

Albert Schweitzergroep:

Donderdagavondhoep (Abb. Schw. I)

Start: September '72.

{ Als is alleen voor
Siding! }

Programma Ledenavond

24 November. Inleiderscursus (voetbal) = Groepsvergadering

28 November. E. H. B. O. avond (Klinsdagavond)

dec. plantjes spijkeren kerstbake

6 dec *

9 dec

Cosham Trail. Huis ter Hiesse 30 km tussen hand.

16 dec

Inleiderscursus

dec

Kerst actie.

dec

Engelse Feeding op bezoek.

3 jan * Kamp hand 5-6 jan. Feeding. Kader / Kerkstedenkamp.

7 feb * + klinspelen. TV / afwikkeling houthakkersreis / E. H. B. O. avond

7 maart * 10 klt. Kennismaking Koning Rijksland uithalen

4 april * Raven winnen foto wedstrijd

In omroep 7/2 36 m 24 geluidig

23 april * St. Jans Kampouwen

In de zomer Kaderkampje van het Kerksteden Rijksland.

2 Mei *

Mei

Spelidag Olphen. Kerkstedenkamp

6 juni *

3 Mei 10-11 juni Kerkstedenkamp E. H. B. O. avond

Week 13-16 juni Vrijdagsavond

4 juli *

28 juli - 4 aug. Kerkstedenkamp & Kerksteden

4 aug - 10 aug. Kerkstedenkamp

5 Sept. *

3 Oct. *

- 2. E.H.B.O. avond 28 Nov. - 4 Jan. - 20 Febr.
- 2. Bokbrood.
- ruimen. Okaart.
- 2. pannenkeuken.
- 2. Hebrwaag. fiets of rotsch.
- Cholera. Gerde (nietverschijde met de Engelsen)
- 2. Wereldavond
- redend. nimmer.

De 1^e Aanpakvonden hebben we geen vast programma gehad.

Dit kwam doordat we met een groep jongens startten die patrouilles moesten vormen en die weer een Atyp.

Op de 2^e plaats komt ~~dit~~ dit doordat er veel dingen moesten gebeuren in verband met de verbodsweg.

Na enige weken is dit gelukt en beginnen we een doorgezet programma te draaien.

1.00u Opening.

Postenspel. Om de 20 minuten. Bij fluitsignaal.

- 1 E. H. B.O. }
- 2 Pionieren. } Herhaling.

3 Kampspel
Met handen voelen en proberen te herkennen
wat er in de zak zit.

4 Jongens inlichten over Project Systeem.
Kleine schuttekken.

Hoopraad:

- 1 Pakket kisten.
- 2 Kamperkisten.
- 3 Herfshamp.
- 4 Pakketten controle.
- 5 Vragen of 2 P.B. 's per voertuig of fietstocht maken.

Deze week er op volgde de fietstocht.

- * Van dit pad maak je een beschrijving
(later op het H.K.) Na dit pad rechts
- * Probeer uit te vinden waar de
linkerhant heen gaat (besteed er niet
langer als 10 min. aan)
- Bij de splitsing ga je weer rechts
- * Maak een kaartje van de Spoorweg-
overgang met alle huizen en in een
straal van ± 100 meter

Neem nu de snelste weg naar
Woerden.

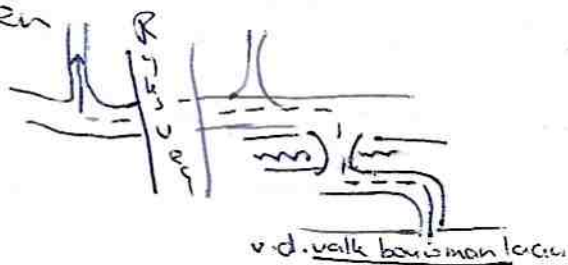
doordlopen

* = een opdracht

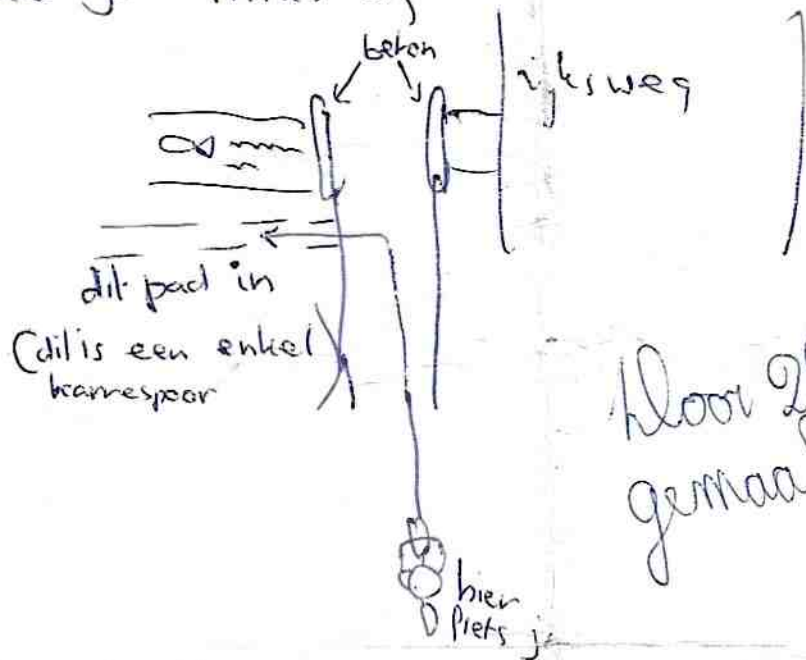
Totale lengte ± 15 km

~~Bij de splitsing gaat je naar de R.L.~~

Ga naar de Rijksweg en sta daarde
 2.9-parallelweg in aan de kant van
 Rintschoten



op deze weg passeer je 2 of 3 bruggen
 met stalen leuningen. Dan kom je by een
 brug met betonnen leuningen hiervoor
 sta je links af



loor 2 P.R.'s
 gemaakt.

Clanwijng: Het pad is wat smal, maar
 niet te moeilijk, fiets dus door

Opening
9.10

Nachtspel:

2 Partijen. A: Houane

B: Smokkelaars

De smokkelaars brengen briefjes over.

Houane probeert deze af te pakken d. m. v. 3 tikken op de rug "12 Houane!

Na een half uur wisselen d. m. v. fluitsignaal.

8.15 Project Systeem.

a. Koudsmeermid (Ging leuk).

b. koken. (te kort tijd)

c. radio. (ging niet omdat de leiding geen kennis van muziek heeft).

d. kanten controleren

e. Glout voor kampvuur maken. f. motoren.

Groepraad:

1. Dofboken.

2. Inbrenging nieuwe leden.

Blout hakkerskampje 19-20-21 October 1972.

Musterlijst

Verhuur H.K. 7 uur 's avonds 6 jongens

Mee nemen 2 pak. Aarden

6 bijlen

fourage

pannenk.

12 pak. brander

gasfles

12 houder lampen.

1 keukenschel

pioniersouw.

netsteensij

1 krinkel.

3 stormlantaarns

3 handdoeken

peukel.

overnachting' à 0,55

16,78

5,20 +

brood + suiker

1 kip + 4 worsten

ander fourage + etc.

22,50

5,-

4,-

9,50

het was

" regende

de wol scheen

het was bewolkt.

1 Tafel + zitplaatsen

7 keukens

2 beneden

10,00
55,-

6 x 5,-

30,-

25,-

55,-

5 Stonds Dynamische Musterlijst. van Hap.

2 Tachten uitkellen (met gedaan).

1 kippen broden. was niet goed.

200 bomen.

3 berkenstammen van 10 meter.

120 stammen à 2 m diameterhout, gesnoeid.

1^e nacht sterfverhoud.

2^e " } a 1 cm lokaal onder goudreil.

b kranen

c altemaal in 1 sterf

hooft 2 m. v. gas branden

Leuk kamp!

Hard gewerkt!

Kampje van de Bahouille Colas
Austhildm.
Vervoer anders.
1 nacht.

7.10

Openerij

2. jongens paprika haken. (Goed).

De best $\frac{1}{2}$ groep ging bij elkaar zitten.

In een kring.

1 persoon ging het materiaal kamnetje binnen.

In de kring werd een bal doorgegeven en als
en door de jongen bij de deur op de deur geborst
werd moest de persoon die de bal in zijn bezit
had een verhaalje van 2 min ^{verhaalje} of een liedje zingen
worden.

7.50

Woordspelletje:

In de kring gaat 1 woord.

Bv. paard

Het eindigt op een d.

De volgende persoon moet nu een woord bedenken
met een d.

Het gaat de kring rond.

Op het laatste zo snel mogelijk.

8.15

De groep wordt gesplitst in paren.

Om de leest komt de man de leiding.

Opdracht:

Zeken een gebouw in woorden en ~~leest~~ geef deze
aan de leiding zonder dat de anderen se horen.

Tijd: $\frac{1}{2}$ uur.

8.45

Zekenrijen ophangen en de jongens laten zeggen
welk gebouw het is.

9.50

2 jongens in een rolloos.

Ze moeten zich niet het reil bevoijden en een
publiek bij zieleken.

Wij en het 1^e is heeft gewonnen.
Opmerking: ze mogen zich en niet met rollen.

Conclusie: de schenkingen waren goed.

Zien dan de schenken op fiets- en voetballen.
Ik heb ze op dit feest gegeven.

2 blokken

Opmerking 7. uur

projectie systeem

diegenen die niets te doen hebben gaan in hout
kroonlijst

Materiaal { 1 spijker + 1 stuk hout
waarmee maken op primus
in brande op stuk hout naar gelieve.

Klaarna als er animo is een avondspel.

- Voorgeschiedenis:
1. Ploegkamp leren?
 2. Houten aankoop.
 3. Lering wereldwijdheid
 4. die avond
 5. E. H. B. O. avond. Ja.

Avondspel ging niet door omdat de jongens intensief
 bezig waren.
Niet was met algemeen stemmen aangenomen.