



JUMANJI

ZOMERKAMP
SCOUTS

2021



UITNODIGING



Na een lange tijd is het dan eindelijk zover! Met trots en zeer grote tevredenheid kondigen wij onze nieuw ontwikkelde video-game aan:

JUMANJI

Wij zijn vereerd u te mogen uitnodigen voor de première van dit avontuurlijke spel.

u wordt zaterdag 21 augustus om 10.00 uur in compleet uniform met uw fiets, dagtour-rugzakje en LUPA verwacht bij de Blokhut van Scouting Malden. Vanaf daar zult u vertrekken naar een voor u nog onbekende locatie om daar gedurende een hele week op een unieke wijze dit spel te mogen uitproberen en ervaren.

Voor het vervoer van uw bagage wordt gezorgd. Deze bagage dient u op vrijdagavond 20 augustus tussen 19.00 uur en 20.00 uur op de Blokhut van Scouting Malden af te leveren.

Naar alle waarschijnlijkheid zal de gehele Jumanji-première duren tot zaterdag 28 augustus en zult u rond 15.00 uur weer arriveren bij de Blokhut. Daar kunt u naar huis bellen om uzelf én uw bagage op te laten halen.

Om te zorgen voor de ultieme spel-belevens, is een goede voorbereiding van groot belang! In dit boekje vindt u alle informatie over het spel, uw verblijf en alle aanvullende aspecten die u nodig heeft voor uw verblijf gedurende deze week.

Wij hopen u te mogen verwelkomen bij de première!

JUMANJI

INHOUD

Speluitleg

~

Karakters

~

Spelregels

~

Speluitrusting

~

Wist je dat...

~

Belangrijke tips

~

De Gouden Soeplepel-competitie

~

In een dichtertelijke bui

~

Extra hersenvoer

~

Ruimte voor aantekeningen, strategieën,
meningen en ervaringen...

SPELUITLEG

JUMANJI

Jumanji is een fictieve wereld die erg lijkt op de aarde. Net als onze eigen wereld bestaat Jumanji uit stukken land, zeeën en meren. Ook wonen er mensen, groeien er planten en leven er dieren.

Daarnaast kent Jumanji dezelfde seizoenen en duren de dagen ongeveer even lang als op aarde.

Echter, alles op Jumanji wordt in balans gehouden door een magisch juweel. Dit juweel zorgt ervoor dat gewassen blijven groeien, het water blijft stromen, de dagen verstrijken en dat de bevolking van Jumanji leefruimte heeft en zich kan ontwikkelen. In de verkeerde handen kan dit juweel veel onomkeerbare schade aanrichten aan de schoonheid en sierlijkheid van Jumanji.



LEVELS

Gedurende het spel zal je door verschillende levels komen. Elk level speelt zich af in een andere omgeving en elk level kent zijn eigen obstakels, mysteries en gevaren. Als je een level hebt voltooid, zal je automatisch doorgaan naar een nieuw level. Het aantal levens dat je over hebt, neem je mee naar het volgende level.

Heb je een level niet (volledig) gehaald, dan kun je alsnog door naar het volgende level, maar je verliest dan wel een leven.

Elk level brengt jullie groep dichterbij het einddoel van het spel.

SPELUITLEG

KARAKTERS

Het spel kan worden gespeeld in groepen van 3 tot 5 personen. Bij aanvang van het spel heeft elke deelnemer de mogelijkheid om één van de vijf unieke spel-karakters te kiezen. Dit blijft jouw karakter tot aan het eind van het spel. Elk karakter heeft zijn eigen kwaliteiten. Door middel van samenwerking, behendigheid en allerlei andere vaardigheden, moeten de deelnemers gezamenlijk proberen het spel te doorlopen.

LEVENS

Alle spel-karakters hebben 5 levens. Zolang een karakter levens heeft, zit hij/zij in het spel.

Tijdens het spel kun je levens verliezen door bijvoorbeeld fouten te maken en levels niet te halen. In het spel zitten ook allerlei gevaren die ervoor kunnen zorgen dat je levens kwijtraakt.

Omdat alle spel-karakters hun eigen unieke kwaliteiten hebben, is het van belang dat iedereen zo lang mogelijk zijn/haar levens behoudt, want hoe minder karakters er in het spel zijn, hoe lastiger het wordt voor de rest om het spel te halen.

Levens worden niet automatisch bij het volgende level weer aangevuld, dus ben je je levens kwijt, dan is het game-over!



KARAKTERS

Non-player characters (NPC's):



Reisgids Nigel



Priester Pascal



Russell Van Pelt



Player characters:



*Dr. Smolder
Bravestone*



Franklin Finbar



*Professor Shelly
Oberon*



Ruby Roundhouse



Ming Fleetfoot

SPELREGELS

1. Non-player characters hebben altijd gelijk
2. Bij twijfel, zie regel 1
3. Zorg dat het kamp voor iedereen leuk blijft. Houd dus rekening met elkaar.
4. Niemand verlaat zonder toestemming van de non-player characters de grenzen van het spelterrein. Tijdens het spel is dat extreem belangrijk i.v.m. alle verschillende dreigingen en gevaren die op de loer liggen in alle verschillende levels.
5. Niemand betreedt het expeditieterrein van de non-player characters zonder toestemming.
6. Tijdens het spel eet iedereen wat de pot schaft en etenswaren worden nooit door jullie weggegooid. De maaltijden zijn voorgeprogrammeerd, dus er kan weinig/niets worden aangepast.
7. Pinpassen, sigaretten, alcohol, energydrink (bijv. Red Bull) en dergelijke zaken zijn verboden.
8. Bij een ramp of bijvoorbeeld een stressvolle en zenuwslopende ontsnapping tijdens het spel zijn de elektronische apparaten de eerste dingen die niet meer werken. In verband hiermee is het meenemen van een mobiele telefoon, horloge, klok, mp3-speler of andere apparatuur niet toegestaan.
9. Op de overnachtingslocatie draag je geen uniform. Mochten we het terrein verlaten, omdat het spel je dwingt om dit te doen, dan zorg je dat je het complete uniform aan hebt, tenzij de non-player characters anders beslissen.
10. Als het etenstijd is, dan kun je per groepje bij het signaal "FOURAGEEEERUUUUH#!" binnen vijf minuten je eten ophalen. Te laat betekent honger. Na het eten breng je jullie krat (schoon) terug.
11. Non-player characters eten tijdens het warm eten mee met de verschillende groepen. Haal bijtijds het bord, de mok en het bestek van het betreffende karakter op en breng dit na het eten SCHOON weer terug.
12. Iedere voorgeprogrammeerde groep met spelkarakters heeft een vast territorium op het spelterrein. Materialen kunnen geleend worden bij de non-player characters. Na gebruik breng je ze direct terug, zodat anderen ze ook kunnen gebruiken.
13. Als het bedtijd is, dan wordt dit aangegeven door de non-player characters. Je hebt dan nog een half uur om je te wassen, tanden te poetsen, snel wat strategieën door te spreken voor het volgende level en naar je slaappleaats te gaan. Daarna is het stil.
14. Als het ochtendgloren zijn licht uitspreidt over Jumanji en een nieuwe dag aankondigt, blijf je op jouw territorium (behalve voor WC-bezoek), totdat de non-player characters aangeven dat het tijd is voor ontbijt of andere activiteiten.
15. Zorg dat je slaappleaats en de rest van jullie territorium altijd netjes en opgeruimd zijn.
16. Om het spelterrein voor iedereen leefbaar te houden, kunnen de non-player characters je vragen om corveetaken uit te voeren. Deze voer je natuurlijk uit, in het belang van de groep.
17. Tijdens deze week is het belangrijk dat jullie genoeg drinken i.v.m. de mogelijkheid op uitdroging door extreme hitte in verschillende levels. Water kan gehaald worden op een centraal punt op het spelterrein.

SPEL-UITRUSTING

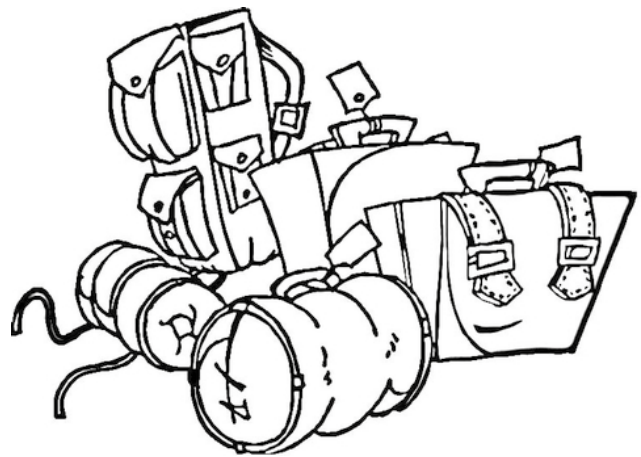
Zorg dat al je bagage goed, compact en waterdicht is ingepakt in een stevige tas (geen vuilniszak, want dan kan je bagage ergens anders terecht komen dan de bedoeling is).

Zorg dat alles goed gemerkt is. Het is voor de non-player characters namelijk niet mogelijk om sokken, dassen e.d. uit te gaan zoeken.

Medicijnen met bijbehorende bijsluiter lever je in bij de non-player characters, voorzien van jouw naam. Samen zorgen we ervoor dat deze niet kwijtraken en op tijd worden ingenomen. (Hieronder vallen ook allergietabletjes, vitamine pillen, ibuprofen, aspirine, paracetamol, de pil, homeopathische middelen, etc.)

Wat moet je meenemen?

- Fiets
- Banden-plak-set, pompje
- Slaapzak, matje en eventueel een kussen
- Knuffel
- Tandpasta en tandenborstel
- Kam
- Zeep
- Deodorant
- Handdoek
- Washand
- Zonnebrandolie
- Maandverband (de dames)
- Badhanddoek
- Zwemkleding
- Bord, mok en bestek
- Theedoek
- Regenkleding (ook bij mooi weer)
- Warme kleding
- Extra kleding
- Warme trui
- Sokken
- Ondergoed
- Pyjama
- Zonnebril
- Zakgeld, maximaal 10 euro (anders wordt het trakteren!)
- Persoonlijke spulletjes
- Navulbaar flesje
- Zaklamp met batterijen
- Zakmes (als je die hebt)
- Een stevig en goed afsluitbaar dagtour-rugzakje
- Mondkapje
- Lunchpakketje voor zaterdag
- Compleet uniform (heb je aan)
- Iets om te lezen, pen en papier
- Plastic zak voor vuile spullen
- GOED HUMEUR
- Dit kampboekje



WIST JE DAT...

- Het weer tijd is voor wist-je-datjes?
- Dit het Ze wist-je-datje is?
- Het thema niet meer geheim is?
- Het thema dit jaar "Jumanji" is?
- Een groot deel van jullie al gedeeltelijk weet hoe het spel werkt?
- Dit komt doordat jullie op trektocht een film hebben gekeken met dezelfde titel?
- De eerste Jumanji-film uit 1995 komt?
- Jullie toen nog niet eens geboren waren?
- Er dit jaar een hoop kinderen voor het eerst op een scouts-zomerkamp gaan?
- Dit Bart, Jurre, Guust, Rieke, Adèle, Tifara, Lukas, Emma, Fabienne en Rubén zijn?
- Wij zeker weten dat zij het naar hun zin gaan hebben?
- Er ook een hoop scouts niet voor de eerste keer op een scouts-zomerkamp gaan?
- Wij zeker weten dat ook zij het naar hun zin gaan hebben?
- Wij twee tweelingen in de groep hebben?
- Beide tweelingen best wel erg op elkaar lijken?
- Dit voor sommige stafleden nog steeds behoorlijk ingewikkeld kan zijn?
- Fabienne en Adèle vrij moeilijk van elkaar te onderscheiden zijn?
- Dit komt doordat ze allebei schoenen dragen?
- De staf ze alleen kan onderscheiden aan de kleur van hun bril?
- Aangezien Fabienne op zwart rijmt en Adèle op roze?
- Dit net zo'n handige ezelsbrug is als "Tess rijmt op vlecht en Juul op paardenstaart"?
- Hier geen ezels aan te pas komen?
- Ezels veel kunnen dragen?
- Wij weten dat Jurre, Bart, Jelmer en Rubén dit ook kunnen?
- Dit goed van pas komt tijdens dit kamp?
- Jullie dit kamp gebruik kunnen/moeten maken van elkaar skills?
- Je hiermee makkelijker verschillende levels kunt halen?
- Een week 7 dagen, 168 uur, 10080 minuten of 604800 seconden heeft?
- Er dit jaar 4 patrouilles zijn tijdens het zomerkamp?
- Lilly zich in het Duits goed verstaanbaar kan maken?
- Rieke dit ook goed kan?
- Zij vaak samen in het Duits converseren?
- Anderen hier vaak vrij weinig van begrijpen?
- Dit Maas zijn eerste Scouts-zomerkamp als staflid zou worden?
- Hij helaas toch niet meegaat?
- Het handig is om dit kamp wél je bord, mok en bestek mee te nemen?
- Een aantal scouts dat tijdens trektocht namelijk vergeten was?
- 'Wist-je-datje' niet in de dikke Van Dale staat?
- De betekenis van dit woord dus nog niet vast staat?
- Wij wel weten dat de voltooid toekomstig tegenwoordig verleden tijd van het woord 'wist-je-datje', 'had-ik-het-maar-geweten' is?
- Siem slecht bereikbaar is, omdat hij vaak aan het drijven is?
- Madelief sterke wangspieren heeft van al het lachen?
- Jurre achterstevoren Erruj is?
- Emma levensgevaarlijk is?
- Dit komt doordat zij op judo zit?

WIST JE DAT...

- We dit jaar weer een #UDO hebben op kamp?
- We dit jaar ook weer een staf-douche met uitzicht hebben?
- Je daarin ook met warm water kunt douchen?
- Hij zelfs een lift heeft?
- Tom en Sebas deze zelf gemaakt hebben?
- Deze in elk geval 1 keer door Tess, Juul, Jelmer en Lukas gebruikt mag worden?
- Zij hier vast en zeker van zullen gaan genieten?
- Dit wist-je-dat-je nergens op slaat?
- Jens erg goed is in het oplossen van sudoku's?
- Hij dit sneller doet dan alle stafleden?
- Jullie dit jaar weer richting het kampterrein zullen fietsen?
- Dit vorig jaar ook het geval was?
- De afstand tot het kampterrein dit jaar twee keer de helft is?
- De eerste helft van de route ongeveer net zo lang is als de tweede helft?
- Wij daarom denken dat jullie het allemaal makkelijk reddend naar het terrein?
- Jelmer heeft laten zien dat hij goed cake kan bakken?
- Deze namelijk behoorlijk in de smaak viel bij veel mensen?
- Hij dit van de staf gerust vaker mag doen?
- Deze cake al snel helemaal op was?
- De koek nog niet op is?
- Maas pas 2 opkomsten geleden geïnstalleerd is?
- Dit ook geldt voor Rubén?
- Hij wél meegaat op zomerkamp?
- Dit nog niet het laatste wist-je-datje is?
- Dit ook niet de laatste is?
- Een ei niet kan bevriezen?
- Dit komt doordat er een dooier in zit?
- Er weer veel loten zijn verkocht afgelopen jaar?
- De staf daar erg blij mee is?
- Er daardoor een grote kans is dat we naar een tropisch zwembad kunnen gaan?
- Jesse goed overweg kan met een luchtbuks?
- Hij dit liet zien tijdens de kerst-opkomst?
- De kerstopkomst dit jaar in Maart was?
- Jullie dit jaar weer wist-je-datjes kunnen inleveren tijdens het kamp?
- Deze dan kans hebben om in de kampkrant te komen?
- Hier af en toe nuttige informatie in kan staan?
- Tess en Juul Schotse roots hebben?
- Dit bleek uit hun vaardigheden tijdens de Scottish Highland games op afsluitdag?
- Het tijdens een spel niet gaat om het winnen?
- Meedoen namelijk belangrijker is dan winnen?
- Je namelijk niet kunt winnen zonder mee te doen?
- We jullie daarom allemaal aanraden om mee te doen?
- Jullie dan namelijk een kans maken om te winnen?
- Winnen dan wellicht toch belangrijker is dan meedoen?
- Lukas het vaak hogerop zoekt?
- Hij dit soms met een touw doet?
- Lilly dit liever in bomen doet?

WIST JE DAT...

- We dit jaar weer een kook-competitie hebben?
- Deze competitie 'de gouden soeplepel-competitie' heet?
- Wij nu al zitten te wachten op jullie creatieve culinaire hoogstandjes?
- Rieke en Jurre later arriveren op zomerkamp?
- Dit komt doordat zij nog op vakantie zijn als het zomerkamp begint?
- Tifara dit waarschijnlijk erg jammer vindt?
- Zij en Rieke onafscheidelijk zijn?
- Zij samen namelijk erg gezellig kunnen kletsen?
- Het zomerkamp het Ze Kamp van dit speljaar is?
- Dit komt doordat de trektocht het 1e kamp was?
- We dit jaar eigenlijk ook nog novemberkamp en winterbivak gehad zouden hebben?
- Deze niet door zijn gegaan?
- Wij daarom extra veel zin hebben in dit zomerkamp?
- Jullie dit jaar weer moeten koken in zelf gemaakte keukens?
- De staf met jullie mee eet van jullie gekookte maaltijden?
- Wij daarom hopen dat jullie lekker koken?
- Guust een harde stem heeft?
- Hij die vaak luid en duidelijk gebruikt bij slagbal?
- Iedereen dan direct weet dat er 'gebrand' is?
- Jullie dit jaar beter zo min mogelijk levens kwijt kunnen raken?
- Het namelijk geen pretje is als je ze allemaal kwijt bent?
- Ard dit jaar weer meegaat met ons op kamp?
- Hij dit jaar weer verantwoordelijk zal zijn voor jullie uitgebalanceerde dieet?
- Bas en Wouter ook weer van de partij zullen zijn?
- Zelfs Martijn en Rosanne ook gedeeltelijk meegaan?
- Helaas wat kinderen van scouting afgaan?
- Er ook heel wat nieuwe kinderen bij komen?
- Tess en Juul na het zomerkamp naar de Explorers gaan?
- Jumanji ook een bordspel is?
- Wij dit kamp de video-game van Jumanji gaan spelen?
- Lilly behoorlijk lenig is?
- Zij graag op zijn kop van kabelbanen afgaat?
- De wist-je-datjes nu langzaam aan op raken?
- De achternaam van Bryan niet 'Adams' is?
- Maas dit dus altijd verkeerd zegt?
- Wij wel benieuwd zijn of onze Bryan ook goed kan zingen?
- Wij ook benieuwd zijn of Adele goed kan zingen?
- 'Rolling in the deep' namelijk gemaakt is door Adele?
- Dit voorlopig het laatste wist-je-datje was?
- Het vorige wist-je-datje een leugen was?
- Dit dan toch echt het allerlaatste wist-je-datje in dit kampboekje is?
- Dat alwéér een leugen was?
- Dit dan toch écht het allerlaatste wist-je-datje was?

BELANGRIJKE TIPS

Je bagage:

- Stop je bagage in een goede stevige tas en zorg dat je tijdens het kamp je spullen zo veel mogelijk in je tas stopt als je ze niet gebruikt.
- Zorg dat kleding e.d. die droog moet blijven, waterdicht verpakt zit. (Mocht je tas toevallig buiten in een tropische regenbui blijven staan, dan zijn je spullen in ieder geval niet nat.)
- Stop je spullen liever niet in een vuilniszak. De kans is groot dat die dan naar de lokale vuilnisbelt wordt gebracht.
- Bewaar je vieze kleren in een aparte zak. (Als je hiervoor een plastic zak gebruikt, knoop deze dan niet dicht! Anders groeien na een week de paddenstoelen er in!)
- Het is handig om je naam op je spullen te schrijven, zodat je weet welke spullen van jou zijn.

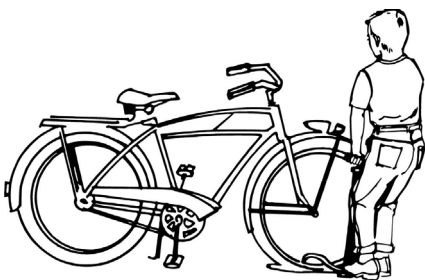
Je verblijfplaats:

- Zoek een vlak terreintje en zorg dat de tent niet in een kuil staat, anders krijg je natte voeten.
- Maak voordat je de tent opzet het terrein vrij van takjes, dennenappels, stenen en andere scherpe voorwerpen die het grondzeil kunnen beschadigen.
- Sla haringen met een hamer de grond in en niet met je schoenen.
- Doe de ritsen dicht voordat je de tent gaat afspannen.
- Bewaar de tent-zak, stokkenzak en haringzak tijdens het spel in de tent.
- Sluit je tent goed af als je weggaat, anders wordt je tent gekaapt door andere spelkarakters.
- Zet niets tegen het tentdoek aan en spuit niet met luchtjes of antimuggenspul op het tentdoek, anders gaat de tent lekken. Kijk ook uit met afwaswater!
- Maak nooit vuur in de tent! Dus ook geen kaarsen of olielampen.
- Doe je schoenen uit voordat je de tent in loopt, dan hoef je minder vaak te vegen.



Je fiets:

- Zorg dat je fiets in orde is, voordat je door Jumanji gaat fietsen! Controleer banden, lampen en remmen. Het is veel zwaarder om met zachte banden te fietsen, dan wanneer deze goed opgepompt zijn.
- Neem bandenplak-spullen onderweg mee en zorg dat je per groepje een fietspompje hebt.
 - Houd voldoende afstand, volg de verkeersregels. Daar waar geen fietspad is, fiets je achter elkaar.
 - Als je onderweg stopt, zet je de fietsen in de berm of op de stoep.
 - Zorg dat je fiets altijd op slot staat wanneer je hem niet gebruikt en dat fietsen van je groepje altijd bij elkaar staan.
 - Fietsensleutels lever je in bij de staf.



BELANGRIJKE TIPS

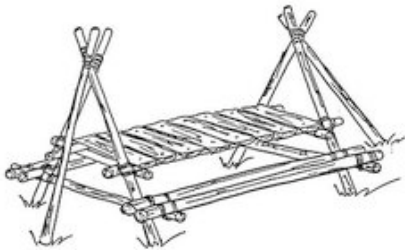
Het koken:

- Lees op de verpakking de bereidingswijze en gebruik een maatbeker voor het afmeten van water of melk voor de soep, saus, e.d.
- Let goed op persoonlijke hygiëne. Was je handen voordat je begint met koken.
- Een mes waarmee je rauw vlees gesneden hebt, was je eerst af voordat je het opnieuw gebruikt.
- Snij of prik nooit met messen of andere metalen voorwerpen in een pan.



Je keuken:

- Zorg dat je de knopen maakt volgens de regels en zorg dat ze strak zitten, anders stort halverwege het kamp je keuken in elkaar.
- Zet de kampkist op houtjes, zodat de bodem niet vochtig wordt. Als je de kampkist niet gebruikt, doe je hem dicht. Giet geen vloeistoffen in de kampkist.
- Draai de dop op de jerrycan als je deze niet gebruikt en doe telkens de deksel op de prullenbak.
- Knoei niet met water (of drinken) rondom de keuken, want dat trekt muggen en wespen aan. Zet de jerrycan een paar meter van de keuken vandaan.
 - Gooi afwaswater weg in een speciaal daarvoor gegraven kuultje (hiervoor geldt het bovenstaande uiteraard ook). Zeef eerst de harde stukjes eruit. Was altijd af met warm water.
 - Laat 's nachts geen afwas, kleren, schoenen etc. buiten staan. Doe schone afwas direct weer terug in de kampkist. Afval gooi je uiteraard in de prullenbak.
 - Zet de gasfles niet in de zon en draai deze dicht als je hem niet gebruikt!
 - Maak na het eten het gasfornuisje schoon, zodat de etensresten niet een week lang aankoken.



Je hygiëne:

- Zorg ervoor dat je tijdens je verblijf in Jumanji denkt aan je persoonlijke hygiëne. Denk er ook aan om je tanden te poetsen.
- Was je iedere dag goed, dat houdt de muggen en andere wilde beesten op afstand.
- Was je handen voor het eten.
- Controleer regelmatig of je geen teken hebt. Mocht je er eentje tegenkomen, ga er dan mee naar de non-player characters.

DE GOUDEN SOEPELEPEL-COMPETITIE

Tijdens de première van het nieuwe spel 'Jumanji', heeft u de mogelijkheid om eeuwige roem én de gouden soeplepel te verdienen door mee te doen aan:

'De Gouden Soeplepel-competitie'

Het principe van deze competitie is dat u ter plaatse zo goedkoop mogelijk ingrediënten van uitstekende kwaliteit inkoopt om hiermee een zo verrukkelijk mogelijke maaltijd te bereiden voor je groepje én voor de kookjury.

Natuurlijk is er een deskundige, vakkundige en professionele jury aanwezig.

Punten zijn te verdienen voor:

- De aankleding en presentatie
- De gaarheid en smaak van het geheel
- De temperatuur bij het serveren
- De manier waarop de gangen geserveerd en opgediend worden
- De hygiëne bij de diverse handelingen
- Het vertroetelen van de kookjury
- Het schoon afleveren van alle gebruikte serviesgoed en materialen
- Het opruimen van gebruikte verpakkingsmaterialen

Het meenemen van eigen versiering en aankleding is toegestaan.

Echter, het meenemen van houdbare én niet-houdbare etenswaren en voedingsmiddelen is niet toegestaan, omdat het bedrag dan wordt overschreden en omdat dit getuigt van een oneerlijke competitie.



IN EEN DICHTERLIJKE BUI...

Mocht je tijdens het kamp ineens de kriebels krijgen, vraag jezelf dan eerst af wanneer je jezelf voor het laatst gewassen en geschrobt hebt, voordat je de conclusie trekt dat er misschien wel een hele leuke dame of heer rondloopt in Jumanji.

Is het laatste het geval, dan zijn hier wat tips om deze persoon een leuke brief te schrijven. Brieven kunnen worden ingeleverd bij het expeditie-terrein van de NPC's. Deze worden dan voor jou bezorgd bij jouw geliefde.

DAME AAN EEN STOERE HEER:

Als ik jou zie dan voel ik mijn maag al kriebelen,
Zeker als je zo met je kont staat te wiebelen.
Jij bent de kerel met het meeste borsthaar,
En daar verlang is best wel naar.
Ook al ben ik een beetje blond,
Rijmen kan ik als de beste.
Ik hoop dat je vanavond nog even langs kan komen,
Want ik heb namelijk nog chips voor je meegenomen.
Tot vanavond dan maar weer.
Ik ben die knappe dame weet je wel weer?



HEER AAN EEN BEELDSCHONE DAME:

Jij bent de leukste dame van het kamp,
Alle andere vrouwen zijn een regelrechte ramp.
's Nachts denk ik aan je mooie lach,
En hoop dat je mij ook erg graag mag.
Als jij vanavond bij ons de afwas komt doen,
Krijg je van mij misschien een dikke zoen.
Als je ook nog mijn kleren komt wassen,
Vind ik je een dame van echte klasse.
Hierbij wil ik mezelf erg aanbevelen,
Want ja, liefde is alles samen delen.



EXTRA HERSENVOER

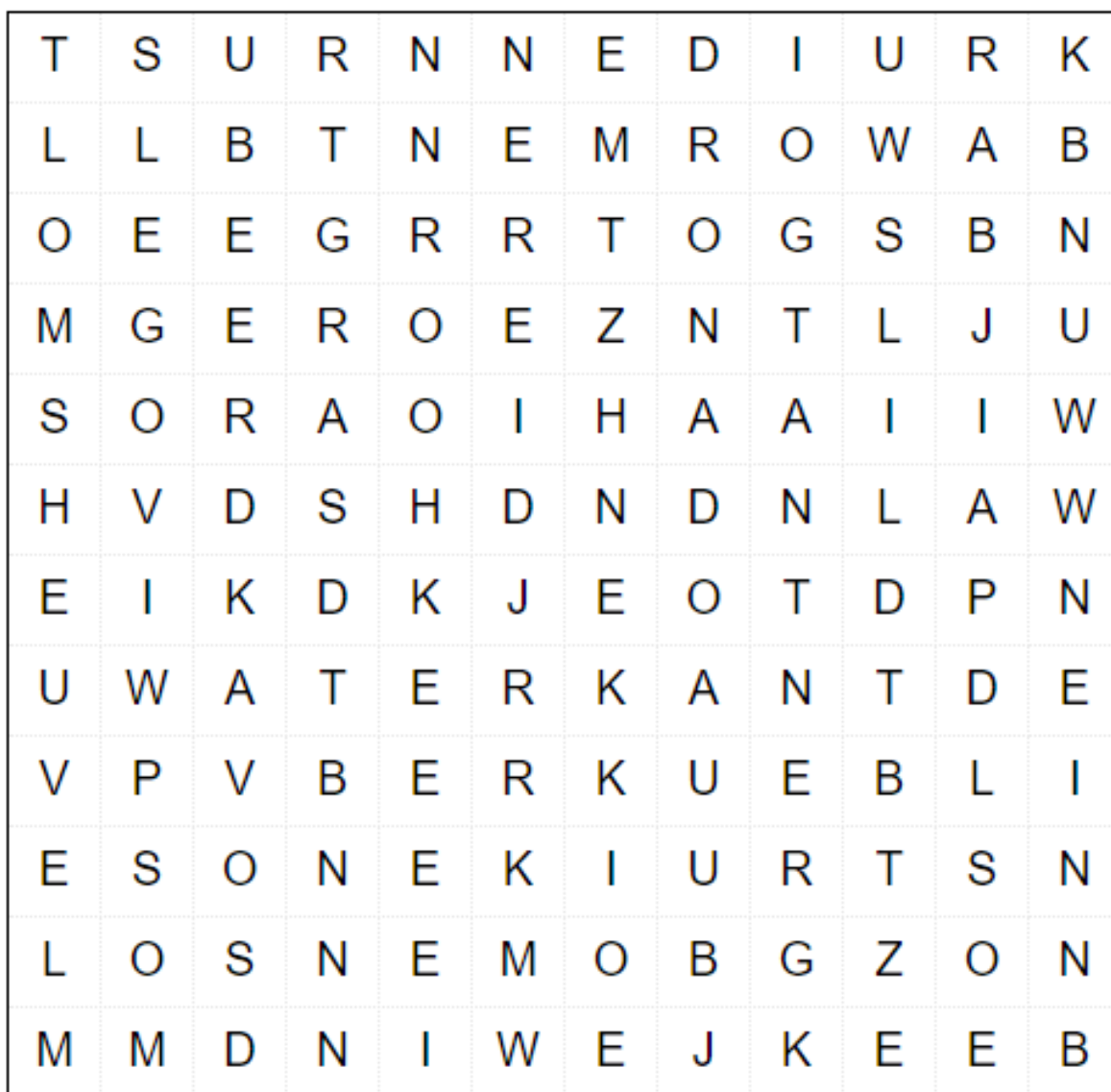


EXTRA HERSENVOER

BEEKJE
BEER
BEUK
BLADEREN
BOMEN
DIEREN
EEKHOORN
EIK
GRAS
HERT
HEUVEL

KASTANJEBOOM
KONIJN
KRUIDEN
MODDER
MOL
MOS
PAD
PLANTEN
RUST
STRUIKEN

TAKKEN
WIL
VOGELS
VOS
WATERKANT
WILG
WIND
WORMEN
ZAND
ZON



--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

EXTRA HERSENVOER

