

2012 Weekendkamp Boukoul (Scouts jongens)

JAPI 2012

Vrijdag

BAM JONGEN! BAM! Jazeker! Het is weer JAPI-time. Voor de onwetenden onder ons, JAPI staat voor Jamboree Pinksteren. Het is een 2-jaarlijks terugkerend weekendkamp waarmee alle scoutinggroepen van de regio Roermond meedoen. Alle scoutinggroepen? Nee. Een kleine nederzetting bleef moedig weerstand bieden aan de overweldigers en maakte het leven van de Romeinen in de omliggende legerplaatsen niet gemakkelijk. Maar weer terug naar de JAPI, vrijdagavond vertrokken de verkenners-en gidsenstaf naar het oude zwembad van Swalmen. Daar aangekomen begonnen ze gelijk met het opbouw van het kampement, de verkenners en gidsen druppelden langzaam binnen en konden toen gelijk hun eigen tenten opzetten. Natuurlijk waren de andere groepen ook al vol in de weer en in no-time was het grasveld veranderd in een heus kampement van wel liefst een kleine 20 tenten. We waren trouwens met een 100 personen op kamp waarvan een kwart van de Robert Kennedy.

Nadat iedereen zijn tent ingeruimd had werd er een begin gemaakt aan het avondspel. Alle scouts (nieuwswets woord voor alle verkenners en gidsen bij elkaar) werd naar Boukoul gebracht, daar kregen ze instructies en spullen mee, namelijk een handje appelmoes, een bekertje water, een twee-meter paal, een lucifer en een compleet album van alle flippo's die ooit zijn uitgebracht. Elk voorwerp had een bepaalde waarde, ze zouden namelijk tijdens de avond gehunt worden terwijl ze naar het kampterrein liepen en zodra ze gepakt werden moesten ze iets inleveren zonder te weten wat de waarde was van elk voorwerp. Het bleek al gauw dat de twee-meter palen niet populair waren. Hoe langer de avond vorderde hoe donkerder het werd en hoe spannender de Hunt werd. Menige greppel werd gebruikt als loopgraaf en ook de plaatselijke gewassen waren niet veilig voor de paranoïde en opgejaagde scouts. Naast een Jeep, een Dodge en andere auto's werd er tijdens de Hunt ook nog een authentieke tandem ingezet, omdat de scouts deze niet hoorden aankomen en het fietslicht uit was kreeg deze al gauw de bijnaam "de stille dood". Ook nog leuk om te weten is dat de Hunt voor sommige personen zo spannend was dat deze er (heilig) van overtuigd waren dat er zombies en vampiers (of is het vampieren?) over het kerkhof liepen, wat een fantasie heeft de jeugd tegenwoordig toch. Later op avond toen (bijna) iedereen veilig was aangekomen op het kampterrein werd er nog gezellig gezeten rond een mooi kampvuur. Eventjes zag het erna uit dat er geen vuur zou zijn, maar de heer Bart P. ook wel bekend als de Hakkelaar had nog een kuubje hout op de kop te weten tikken. Het scheelt altijd om dingen op het laatste moment te regelen als je met een voet in de criminele onderwereld staat. Vergeet ook niet dat Bart. P de helft is van het gevreesde duo Hort en Bally, zeker de andere die ook wel de "De Rooje" genoemd wordt is een gevaarlijk en ziek figuur.

De avond was bij het kampvuur nog lang en gezellig en uiteindelijk toen alle kindertjes in bed lagen discussieerde de leiding nog uren na over de nieuwste vormen van pedagogiek zodat iedereen weer op de hoogste was van dat hoogst ondergewaardeerde en veel te weinig serieus genomen veld.

Zaterdag

De zaterdagmorgen begon al vroeg, de leiding was natuurlijk al om 7.00 uur stipt de tent uit om zich te wassen en gedetailleerd de plannen voor deze dag door te nemen. De lieve gidsen en verkennertjes werden om klokslag 8.00 uur hun tent uitgehaald. Elke dag begint met een goed ontbijt en dat geldt ook op kamp. Er werden door Roel en Thomas ook wel bekend als het "Monster van Swalmen" en de "Hornerhakker" heerlijke eieren met spek gebakken waarvan alle kindjes smulden alsof het hun galgenmaal (haha) was. Na dit voortreffelijke ontbijt was het tijd voor een massale opstelling waarbij

oud-leider Piet een zilveren ster kreeg van het regio-bestuur omdat hij als sheriff veel boeven had gevangen. Het was nu tijd voor het ochtend en middag-programma. Er werden twee tochten gelopen en bij elke tocht waren er vijf of zes spellen. Alle scouts van de verschillende groepen werden gemengd zodat ze elkaar ook een beetje leerden kennen. De leiding was ondertussen alvast naar hun posten gegaan.

Bij de post van het Monster van Swalmen en De Hornerhakker was het de bedoeling om via een boomstam in het water aan de overkant van een hard-stromende rivier te komen en daar aan de overkant goudklompjes op te gaan halen. Deze post was erg leuk, zeker omdat er twee verkenners in het water vielen en Roel bij een haastige redpoging meegesleurd werd naar zijn natte ondergang. Gelukkig kon iedereen er om lachen, het zou natuurlijk erger zijn geweest als er bijvoorbeeld een auto in het riviertje gevallen zou zijn (ahum, ahum).

Bally en Hort, ik bedoel die Rooje en de Hakkelaar, excuses, natuurlijk bedoel ik Bart en Maarten (ja zo heet hij echt!) hadden een fiets-estafette. De scouts moesten een parcours afleggen met een fiets langs een aantal pionnen. Een groot gedeelte van de korte fietstocht ging over vlonders heen. Deze vlonders stonden midden tussen een zee van lange en gemene brandnetels. Dus bij een klein stuurfoutje BAM! Gelukkig was niemand in de brandnetels gevallen. Of toch wel? Jazeker, een verkennerspresteerde het om volledig in de brandnetels te vallen maar gelukkig was het venijnige gif binnen een half uur uitgewerkt. Bart en Holly slapen er nog steeds slecht van bij het voor de geest halen van hoe die arme jongen tussen de brandnetels viel en moord en brand schreeuwde. Gelukkig heelt de tijd alle wonden en zal ook deze herinnering in hun Black Box terecht komen.

Natuurlijk was er middags ook nog pauze en hebben we samen gezellig gegeten op het kampterrein. Behalve verkennersleider (of lijder?) Guus, die was zo fanatiek dat die weigerde zijn post te verlaten.

In de middag ging het spel weer verder. Koen en Maurice hadden met aspirant Sam een katapult post. De bedoeling was om met zo min mogelijk pogingen een bal over een volledige kilometer te schieten. Dat lukte over het algemeen vrij aardig. Ook werd er op de post nog een gezellig vuurtje gemaakt en hebben de 3 heren veel kennis gekregen over kevers.

Jenny, Inge en Ivana hadden ook nog een post die bestond uit het Amerikaanse spelletje "chicken". Dat ging als volgt, de kinderen kregen een auto en in de andere auto zaten de 3 dames, De auto's stonden met de neuzen tegen over elkaar met een tussenruimte van zo'n 200 meter. Als er een startsignaal gegeven werd trokken beide auto's op en reden volle gas recht naar elkaar toe. Degene die als eerste uitweek voor de andere was verloren. Ik zie de meeste mensen die dit stukje nu lezen al hun wenkbrauwen al optrekken, maakt u zich geen zorgen we hadden een EHBO-kist bij ons.

Na deze gezellige en uitdagende activiteiten was het tijd om op het kampterrein het avondmaal voor te bereiden. Er werd een heuse BBQ gehouden. Er waren hamburgers, frikadellen, satés en kippenpootjes. Door middel van een ingenieus bonnensysteem (vergelijkbaar met het systeem in de donkere dagen van WO II) kon iedereen naar hartenlust eten, smikkelen en hun culinaire wensen tot tevredenheid stellen. Helaas is er na een BBQ altijd een grote afwas, gelukkig waren er een paar gidsen en verkenners bereid daarmee te helpen, minder gelukkig was dat ze het afwasmiddel niet goed konden doseren zodat er sprake was van een schuimfestijn, heel jammer Jules en Cecile, heel jammer. Na de dramatische afwas kwam het moment waar we allemaal op aan het wachten waren namelijk een idols-achtige competitie van elke scoutinggroep die allemaal een stukje deden optreden onder de kritische ogen van de andere scouts. De verkenners van Horn hadden een breinbrekend raadspel. Een verkenners tekende iets op een groot whiteboard en het publiek moest zo snel mogelijk raden wat het was. Er werd veel geroepen, gelachen en met verwondering gekeken naar de sixtijnse kapel-achtige creaties die op het whiteboard verschenen. Na dit spel kwamen de andere groepen met toneelstukjes, sketses en andere zieke shit. Gelukkig hadden de Gidsen nog een leuk liedjes raadspel wat zeer enthousiast door het publiek werd ontvangen. Onder begeleiding van DJ-LORD-IN-

THA-HOUSE HollyBolly in samenwerking met MASTER OF MUSIC BAIPAI, werd alles ondersteund met muziek, licht, lasers en vuurwerk. Uiteindelijk nadat iedereen hun stukje gespeeld had moest er een winnaar aangewezen worden. De winnaar werden uiteindelijk de dames met het toneelstukje dat ging over een robot die uit de toekomst werd gestuurd naar het verleden om daar de later toekomstige leider van het verzet te beschermen tegen een vloeibaar metalen versie van hemzelf. Met zo'n fantastisch verhaal verdienen ze het ook om te winnen.

Aangezien het de zaterdagavond was werd er nog een kampvuur van Sint-Maarten properties aangestoken waar iedereen nog gezellig zat voordat ze hun tent in kropen. De leiding bleef nog een tijdje gezellig zitten om met een wortelsapje het kamp te evalueren zodat het de volgende keer nog beter kon, want zoals een oud-verkennerleider vroer al zei: "Het kin altied baeter."

Zondag

Het kamp was nu al bijna afgelopen. Evengoed werd er morgens nog genoten van een heerlijk ontbijt, niet veel later na het ontbijt werd er nog even opgesteld voor het laatste spel van het kamp, voordat er daar aan begonnen werd moest er nog even een groepsfoto gemaakt worden aangezien een paar leiders wat vroeger van het kamp weg moesten in verband met andere pedagogische verplichtingen.

Na het gezellig en dagbrekende ochtendspel werd er begonnen alle deelnemers van de JAPI het kampement af te breken en in de middag kwamen de mammies en pappies hun kroost weer ophalen. Verkenners en Gidsen, allemaal heel erg bedankt voor het leuke en zeer geslaagde kamp en op naar JAPI 2014! (tenzij de wereld in 2012 vergaat zoals de maia's duizenden jaren geleden al voorspeld hebben, dan gaat het natuurlijk niet door).

Jenny, Maurice, Roel, Inge, Maarten, Koen, Jan van de K., Ivana, Guus, Bart, Thomas en Sam

