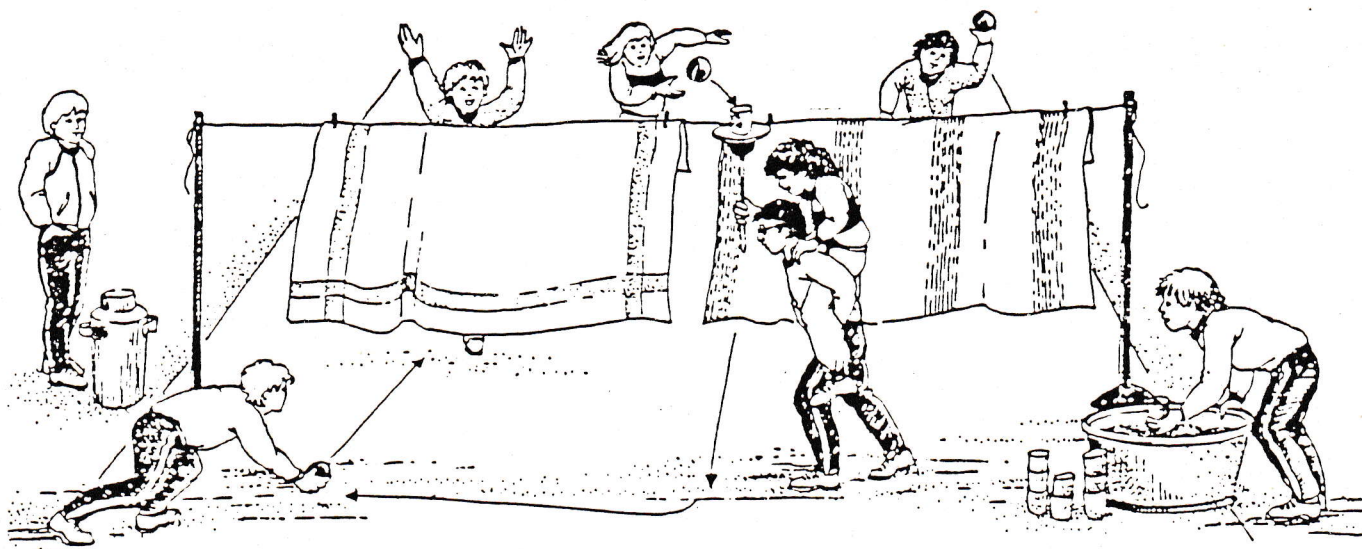
3. Bekergooien

Materiaal 2 teilen of tonnen voor water
 4 dienbladen
 4 afgoot ontstoppers
 een tiental blikjes/bekertjes
 2 dekens
 zachte plastic ballen
 waslijn

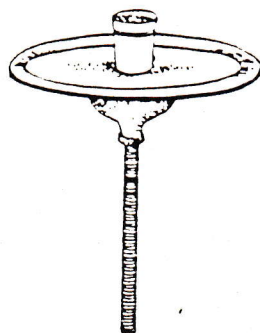
Deelnemers 4 deelnemers paard
 4 deelnemers ruiter
 2 deelnemers voor het vullen van de blikjes met water
 2 deelnemers om volle blikjes in het reservoir te gieten.
 nota bene: een willekeurige andere groep die moet hinderen.

rode draad Minikamp

groep	score	punten	score
groep A	18		
groep B	12		
groep C	8		
groep D	15		
groep E			
groep F			



Organisatie en omschrijving



Op startsignaal loopt het paard en de ruiter die het blikje met water op het dienblad boven de waslijn houdt via het loopvlak naar de andere kant van het veld. De waslijn met dekens dient ter bescherming van de gezichten. Tijdens het overlopen wordt vanuit het afwerpvak geprobeerd de blikjes met water van het dienblad te werpen. De ballen worden vanuit vak B onder de waslijn teruggerold naar de werpers.
 nota bene: na 2 minuten wordt gemeten hoeveel millimeter water de groep heeft overgebracht.

De kans om blikjes water af te gooien moet minstens zo groot zijn als de mogelijkheid om de inhoud van het blikje over te brengen. Dit onderdeel dient dan ook, zoals overigens alle onderdelen van de minikamp, van te voren te worden uitgeprobeerd. Rekening moet worden gehouden met: de deelnemers, grote of kleine ballen en de werpafstand.

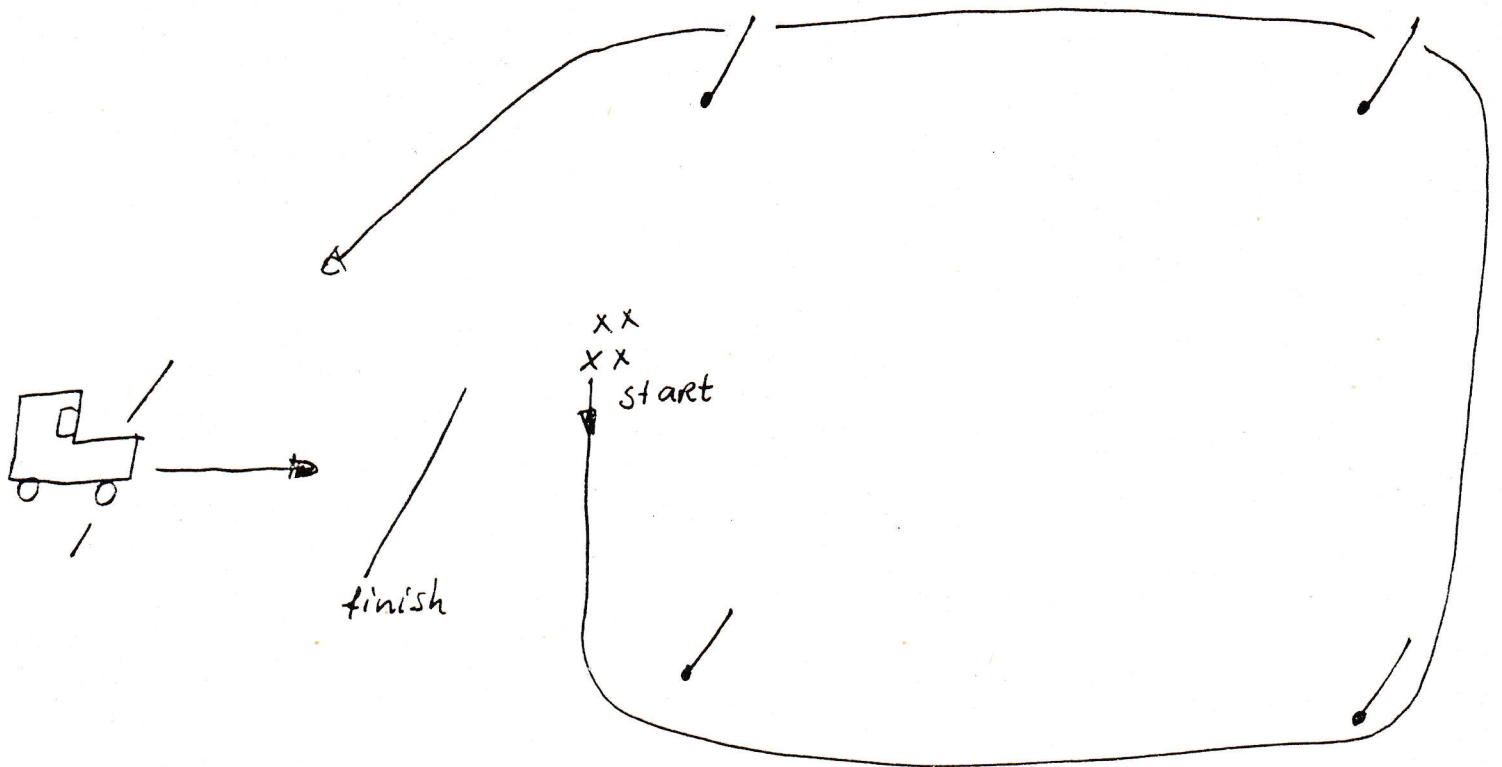
177

uitvoering :- 2 - groepen - werpgroep
 - loopgroep

tijd :- elke groep krijgt 3 minuten

winnaar :- de groep die het meeste water in de emmer heeft verzameld.

4. autoduwen



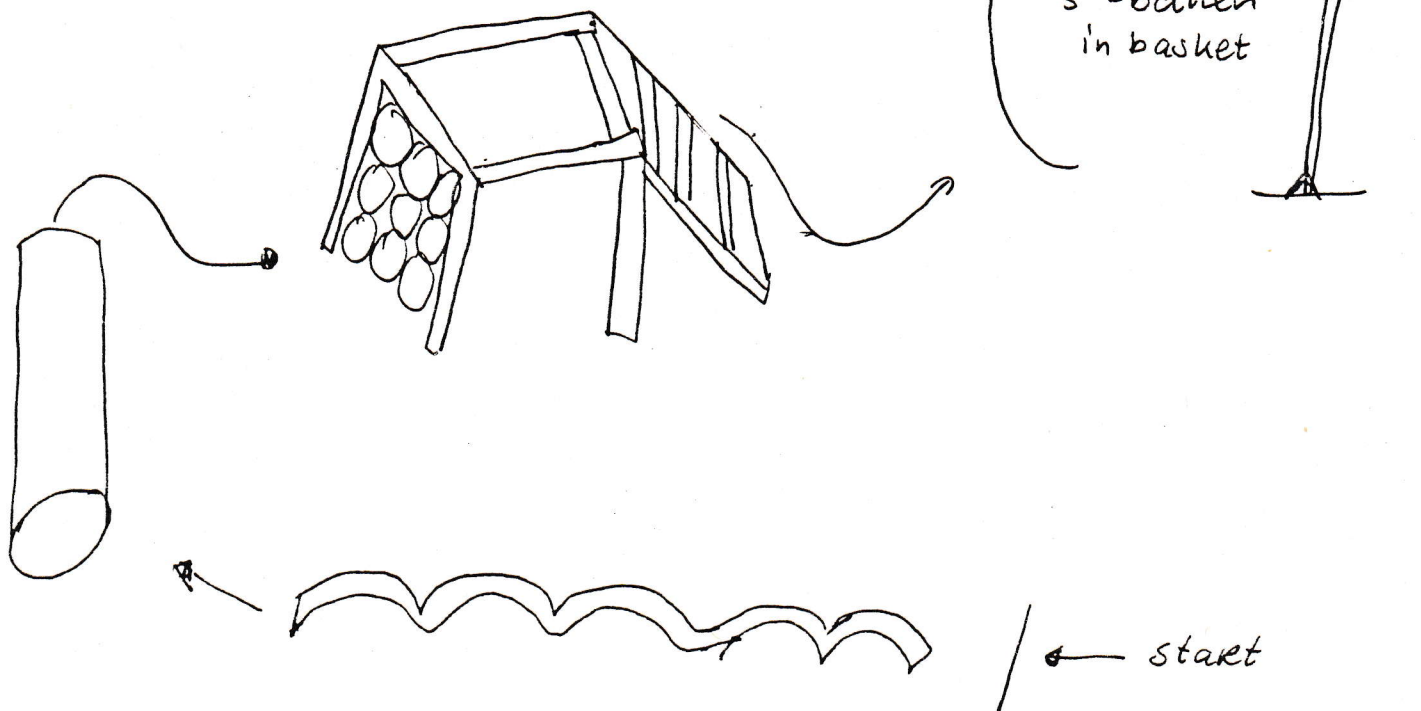
- uitvoering:
- de gehele groep loopt een ronde om het veld en daarna naar de auto.
 - de groepsleiders gaan in de auto zitten.
 - de groepleden duwen de auto over de finish.

tijd in : - starten van de loop

tijd stopt: - de gehele auto over de finish

winnaar : - de snelste groep.

5. hindernisbaan



- uitvoering:
- de gehele groep loopt over bandenrij heen (op de grond komen betekent opnieuw uitvoeren)
 - kruipt door de buis
 - klimt over het klimrek
 - moet totaal 5-ballen in de basket geworpen hebben

tijd in: - startsignaal

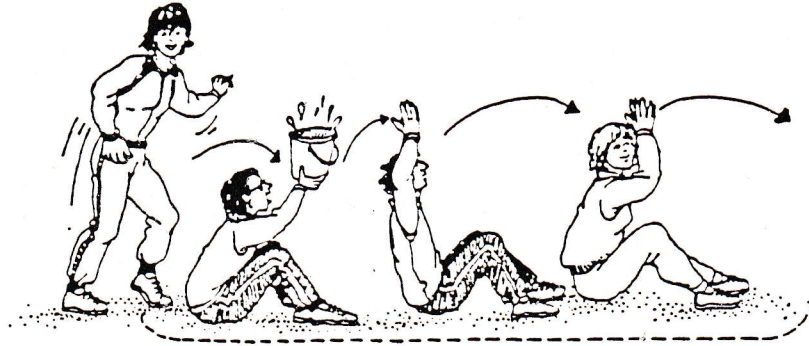
tijd stopt: - nadat de 5^e bal in de basket is, en iedereen de hindernisbaan heeft uitgevoerd.

winnaar: - de snelste groep

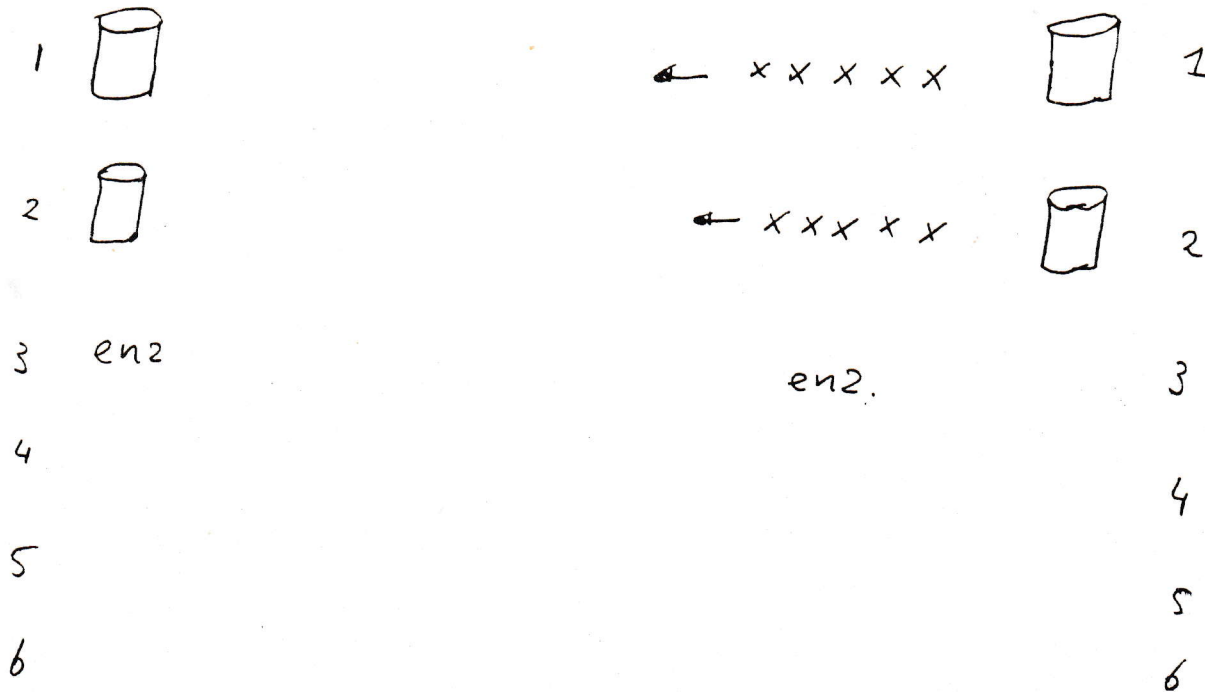
6. brandklassen

materiaal: emmertje of schaal, water.

De deelnemers zitten achter elkaar op de grond. De laatste deelnemer heeft een emmertje met water vast en geeft deze over het hoofd door aan de volgende speler, die hem weer doorgeeft aan de volgende en zo verder. Als de laatste speler het emmertje heeft doorgegeven loopt hij mee naar voren en gaat vooraan zitten, dit doet elke laatste speler. Zo wordt het emmertje naar de plaats van bestemming doorgegeven.



179



uitvoering: - alle 6 groepen tegelijk

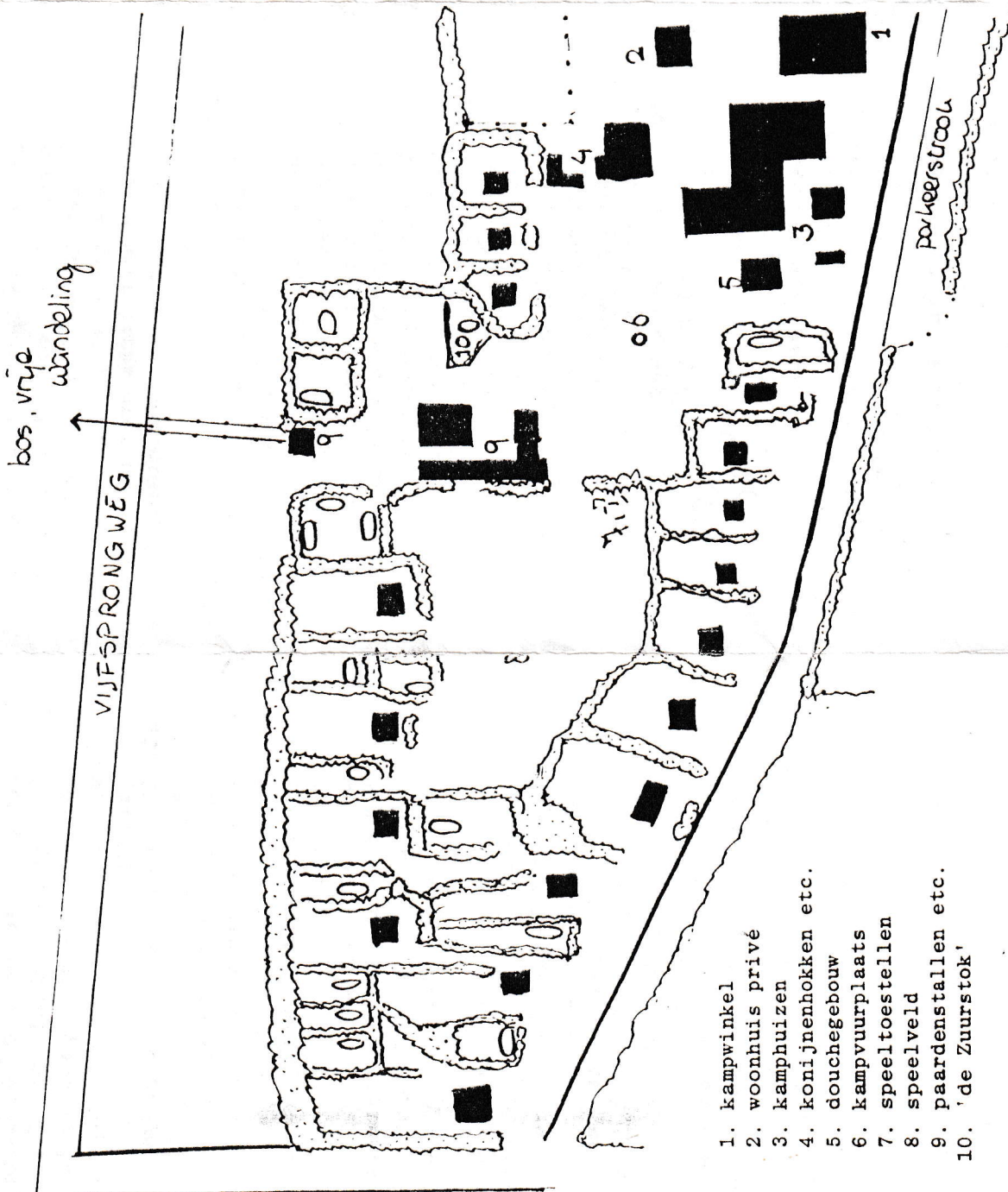
tijdsduur: - 4 minuten

winnaar: - de groep die na 4 minuten het meeste water in hun emmer heeft verzameld.

plattegrond vakantiecentrum "de Tortelduif"

D = caravan

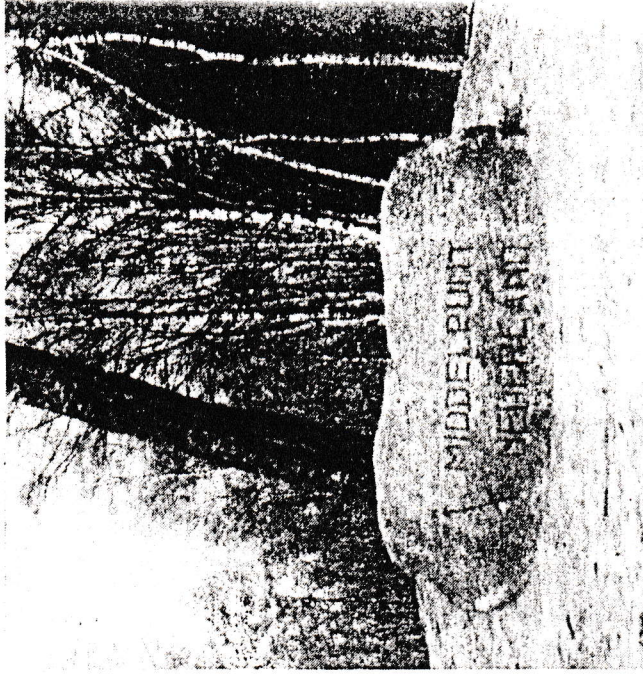
■ = bungalow



1. kampwinkel
2. woonhuis privé
3. kamphuizen
4. konijnenhokken etc.
5. douchegebouw
6. kampvuurplaats
7. speeltoestellen
8. speelveld
9. paardenstallen etc.
10. 'de Zuurstok'

duur: ± 1 uur

verkenningstocht



rond 'de tortelduif'

RA = rechtsaf
LA = linksaf

Bedenk dat U op ons terrein én in het bos te gast ben : hou het netjes !!

1. We beginnen bij de kampwinkel en lopen langs de kampsgebouwen over het weggetje, waar U maar 20 km/u mag rijden.
2. Bij het huisje 'de Specht' gaat U RA. Rechts ziet U een wit gebouwtje, loop naar de voorkant waar een houten deur zit, ga gerust naar binnen, hier zijn de douches en de wasmachine (munten verkrijgbaar in de winkel) en een telefoontoestel.
3. Als we buiten komen gaan we LA naar de bomenrij 50 m. verderop. Hierachter zijn de speeltoestellen. Hiervandaan gaat U RA aan uw rechterhand ziet U dan direct de vuilniszakkenwagen, zoals het woord zegt, kunt U hier uw volle vuilniszakken (dichtgebonden!) kwijt en kunt U ook nieuwe halen. Achter deze wagen zijn de paardestallen, deze zijn net als de hooibergen verboden toegang voor U!:
4. We lopen nu weer terug naar de speeltoestellen en gaan dan RA. U loopt nu op het middenveld (= speelveld) en gaan bij het gele houten huis links, linksaf. Op het weggetje gaan we RA.
5. Bij het laatste huis ('de Mees') gaan we RA, de verharde weg op. Links ziet U het huis 'bij de oude schaapsdriфт met de zeven kolken'. Deze kolken (dat zijn meer-tjes) zijn nu verdroogt, maar vroeger kwamen daar schapen drinken, die liepen toen overal waar nu bouwland is, want vroeger was dat allemaal heide.
6. Einde weg RA en dan het tweede pad links ingaan.
7. Aan het einde van dit pad gaat U RA en meteen LA, dit is een smal sluippaadje.
8. Aan het einde van dit paadje steekt U over en komt weer op een smal pad uit.
9. En ook aan het einde hiervan steekt U weer over. U komt nu uit op een grasveld met berkebomen (met witte bast), dat steekt U schuin naar links over en U ziet dan een pad van dennenaalden, wat U omhoog volgt.
10. U blijft rechtdoor lopen en beklimt nu de Lindeboomsberg. Boven gekomen loopt U links naar de berkeboom, daarachter ligt de zwerfkei, die het Middelpunt van Nederland aangeeft vóór de inpolderingen van het IJsselmeer.
11. Nu loopt U in zuidelijke richting en gaat het le pad rechts in.
12. Net voor de grote eikeboom gaat U LA, dit pad volgt U door links aan te houden en na 2 kuilen doorgegaan te zijn gewoon recht door te lopen.
13. Op de verharde weg (Hessenweg) gaat U RA.
14. Waar het fietspad naar de rechterkant van de weg gaat, gaat U RA. Rechts ziet U de Hesenhut, een schuilhut vanwaar U een prachtig uitzicht heeft. Bij helder weer ziet U, behalve de kerktoren van Barneveld, zelfs die van Amersfoort.
15. Langs het bouwland gaan we verder naar beneden.
16. Bij het groen/oranje paaltje gaat U rechtdoor en blijft dit pad volgen tot U bij 'de Notarisbank' komt, deze bank is een herinnering aan de eerste eigenaar van 'de Goudsberg'.
17. Een gedeelte van 'de Goudsberg' is afgegraven en dat ziet U recht voor U. Deze kuil gaan we in en aan het einde van onze afdaling gaan we LA.
18. Als we uit de kuil zijn gaan we RA.
19. Na het huis 'de Witte Wieven' (veluwe naam voor spoken) gaan we RA.
20. Eerste pad LA en weer het eerste pad ingaan, maar nu RA.
21. Op de kruising LA.
22. Bij de verharde weg oversteken en tussen de weiden doorlopen.
23. Einde pad RA, dan LA, weer LA en weer RA.
U ziet dan een wit met blauw caravannetje, dat is 'de Zuurstok'. Deze doet dienst als spel-o-theek etc. in het seizoen.
24. Als U vanaf het hekje van 'de Zuurstok' linksaf loopt, komt U bij de konijnhekkens, het geitehok en de schapeweide.
25. Hier eindigt ons tochtje en nu kunt U uw bungalow weer opzoeken.

