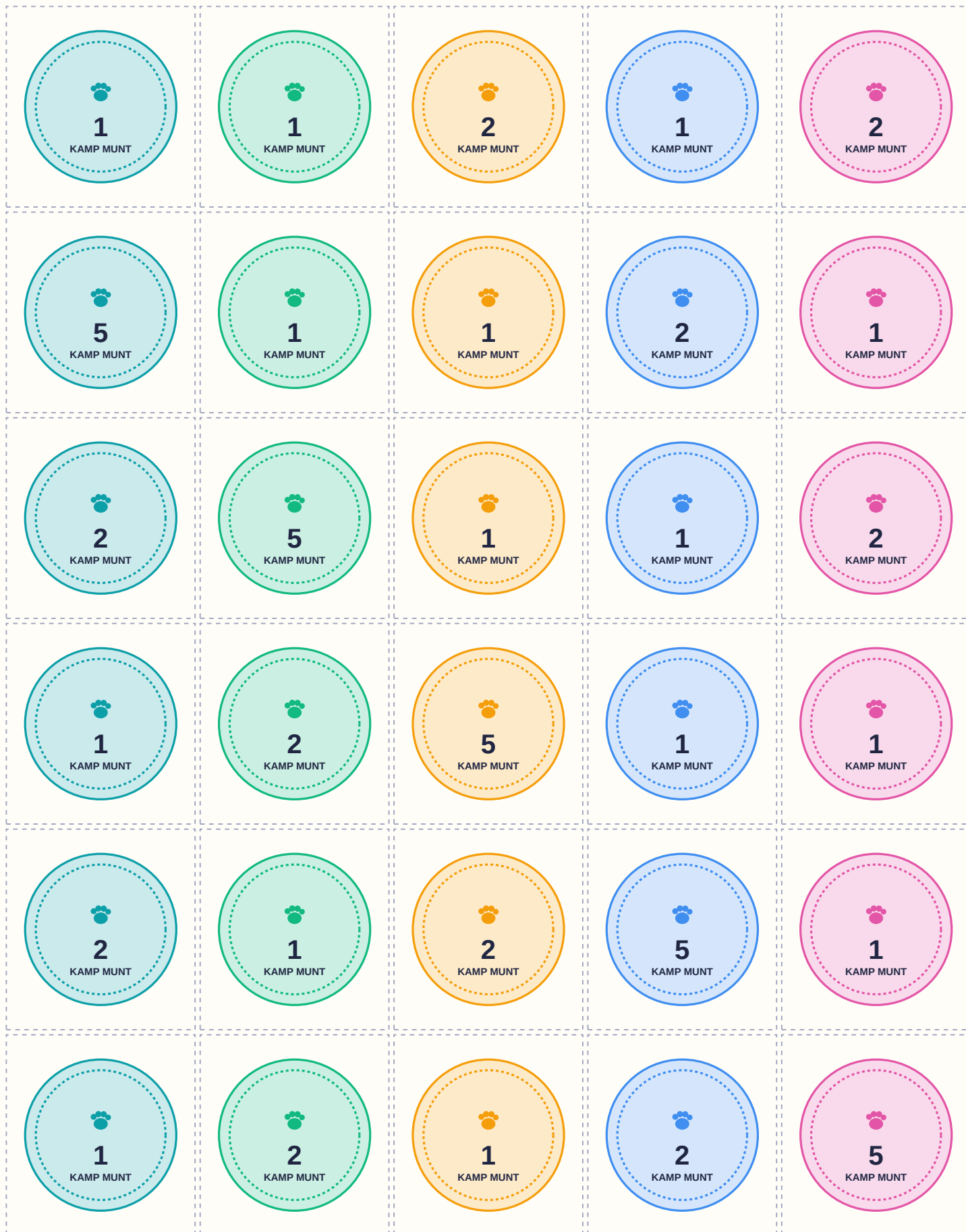


Kampmunten

BOERDERIJKAMPEN WILRIJK · V4

30 knipmunten · kleingeld voor delen, testen en slim investeren.



Kampbiljetten

BOERDERIJKAMPEN WILRIJK · V4

8 biljetten · sparen, inkopen, diensten leveren en samen investeren.



BOERDERIJKAMPEN WILRIJK

5

VIJF KAMPKREDIETEN

Voor materiaal, diensten en bewezen verbetering

KAMPBANK · GEEN ECHT GELD BW5 - A041



BOERDERIJKAMPEN WILRIJK

5

VIJF KAMPKREDIETEN

Voor materiaal, diensten en bewezen verbetering

KAMPBANK · GEEN ECHT GELD BW5 - A042



BOERDERIJKAMPEN WILRIJK

10

TIEN KAMPKREDIETEN

Voor materiaal, diensten en bewezen verbetering

KAMPBANK · GEEN ECHT GELD BW10 - B117



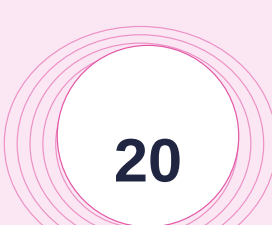
BOERDERIJKAMPEN WILRIJK

10

TIEN KAMPKREDIETEN

Voor materiaal, diensten en bewezen verbetering

KAMPBANK · GEEN ECHT GELD BW10 - B118



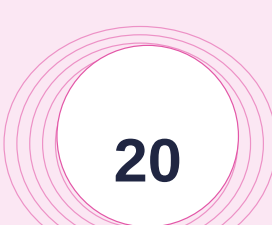
BOERDERIJKAMPEN WILRIJK

20

TWINTIG KAMPKREDIETEN

Voor materiaal, diensten en bewezen verbetering

KAMPBANK · GEEN ECHT GELD BW20 - C228



BOERDERIJKAMPEN WILRIJK

20

TWINTIG KAMPKREDIETEN

Voor materiaal, diensten en bewezen verbetering

KAMPBANK · GEEN ECHT GELD BW20 - C229



BOERDERIJKAMPEN WILRIJK

50

VIJFTIG KAMPKREDIETEN

Voor materiaal, diensten en bewezen verbetering

KAMPBANK · GEEN ECHT GELD BW50 - D501



BOERDERIJKAMPEN WILRIJK

50

VIJFTIG KAMPKREDIETEN

Voor materiaal, diensten en bewezen verbetering

KAMPBANK · GEEN ECHT GELD BW50 - D502

KAMPWINKEL · RICHTPRIJZEN

extra test 2

expertadvies 5

materiaalupgrade 8

herstdienst 6

expo-upgrade 10

grote investering 25+

Bestelbonnen voor het magazijn

BOERDERIJKAMPEN WILRIJK · V4

8 bonnetjes · één bestelling per ploeg en afhaalmoment.

BESTELBON #1

PLOEG	PROJECT
_____	_____
WAT	AANTAL
_____	_____
_____	_____
KOST IN MUNTEN	☐ AFGEHAALD

BESTELBON #2

PLOEG	PROJECT
_____	_____
WAT	AANTAL
_____	_____
_____	_____
KOST IN MUNTEN	☐ AFGEHAALD

BESTELBON #3

PLOEG	PROJECT
_____	_____
WAT	AANTAL
_____	_____
_____	_____
KOST IN MUNTEN	☐ AFGEHAALD

BESTELBON #4

PLOEG	PROJECT
_____	_____
WAT	AANTAL
_____	_____
_____	_____
KOST IN MUNTEN	☐ AFGEHAALD

BESTELBON #5

PLOEG	PROJECT
_____	_____
WAT	AANTAL
_____	_____
_____	_____
KOST IN MUNTEN	☐ AFGEHAALD

BESTELBON #6

PLOEG	PROJECT
_____	_____
WAT	AANTAL
_____	_____
_____	_____
KOST IN MUNTEN	☐ AFGEHAALD

BESTELBON #7

PLOEG	PROJECT
_____	_____
WAT	AANTAL
_____	_____
_____	_____
KOST IN MUNTEN	☐ AFGEHAALD

BESTELBON #8

PLOEG	PROJECT
_____	_____
WAT	AANTAL
_____	_____
_____	_____
KOST IN MUNTEN	☐ AFGEHAALD

Missiekaarten · set 1/3

BOERDERIJKAMPEN WILRIJK · V4

Knip uit, kies één kaart om 15u15 en leg materiaal vooraf klaar.

De Bout-estafette

HOUT

15 min · hele groep

KLAARZETTEN

Twee teams halen om beurt exact de gevraagde onderdelen uit een chaos-kraan.

MISSIE

Fout onderdeel? Terugleggen en achteraan aansluiten. Eerste volledige bestellijst wint.

1

De Kruiwagen-koerier

HOUT

20 min · per ploeg

KLAARZETTEN

Leg een kegelparcours van schuur naar stal met de zelfgebouwde kruiwagens.

MISSIE

Breng de bestelling zonder vallende lading over; de laatste rit gaat achteruit.

2

De 60-seconden-pitstop

HOUT

15 min · per ploeg

KLAARZETTEN

Maak vooraf drie veilige, zichtbare fouten aan de stilstaande zeepkist.

MISSIE

De ploeg vindt en herstelt ze in 60 seconden; de veiligheidschef keurt.

3

Hijs het ei

HOUT

20 min · trio's

KLAARZETTEN

Hang een bekertje met ei aan de kraan en spreek twee minuten gebaren af.

MISSIE

Hijs, draai 90 graden en land in een dopje zonder praten en zonder breuk.

4

Menselijke kettingreactie

KETTING

15 min · hele groep

KLAARZETTEN

Ieder kind kiest één beweging en geluid; ga in een kring staan.

MISSIE

Trigger de volgende en laat de golf drie keer foutloos rondgaan; bouw één herstartpunt in.

5

Domino-blind

KETTING

15 min · duo's

KLAARZETTEN

Eén bouwer kijkt niet; de regisseur heeft twintig dominostenen en alleen woorden.

MISSIE

Bouw vijf minuten op instructie, test de ketting en wissel daarna van rol.

6

Missiekaarten · set 2/3

BOERDERIJKAMPEN WILRIJK · V4

Knip uit, kies één kaart om 15u15 en leg materiaal vooraf klaar.

De Algoritme-dans

GAMES

15 min · hele groep

KLAARZETTEN

Geef klap, stap, draai en spring elk een blokkaart en zet muziek op.

MISSIE

Voer de reeks uit; voeg daarna herhaal- en als-kaarten toe en debug samen.

7

Programmeer-de-mens

ROBOTICA

20 min · duo's · buiten

KLAARZETTEN

Maak een krijtraster met obstakels, een robot en een programmeur.

MISSIE

Schrijf eerst alle stappen; voer dan zwijgend uit. Crash betekent debuggen.

8

Sensor-tikkertje

ROBOTICA

10 min · hele groep · buiten

KLAARZETTEN

De tikker sluit de ogen en roept BIEP; de groep antwoordt BOEP en bevriest.

MISSIE

De tikker zet drie stappen naar het geluid. Wie getikt is, wordt mee-sensor.

9

Train-de-mens

AI

15 min · twee teams

KLAARZETTEN

Team A kiest een geheime regel; team B toont minstens acht dierenkaarten.

MISSIE

A zegt alleen ja of nee. B ontdekt de regel uit voorbeelden en bespreekt bias.

10

De Echt-of-nep-veiling

AI

20 min · ploegen

KLAARZETTEN

Toon tien echte en AI-dierenbeelden; geef elke ploeg twintig kampmunten.

MISSIE

Zet per beeld in op echt of nep, verdubbel juist en motiveer elk detail.

11

De Codeer-estafette

MYSTERIE

20 min · twee teams · buiten

KLAARZETTEN

Hang een gecodeerde boodschap aan de overkant; verstopt de sleutel halverwege.

MISSIE

Per beurt één sleutelletter of één woord. Ontcijfer als eerste de hele zin.

12

Missiekaarten · set 3/3

BOERDERIJKAMPEN WILRIJK · V4

Knip uit, kies één kaart om 15u15 en leg materiaal vooraf klaar.

De Shot-jacht

FILM

25 min · duo's · buiten

KLAARZETTEN

Geef elk duo acht shottypes en een camera; gebruik dieren of boerderijobjecten.

MISSIE

Verzamel alle acht shots. De groep benoemt nadien welk shottype ze ziet.

13

De Foley-quiz

FILM

15 min · hele groep

KLAARZETTEN

Zet achter een doek een doos met rijst, selder, laars en andere klankmakers.

MISSIE

Maak één filmgeluid; de groep raadt eerst de scène en ziet dan het echte voorwerp.

14

Gedrags-charades

NATUURLAB

15 min · hele groep

KLAARZETTEN

Maak kaartjes met grazen, herkauwen, poetsen, waakzaam, spelen en stofbad.

MISSIE

Beeld zonder geluid uit. De rader noemt ook de juiste veldwerkkode.

15

De Hypothese-weddenschap

NATUURLAB

10 min · hele groep

KLAARZETTEN

Zet voor elke meting voorspellingen op een bord.

MISSIE

Ieder kiest met een reden; vergelijk na de meting uitkomst én argument.

16

Textuur-memory

KLEI

15 min · kleine groepjes

KLAARZETTEN

Maak vijf paren kleiplaatjes met stro, jute, veer, blad en hoevrand.

MISSIE

Speel memory met blinddoek: voel twee plaatjes en wijs het paar aan.

17

Schat-de-printtijd

3D

10 min · dagelijks ritueel

KLAARZETTEN

Toon vóór de print het model maar verberg de slicer-tijd.

MISSIE

Iedereen schat; onthul en vraag wat sneller maakt: kleiner, platter of holler?

18

BOERDERIJKAMPEN WILRIJK · V3

KAMPDIPLOMA

Dit diploma is met trots voor

naam van de kampheld

voor vijf dagen ontdekken, maken en samenwerken bij

naam van het kamp

MAKEN

DENKEN

SAMEN

DATUM

HANDTEKENING BEGELEIDER

Rollenbord · vier teamrollen

BOERDERIJKAMPEN WILRIJK · V4

Hang op en schuif elke dag nieuwe naamkaartjes onder de rol.

1

MAGAZIJNMEESTER

Telt materiaal, verwerkt bestelbonnen en houdt de uitgifte overzichtelijk.

- Tel voor en na
- Noteer elke uitgifte
- Meld tekorten meteen

VANDAAG:

2

VEILIGHEIDSCHEF

Start elke werkronde met de veiligheidscheck en stopt werk bij twijfel.

- Bril en werkzone
- Test vóór gebruik
- Stop = iedereen stopt

VANDAAG:

3

VERSLAGGEVER

Legt keuzes, tests en verbeteringen vast met woorden, foto of schets.

- Wat probeerden we?
- Wat veranderde?
- Wat tonen we straks?

VANDAAG:

4

TIJDMEESTER

Bewaakt start, wissels en opruimtijd zonder het team op te jagen.

- Noem de tijd
- Waarschuw 10 min vooraf
- Plan opruimen mee

VANDAAG:

Losse naamkaartjes

BOERDERIJKAMPEN WILRIJK · V4

Knip uit, schrijf namen en bevestig met kleefgum of magneet.

NAAM 	NAAM 	NAAM
NAAM 	NAAM 	NAAM
NAAM 	NAAM 	NAAM
NAAM 	NAAM 	NAAM
NAAM 	NAAM 	NAAM

Dagagenda · vaste kampdag

BOERDERIJKAMPEN WILRIJK · V4

Hang zichtbaar op; wijs bij elke overgang aan waar de groep zit.

08u30

ONTHAAL

Vrij binnenkomen · materiaal klaar · korte check-in

09u00

OPENING

Dagvraag · rollen verdelen · doel zichtbaar maken

09u20

BOUWBLOK 1

Voordoen · maken · eerste test

10u45

PAUZE + DIERENRONDE

Drinken · bewegen · observeren op de boerderij

11u15

BOUWBLOK 2

Verbeteren · documenteren · opruimcheck

12u30

MIDDAG

Eten · rust · vrije keuze

13u30

MAAKBLOK 3

Verdiepen · ploegmissie · delen

15u15

SPEL VAN DE DAG

Actief toepassen wat vandaag centraal stond

15u45

AFSLUITKRING

Tonen · één inzicht · morgenstart voorbereiden

Agenda-stroken · maak de dag passend

BOERDERIJKAMPEN WILRIJK · V4

Knip de vaste stroken uit en vul lege stroken met eigen tijden.

TIJD

ONTHAAL

TIJD

OPENING

TIJD

BOUWBLOK 1

TIJD

PAUZE + DIERENRONDE

TIJD

BOUWBLOK 2

TIJD

MIDDAG

TIJD

TIJD

TIJD

TIJD