

# GEKKOO KAMPBENDE – KAPITEIN KAREL ZOEKT PIRATEN

## WEEKOVERZICHT



|  | MAANDAG 10 AUGUSTUS  | DINSDAG 11 AUGUSTUS   | WOENSDAG 12 AUGUSTUS   | DONDERDAG 13 AUGUSTUS  | VRIJDAG 14 AUGUSTUS  |
|--|--|---|--|--|--|
| Open speelaanbod<br>8.00 - 9.30 uur      |  |   |  |  |  |
| Voormiddagactiviteit<br>9.30 - 12.30 uur | We leren Kapitein Karel, Patje de papegaai en elkaar kennen. Samen bouwen we een hele grote piratenboot.   | Patje is helemaal verzwakt door de storm, we genezen hem met een papegaaien-estafette-spel.                                   | Op ons avontuur komen we een octopus tegen. We helpen hem zijn 8 armen terug te vinden door verschillende opdrachten te doen.  | We spelen het grote zeemonsterspel en proberen ze allemaal te verslaan. We maken een eigen zeemonster-creatie uit klei.  | We gaan op schattenzoektocht en zoeken de schat van Kapitein Karel.  |
| Middagpauze<br>12.30 - 13.30 uur         |  |   |  |  |  |
| Namiddagactiviteit<br>13.30 - 16.00 uur  | We krijgen een piraten-training, maken onze eigen piratenoutfit en zingen piratenliedjes.<br><br><b>Breng een oude witte T-shirt mee. We maken hier een piratenoutfit van.</b> | De kapitein daagt ons uit in een spel 'levende zeeslag'. We spelen waterspelletjes tijdens de onderhoudswerken aan het schip. | We ontdekken het verhaal 'de mooiste vis van de zee'. We verzamelen schubben via spelletjes en knutselen zo de mooiste vissen. | Piraten rekenen vaak op hun zintuigen. Daarom testen we onze zintuigelijke vaardigheden met enkele proefjes. We bakken iets lekkers om mee naar huis te nemen. | We sluiten de week af met allerlei piratenkermis spelletjes. We zingen en dansen op onze favoriete piratenliedjes van de week. |
| Open speelaanbod<br>16.00 - 18.00 uur    |  |   |  |  |  |



Onze vrijwillige animatoren doen hun best om dit wekschema te volgen. Als het weer niet meezit of we kunnen onverwacht een activiteit niet doen, dan voorzien onze animatoren een superleuk alternatief.

Wij wensen jullie een geweldig leerrijk en plezierig Gekkoo-kamp toe!

