

KAMPBOEKJE

CHINY

STUDIO 100

WELKOM IN DE MAGISCHE WERELD
2024-2025



WOORDJE VAN DE GROE

BESTE OUDERS EN LEDEN,

Het is weer zover: we vertrekken op kamp! De leidingsploeg kijkt er ontzettend naar uit en we hopen er samen met de leden opnieuw een fantastische editie van te maken.

Dit jaar trekken we met alle takken naar Chiny. Voor sommige leden is het extra spannend, omdat het hun allereerste kamp is. Daarom willen we jullie zo goed mogelijk geruststellen: als jullie vragen of zorgen hebben, aarzel dan niet om contact met ons op te nemen. We staan altijd klaar om te helpen.

Wij hebben er alvast héél veel zin in en kijken ernaar uit om samen met jullie kinderen een onvergetelijk kamp te beleven!



Arno; 0489088183

Oscar; 0499210722

Amber; 0468406364

Een stevige linker, De groepsleiding



PRAKTISCHE

INFO

Kampdata:

- OT (Oudere Takken): van 21 juli t.e.m. 31 juli
- JT (Jongere Takken): van 24 juli t.e.m. 31 juli

Heenweg:

- OT: leden worden zelf gebracht op maandag 21 juli tussen 10u en 11u
- JT: leden worden zelf gebracht op donderdag 24 juli tussen 11u en 12u

Terugweg (voor alle takken):

Alle leden (OT en JT) komen met de bus terug en zullen op woensdag 31 juli tussen 14u en 15u aankomen aan onze scoutslokalen in Halle (Stroppen).

Adres van het kampterrein

1 La Hailleule, 6810 Chiny (Coördinaten kampveld: 49.7103476, 5.4012146)

Brieven Schrijven

Adres: Route de Bertrix 1, 6810 Chiny

Naam kind – Tak Scouts

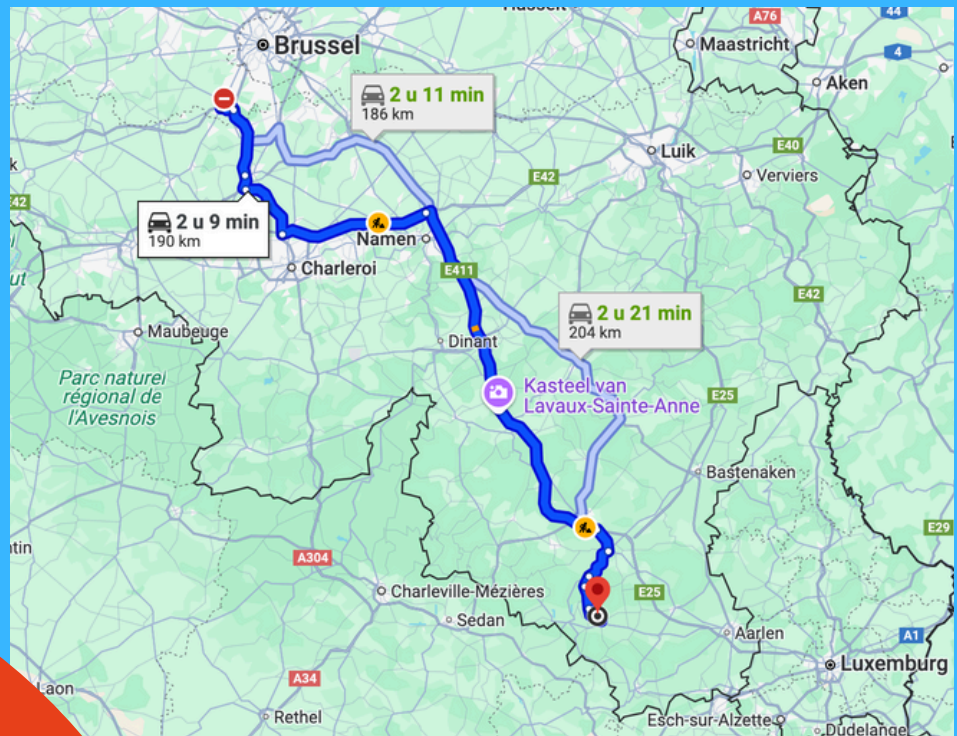
Halle Vergeet geen papier, enveloppen en postzegels mee te geven!

WHATSAPP-GROEPEN WORDEN GEBRUIKT VOOR INFO PER TAK



Routebeschrijving

Vertrek vanuit de Guido Gezellestraat in Halle en volg de straat tot je linksaf slaat naar de Devlemincklaan. Aan het einde van de straat, rechtsaf naar de Brusselsesteenweg (N6). Blijf deze weg een tijdje volgen. Op het Bevrijdingsplein, neem je de 2e afslag en vervolg je de Bergensesteenweg (N6). Neem de oprit naar de E429 richting Brussel/Ring/E19/Charleroi/Nijvel. Volg de borden en voeg in op de E19 richting Parijs/Bergen/Charleroi. Na ongeveer 16 km, neem afrit 19 en volg de A54 richting Charleroi/Namen/Luik. Blijf de A54 volgen tot je de E42 richting Namen/Luik opgaat. Volg de E42 en vervolgens de E411 richting Luxemburg/Namen. Neem afrit 26 (Neufchâteau) richting Chaussee de Namur (N40). Voeg in op de N40 richting Arlon/Neufchâteau. Laatste stuk richting Chiny: Na zo'n 6 km, sla rechtsaf naar Rue de la Bataille/N85. Blijf de N85 volgen en sla daarna linksaf naar Rte de Chiny. Volg de weg tot aan Grand Rue Saint-Médard en blijf deze volgen (gaat over in Rue du Chamois). Sla linksaf naar Rte de Bertrix, en na een paar kilometer neem je een scherpe bocht naar links richting La Hailleule.



Wat mee te nemen?



- Zaklamp
- Pyjama
- Slaapzak + matje (we slapen in tenten dus er zijn geen bedden aanwezig)
- Regenkledij
- Kledij die vuil mag worden
- Stapschoenen + waterschoenen
- Ondergoed + kousen
- Warme trui + lange broek
- Scoutsuniform (aandoen bij vertrek)
- Verkleedkledij in eigen thema (zie kampverhaal)
- T-shirt + shorts + truien + broeken
- Zwemgrief
- Klein rugzakje (voor op dagtocht)
- Toiletgrief
- Badhanddoek
- Zonnecrème
- Eventuele medicatie (op voorhand aan de leiding laten weten)
- Pot choco of confituur
- Keukenhanddoek
- Briefgerief
- Briefschrijfgrief
- Identiteitskaart
- Goed humeur

Deze spullen heb je zeker en vast niet nodig op kamp:

- GSM's
- Snoep (een beetje mag, maar: SCOUTS IS DELEN)
- Waardevolle spullen

Kampverhaal

DE MAGIE VAN STUDIO 100



Het kamp van 2024 begon zoals elk ander kamp. De leiding arriveerde met volle bakken energie, planningen onder de arm en een hoofd vol ideeën. De zon scheen over het terrein in Chiny, de eerste tenten stonden al recht en de geur van vers gemaaid gras hing in de lucht. Alles verliep perfect... tot plots de hemel verkleurde in een regenboog van licht en een vreemd geluid de rust doorbrak. Een gigantisch Studio 100-logo verscheen boven het kampterrein, gevolgd door een krachtige stem die door merg en been ging: "Welkom, dappere scouts. Jullie zijn gekozen om de Studio 100-werelden te redden. Bereid je voor op het avontuur van je leven!"

Voordat iemand iets kon zeggen, werden ze opgezogen in een draaikolk van licht. Toen ze hun ogen openden, waren ze niet meer in Chiny, maar in een fantasiewereld die rechtstreeks uit hun kindertijd leek te komen. Alles om hen heen ademde magie en herkenbaarheid: een paddenstoel wiegde zachtjes in de wind, een stoere racewagen scheurde voorbij, ergens klonk een vrolijk "Bumbalooo!", en in de verte danste een schim in glitterpak op een regenbooglied.

Zonder het goed te beseffen, bevonden ze zich in een wereld waar alles door elkaar liep: de gezellige chaos van het Kabouterbos, de heroïsche missies van Mega Mindy, het deinende dek van het schip van Piet Piraat, de glitter en glamour van K3, de kleurrijke circusvreugde van Bumba, de stoere technologie van ROX, en het ruige maar warme Vikingdorp van Vicky. Alles bestond tegelijk, als één grote droom die tastbaar geworden was.

De leiding kreeg een duidelijke opdracht: om terug naar kamp te keren,



moeten ze samenwerken om de harmonie tussen al deze werelden te herstellen. Overall heerste verwarring. Kabouter Klus had per ongeluk een laserknop van ROX ingeslikt, Mega Toby zat vast op het schip van Piet Piraat, Vicky's roeiboot was getransformeerd in een glitterkoets van K3, en Bumba had per ongeluk een Vikinghelm op zijn hoofd geplakt met suikerwater. Chaos dus – maar op de leukste manier denkbaar.

Iedereen kreeg een rol. De één moest dansen in een wedstrijd geleid door Karen, Kristel en Kathleen, de ander moest een circusact opvoeren voor een jury van kabouters, terwijl een derde team geheime aanwijzingen ontcijferde in een middeleeuws bos vol lasers, papegaaien en regenboogconfetti. Alles en iedereen werkte samen – jong en oud, stoer en gek, snel en slim.

Onderweg leerden ze samenwerken zoals nooit tevoren. Ze leerden elkaars sterktes benutten: de ene dacht strategisch als een ROX-held, de ander liet zich leiden door buikgevoel zoals een echte Plopper, sommigen kozen de weg van de muziek, terwijl anderen eerder met hun handen werkten zoals een viking of piraat.

En telkens wanneer ze samen een hindernis overwonnen, verscheen er een stukje van een magisch puzzelpad. Niemand wist waar het naartoe leidde, maar het voelde juist.

Op het einde van een lange tocht vol gelach, verrassingen, vriendschap en vooral héél veel glitter, kwamen ze aan bij een reusachtig portaal. Daar stond een bordje: “Terug naar kamp – als jullie klaar zijn.” En dat waren ze.

Met één laatste sprong stonden ze opnieuw in Chiny. De tenten stonden er nog. De zon scheen. Het leek alsof er niets gebeurd was... maar ze wisten wel beter. In hun handen lagen kleine souvenirs: een plopkoekkruimel, een kapot glitterlint, een piraatssjaal, een verkreukelde Bumba-kaart en een klein briefje met “Bedankt, helden!”

En zo begon het kamp pas écht.

Toen de leden aankwamen, wist de leiding één ding zeker: dit kamp zou nooit vergeten worden. Want sommigen komen op kamp voor het avontuur, anderen voor de spelletjes, maar allemaal nemen ze iets mee naar huis dat onzichtbaar is, maar voor altijd blijft: magie.



KAPOENEN

Op een stormachtige avond dobbert het schip van Polak Piraat, De scheve schuit, midden op zee. Maar er is iets mis... heel erg mis. Het schip kraakt, de zeilen scheuren zonder

wind en elke nacht verschijnt er een spookachtig gefluister dat over het dek waait. Polak Piraat kijkt bezorgd naar zijn metgezellen, Dot Struis - een stoere piraat die voor niets bang is behalve muizen? en Oscar Brokkenpap - een stoere, maar vriendelijke piraat die liever koekjes bakt dan vecht. Polak zucht diep. "Ons schip is vervloekt," zegt hij somber.

"Een boze geest heeft het in zijn greep en probeert ons te laten zinken. Elke dag worden de golven hoger en elke nacht worden de stemmen luider."

Dot kijkt rond. "Wat kunnen we doen?" "We kunnen zo toch niet verder varen?"

Oscar knikt. "We hebben hulp nodig." "Grote hulp." Net op dat moment, wanneer alles hopeloos lijkt, komen 20 jonge, dappere kapoenen aangesneld. Ze staan klaar met hun regenjassen, verrekijkers en een tas vol avontuur. "Wij helpen jullie wel!" roepen ze in koor. "Niemand laat een schip zinken waar wij op varen!"

Polak glimlacht voor het eerst in dagen. "Volgens een oude piratenlegende kan de vloek alleen verbroken worden als we een gevaarlijke tocht maken over de 7 Grote Oceanen. We moeten naar het verre land Ghiny, waar een gouden schat ligt die de geest kan verjagen. Maar... het zal niet gemakkelijk worden."

En zo begint het grote avontuur



Kabouters

Er was eens niet zomaar een kamp, maar het kamp van de eeuw. Want de leidsters waren niemand minder dan de drie megasterren van K3.

Milly, de vurige rooie, was altijd vol energie. Ze was de eerste op de dansvloer en de laatste die het kampvuur uitblaast. Haar lach werkte aanstekelijker dan confetti in een luchtballon.

Olivia, de befaamde brunette, was de slimste, stoerste en liefste van allemaal. Ze kon een tent rechtzetten met één hand terwijl ze met de andere een zieke kabouter geruststelde.

En dan was er Emily, de beeldschone blonde. Haar glimlach kon regen in zonnenschijn veranderen. Als zij zong, stopten zelfs de vogels even met fluiten om te luisteren.

Ze waren niet zomaar leidsters – ze waren magie. De kabouters waren dol op hen. Zelfs de regen durfde pas te vallen als zij binnen zaten. Iedereen wist het: Milly, Emily en Olivia waren de sterren van het kamp.

Maar niet iedereen was even gelukkig met hun glans.

Jasmijn, een dromerige maar licht jaloeuze kabouter, had al jaren een stille droom om zelf ooit op het podium te staan. Ze zong elke ochtend luidkeels “Alle Kleuren” in de beek – zo luid zelfs dat de vissen wegdoken van schrik. Toen ze hoorde dat Milly, Olivia en Emily op dag drie van het kamp per helikopter naar Plopsaland zouden vertrekken voor het grootste optreden van hun leven, begon er iets te kriebelen. Niet van zenuwen, maar van jaloezie.

En dus besloot Jasmijn dat het tijd was voor actie. Ze smeedde een plan. Een plan waarbij ze misschien zélf op het podium zou eindigen.

Tegen Olivia zei ze: “Je moet wachten tot 19u. Gert had vertraging. Hij zei het nog op zijn voicemail... of nee, wacht, misschien was het mijn moeder.”

Tegen Emily zei ze: “Je haar glanst te fel. Gert vreest dat het publiek verblind wordt. Slaapzak over je hoofd tot vertrek, voor ieders veiligheid.”

En tegen Milly fluisterde ze: “Je outfit heeft een spaghettivlek! Spoel het in de beek en gebruik wat modder als wasmiddel, dat is natuurlijk.”





Intussen begon het kamp te draaien als een kompas zonder noorden. Mila Willems merkte als eerste dat er iets niet klopte. Fien, Ada en Charlene probeerden via walkietalkies de meiden op te sporen. Filippa bakte noodpannenkoeken “voor troost”, en Josefien en Johanna worstelden met Emily’s slaapzak in een poging haar te bevrijden.

Dina, Martha, Shmila en Fran bouwden een seintoren met vlaggen gemaakt van vuile sokken. Selah-Sue, Nette, Bonnie, Fara, Lucie, Mila De Leeuw en Nissa begonnen alvast de danspasjes voor “Kuma Hé” te oefenen – voor het geval ze plots moesten invallen. Maar het was te laat.

Gert belde. En Gert was niet blij.

“Waar zijn mijn meisjes?! We hebben tweeduizend kinderen, zes camera’s en een koe met discoballen staan te wachten!”

Op dat moment verscheen Jasmijn. Stralend in een glitterjurk van knutselpapier en regenponcho’s, riep ze: “Geeeeeert! Ik ben je redder in nood! De nieuwe K3 is hier!”

Gert keek paniekerig om zich heen, zag Mila De Leeuw en Nissa net voorbijwandelen met hun boterhamdoos, en riep: “Jullie drie! Nu in de helikopter!”

En zo werd de nieuwe K3 geboren – per ongeluk.

En de echte sterren?

Milly stond tot haar knieën in de beek met haar jurk, Emily zat vast in een slaapzak met een borstel, en Olivia zat geduldig sudoku’s op te lossen. Toen ze de helikopter zagen opstijgen, keken ze elkaar aan en barstten in lachen uit.

“Nou ja,” zei Olivia, “dan zijn we nu fulltime leidsters.”

“En dat is eerlijk gezegd véél leuker,” zei Emily.

Milly klom op een boomstronk, sloeg met een pollepel tegen een gamel en riep: “Wie heeft er K3 nodig als je kampvuur en chocomelk hebt?”

Vanaf dat moment gaven ze elke avond hun eigen show voor de kabouters.

Zelfgemaakt, zelfgedanst, zelfgezongen – en duizend keer beter dan Plopsaland.

Liedjes als “Waar is mijn glitterlaars?” en “Jasmijn zit weer in de beek” werden instant hits.

En Jasmijn? Die zingt nog steeds elke ochtend in de beek. Maar nu alleen tijdens afwasbeurt.

Want iedereen weet: je hebt geen podium nodig om te stralen. De echte sterren? Die zitten gewoon bij jou op kamp.



Wat neem je zeker mee

- Floatie voor in de beek
- Kleren die vuil mogen worden
- K3-kostuum
- Alles wat er in de algemene lijst staat
- Je beste zangstem en dansbenen

Outfit inspo



Telefoon nummers

Olivia: 0468 28 05 71

Milly: 0468 31 38 13

Emily: 0493 33 78 27



Kampboekje welpen 2025



ROBIN ROBBE

RAÛL



GILLES

IN EEN KLEIN HUISJE IN HET KABOUTERBOS, TUSSEN DE PADDENSTOELEN EN ZINGENDE BOMEN, WOONDEN VIER HEEL BIJZONDERE KABOUTERS. KABOUTER PLOP – DAT WAS GILLES – HIELD VAN LEKKERE PLOPMELK EN WAS DE LEIDER VAN DE KABOUTERS. KABOUTER KWEBBEL – DAT WAS RAUL – PRAATTE DE HELE DAG DOOR, MAAR WAS OOK DE BESTE IN ALLES UITLEGGEN. KABOUTER LUI – DAT WAS ROBIN – HIELD VOORAL VAN SLAPEN, HANGEN IN DE ZETEL, EN DUTJES IN DE ZON. EN KABOUTER KLUS – DAT WAS ROBBE – KON ALLES MAKEN, VAN KOEKJESTROMMELS TOT VLIEGENDE FIETSEN (ALS HIJ ZIJN HAMER NIET KWIJT WAS).

HET WAS EEN FEESTELIJKE DAG: VANDAAG ZOU HET GROTE PLOPFEEST PLAATSVINDEN! EN NIET ZOMAAR EENTJE – DIT WAS HET 100-JARIGE SUPERFEEST VAN HET KABOUTERBOS! GILLES, EUH... PLOP, STOND KLAAR OM DE FEESTTENT TE OPENEN, TOEN RAUL – EUH... KWEBBEL – IN PANIEK KWAM AANGEREND: "PLÓÓÓÓP! DE MAGISCHE PLOPMUTS IS WEG!" IEDEREEN VERSTIJFDE. ZONDER DIE MUTS KON HET PLOPFEEST NIET BEGINNEN!

ROBIN... EH... KABOUTER LUI, GEEUWDE. "MISSCHIEN IS HIJ GEWOON GAAN WANDELEN... ZONDER ONS..."

"OF HIJ IS KWIJTGERAAKT TUSSEN HET GEREEDSCHAP!" RIEP ROBBE, DIE NET ZIJN HELE WERKBANK OVERHOOP HAALDE.

ONDERTUSSEN, AAN DE RAND VAN HET KABOUTERBOS, WAREN DE WELPEN DRUK BEZIG MET EEN BOSSPEL. FLINN, FILL, NOLAN, JULIUS, RICK, WARD, GUST EN THOMAS LIEPEN TUSSEN DE BOMEN TOEN ZE IETS VREEMDS ZAGEN... EEN KABOUTER MET EEN BAARD TOT AAN ZIJN TENEN, EEN PANIEKHOOFD, EN... GÉÉN MUTS.

"HELP!" RIEP KABOUTER PLOP (GILLES). "MIJN MAGISCHE MUTS IS VERDWENEN!"

DE WELPEN AARZELDEN GEEN SECONDE. "WIJ HELPEN!" RIEPEN ZE.



SAMEN MET DE VIER KABOUTERS GINGEN ZE OP ZOEKTOCHT. ZE MOESTEN DE RAADSELRIVIER OVERSTEKEN MET WARD, WAAR EEN REUSACHTIGE KIKKER HEN VRAGEN STELDE. DAARNA GINGEN ZE DOOR HET KOEKJESDOOLHOF VAN THOMAS, WAAR JE ALLEEN VERDER MOCHT ALS JE KON RUIKEN WAAR DE CHOCOLADE ZAT. VERVOLGENS TROKKEN ZE LANGS DE BOOM VAN DE DUIZEND GELUIDEN, WAAR RICK ALLE DIERENGELUIDEN MOEST NADOEN OM DE BOOM TE KALMEREN. EN TEN SLOTTE OVER DE SNUIFBRUG, WAAR JULIUS MOEST NIEZEN OM DE WINDKABOUTERS WAKKER TE MAKEN.

UITEINDELIJK KWAMEN ZE BIJ EEN GROTE BERG KABOUTERGEREEDSCHAP VAN KABOUTER KLUS. ROBBE KRABDE AAN ZIJN HOOFD. "EUH... VOLGENS MIJ HEB IK DAAR IETS GELATEN..." EN JA HOOR: ONDER EEN STAPEL HAMERS EN SCHROEVEN... LAG DE MAGISCHE PLOPMUTS!

MAAR NET TOEN ROBBE HEM WILDE PAKKEN, KWAM ER EEN WOUDKABOUTER UIT DE STRUIKEN. "DIE MUTS IS NU VAN MIJ!" RIEP HIJ STRENG.

DE WELPEN EN KABOUTERS DACHTEN SNEL NA. RAUL (KABOUTER KWEBBEL) BEGON TE ZINGEN, ROBIN (KABOUTER LUI) DEED EEN SLAAPDANS, ROBBE (KABOUTER KLUS) BOUWDE EEN KLAPSPRINGMACHINE VAN EEN LEPEL EN EEN ELASTIEK, EN GILLES (KABOUTER PLOP) MAAKTE EEN HELE PLOPMELKFontein!

DE WOUDKABOUTER BEGON KEIHARD TE LACHEN. "OKÉ, OKÉ, JULLIE ZIJN DE GEKSTE BENDE DIE IK OOI GEZIEN HEB. NEEM DE MUTS TERUG!"

TERUG IN HET DORP ZETTE KABOUTER PLOP DE MAGISCHE MUTS OP EN PING! CONFETTI SPOOT UIT DE BOMEN, DE KABOUTERRADIO BEGON TE SPELEN, EN HET PLOPFEEST BARSTTE BIJNA LOS...

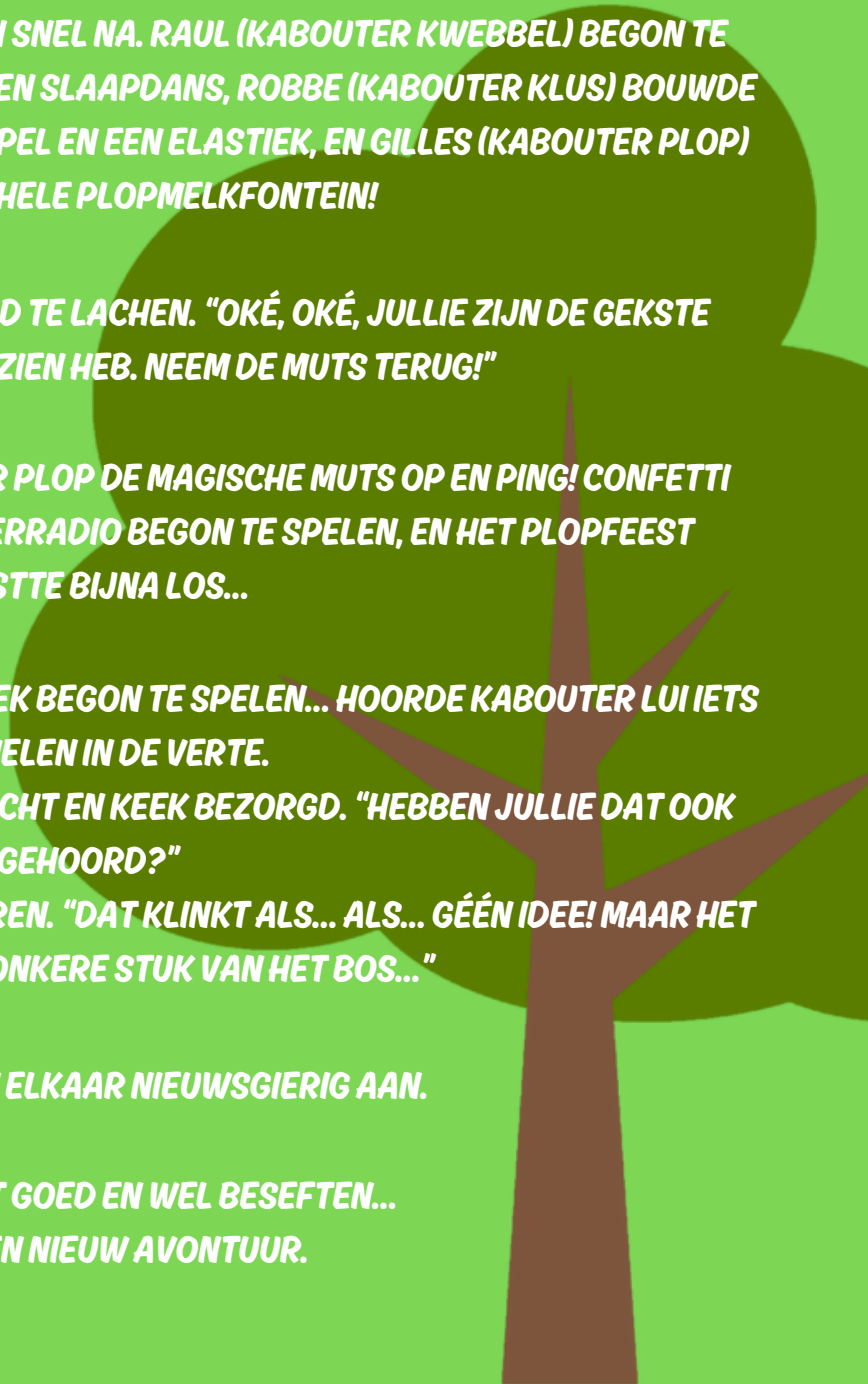
MAAR NET TOEN DE EERSTE DANSMUZIEK BEGON TE SPELEN... HOORDE KABOUTER LUI IETS ROMMELEN IN DE VERTE.

KABOUTER KLUS ZETTE ZIJN MUTS RECHT EN KEEK BEZORGD. "HEBBEN JULLIE DAT OOK GEHOORD?"

KABOUTER KWEBBEL SPITSTE HAAR OREN. "DAT KLINT ALS... ALS... GÉÉN IDEE! MAAR HET KWAM UIT HET DONKERE STUK VAN HET BOS..."

DE WELPEN KEKEN ELKAAR NIEUWSGIERIG AAN.

**EN VOOR ZE HET GOED EN WEL BESEFTEN...
BEGON EEN NIEUW AVONTUUR.**



- ☐ ZAKLAMP
- ☐ PYJAMA
- ☐ SLAAPZAK + MATJE (WE SLAPEN IN TENTEN DUS ER ZIJN GEEN BEDDEN AANWEZIG)
- ☐ REGENKLEDIJ
- ☐ KLEDIJ DIE VUIL MAG WORDEN
- ☐ STAPSCHOENEN + WATERSCHOENEN
- ☐ ONDERGOED + KOUSEN
- ☐ WARME TRUI + LANGE BROEK
- ☐ SCOUTSUNIFORM (AANDOEN BIJ VERTREK)
- ☐ VERKLEEDKLEDIJ IN EIGEN THEMA (ZIE KAMPVERHAAL)
- ☐ T-SHIRT + SHORTS + TRUIEN + BROEKEN
- ☐ ZWEMGRIEF
- ☐ KLEIN RUGZAKJE (VOOR OP DAGTOCHT)
- ☐ TOILETGRIEF
- ☐ BADHANDDOEK
- ☐ ZONNECRÈME
- ☐ EVENTUELE MEDICATIE (OP VOORHAND AAN DE LEIDING LATEN WETEN)
- ☐ POT CHOCO OF CONFITUUR
- ☐ KEUKENHANDDOEK
- ☐ BRIEFGERIEF
- ☐ BRIEFSCHRIJFGRIEF
- ☐ IDENTITEITSKAART
- ☐ GOED HUMEUR





JONG GIDSEN OP ZOMERKAMP



Kampverhaal

De zon scheen fel op het bos, waar de jong-gidsen hun zomerkamp hadden opgezet. De kinderen waren druk bezig met hun tenten in te richten en hun spullen uit te pakken. Het was een speciale week: voor het eerst zouden ze samen met de leiding Amber, Arno en Lola op avontuur gaan.

"Hallo jong-gidsen!" riep Amber, de leiding, vrolijk. "Welkom op ons kamp! We gaan deze week veel leren, plezier maken en vooral... avontuur beleven!"

De kinderen juichten enthousiast. Arno had al een aantal spannende activiteiten in petto: een speurtocht, vlot bouwen, en natuurlijk... het grote kampvuur in de avond.

Maar wat ze niet wisten, was dat dit kamp vol verrassingen zou zitten. Plotseling, uit het niets, kwam Mega Mindy de lucht in vliegen, gekleed in haar superheldenoutfit.

"Mega Mindy!" riep één van de jong-gidsen. "Ben jij hier om ons te helpen?"

"Jazeker!" zei Mega Mindy met een glimlach. "Ik ben hier om samen met jullie een geweldig avontuur te beleven en om jullie te helpen als er iets misgaat!"

Het Mysterie van de Verdwenen Rugzakken

De kinderen waren zo blij dat ze Mega Mindy hadden ontmoet, maar al snel merkt

en ze iets vreemds op. Tijdens de lunch ontdekten ze dat er rugzakken verdwenen waren. Al hun spullen – kompas, kaart en zaklampen – waren ineens weg!

"Dit is vreemd," zei Lola, altijd scherp. "Wie zou die rugzakken hebben meegenomen?"

"En waarom?" voegde Arno eraan toe.

Mega Mindy trok haar handen in haar zij. "Er is maar één manier om erachter te komen," zei ze vastberaden. "We gaan op onderzoek uit!"

De Speurtocht met Mega Mindy

Samen met de leiding gingen de kinderen op zoek naar de verdwenen rugzakken.

Ze volgden sporen in het bos, gebruikten hun kompas, en leerden alles over oriëntatie. Na een tijdje kwamen ze bij een oude schuur. Daar vonden ze de rugzakken! Maar er was ook een grote machine in de kamer die geluid maakte.

"Wat is dit voor een apparaat?" vroeg Arno nieuwsgierig.

"Dat is geen machine," zei Mega Mindy. "Dat is een apparaat om de spullen te verbergen! Iemand wilde de rugzakken stelen, maar ik ga het stoppen!"

Mega Mindy schakelde snel de machine uit, en de rugzakken waren weer veilig.

De Grote Terugkeer

De kinderen waren dolblij met hun teruggevonden spullen. Ze keerden terug naar het kamp, waar ze hun activiteiten weer konden voortzetten. Rond het kampvuur bedankten ze Mega Mindy voor haar hulp en zongen ze vrolijk liedjes.

"Wat een geweldige dag!" zei Lola. "Dit is een kamp waar alles kan gebeuren, en met Mega Mindy aan onze zijde, is er geen avontuur dat we niet aankunnen!"

"Precies," zei Mega Mindy. "En dit is pas het begin. We gaan nog veel meer spannende avonturen beleven!"

En zo eindigde de dag in het kamp van de jong-gidsen, vol avontuur, teamwork en een beetje magie. Iedereen keek uit naar de volgende dag, waar er vast weer iets bijzonders zou gebeuren!

Informatie



Locatie: Chiny

21 juli: aankomst 12u, door ouders gebracht

31 juli: met bus terug naar Halle



Leiding:

Amber: 0468406364

Arno: 0489088183

Lola: 0499180570

wat neem ik mee?

- slaapzak
- matje
- pyjama
- uniform
- t-shirts
- truien
- broeken
- wandelschoenen
- regenjas
- pet of hoedje
- zonnenbril
- ondergoed
- sokken
- zwemkledij
- opblaasbare watermatras/floaty
- vuilmaakkledij
- handdoeken
- shampoo/zeep
- zonnecrème
- tandenborstel/tandpasta
- haarborstel
- drinkbus
- rugzakje
- zakdoeken
- verkleedkledij
- ID
- zaklamp
- eventuele medicatie
- GSM laat je thuis
- ...



jong verkenners

De Jongverkenners en de Schat van Flake



Er was eens, in het verre en koude noorden, een klein vissersdorpje aan de rand van de wereld: Flake. Daar leefde een groep dappere jonge vikings onder leiding van hun wijze leider Wicky. Maar Wicky was op reis, dus het was aan de jongverkenners om de eer van Flake te verdedigen. Onze helden: Timo de Dappere, Raf de Razende, Lucas Langbaard, Mauris het Meesterbrein, Damian de Dolle, Lomme de Luide, Vic de Vlugge, Gus de Grote, Feyo de Vindingrijke, Bastiaan de Beuker, Fluppe de flamingo en Robin de Rustige. Op een mistige ochtend vonden ze een oud, met runen bedekt stuk perkament in een rotsspleet. Het was een schatkaart! Volgens de legende had de beruchte Viking Haarbaard de Vreselijke ooit zijn buit diep in de bossen rond Flake verstopt. Alleen de slimste én dapperste vikings zouden de proeven kunnen doorstaan en de schat vinden.

De Proeven van de Schattocht

1. De Brug van Trollen De eerste proef bracht hen naar een gammele brug over een kolkende rivier. "Alleen wie de raadsels van de trollen oplost, mag verder!" donderde een stem. Morris dacht diep na. Feyo krabbelde in het zand met een stok. Robin fluisterde het antwoord, en plots... ploef! de brug werd stevig. Ze mochten verder.
2. Het Bos van de Dwalende Geesten In het donkerste deel van het woud hoorden ze gefluister. Schimmen dansten tussen de bomen. Vic en Damian namen de leiding en stelden iedereen gerust. Samen bleven ze stil, trokken hun kraag op, en liepen moedig door. Een lichtflits — en het bos liet hen gaan.





3. De IJsgrot van de Beer van Bjorn In een koude grot stond een ijzige reuzenbeer op wacht. “We moeten hem afleiden!” fluisterde Lomme. Bastiaan sprong plots met een knots in de lucht: “YAAAAH!” De beer schrok, viel op zijn rug, en begon... te lachen?! Het was een vriendelijke beer! Hij liet hen voorbij.

De Schat van Haarbaard

Aan het einde van hun tocht vonden ze een oude eiken boom met een geheim luik. Thimo en Raf trokken het open. Binnenin lag een kist vol... zilver, gouden munten, een helm van parelmoer én een oud boek vol vikingwijsheid! Maar het allerbelangrijkste was een brief van Wicky zelf: “Lieve jonge vikings, De echte schat is jullie vriendschap, moed en samenwerking. Maar goed — een beetje goud is ook leuk. Groeten, Wicky”

Die avond vierden de jongverkenners een groot vikingfeest met Fluppe de flamingo aan 't spit, kampvuurverhalen, en natuurlijk... een helm op het hoofd en modder aan hun laarzen. Het kamp was nog lang niet gedaan, maar dit avontuur zouden ze nooit meer vergeten.





ROX

GIVERS

Rarara, wat is het kampthema???

Dit kamp is allesbehalve gewoon. Er doen vreemde geruchten de ronde... over geheime technologie, slimme voertuigen en mysterieuze missies. Sommigen onder jullie zijn zogezegd “uitverkoren” - maar geen stress, je hoeft niet ineens te kunnen vliegen of lasers uit je ogen schieten. Wel handig: een beetje teamwork, gezonde achterdocht en het vermogen om niet compleet in paniek te raken als er een robotstem tegen je praat. Er zullen codes zijn. Opdrachten. Verdachte types (ja, ook onder je vrienden). En wie denkt dat dit kamp gewoon chill marshmallows roosteren wordt... think again. Dit keer draait alles om snelheid, geheimhouding en stiekem best wel veel fun.

Oh, en een tip: hou je ogen open. En je helm op. Want sommige helden hebben geen cape – die racen gewoon in iets dat harder gaat dan jouw fiets met versnellingen.

Jullie hebben gezocht, gespeculeerd, verdacht veel naar voertuigen gestaard en zelfs geprobeerd geheime codes te ontcijferen... Tijd om het mysterie te onthullen. Dit kamp draait om snelheid, teamwork, technologie en... een pratende auto.

Jawel: welkom in de wereld van ROX! Maak je klaar voor missies, actie en misschien een beetje chaos – want helden worden niet geboren... ze worden gekozen. En jullie zijn aan de beurt.

MISSIE KAMP-KLAPPER: DE ROX-CODE

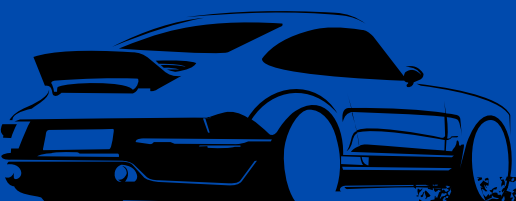
Op een zomernacht, diep in het Zwarte Woud (nou ja, eigenlijk gewoon achter de kampplaats in de Ardennen), kreeg het ROX-team een ultra-geheime opdracht: bescherm Kamp Klapper tegen de mysterieuze Nachtflluisteraar.

ROX - dat zijn Rick, Olivia, Xavier - én natuurlijk de hyperintelligente auto ROX. Maar deze keer hadden ze versterking nodig: een elitegroep jongeren die net genoeg lef en weinig gezond verstand hadden.

Diniz - meester in het ontwijken van afwasbeurten. Mathias - dacht dat ROX een nieuwe frisdranksmaak was. Tubbe - ooit per ongeluk een marshmallow aan z'n oor gelijmd. Diete - expert in onhandige valpartijen, kan struikelen over lucht. Nathan - spreekt vloeiend sarcasme. Arne - de enige met een geldig rijbewijs voor een kruiwagen. Elise - altijd voorbereid... behalve op alles. Noor - kampioen spookverhalen verzinnen én erin geloven.

ROX meldde zich via de kamp-radio: “ROX-team, er is een indringer op het kamp.

Codenaam: Nachtflluisteraar. Hij steelt sokken, slaapt in je slaapzak en laat je met een lege choco-pot achter.”



Het kamp was in paniek. Vooral Diete, die haar Nutella behandelde alsof het haar kind was. Elise wilde de politie bellen, maar had alleen bereik op een boomstronk.

DE STRATEGIE

De groep vormde een plan: Tubbe bouwde een val met pindakaas, touw en een powerbank. (Geen idee waarom.) Mathias gebruikte een spatel als wapen. Het was... niet effectief. Noor maakte een spookverhaal over de Nachtfliufteraar die eigenlijk een ontsnapte sok-etende eekhoorn was. Diniz geloofde het. Arne hilde een beetje. Nathan? Die zat gewoon sarcastisch commentaar te geven. "Ja hoor, heel geloofwaardig. Een sokkendief met een choco-verslaving. Wat komt er hierna? Een wandelende Croque Monsieur?"

DE ONTKNOPING

Om middernacht hoorde iedereen geluid uit de voorraadtent. Ze renden erheen, gewapend met zaklampen, badmintonrackets en pure wanhoop.

Wat bleek? De Nachtfliufteraar was geen enge indringer... Het was een losgebroken ROX-robot die vastgelopen was op het woord "chocolade".

ROX: "Chocolade gevonden. Missie geslaagd. Overbelasting... SYSTEEM FAALT..."

BOEM! Alles ontplofte in... choco.

De hele groep zat onder. Diniz likte z'n elleboog. Tubbe begon spontaan te huilen van geluk. Elise dacht dat het modder was. Noor riep: "IK ZE! HET! EEN MONSTER!"

EPILOOG

De volgende ochtend geloofde niemand het verhaal. Tot iemand de robotvoet van ROX vond... en een mysterieuze afdruk van een sok op het raam van de tent.

Of het waar is? Dat weten alleen de choco-vlekken... en misschien Diete, die sindsdien alles bewaakt met een stokbrood.





JIN

Bumba stond met zijn handen in zijn zij en keek over het kampterrein. De rook van het avondvuur kringelde omhoog. Het was zijn laatste jaar als lid — volgend kamp zou hij hopelijk leiding zijn. Dat besef hing als een mix van trots en spanning in zijn buik.

De jongere takken stoeiden rond, de leiding liep druk heen en weer, en Bumba? Die dacht na. Over hoe hij ooit begon, met zijn te grote rugzak en foute zaklamp. En nu... nu was hij een van de oudsten. Dit was zijn laatste kamp als lid.

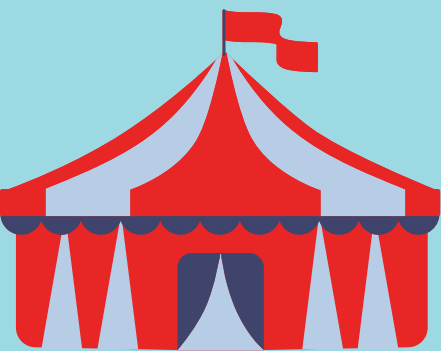
Die avond riep de hoofdleiding alle oudsten bijeen. "Voor jullie laatste nachtspel willen we iets speciaals," zei Totem Neushoorn Stilwater. "Een opdracht die alleen jullie aankunnen. Jullie krijgen elk een kaart. De locatie staat niet aangeduid. Je zult het zelf moeten voelen."

Bumba keek naar de kaart in zijn hand. Alleen een oud scoutslogo, een kompas, en een vreemd zinnetje erop: "De totem spreekt pas wanneer jij stil genoeg bent om te luisteren."

Samen met de rest van de jin trok hij het donkere bos in. Geen opdrachtenlijst dit keer. Alleen stilte. Mist. En dat gevoel... dat er iets hen volgde. Of riep.

Ze vonden het net na middernacht: een kleine open plek tussen hoge bomen. In het midden: een vergaan totembeeld, overgroeid met klimop, de kleuren vervaagd door de tijd. Geen andere patrouilles in zicht. "Dit is het," fluisterde Bumba.

Onder het beeld lag een doosje, ingegraveerd met het oude symbool van hun groep. Ze openden het. Binnenin: een oud kampboekje. Gedateerd. 1982. Vol verhalen van leiding die hier lang geleden ook hun overgang meemaakten. Eén zin was met dikke stift onderstreept: "Wie klaar is om leiding te zijn, zal zichzelf verliezen... en herontdekken...."



BUMBA

