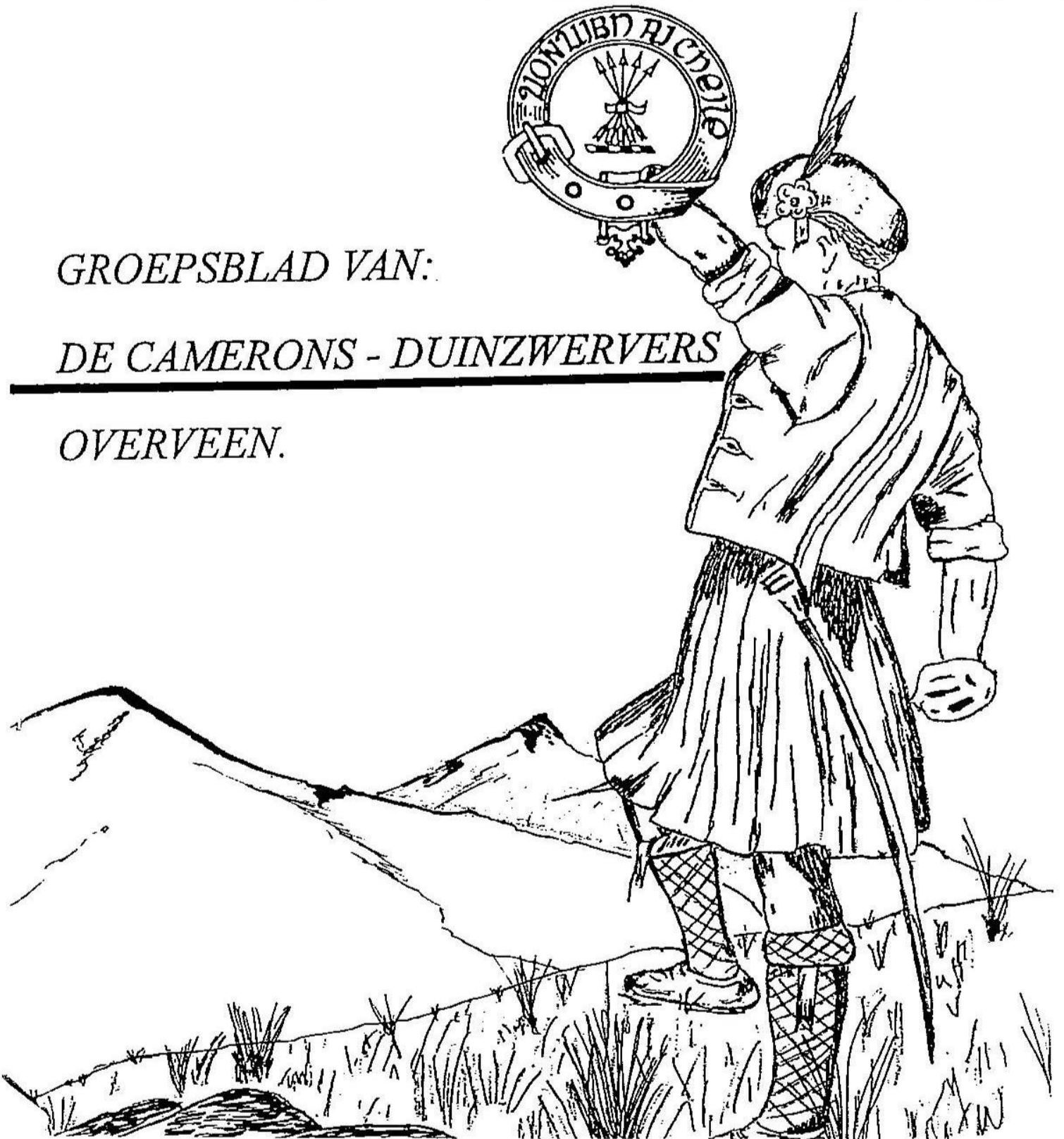


DE CADUGRAAF

GROEPSBLAD VAN:

DE CAMERONS - DUINZWERVERS

OVERVEEN.





Inhoudsopgave

Inhoudsopgave.....	2
Informatie.....	3
Het welpenweekend van 16-17 mei.....	4
Patrouille wedstrijden 2009.....	6
Het zeilweekend van de Verkenners.....	7
Doldersum 2009.....	8
De winterhike	9
De Splash.....	11
Jetix Megatalent.....	12
Puzzels.....	14
Be Prepared!.....	17

Informatie

Algemeen:

Jaargang 5

Nummer 6

Oplage 60

Digitale oplage 20

Redactie:

Bob Brauers

Ivo Boshuisen

Marcel Glas

Philip de Lugt

Abonnementsprijzen:

Leden: gratis

Oude nummer vanaf 2006: € 3,00

Jaarabonnement oud-leden: € 7,50

Aan de deur geleverd en voorgelezen: prijs op aanvraag, vraag naar de voorwaarden

Advertenties:

een halve pagina per 3 maal € 20,-

een hele pagina per 3 maal € 35,-

Contact:

Voor vragen, opmerkingen of om stukjes in te leveren mail naar cadugraaf@camerons.nl

Het welpenweekend van 16-17 mei

We begonnen het weekend op ACII op het welpenterrein. Toen we aankwamen zagen we een boom met een gezicht. Het gezicht leek een beetje op een lelijke versie van de enten in Lord Of The Rings en die waren al lelijk. Net voor het openen kwamen we erachter dat de totem weg was. Toen we een spelletje aan het spelen waren werd de boom wakker. Hij ging opeens praten! Hij zei "wat maken jullie een herrie, waar is dat voor nodig?" Hij was een beetje chagrijnig. We vroegen hem waar de totem was want hij had een kijkje op de raadrots. Misschien wist hij waar de totem was. "Jullie zijn de totem niet waardig" zei hij met krakerige stem "Tussen mijn wortels vinden jullie een kistje, daarin zit een route naar het boomvolk, ik denk dat zij hem hebben". Hij legde ons verder uit het boomvolk de totem misschien terug zouden geven als we bewezen hadden dat we goed genoeg waren. We vonden tussen zijn wortels een zwart kistje met daarin een soort kaart en bladeren. Op de kaart stonden wat paden en een hoop bomen getekend. "Deze kaart begint in het bos tussen de duinen", zei de boom langzaam, "Oh", riepen een paar andere welpen, dat is vast Middenduin. We werden door de leiding in vier groepjes verdeeld en gingen toen omstebeurt weg.



Het was echt een coole speurtocht. We moesten eerste een vet steile heuvel op en we gingen hele stukken dwars door het bos, van boom tot boom. Uiteindelijk kwamen we gewoon weer bij het clubhuis, maar dan vanaf de achterkant. We zagen vanaf de verte al een boomhut, die helemaal in de hoek van het terrein stond. Het was dus vet stom dat die boom ons helemaal had

laten omlopen. Daar zaten twee aardmannen in met zakken op hun hoofd, ze zeiden dat, dat was om niet op te vallen en groenen overallen en mantels tegen de regen. Ook al regende het niet.

We klommen het hek over en toen vroegen ze wat we kwamen doen. We vroegen of ze onze totem hadden. Een van de boommannen zei van niet, dat was best wel raar want die boom had ons gestuurd. Ze vroegen waarom we dachten dat zij de totem hadden, we legden uit dat de boom dat had gezegd. Toen zeiden ze dat de boom die Schors Boombaard heette, een hele oude boom was die niet altijd alles meer op een rijtje had. Maar misschien konden ze ons wel helpen als we het boomvolk waardig waren. Onze eerste taak was om de touwladder naar de boomhut te beklimmen, dat was wel stoer maar nog best wel moeilijk. Toen we eenmaal eindelijk allemaal boven waren, gaven ze ons een lijst met raadsels. We hadden nu bewezen dat we goed door het bos konden komen met een boomkaart en goed konden klimmen, nu moesten we nog bewijzen dat we slim waren. Alle groepjes loste de raadsels op dus we waren geslaagd.

Het boomvolk zei dat ze later terug zouden komen om ons te helpen. Toen moesten we Boris installeren. Hij was best wel zenuwachtig, maar het ging goed zoals altijd. Na de installatie gingen we eten, het was wel lekker maar een beetje zoutloos. Vooral de jus was lekker. Na het eten ging het regenen, dat was klote, maar het stopte kort erna.

De boom ging weer praten en vertelde ons dat we naar de blinkert moesten, omdat de aardmannen daar waren. Misschien konden zij ons verder helpen als wij hun hielpen. Bij de top van de blinkert aangekomen zagen we allemaal lichtjes, maar verder niks. Het zag er wel cool uit al die lichtjes in het zand. Toen we er net waren hoorde we opeens gebrul en vaag geluid en toen kwamen er drie aardmannen net als zombies uit de grond! We gilden als meisjes, dit was best wel eng! Toen zei de leiding dat ze ons niet konden zien als we heel stil waren.

De aardmannen kwamen langzaam en snuivend op ons af. We stonden zo stil als we konden, maar toch pakte ze een van ons. Of hij was niet stil genoeg en erg eigenwijs, of hij rook als een bunzing. Nadat hij zijn lesje had geleerd vertelden de aardmannen ons dat we hen konden helpen door vuur naar de andere uitgangen van hun tunnels te brengen. Zij konden dat zelf niet, omdat het in de tunnel tocht en er te weinig zuurstof in de tunnels is. Wij kregen de opdracht de kaarsen bovengronds te verplaatsen. Dat leek erg makkelijk, maar zo makkelijk zou het niet gaan. We waren namelijk niet alleen. De wind was er ook en die zou het ons nog eens moeilijk kunnen maken.

Terwijl de aardmannen ons dit vertelden, hoorde we hoog gelach en kort daarna zagen we een windman, hoog lachend en helemaal in het wit, dansend op een afstand op ons afkomen. Daarna verspreiden de aardmannen zich zodat we het vuur met kaarsen naar hun toe konden brengen. We staken onze kaarsen aan en liepen met ze allen naar de aardmannen in het bos toe. Maar plotseling kwam de wind uit alle windstreken tegelijk en bliezen lachend onze kaarsen uit. "Hahahaha, blaas blaas uit kaarsen", riepen ze met hun hoge stemmetjes. En als ze een kaars uitbliezen: "Die is uit, hahahaha". Dan scholden we ze uit voor lelijkerd en ze riepen dan terug dat we natte winden waren. Vooral dat irritante lachen was stom. Maar het lachen zou ze vergaan... in korte tijd ontwikkelde we allemaal slimme tactieken om ze te slim af te zijn. Sommige waren een beetje dom, want dan blies de welp met de kaars zijn eigen kaars uit voordat de winden dat konden doen. Andere tactieken waren slim, we gingen ze afleiden en dan heel stiekem langs het hek lopen zodat ze ons niet zouden zien.

Maar het bleef moeilijk, de windgeesten doken overal op en stonden dat plotseling achter je, Woosh! en je kaars was uit.

Op een gegeven moment hadden we een van de kaarsen van de aardmannen aangestoken en toen ging het wel snel. We konden toen op meerdere punten aansteken en dat konden die windgeesten niet aan. We wonnen opdracht toen we alle kaarsen van de aardmannen aan hadden gestoken. Ze waren ons dankbaar en gaven een grote gouden steen met allemaal dingen erop getekend. We gingen terug naar het clubhuis en daar kregen we een koekje en warme chocomel. Daarna gingen we slapen.

De volgende dag waren we al vet vroeg wakker, maar het duurde echt superlang tot de leiding wakker was. Dus gingen we maar keten. Maar we ruimden ook netjes onze bedden op. Toen we hadden ontbeten en afgewassen vertelde de boom dat we hem de gouden steen moesten geven. Hij zei daarna dat hij niet precies meer wist waar de totem was en dat hij er een weekje of twee over na moest denken. Daarna kregen we vrije tijd en sommige gingen dweilhockeyen. Niet lang daarna was het 12 uur en sloten we het weekend af met "wij wensen elkaar een goede jacht".

Een welp.

Patrouille wedstrijden 2009



In maart was het weer tijd voor de traditionele patrouille wedstrijden. Welke patrouille mag zich een jaar lang de beste patrouille noemen? Nou ja, samen met de winnaar van het zomerkamp dan. De patrouille wedstrijden stonden dit jaar in het thema van de jaren 80 tv-serie "The A-Team". The A-Team bestaat uit vier personen, Kolonel John "Hannibal" Smith, Kapitein H.M. "Howlin'Mad" Murdock, Luitenant Templeton "Face"

Peck en Sergeant Bosco Albert "B.A." Baracus, Vietnam veteranen die ten onrechte veroordeeld maar ontsnapt zijn. Sinds hun ontsnapping trekken ze al rijdend in hun bus in de VS ten strijde tegen onrechtvaardigheid en onderdrukking van eerlijke burgers.

In Europa bestaat geen A-Team, en dus zocht The A-Team naar een Europese versie van hun zelf. Men wilde een Europese A-Team starten die in de toekomst misschien het echte A-Team (als ze te oud zouden worden) kon vervangen. Het S-Team (Spechten), Z-Team (Zwaluwen) en het V-Team (Valken) waren de drie teams die contact zochten met The A-Team. Contact met The A-Team gaat altijd via ene Mr. Lee. Via internet (www.the-a-team.tk) konden de verkenner voor de eerste week van de patrouille wedstrijden zien hoe ze contact op konden nemen met The A-Team. Via allerlei raadsels, krantenverkopers, dronken zwervers en verdwaalde toeristen kwamen de 3 teams uiteindelijk in contact met Mr. Lee en later ook The A-Team.

Murdock, de piloot (en malloot) van The A-Team heeft als levensmotto "als het vleugels heeft, kan het vliegen", dat mochten de verkenner uitproberen. Alle drie de teams kregen als opdracht een vliegend object te pionieren. De helikopter van de Valken zag er leuk uit, maar toen Hannibal en Murdock instapte stortte de helikopter in elkaar. Het V-Team bewees dat het mogelijk is om neer te storten voor je überhaupt in de lucht bent! Het vliegende object van het Z-Team was gelukkig steviger en die van het S-Team kon zelfs echt vliegen.

In de weken erna werden de verschillende teams getest op uithoudingsvermogen door een Trappersbaan race en op oriëntatie door een hike. Tijdens de laatste week van de patrouille wedstrijden was het de bedoeling dat the A-Team simpel de winnaar aan zou wijzen maar helaas! Kolonel Decker, die al jaren achter The A-Team aan zit heeft het eindelijk voor elkaar gekregen, hij heeft The A-Team opgepakt. De verkenner moesten proberen er achter te komen waar The A-Team gevangen zat. Via een schoonmaker, een boodschap op een WC-rol en het maken van contact via de radio kwamen de verkenner erachter dat er ergens op het terrein een legertent van Kolonel Decker stond. In de tent lag informatie met de route waarlangs The A-Team vervoerd zou worden. Helaas was de tent wel goed bewaakt en de verkenner moesten dan ook een list bedenken om naar binnen te komen. Toen dit gelukt was wisten de verkenner de route waarlangs The A-Team zou komen en bouwden zij een hindernis. Toen zoals gepland het leger dat The A-Team zou vervoeren en bewaken langs kwam, bleek de hindernis toch niet zo goed te werken. Lange tijd zag het er naar uit dat het de verkenner niet zou lukken om Decker en zijn mannen eronder te krijgen, maar uiteindelijk was het, het S-Team die het voor elkaar kreeg om Decker te pakken en The A-Team te bevrijden. Hierdoor hadden de Spechten bewezen de beste te zijn en de patrouille wedstrijden gewonnen.

Alle foto's van de patrouille wedstrijden zijn nog steeds te zien op www.the-a-team.tk

Het zeilweekend van de Verkenner

De laatste twee weken voor het zomerkamp staan voor de verkenner altijd in het teken van het inpakken van alle spullen. Niet de twee leukste weken, maar wel hard nodig. Dit jaar liep het iets anders. Het inpakken was naar voren geschoven waardoor er de laatste twee weken tijd was voor leukere dingen. De laatste week bijvoorbeeld zijn we naar Duinrell gegaan samen met de welpen en rowans. De week ervoor hadden we een weekend, het laatste van dit seizoen. In het eerste weekend van dit seizoen waren we naar de grotten in Limburg geweest en bij het tweede weekend bleven we op ons eigen terrein. Dit keer deden we het een beetje half om half. We begonnen op ons eigen terrein met het inpakken van de laatste spullen en het opzetten van de legertent waarin de verkenner zouden slapen. Daarna trokken we de "Highlands" (de blinkert) in voor de Highland games. Slegslingeren, touwtrekken, paalduwen, blokwerpen en paalgooien waren de onderdelen. Dingen waarbij je niet hoeft na te denken maar gewoon moet doen, normaal het sterke punt van de Valken dus. Dit jaar werden de Valken een paar keer verslagen op hun eigen terrein. Dit moet toch stof tot nadenken geven bij de Valken. Laatst werden bij de patrouille wedstrijden en het zomerkamp gebeurd al een aantal

jaren, maar wedstrijden die om lompheid draaien verliezen, dat kan echt niet als Valk zijnde!!

Omdat alle pannen al ingepakt waren werd er primitief gekookt op een houtvuurtje. Gepofte aardappelen, ei en hamburgers op de bats, appel met kaneel als toetje en salade en komkommer voor erbij. Voordeel was wel dat er bijna niet hoefde te worden afgewassen.

Na het eten moet er uitgebuikt worden en dat gebeurde door een potje volleybal. De staf samen met twee jonge verkenners tegen de rest. De staf bleek al vroeg in vorm te zijn. Normaal moet de staf de regels hier en daar een beetje bijstellen om te winnen, maar dat hoefde nu niet eens! Zelf toen Louie de verkenners kwam helpen (die al in de meerderheid waren) bleven zij de minderen. Nadat de Vaandrig het volleybal net gesloopt had was het potje afgelopen. Na een nachtspel in de duinen was het tijd om te slapen want de volgende morgen moesten we weer belachelijk vroeg op.

De volgende dag zouden we namelijk naar Sassenheim vertrekken om daar samen met de zeeverkenners van de Tjarda-groep een middagje te gaan zeilen. De verkenners werden onderverdeelt in drie zeil boten en kregen wat uitleg van het kader van Tjarda. De staf ging samen met de staf van Tjarda in de sleepboot om de verkenners de Kaag op te slepen. Op de Kaag konden de verkenners de hele middag zeilen. Gelukkig was het weer erg goed, goede wind, warm en zonnig. Na het zeilen vertrokken we weer huiswaarts en sloten het weekend af.

Doldersum 2009



Afgelopen zomer gingen de verkenners weer twee weken op zomerkamp, dit jaar naar het Drentse plaatsje Doldersum. Het thema was dit jaar "Het Wilde Westen" en het speelde zich af in 1888 in Texas. Het kampterrein werd volledig in Wilde Westen stijl opgebouwd, met de drie patrouilles als kleine steden en de staftent als het Gouverneurshuis. De HUDO was de goudmijn en dit jaar was er een extra tent meegenomen die

als lokale saloon dienst deed. De saloon "The Elephant" van saloonhouder Albert Sainsburry was iedere dag op gezette tijden open om te poolbiljarten, kaarten, te genieten van een optreden van Calamity Jane of gewoon wat te drinken. Sheriff Roy Bean zorgde ervoor dat vals spelers en herrie trappers onder pek en veren de saloon uitgestuurd werden.

Samuel Houston, de gouverneur van Texas, zou dat jaar aftreden en verkiezingen uitschrijven. Een mooie gelegenheid voor de lokale steden en dorpen om iemand uit hun dorp naar voren te schuiven. Na een periode van voorverkiezingen bleven er nog drie dorpen over in de race, Falcon Village, Swallow Gulch en Woodpecker Hill. Campagne voeren is erg duur en dus moesten de verschillende dorpen listen bedenken om de

concurrentie armer en hun eigen kas voller te maken. Zo werden er diverse poker toernooien gehouden waar er meer kaarten in de mouwen van de spelers zaten dan er op tafel lagen. Ook trok men tijdens de eendagshike door de staat Texas heen om stemmen te winnen en van elkaar af te pakken.



Eens in de paar dagen kwam de lokale krant "The Daily Star" uit om de verrichtingen van de dorpen en eventueel de schandalen te beschrijven. Het was dan ook erg handig om de grootste bankier van Texas die deze krant financierde, Johnny Cash, te vriend te houden.

Halverwege de eerste week stond er ineens midden op het terrein een olieboortoren van Texaco. Texaco was van plan naar olie te boren en die door pijpleidingen te vervoeren. Op zich geen probleem, maar de pijpleidingen moesten komen op de plaats waar de dorpen stonden. Met andere woorden Texaco wilde de dorpen plat gooien. De Sheriff van Woodpecker Hill was de kwaadste nog niet en begon vast met het afbreken van het naburige dorp Falcon Village. Maar dat viel niet helemaal in goede aarde daar geloof ik.

Uiteraard kwamen de dorpen in opstand tegen Texaco maar besloten om, in plaats van de toren neer te halen, er gebruik van te maken. Met behulp van de meest handige man van Texas, John Deere, tapte men de olie die de toren opleverde af. Die olie werd verkocht en zo werd de campagnekas gespekt. Nadat Texaco hier achter was gekomen besloot men alsnog de toren op te blazen.

Na een harde en onfaire campagne vol corruptie en omkoperij hebben de bewoners van Woodpecker Hill uiteindelijk de campagne gewonnen en vertrokken we na twee zeer geslaagde weken weer naar Overveen.



De winterhike

De rowans op de winterhike

Zoals elk jaar liepen de rowans ook dit jaar weer de winterhike. Helaas konden 2 rowans niet meedoen aan deze winterhike, Roelof was te oud

en Mathieu had op zaterdagavond een toneelvoorstelling, vet belangrijk, dus hij kon helaas niet mee.

Na een goede voorbereiding begonnen wij aan deze tocht bij het clubhuis van de Vliegende Pijl. Het



thema was Asterix en de ronde van Gallië wat ons goed uitkwam want het afgelopen verkenners kamp ging ook over Asterix en Obelix. Dankzij onze hikeskills kwamen wij al snel aan bij ons eigen clubhuis, waar het eerste postje was. We moesten hier een katapult maken om Asterix mee af te schieten. Met onze katapult kwam Asterix wel 4 meter ver! Dus dat ging al de goede kant op. Hierna liepen we een heel stuk door de duinen richting Zandvoort. Daar was alweer het volgende postje. Hier moest onze Leider abracourix op het schild limbodansen, wat hij heel goed kon en daarna moesten we plaatjes uit het zand zoeken, wat wij ook heel goed konden.

Na een simpele tocht door Zandvoort en onderweg nog een leuk postje kwamen wij aan op het strand. Hier was een postje waarbij je met een metaaldetector letters onder het zand moest gaan zoeken. Toen wij een beetje door hadden hoe dit makkelijk ging was de tijd alweer voorbij. Hierna kwamen wij na een lange rekensom en het uitzetten van de coördinaten er achter dat we naar het clubhuis van de buffalo's in Zandvoort moesten om daar te eten.



Na het eten liepen we weer snel verder, naar het station in Zandvoort. Hier kregen we voor in de trein een vragenlijst met allemaal leuke raadsels, het grootste deel van deze raadsels konden wij wel oplossen.

Na de treinreis vervolgden we de route met een oleaat richting het kopje van Bloemendaal. Hier werden onze smaak- en geurpapillen getest. Vervolgens kwamen we met een beetje een omweg bij station Bloemendaal waar we chocomel kregen.

Hierna moesten we niet een route door Bloemendaal lopen, maar door Rome, het lukte ons helaas niet helemaal om deze route te vertalen naar de route die wij nodig hadden, dus openden wij een noodenvelop. Door het verkeerd bekijken van de noodenvelop zijn we meteen naar het eindpunt gelopen en zijn we een postje mis gelopen. Best wel zonde want hier hadden wij weer veel punten kunnen verdienen.

Na het slapen, het ontbijt en het versjouwten van tegels kwamen we bij de prijsuitreiking. We waren geëindigd op een 3^{de} plek.



De Splash

Zoals wel bekend zijn wij een echte landpadvinderij en geen waterscouts. Ieder jaar laten onze verkenners en rowans op de regionale wedstrijden en de winterhike zien wat onze skills zijn en pakken daar regelmatig de eerste prijs. Maar ook voor de waterscouts zijn er wedstrijden om te zien welke groep het beste is in bijvoorbeeld zeilen of zwemmen. Aangezien wij geen zeilboot hebben kunnen we dus ook niet met de zeilwedstrijden meedoen, maar natuurlijk wel met de regionale zwemwedstrijden en dat doen we dan ook ieder jaar. Deze wedstrijden worden de Splash genoemd en worden al 17 jaar gehouden in het Boerhavenbad.

Het principe is eenvoudig en zijn verschillende leeftijdscategorieën en je mag zoveel teams inschrijven als je maar wilt. Een team bestaat uit 5 a 6 personen die 2x 10 minuten estafette moeten zwemmen. Ook is er per leeftijdscategorie een individuele sprint van 50 meter.

Zoals gezegd werd de Splash voor de 17^e maal gehouden, alle voorgaande 16 keer waren we er ook bij. In deze 16 jaar wonnen we vrijwel nooit een prijs of medaille, maar dat zou dit jaar anders zijn! Tot nu toe werden we 1x eerste in 1994 in de categorie 10-11-12 jaar, en wonnen we 1x zilver (1995, 7-8-9 jarige) en 3x brons (1994 16-17-18 jr, 1997 10-11-12 jr en 2000 ook 10-11-12 jr).

Dit jaar hadden we maar liefst 9 teams opgegeven in de verschillende leeftijdsgroepen, en zoals gezegd, we hebben een prijs gewonnen. De eerste Camerons waren de welpen in de leeftijd van 7-8-9 jaar. Zij moesten al om 10:00 uur 's ochtens beginnen. In team 1 zaten Camille, Rutger, Timo, Tom, Henk, Dednis, Jasper en Pepijn. Zij mochten het spits afbijten. Team 2 bestond uit Maik, Laurence, Thimo, Pieter-Bas, Jelle, Sepp en Daan.

Het 3^e, 4^e en 5^e team bestond ook alleen maar uit welpen. Tim, Christian, Reinout, Thimo en Mees-Jan zaten in team 3, Bas, Tobias, Victor, Thijs en Joris in team 4 en Tobias, Job, Wouter, Maik en Job vormde het 5^e team. Zij moesten om 12:30 uur beginnen.

Waar de welpen en de leiding vroeg moesten beginnen, mochten de verkenners en de staf lekker uitslapen. De verkenners begonnen namelijk pas om 15:30 uur. Misschien dat daarom de verkenners wel een prijs zouden pakken en de welpen niet, de verkenners waren immers fit na een lange nachtrust! In het eerste verkenners team, team 6, zaten Ranes, Elias, Joris, Gijs en Boaz en in team 7 zaten Pieter, Finn, Jilles en Arie. In totaal waren er 25 teams in de leeftijdscategorie van de verkenners. Team 6 deed wel z'n best maar kwam helaas niet verder dan een 24^e plaats. Team 7 zou als enige een prijs mee naar huis nemen, zij werden namelijk laatste en kregen de poedelprijs, een opgestoken duim als aanmoediging. Het is dan wel geen hoofdprijs maar we zijn niet met lege handen naar huis gegaan!

's Avonds waren er nog 2 teams voor de sportieve rowans, leiding, staf en stamgasten. In het ene team, team 8, zaten Akela, Louie, Baloo, Ka, Hathi en Hopman. In het andere team, team 9, zaten Vaandrig Philip, TL bob en de rowans Remco, Jasper, Mathieu en Ivo. In de eerste sessie van 10 minuten waren de beide teams ongeveer even snel. Na een verdiende pauze gaf Baloo zijn plaats aan de vader van Camille. Ook in de tweede sessie ontliepen de beide teams elkaar weinig. Voordat de uitslag bekend gemaakt werd deed Hathi nog mee aan de individuele sprint waarin hij als 5^e van de 6 eindigde. Hierna volgde de uitslag en de staf/stam/leiding/rowans combinaties haalde de hoogste posities van alle Camerons die dag. Team 9 werd 11^e en team 8 zelfs 10^e, het verschil was in totaal na 20 minuten zwemmen slechts 8 meter!

Vorig jaar was er één leidinggevende team en dat werd toen 7^e. Het verschil tussen ons en de nummer 2 was beide jaren minder dan 300 meter. We zijn meteen na de splash begonnen met trainen voor volgend jaar en dan hopen we weer een prijs te pakken maar dit keer een 1^e/2^e of 3^e prijs!

Jetix Megatalent



Jullie kennen waarschijnlijk allemaal wel tv programma's als "Idols" en dergelijke. Hierin laten allerlei mensen hun (on)kunde zien en wordt de winnaar beloond met een platencontract. Dit jaar heeft de jeugdzender Jetix ook een talentenjacht gestart, "Jetix megatalent". Dertien weken lang lieten de kijkers hun kunsten zien in drie categorieën: zang, dans en mega-act. In de laatste categorie zat ook een Cameron, namelijk Boaz van de verkenners. Boaz's act was een goocheltruc. Een tijd geleden heeft hij door een operatie aan zijn heup weinig actiefs kunnen doen en heeft hij zich vermaakt met goochelen.

In de eerste ronde wist hij met een kaarttruc de jury er van te overtuigen dat hij goed genoeg was voor de halve finale. In die halve finale speelde Boaz vervolgens alle andere goochelaars weg en haalde als enige goochelaar de finale. Hij is dus in ieder geval de beste goochelaar van Jetix Megatalent! Na 13 weken en 13 uitzendingen was het dan eindelijk tijd voor de finale. Hierin moest Boaz het opnemen tegen allerlei andere mega-acts die moeilijk met elkaar te vergelijken waren. Ondanks een mooi optreden wist hij helaas niet te winnen. Wel de beste goochelaar maar dus niet die prijs voor beste Mega-act. Hieronder staat een klein interviewtje met Boaz door Jetix.

Wordt je al herkend op straat? Wat voor reacties hebben je allemaal gehad sinds dat je op tv bent geweest? En wat was de leukste of misschien wel de stomste reactie?

Ik wordt herkend op straat. Ik krijg alleen maar leuke reactie's. Dat er heeeel veel kinderen vrienden willen worden met mij op hyves.

Wat vond je eigenlijk van finale? Waar heb je het meeste van genoten & wat vond je minder leuk?

De finale moet nog komen volgens mij maar van de halve finale heb ik erg genoten. Het meest heb ik genoten van de verbaasde gezichten als ik een truc had laten zien. Minder leuk was dat sommige kinderen op hyves heey slechte goochelaar en dat soort dingen zeggen.

Hoe ben je je aan het voorbereiden voor de finale? Zijn er specifieke dingen die je anders willen doen dan in de halve finale?

Veel oefenen en verder verklap ik niks. Ik ga iets heel anders doen want 1.30 min is niet lang genoeg voor een kaart truc en bovendien is de zaal te groot voor close-up.

Hoe vond je het om jezelf terug te zien op televisie? Vond je het spannend/eng of juist heel erg leuk?

Leuk natuurlijk. Een beetje spannend maar heeeel leuk

Met wie heb je naar de uitzending gekeken?

Met mijn vader, moeder, zus, vriendin van me moeder en ik.

Uit wie bestaat je fanclub?

Heel veel kinderen van mijn school, mijn gezin en de vrienden en vriendinnen van me moeder

Waarom zou je JETIX Mega Talent zó graag willen winnen?

Om een begin te maken aan mijn grote goochelcarrière.

Wat is je allersterkste punt?

Goochelen met kaarten.

Wat vind je het leukste aan deze ervaring?

Al die aandacht die ik krijg vind ik wel leuk.

Wat is/zijn je favoriete vakantieland(en)

Cuba

Wat doe je het liefst als je een vrije middag hebt?

Snowboarden, klimmen bij de klimmuur en goochelen

Als je één dag alles zou mogen bepalen, wat zou je die dag dan doen?

Dan zou ik met Hans Klok een show willen doen in een heel groot theater

Wat wil je later graag worden?

Een beroemde illusionist

Puzzels

Raadsel 1: De zondagskinderen

Op een dag ontmoet een professor Wiskunde een oud-studente van hem. Bij hun hernieuwde kennismaking blijkt dat ze beiden jarig zijn, en wanneer de professor zijn leeftijd vernoemt zegt de oud-studente dat hij juist tweemaal zo oud is als zij. Daarop zegt de professor: "Dan ben jij ook een zondagskind!"

De professor is in de 20e eeuw geboren en is jonger dan 100 jaar op het tijdstip van de ontmoeting. De ontmoeting kan op eender welk plausibel tijdstip in de 20e of 21e eeuw hebben plaatsgehad. Hoe oud is de professor op het tijdstip van de ontmoeting ?

Raadsel 2: Ontsnapping van de draak

Iemand wordt opgesloten in een cel met daarnaast een kamer met een draak. Men zegt hem dat exact 30 minuten na het sluiten van de celdeur de deur naar de draak zal opengaan die hem onmiddellijk zal doden. Maar hij krijgt wel een redelijke kans om te ontsnappen voor het zover komt. De celdeur kan mogelijk van binnen uit geopend worden door een knop in te drukken, maar deze knop is gekoppeld aan een tijdsmechanisme. In een cyclus van tweemaal T seconden is de knop gedurende $T+0.5$ seconden geactiveerd en vervolgens $T-0.5$ seconden inactief. De deur zal dus enkel opengaan als hij de knop indrukt op het moment dat deze geactiveerd is.

Op het moment dat de celdeur gesloten wordt, selecteert het tijdmechanisme een willekeurige vaste waarde voor T uit volgende mogelijke waarden : 5, 15, 25, 35 of 45. Na een willekeurige wachttijd tussen 0 en 60 seconden na het sluiten van de deur, starten de opeenvolgende cycli van tweemaal T seconden.

De gevangene weet dus niet welke waarde van T geselecteerd werd en ook niet wanneer de cyclus juist werd gestart. De knop kan slechts tweemaal ingedrukt worden. Als de tweede poging niet lukt, blijft de deur onherroepelijk gesloten. Tenslotte geeft men de gevangene, voor de celdeur gesloten wordt, een chronometer die even nauwkeurig is als het tijdmechanisme van de deur.

Hoe kan de gevangene met zekerheid ontsnappen voor de 30 minuten verstreken zijn ?

Raadsel 3: Beter een half ei

Een boer met een kleine boerderij heeft een paar kippen. Vroeg in de ochtend pakt een mandje en verzamelt hij alle eieren die zijn kippen hebben gelegd en gaat naar de markt om deze te verkopen.

Het is een gekke dag op de markt; de eerste klant komt bij de boer en vraagt: Ik wil graag de helft van alle eieren die je hebt en een half ei.

Zo gevraagd... zo verkocht. De klant is koning immers.

Na een paar minuten komt de tweede klant en vraagt vreemd genoeg hetzelfde; de helft van alle eieren die hij heeft en een half ei. Opnieuw is dit geen probleem.

Nou gekker kan het niet worden, maar ook de derde en laatste klant vraagt hetzelfde als zijn twee voorgangers.

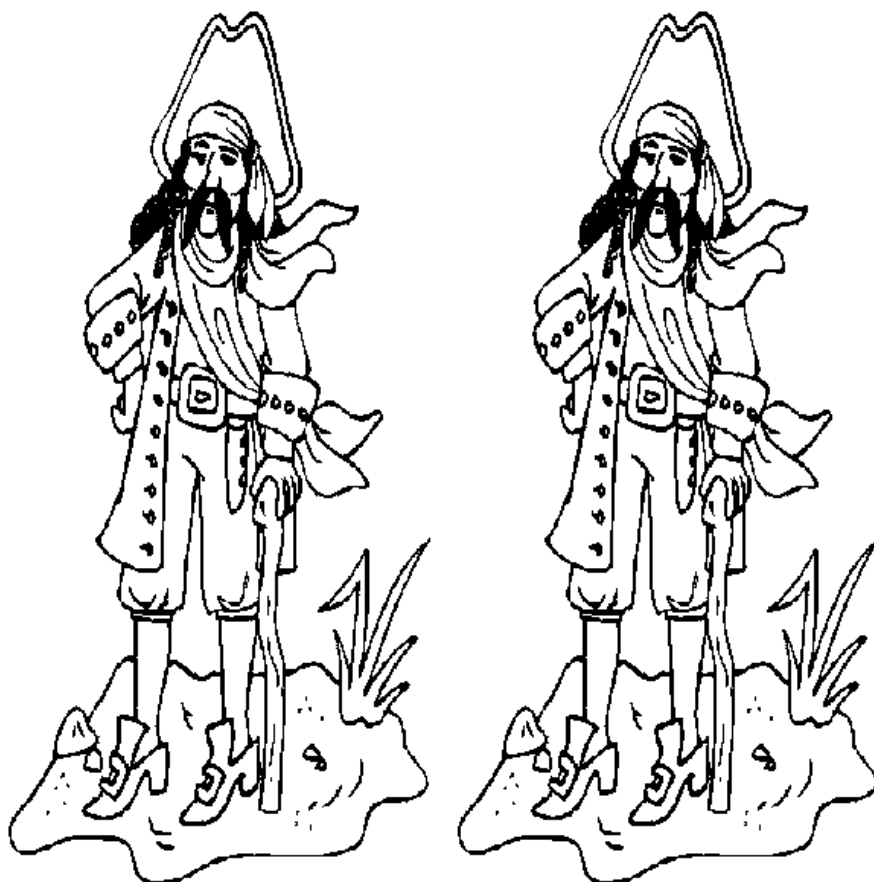
De boer heeft alle eieren verkocht en heeft geen ei kapot hoeven te maken.

Hoe kan dat en met hoeveel eieren ging de boer naar de markt?

Zoek de vijf vershillen!



Zoek de acht verschillen



Be Prepared!

"De wijze lessen van Baden Powell."



Baden.Powell@camerons.nl

In de rubriek "Be Prepared" zal ik, Baden Powell, jullie wegwijs maken in de wereld van het padvinden en overleven. Handige tips om te overleven in noodsituaties. Dus als je ergens naar een gevaarlijke plek toe ga vergeet dan vooral je Cadugraaf niet, want dit kan je leven redden.

Ik denk dat jullie overal op voorbereid zijn en dat de akela en de hopman jullie alles al uitgelegd hebben want ik ontvang nooit vragen van jullie, maar mocht je toch nog een vraag aan mij hebben, dan zal ik deze graag aan je beantwoorden.

Toch hebben wij dit keer één vraag mogen ontvangen, namelijk de volgende:

"Beste Baden Powell,

Wij gaan met de verkenners dit op zomerkamp naar Clunes in Schotland. Nu heeft de vaandrig mij verteld dat hier alligators voorkomen. Ik ben een beetje bang om mee te gaan als ze hier echt zitten.

Mijn vraag is dit waar, en vraag twee als ze er zijn hoe kan ik deze dan verjagen als ze te dicht bij komen.

*Met vriendelijke groet,
TL Bob Kulling"*

Beste Bob,

Ik denk persoonlijk dat de Vaandrig je een beetje in het ootje neemt. In Clunes kwamen in mijn tijd nog geen alligators voor, maar het is voor mij ook al een tijdje geleden dat ik hier ben geweest.

Mogen ze er inmiddels toch zitten, dan hierbij mijn idee hoe je ze kunt verjagen.

Ik hoop dat je er wat aan hebt,

Met een ferme linker groet ik u,



Baden Powell.

Een alligator verjagen.

1. Probeer, als je op het droge bent, op de rug van de alligator te komen en druk vervolgens op zijn nek.

Hierdoor worden kop en kaken omlaag gedrukt.

2. Bedek de ogen van de alligator.

Daardoor kalmeert het dier meestal.

3. Als je wordt aangevallen, sla je terug op ogen en neus.

Gebruik alles wat als wapen kan dienen, zelfs je vuisten.

4. Als zijn kaken zijn dichtgeslagen rond iets (bijvoorbeeld een ledemaat), klop of stomp je op zijn neus.

Alligators openen vaak hun bek als er licht op hun snuit wordt geklopt. Soms laten ze wat ze in hun bek hadden vallen om zich terug te trekken.

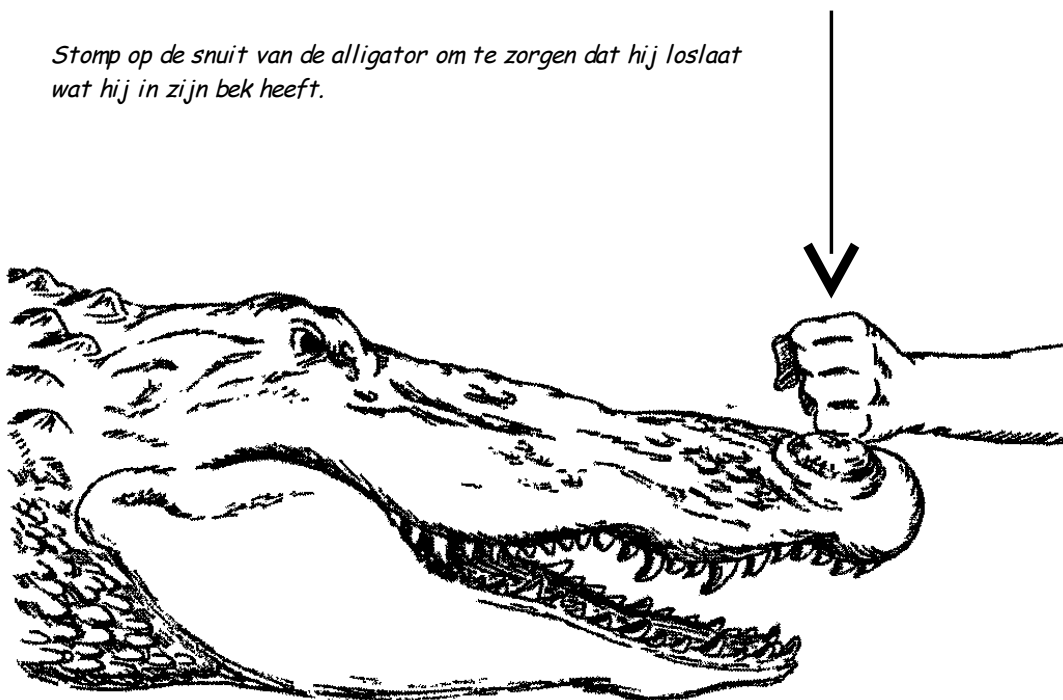
5. Als de alligator je vastheeft, moet je zien te voorkomen dat het dier je schudt of omrolt, want deze instinctieve handelingen ontstaan ernstige weefschade.

Probeer de bek dicht te klemmen zodat de alligator niet gaat schudden.

6. Ga inmiddelijk naar een arts, zelfs als je alleen een klein wondje of schram hebt opgelopen, om je voor een infectie te laten behandelen.

In de bek van een alligator zitten enorme aantallen pathogene bacteriën.

Stomp op de snuit van de alligator om te zorgen dat hij loslaat wat hij in zijn bek heeft.



Zo kun je een aanval vermijden:

Er zijn maar weinig mensen als gevolg van een aanval door een alligator, maar nijlkrokodillen in Afrika en krokodillen in Azië en Australië zorgen jaarlijks wel voor duizenden aanvallen en honderden doden.

Een paar tips die je in je achterhoofd moet houden:

- Ga niet zwemmen of waden in water waarvan bekend is dat er alligators huizen (in Florida is dat overal);
- Ga niet alleen zwemmen of waden en controleer het water eerst voordat je erin gaat;
- Voer alligators nooit;
- Laat geen armen en benen buiten de boot hangen en gooi geen aas of vissen uit de boot;
- Val alligators niet lastig, probeer ze niet aan te raken of te vangen;
- Laat jongen alligators en eieren met rust. Elke volwassen alligator zal reageren op de angstkreten van een jong. Moeders hun nest en jongen en zullen ze verdedigen;
- Alligators die aanvallen zijn vaak ooit gevoerd door mensen. Doot het voren raken alligators mogelijk hun angst voor mensen kwijten worden ze aggressiever.

Mocht jezelf vragen aan mij hebben, Baden Powell weet raad!

Mail mij: Baden.Powell@camerons.nl