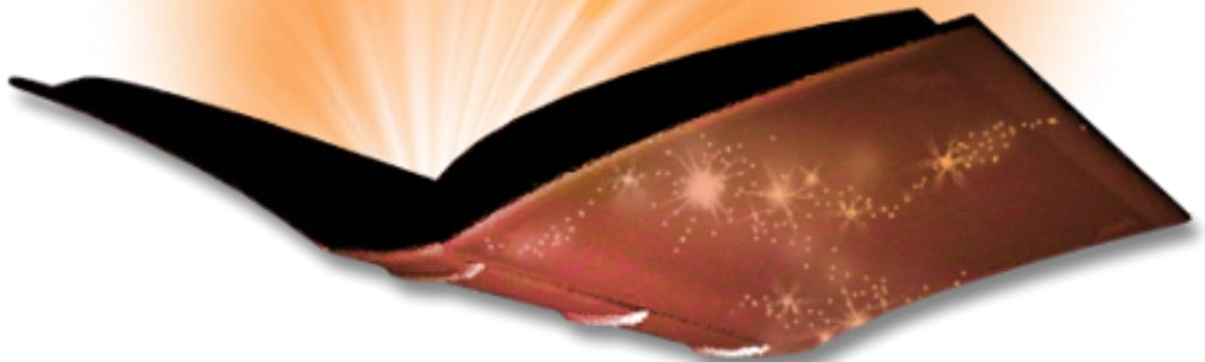


Zeeleeuwen



Warmond 2019



Woensdag 17 juli 2019: betoverde dieren

Vandaag is het eindelijk tijd om ons helemaal in de wereld van de magie te wanen. Wees gerust, je gaat je meteen thuis voelen in dit betoverende paradijs. Onze stoffige sorteelhoed zal je meteen indelen bij je 'huis'. Ben je dapper? Dan zal de hoed Grifoendor roepen! Ben je eerder ambitieus en een echt leidersfiguur? Zwadderich! Ben je slim? Ravenklauw! En als je een super goede vriend bent zal het Huffelpuf zijn voor jou!

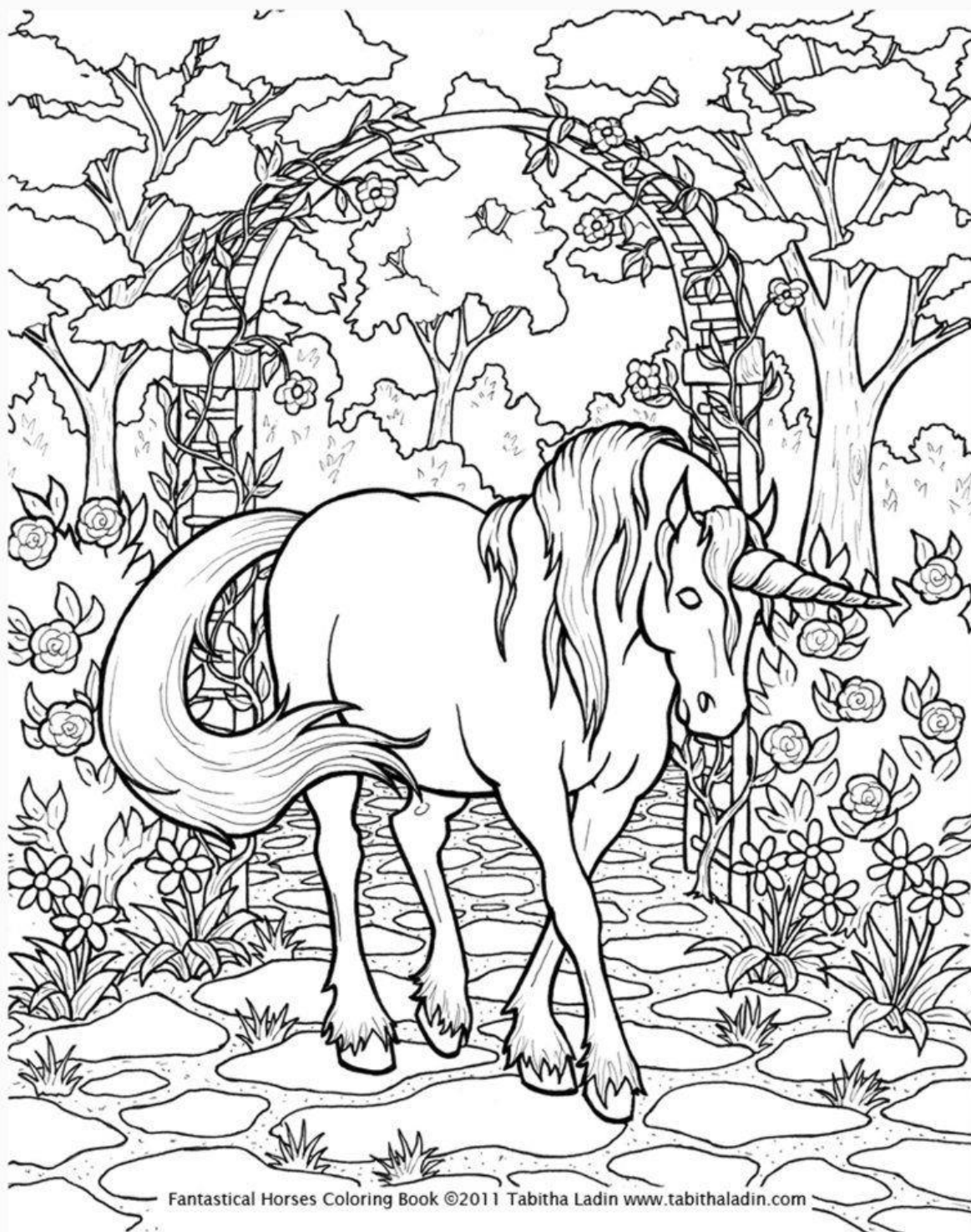


Nadat we onze grote eetzaal in orde hebben gebracht en ons lekker geïnstalleerd hebben in ons nieuwe huis, wordt het eens tijd om wat te toveren. We gaan een heus spreukengevecht doen. Kan jij iedereen raken met je toverstaf?

's Avonds gaan we in het verboden bos op zoek naar Fabeldieren. Eenhoorns, centauren, gigantische spinnen, draken... je kan het zo gek niet bedenken of het kruipt/vliegt/huppelt daar rond! Kan jij de meeste mysterieuze wezens vangen? Leer maar zeker goed omgaan met draken want morgen ga je er zeker nog tegenkomen tijdens het toverschool toernooi!



Kleur alvast deze kleurplaat in terwijl je op de bus zit



Fantastical Horses Coloring Book ©2011 Tabitha Ladin www.tabithaladin.com

Donderdag 18 juli 2019: Toverschool toernooi



Het is de eerste volledige dag van het kamp en dat betekent dat we er ook meteen gaan invliegen, dit kan je misschien zelfs wel letterlijk nemen, want we gaan vandaag strijden voor de vuurbeker in de legendarische strijd die bekend staat als het Toverschool toernooi.

De beruchte wedstrijd begon in de 13^{de} eeuw als een vriendschappelijk strijd tussen de drie grootste toverscholen van Europa, namelijk Zweinstein, Klamfels en Beauxbaton, om de kunde van hun leerlingen te tonen. Elke school koos één leerling die hen zou vertegenwoordigen in het toernooi en kon hiermee roem en eer, de toverschool beker en een grote geldsom winnen. Het toernooi is spijtig genoeg in 1792 stilgelegd omdat er te veel sterfgevallen waren tijdens het toernooi.

Maar hier is eindelijk verandering in gekomen, want wij als leiding willen deze traditie terug invoeren om jullie kennis van de magie eens te testen. Daarom raden we aan om jullie spreuken nog eens goed te oefenen, jullie bezems goed te kuisen en de laatste ingrediënten toe te voegen aan jullie toverdrankjes, want we kunnen verzekeren dat je het allemaal nodig zal hebben in deze epische strijd.



Natuurlijk willen we jullie ook helpen om je voor te bereiden op de wedstrijd,
kan jij de spreuken ontcijferen?

Wuot poonktno ej!

Mases nepo u!

Lin jeus cubun!

Viwusfsopl Imoos!

3 2 2 25 8 7 19!

26 9 14 15 19 10!

(PS: Als het je gelukt is, wil de leiding dit gerust verbeteren)

Vrijdag 19 juli 2019: Shrek

Woep woep, deze voormiddag is het tijd om alles te geven op het meest bekende scoutspel allertijden! Door onze magische omgeving gaat het extra spannend zijn! Hier zijn enkele speltactieken die het je het spel op 'magische' wijze laten winnen:

- Ben je met meer?
Stromloop for the win!
- Ben je met minder?
Sluip je dan een weg naar de vijand!

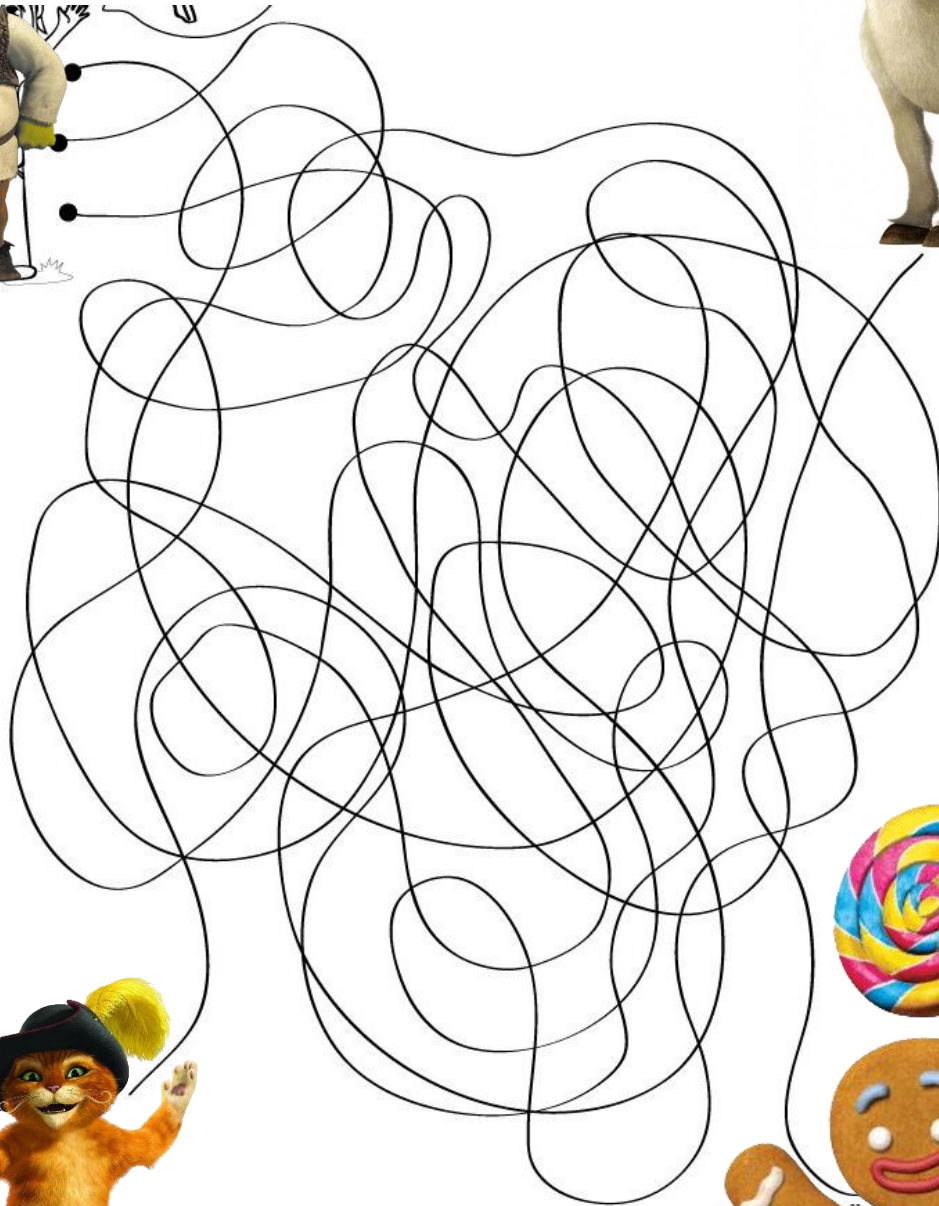
Na al dat spelen wordt het misschien eens tijd om ons fris te wassen. Maar omdat gewoon wassen maar saai is doen we het deze keer op 'zijn Shreks'. Shrek is een oker. Dat is een soort groen monster dat alle bezoekers wegjaagt van zijn drassige moeras.



Hoe we ons juist gaan wassen ga ik nog niet verklappen. Maar dat het super spannend en leuk gaat worden staat vast!

Na ons lekker in het sop te steken wordt het tijd om onze haartjes goed te laten drogen. En waar gaat dat beter dan op een boot met veel wind in de haren? We pakken onze magische roeiboot en ontdekken de magische waterwereld.

Breng Shrek naar je favoriete personage!



© 2010

Zaterdag 20 juli 2019: kikkers en vampiers

Na drie dagen in onze magische wereld, is het tijd om ook jullie ouders in de wereld der magie onder te dompelen. Hopelijk brengen ze een echt tovenaarsmaal mee om jullie in de middag te voeden.

Samen met jullie ouders duiken we de magische spelletjeswereld in, waarin ze hun beste jeugdmomenten terug naar boven kunnen halen. Maar aangezien ma en pa geen echte tovenaars zijn, kunnen ze slechts een beperkte tijd in onze magische wereld blijven. Ze zullen ons dus ook moeten verlaten die dag. Maar niet getreurd, jullie mega toffe leiding zal heel goed zorgen voor jullie.



Nu onze ouders terug naar het Belgenlandje zijn moeten we onze liefde elders gaan zoeken. En welke liefde is er beter dan die van een prinsenkikker. Tijd dus om ons allemaal als een prinses te gedragen en op zoek te gaan naar de ware knapperd tussen alle kwakende kikkers.

Na als dat melige gedoe, wordt het eens tijd voor een stoerder deel van de magische wereld: de vampiers! We wanen ons terug in het verboden bos waar we niet weten wie vampier is en wie mens? Word jij meester der vampiers of hak jij samen met de andere gewone mensen de vampier in de pan? Vandaag komen we het allemaal te weten!



Vind jij de tovenaar op zijn bezemsteel?



Zondag 21 juli 2019: koningen en koninginnen

Wat een dag gaat dit worden!? Het zal een betoverende dag zijn waarbij we het zwaard uit de steen zullen moeten halen, net zoals koning Arthur. We zullen strijden aan gaan die voor het gewone volk dodelijk zouden zijn, maar wij zijn veel sterker dan hen en zullen de strijd zeker en vast overwinnen. Ik ga me alvast voorbereiden voor de gevechten, jij kan dat maar beter ook gaan doen. Het zal echt niet makkelijk worden! Het zal een zware tocht worden die we zullen maken. Ik ben alvast zeer benieuwd naar welke monsters en obstakels we zullen tegenkomen op onze reis. Jij ook?



Kan jij de naam van het monster of de heks verbinden met de naam? Of zijn het misschien wel helden en goede tovenaars?



- Arthur



- Merlijn



- Archimedes



- Wart

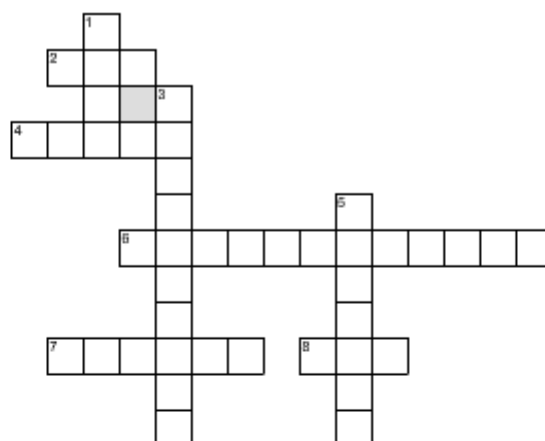
Maandag 22 juli 2019: Koning Arthur

De film Merlijn de tovenaars van Disney is al van 1963! Toen waren onze mama's en papa's nog niet eens geboren. Het is een film die gaat over hoe koning Arthur de koning van Engeland werd! Vroeger waren er heel veel dappere ridders in Engeland, maar op een jammere dag sterft de koning en niemand weet wie hem zal opvolgen. Er volgde een periode van ongeloof en twijfel.

Tot op de dag dat er een mirakel gebeurde. Een zwaard daalde neer uit de hemel en zette zich vast in een steen. Op het zwaard stond geschreven: "Wie dit zwaard uit deze steen en aambeeld kan trekken, is de rechtmatige koning van Engeland". Elke man probeerde het zwaard los te trekken, maar niemand kon hem losmaken of er zelfs mee wiebelen. Het mirakel werkte niet en Engeland bleef zonder koning. Het zwaard werd vergeten. Er volgde een periode van burgeroorlogen en pure chaos en anarchie (zoek dat maar eens op! Google is je vriend). Maar alles veranderde toen Arthur Merlijn de tovenaars leerde kennen...

Hopelijk ken je het verhaal en de film al, anders raad ik jullie aan om de film eens te bekijken of je juf of meester naar koning Arthur vragen. Het zou je maar eens kunnen helpen om koning van de zeeleeuwen te worden vandaag! Hier is alvast een kruiswoordraadsel om te oefenen!





Horizontaal

2. Hoe heet de stiefbroer van Arthur?
4. Hoe heet de pleegvader van Arthur?
6. Uit welke historische periode komt Koning Arthur?
7. In welke stad bevindt het zwaard zich
8. Hoe heet de slechte tovenares?

Verticaal

1. Hoe wordt Arthur genoemd?
3. Hoe heet de uil van de tovenaar?
5. Hoe heet de tovenaar?

Dinsdag 23 juli 2019: Vreemde volkeren

Nu we spijtig genoeg al over de helft zijn van ons mega awesome kamp, is het natuurlijk ook eens tijd dat we uit onze vertrouwde omgeving komen en de andere magische volkeren die deze prachtige planeet bevolken eens gaan bezoeken, want ook van hen kunnen we veel over magie leren.

Het eerste volk waarmee jullie gaan kennismaken, is het krachtige volk van de feeën, misschien beter bekend bij jullie als de Winx. Dit volk leeft in een andere wereld genaamd Magix. In deze wereld zijn er drie verschillende scholen. De



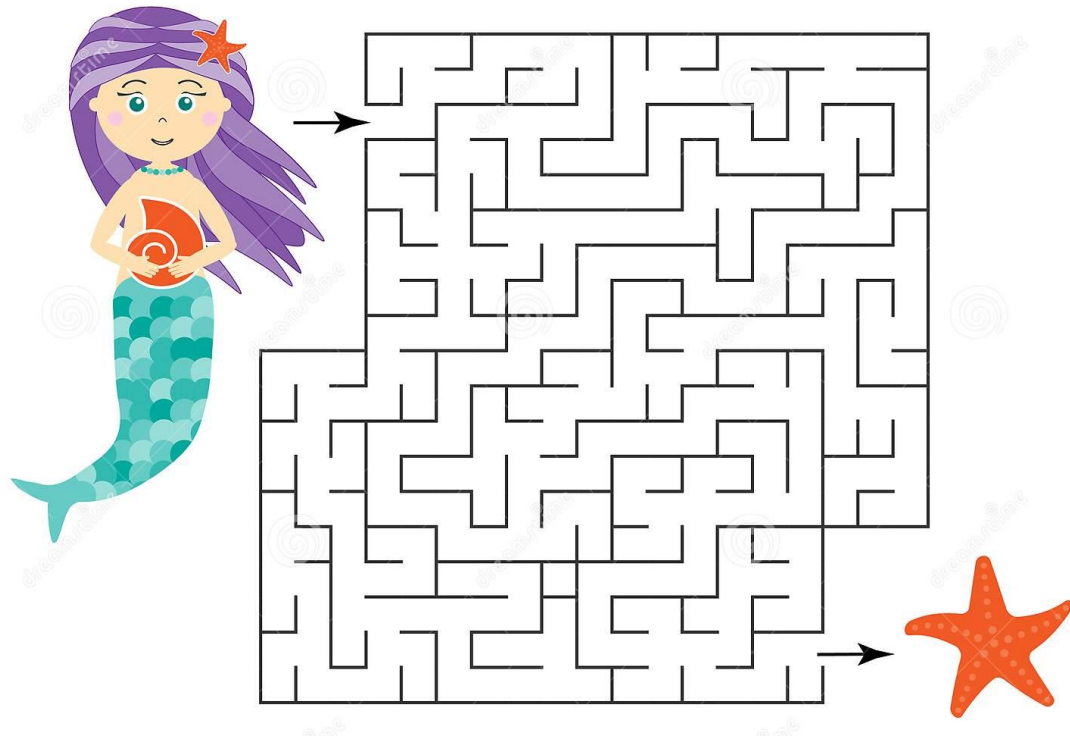
eerste school is Aurea, waar de feeën alles leren om hun magie te beheersen en om die in te zetten voor het goede. De tweede school is Red Fountain, een kostschool voor jongens waar ze worden opgeleid tot specialisten om samen met de feeën het kwaad te bestrijden. De derde en laatste school

heet Wolkentoren, een school voor heksen zodat ook zij worden opgeleid om te vechten tegen de feeën en de specialisten om zo het kwaad te verspreiden.

Om het tweede volk te bezoeken, raden we jullie aan dat je je zwembroek aandoet en je duikgerief boven pakt, of misschien spreek je gewoon een spreuk uit zodat je onder water kan ademen, want we gaan duiken in de 7 zeeën om naar de zeemeerminnen en zeemeer mannen te gaan. Deze wezens zijn heer en meester over de 7 zeeën en oceanen van onze planeet en zijn al eeuwen het onderwerp in veel van onze verhalen. Gelukkig zijn ze veel vredelievender dan wordt verteld in deze verhalen en zorgen ze er niet voor met hun liederen dat schippers op de rotsen varen. We hopen in ieder geval dat zij ons willen onderwijzen in hun magie om water te beheersen en om met de zeewezens te kunnen praten, want er zijn geen wezens die hier beter in zijn dan zij.



Om al meteen wat sympathieker over te komen bij de zeemeerminnen en mannen, hebben ze jullie hulp gevraagd om hun vriend Patrick de zeester terug te vinden. Kan jij hem vinden?



Woensdag 24juli 2019: goden en godinnen



Vandaag wordt een zeer speciale dag. We zullen een heleboel bijleren! We zullen ons niet enkel leren gedragen als een god of godin, maar we zullen ook leren wat ze allemaal niet doen. Misschien weten jullie het nog niet, maar veel goden en godinnen bezitten een speciale kracht! Kijk maar naar Zeus die met bliksemschichten kan gooien.

Er zijn er ook natuurlijk die een ander soort kracht hebben, die kunnen toveren door speciale drankjes te maken. Vandaag leren jullie wat jullie speciale krachten zijn!

Zijn jullie ook al zo benieuwd welke krachten jullie bezitten?



Kun jij je verjaardag vormen met deze gekke cijfers?

Omreken tabel Romeinse cijfers

1	I	26	XXVI	51	LI	76	LXXVI
2	II	27	XXVII	52	LII	77	LXXVII
3	III	28	XXVIII	53	LIII	78	LXXVIII
4	IV	29	XXIX	54	LIV	79	LXXIX
5	V	30	XXX	55	LV	80	LXXX
6	VI	31	XXXI	56	LVI	81	LXXXI
7	VII	32	XXXII	57	LVII	82	LXXXII
8	VIII	33	XXXIII	58	LVIII	83	LXXXIII
9	IX	34	XXXIV	59	LIX	84	LXXXIV
10	X	35	XXXV	60	LX	85	LXXXV
11	XI	36	XXXVI	61	LXI	86	LXXXVI
12	XII	37	XXXVII	62	LXII	87	LXXXVII
13	XIII	38	XXXVIII	63	LXIII	88	LXXXVIII
14	XIV	39	XXXIX	64	LXIV	89	LXXXIX
15	XV	40	XL	65	LXV	90	XC
16	XVI	41	XLI	66	LXVI	91	XCI
17	XVII	42	XLII	67	LXVII	92	XCII
18	XVIII	43	XLIII	68	LXVIII	93	XCIII
19	XIX	44	XLIV	69	LXIX	94	XCIV
20	XX	45	XLV	70	LXX	95	XCV
21	XXI	46	XLVI	71	LXXI	96	XCVI
22	XXII	47	XLVII	72	LXXII	97	XCVII
23	XIII	48	XLVIII	73	LXXIII	98	XCVIII
24	XXIV	49	XLIX	74	LXXIV	99	XCIX
25	XXV	50	L	75	LXXV	100	C

De mijne is alvast III IV (3 april)

En de jouwe? _____

Donderdag 25 juli 2019: nog meer vreemde volkeren!

Vandaag gaan we op bezoek bij de Na'vi in het magische Pandora. Je weet wel, die grote blauwe wezens die weggejaagd werden door de mensen. Misschien gaan we wel naar de enige echte Hometree. Helpen we de Na'vi zodat ze op Pandora kunnen blijven of helpen we de mensen? Wat vast staat, is dat de kans groot is dat we echte avatars tegenkomen. Misschien komen ze wel met ons mee op tocht...



Na ons wonderlijke avontuur in Pandora gaan we ineens door naar de volgende magische plek. We reizen naar Neverland! Zijn jullie klaar om te strijden tegen kapitein Haak? Wie weet leert Peter Pan ons wel vliegen! Hoe cool zou dat zijn? Let wel op dat je Tinkerbell niet jaloers maakt, want met haar elfenstof kan ze je zo in een of andere vieze landscout veranderen. Dat willen we natuurlijk niet! Al wil de leiding net als Peter Pan nooit volwassen worden, zullen we vooral de rol van Wendy met veel plezier op ons nemen en voor jullie zorgen zoals Wendy dat ook voor de 'Slimme Jongens' deed.



Als jullie niet meer weten wie de Slimme Jongens zijn, hebben jullie hier een leuke kleurplaat die je kan inkleuren!



Vrijdag 26 juli 2019: Pokémon

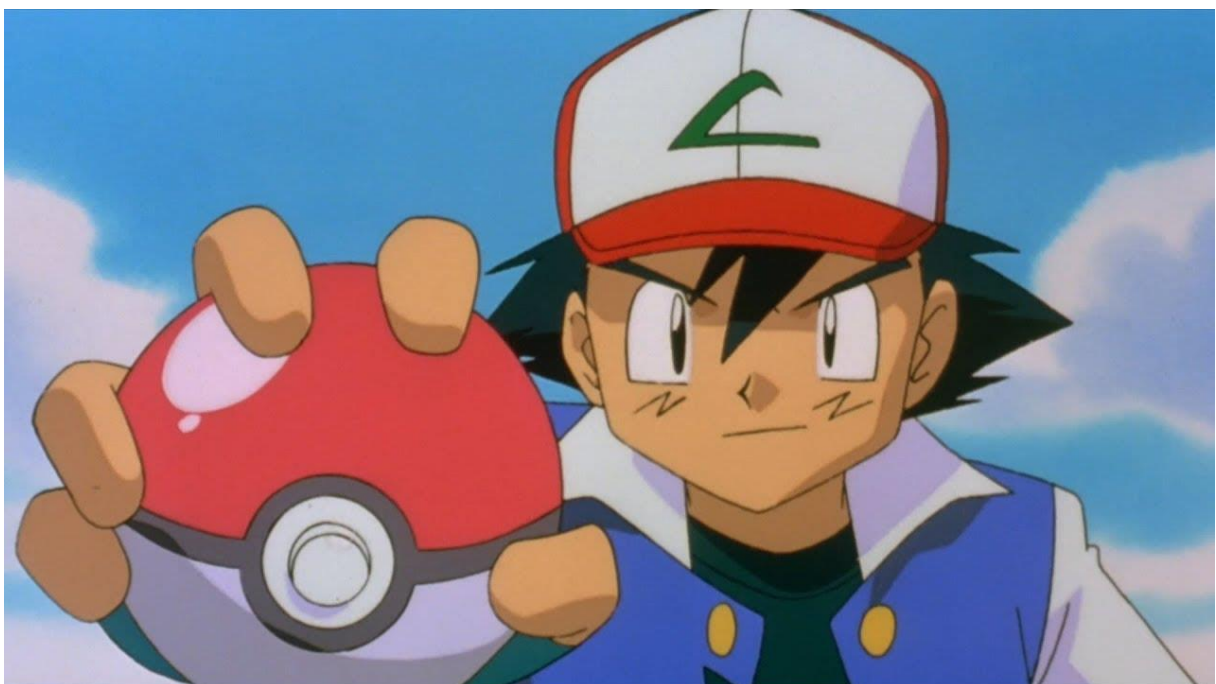
Het einde van dit fantastische kamp nadert, maar ongeacht dit trieste vooruitzicht zullen jullie ook vandaag weer geen tijd hebben om erover te treuren.

Zoals jullie weten, zijn Pokémon zeer sociale en groepsafhankelijke diertjes. Daarom zullen we de voorlaatste dag van het



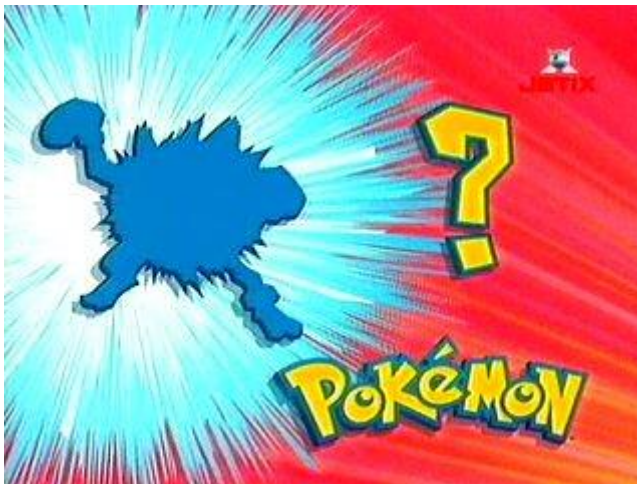
kamp dus ook doorbrengen met heel de scoutsgroep samen! Omdat de laatste avond toch wel iets speciaals is, hebben we aan Charmander gevraagd om voor ons een lekker warm vuurtje aan te steken zodat we met zijn allen van de warmte en gezellige sfeer kunnen genieten!

Niet iedereen is natuurlijk even vriendelijk in de wereld der Pokémon, Team Rocket dwaalt er namelijk ook rond en zoals jullie weten doen zij niets liever dan de boel om zeep helpen! Zoek dus maar zorgvuldig achter iedere boom, onder ieder blaadje en in ieder potje, want degene die deze saboteurs ontmaskert, zal overvloedig beloond worden!



Ken jij deze pokémon?







Zaterdag 27 juli 2019: Kuisheks

Vandaag vliegen we terug naar onze eigen wereld, snif snif! Om daar te geraken moeten we eerst alles proper toveren. Probeer dus maar niet te veel stiekem te fluisteren op voorhand. Je gaat als je krachten vandaag nodig hebben! Haal dus je beste spreuken maar boven (inspiratie kan je hieronder vinden) en zorg mee dat we de magische wereld kraaknet kunnen achterlaten!



Na onze handen uit onze tovermantel te steken, kunnen we onze magische flitsbus richting Belgenland nemen. Gelukkig komen we thuis met oneindig veel magische verhalen en zijn we zo moe dat we slapen zoals Doornroosje!

Leer alvast deze spreuken zodat je een kuisvoorsprong hebt!

Avis

Spreuk die kleine, kwetterende vogels uit een toverstok tovert.

Carpe Retractum

Met deze spreuk kan men zichzelf naar voorwerpen toetrekken, of andersom.

Confringo

Deze spreuk laat een object ontploffen

Deplasma

Spreuk om ectoplasma/vuil te verwijderen

Everte Statum

Duwspreuk, laat de tegenstander tollend achterovervallen.

Locomotor

Deze spreuk laat een voorwerp een paar centimeter van de grond komen en je toverstok volgen.

Lumos

Zorgt voor een klein lichtje op je toverstaf.