

4 Oktober 1973!

9.00 u Opening' Ronder vlag.

9.10 u Expositie stenen van de groep archeoloog
Barb Bloek 't/d Raven.

9.30 u Instructie Jaap Sandman over primussen.
Daarna worden de primussen zoveel mogelijk gemaakt.

9.15 u Enquête per patroonille
verder maken de patroonilles een kampreels maken.

Andri' bekend dan de installatie eren af van
Jos Klaasse

9.45 u Sluiting.

9.45 Groepraad.

Aan Groep:

- 1) Obergroep wilpen.
- 2) Huiden patroonilles materiaal klaarmaken voor
het herfstkamp.
- 3) Scoutkruis middelen.

Groepraad:

- 1) Rukken verleden week.

- 2) Patrouille heesbeekhouding terug geven.
- 3) Programma morgen avond. Voorstelleiding.
- 4) Wdhw (1) overkomt: maar ... patrouille.
- 5) Heel zwaar oedemering!!!!

Patrouilles krijgen f 5: {

- 1^e Heesbeek.
- 2^e Cordus.
- 3^e naar
- 4^e Cobra's

Conclusie: - Bart Heek houdt volgende week een voorb. lezing.
Ging dus niet door.

- Het merendeel 1/2 hoop vroeg tijd voor
hun patrouille { hekken } te maken
{ kisten }

- Cobra's deden niets. (Vonden vanavond niets aan)

- Mr. 5 w/d hoopraad kwam hand aan.

Albert Schweitzer I

4/10/73

Enquête algemeen:

	1 ^o lid	2 ^o lid	Klernaal
Klasse even	8 1/2	6	4
Voorstellen.	7	6	6 1/2
Gedachte.	8	7	7 +
Kampreuzen.	8 +	7 1/2	8 -
zingen.	5 1/2	4	4 1/2
Geestdrift.	7 1/2	8	7 +
Groepactiviteiten.	6	8	7 +
Doop. laatste week.	8	6	7
Insignes.	8	8	7 1/2
Inschrijving.	8	8	8
Pionieren.	8	7	7 1/2
E. H. B. O.	6	7	6 +
Kaart en Kompas.	7 1/2	6	7
Wet en Belofte.	6	7	6 +
Spel.	7 1/2	8	7 1/2

Enquête op 13 Verkenneren

Verkenner programma's :

kampreuzen
 Wereldwand (o.i.d.)
 Spel
 Alomteelst
 spel ~ 1 d. heb.
 mogelijkste spelreizen.

Albert Schweitzer groep, Groep I Enquête: Condors:

	3.8	2.5.8	1.8.8	algemeen.
Klasse 2121	9	7	6	8
Overstokken	7		6	6 1/2
Gietstokken	9		8	8 1/2
Kampvuurprogramma's	8		9	8 1/2
Knippen	5		4	4 1/2
Creativiteit.	8		7	8 1/2
Groepsactiviteiten.	7		7	7
Programma's laatste weken.	7		7	8 1/2
Instapen	7		6	moet men 6 1/2
Instuclen.	7		8	angedar worden
Pionieren.	8		7	8 1/2
E. N. B. O.	7		7	8 1/2
Kaart en Kompas.	7		8	8
Wet en Belofte.	8		7	7 1/2
Spel	8		7	6

Voorheen programma's:

Mombrolaf, spel van kat
dropping. nachteltke speurtochten

Olbers Schuivergroep Groep I

Enquête. Praven:

	Pa.	ASB.	1 ^e lid	2 ^e lid	gemiddeld
Milieu en	9	6	6	6	4
Werkstoffen	7	7	7	7	7
Werkstoffen	8	8	8	8	8
Komputerprogramma's	0	6	5	—	4
Thingen	5	2	4	5	4
Gezondheid	7	7	7	7	7
Groepsactiviteiten	5	7	7	9	7
Programma's laatste weken	9	5	7	—	4
Insigres.	8	7	8	—	8
Werkstoffen	8	3	8	8	8
Pionieren	7	7	8	9	8
E.H.B.O.	5	7	5	5	6
Kaart en Kompas	7	5	7	—	4
Werk en Belofte	6	7	7	—	6
Sport	8	8	7	8	6

Voorken programma's:

Albert Schweitzengroep Groep I Enquête: Leeren.

	PR	NSR	i'did	algemeen
Klasse eisen	9	10	9	9+
Werkboeken	7	10	8	7-
Gieboekjes	7	10	8	7-
Komputerprogramma's	7	10	7	7+
Thuis	10	10	10	10+
Creëativiteit	8	10	7	8
Groepsactiviteiten	5	10	9	5-
Programma's laatste weken	8	10	8	8-
Invulgers	8	10	6	8-
Instelling	9	10	10	9+
Promen	9	10	7	9-
E.H.B.O.	8	10	8	8+
Maak en Komers	8	10	6	1+
Wat en Beloft	7	10	8	7+
Spas	7	10	10	9-

Werkboek programma's:

Albert Schweitzergroep Groep I Enquête: Colru's

	B.H.	N.B.B.	1 ^e lid	2 ^e lid	gemiddeld
Klasse 2 en 3	7	7	7	7	7
Voorlezen	6	5	5	6	5½
Stichtingen	7	4	6	6	6-
Kampvuurprogramma's	9	9	9	9	9
Themen	2	3	2	2	2+
Creëerend	7	8	7	7	7+
Groepsactiviteiten	5	6	6	5	5½
Programma's lokaal werken	7	7	8	7	7+
Interpers	8	7	7	7	7+
Instructie	8	6	8	8	7½
Pionieren	7	7	6	7	7-
E.H.B.O.	5	6	5	6	5½
Maak en koop	7	5	8	7	7-
Wet en Belofte	4	6	4	6	5-
Sport	7	7	8	7	7+

Voorkeur programma's:

pl - Kampvuur

Npl - Wereldwonder (o.i.d.)

1^e lid - Sport

2^e lid - Kampvuur

Kampuur.
Mombkalov.

~~Stamps~~ spel. Dodelende straal.

Vlaggenroef.

veel pet.

Goed koken.

Cobras

Alles Schermergroep Groep I Siding.

	Alles	Handl.	Indre	Glee	gemiddeld
Klasse eenen			1	6	
Voetschelen			1	1	
Gielstochten			2	2	
Komputerprogramma's			1	5	
Dingen.			1	1	
Creëativiteit			1	1	
Groepsactiviteiten			1	5	
Programma's laatste rekken.			2	2	
Inspecties			5	5	
Instructie			1	1	
Pionieren			5	1	
E.H.B.O.			1	2	
Kaart en Kompas			5	5	
Wet en Belofte			1	1	
Spels.			1	1	

Vrijdag: 7.00 uur. begin kampvuur: 4 Oktober.

halldaan. door pijfs.

7.30u Naar kampvuur op de deel.

8.00u consumptie bij de bar.

Albert Schweitzer I roept voor houtskoolvuur op de
deel.

Slepen } heuvelkenners bij aevenkenners.
Albert Schweitzer I in O.B. I pakwille hoeken.

Deze avond verheji meer normaal!
Uitslagavondhoep deiding had miks georganiseerd
omdat ze van het slapen miss hadden gehoord.
Dit was dus een communicatie storing. Ikild?

Albert Schweitzer I had een dropping achter op de
kastelhoeken dijk.

Van de voren waren ze meegestaan met de heuvelkenners
met een boot naar het park om een plekkeponet te
maken.

Maar bed om 2 uur.

9 Oelends naar Colra's op waardsedijk 3.
(Pakwillekamp) het drinken.

Onderweg ontmoeting Gerrit Smits (P.H. Raven)
die onderweg was naar een 1^e klas huke naar
Rotterdam (hij oude hoep).

Deze week 3 nieuwe leden erbij

Bij elkaar 16 man.

11 Oktober.

8.00

Opeming

8.10

Op verzoek "12" Hoof allebei spelletjes.

1 Hollandse deuren.

2 Roven met het roos.

3 Balspelen.

Bart Hoek moet zijn verzameling afgeven

Van de Hoofpaard kampvoorbereiding

Van de Hoof : { Op kamp warme + extra kleding
inbrengen

Conclusie: De moep is instructie nat.
De willeke spellerjes.

18 - Oelder.

Informele moepword.

~~Send~~ Kampmanaal schoonmaken + opruimen.

25 Oktober:

9.00u Opening

9.10u Leinspel
Hier volgende bloadj.

9.15 Puffje Sale.

9.50 Sluiting

9.50 Groepmaand.
1

Floris

Conclusie:

- er moet mee gekuistend worden door de hoop.
- moeytand moet aangepakt worden.
- Volgende week loterij afmaken.

Opdracht

Ga naar de schuur en maak een paar speculaars.

Verdeel de speculaars onder de groep.

(- - - -)

|| - - - | - - - | - - - | - - - | - - - | - - - | - - - ||

|| - - - | - - - || - - - | - - - | - - - || - - - || - - - | - - - | - - - | - - - ||

|| - - - || - - - | - - - | - - - || - - - | - - - || - - - | - - - ||

|| - - - | - - - | - - - | - - - | - - - | - - - | - - - ||

|| - - - | - - - | - - - | - - - | - - - || - - - || - - - | - - - | - - - |

| - - - | - - - | - - - || - - - | - - - | - - - | - - - || - - - ||

|| - - - | - - - | - - - ||

(- - - -)