

## **Maandag 5 augustus**

Opwinding in het smurfenbos! Aan de overkant van de grote weg, bij kampeerboerderij De Poelakker is een nieuwe groep kinderen gearriveerd. De smurfen zijn altijd erg benieuwd wat ze van deze kleine mensen kunnen leren. Momenteel zijn ze bezig met het ontwikkelen van een smurfenbakfiets, maar zo gemakkelijk gaat dat nog niet.

Potige Smurf en Knutselsmurf gaan op verkenning uit. Ze zien heel veel grote en kleine mensen in een kring zitten. De kleine mensen worden welkom geheten op het 'wiskundekamp'. Aha, denkt Knutselsmurf, daar kunnen we wel wat mee. Dat zijn vast heel slimme kinderen!

Als de grote mensen weggaan, spelen de kinderen eerst een aantal kennismakingsspelletjes, zoals Amerikaans liften en rippelstippel, en daarna gaan ze lunchen. De beide smurfen zitten onder de tafel en genieten van alle hagelslagjes die op de grond vallen.

Na de lunch krijgen de kinderen hun eerste programma. Het gaat over de passer: hoe werkt die en wat kun je er allemaal mee tekenen? Knutselsmurf let extra goed op en ontdekt dat je met een passer niet alleen een rondje kunt maken, maar als je er bijvoorbeeld een latje bij hebt, ook driehoeken en rechthoeken. Dat komt mooi van pas bij het ontwerpen van de smurfenbakfiets!

Wanneer de kinderen aan het avondeten zitten (pasta), brengen Potige Smurf en Knutselsmurf verslag uit aan de andere smurfen. Daarna begint Knutselsmurf meteen aan zijn bouwtekening en hij is zo ingespannen bezig dat de workshop over kansen die de kinderen 's avonds krijgen, volledig aan hem voorbijgaat.

Maar de andere smurfen merken wel dat er leven in de brouwerij is: na de workshop komen de kinderen het smurfenbos in voor een spel, waarbij ze via allerlei ingewikkelde tussenstappen een kroon met diamant moeten zien te krijgen. Drie groepjes (de beide meidengroepjes en Edo, Michiel, Ede en Tim) krijgen dit uiteindelijk voor elkaar.

Voor het slapengaan worden de kinderen voorgelezen. Smurfin en Babysmurf zijn stiekem mee naar binnen geglipt en genieten van het spannende verhaal.

## **Dinsdag 6 augustus**

's Ochtends vroeg schrikken de smurfen (en de kinderen) wakker van hard getoeter! Julian en Hasse spelen op hun trombones een heel bekend wijsje: het smurfenlied. Muzieksmurf pakt meteen zijn trompet en tettert vreselijk vals mee.

Na het ontbijt blijkt dat dit liedje niet voor niks gespeeld werd: het volgende programma gaat helemaal over de smurfen. Dit keer kijken Grote Smurf en Brilsmurf mee. Ze leren samen met de kinderen over permutaties en faculteiten. "Hm," zegt Brilsmurf, "dus als we met vijf smurfen zijn, waarvan er één op de bakfiets fietst en twee in de bak zitten, kan dat op eh... heel veel verschillende manieren. Interessant." Ze gaan gauw terug naar het smurfenbos om de anderen bij te praten.

's Middags breken de kinderen zich het hoofd over de dagdeelproblemen. Hoe verdeel je 8 liter water eerlijk in tweeën als je alleen maar drie vaten van 3, 5 en 8 liter zonder maataanduiding hebt? Hoe zet je de tentjes op de camping zo neer dat ze allemaal naast een boom staan?

Daarna worden de weekproblemen gepresenteerd. De kinderen mogen een zo mooi mogelijke tekening met een passer maken en/of zo veel mogelijk rechthoeken vormen met de figuren van Tetris. Ze hebben tot donderdagavond om hieraan te werken.

Na het avondeten (aardappels, boontjes en hamburgers) is er voor de kinderen een recordkermis. Ze moeten bijvoorbeeld zo lang mogelijk een bezemsteel balanceren op hun hand (wat bemoeilijkt wordt door Babysmurf die steeds onopgemerkt de kinderen in de weg kruipt) of precies een minuut schommelen, zonder op hun horloge te kijken. Kiki en Michiel breken de meeste records.

Vervolgens is het tijd voor levend ganzenbord. De nummers hangen overal op het terrein door elkaar en bij elk nummer hoort een opdracht. Lolsmurf heeft de tijd van zijn leven: stiekem hangt hij een van de nummers op de achterkant van de afvalcontainer en een ander op het plafond in de gang. Maar het lukt Helena, Rosanna en Manon alsnog om als eerste de finish te bereiken.

Smurfin en Babysmurf kruipen stiekem in de slaapzak van een van de kinderen als er weer voorgelezen wordt.

## **Woensdag 7 augustus**

Retteketet! Wakker worden! Deze ochtend spelen de trombonisten en Muzieksmurf een liedje over een lief, klein konijntje met een vliegje op zijn neus (maar volgens sommige deelnemers is het een liedje speciaal voor de leiding).

Als het ontbijt weggewerkt is, is het tijd voor een programma over geld. De wijze Brilsmurf en Knutselsmurf, die klaar is met het ontwerp van de smurvenbakfiets, zitten in de vensterbank en luisteren aandachtig mee. Na afloop zegt Brilsmurf: “Knutselsmurf, je moet snel naar de bouwmarkt, want het hout is in de aanbieding. 25% korting op tien planken die eigenlijk € 5,- per stuk kosten, dat scheelt mooi weer € 12,50!”

De lunch wordt vandaag als picknick in de zaal genuttigd, omdat de kinderen eigenlijk naar het zwembad zouden gaan, maar door de regen kan dat niet. Smulsmurf vindt dat niet erg en eet lekker een hapje mee. Daarna mogen de kinderen hun nette kleren aantrekken voor het casino. Ook Smurfin trekt haar galajurk aan en vlecht haar haar mooi in.

Tijdens het casino proberen de kinderen zo veel mogelijk geld bij elkaar te sprokkelen met roulette of blackjack, maar ook door de croupiers van drankjes te voorzien en het casino netjes te houden. Het groepje dat na afloop de meeste muntjes inlevert, bestaat uit Tim (die het grootste gedeelte heeft ingebracht) en zes andere jongens. De smurven slaan ondertussen hun slag bij de bouwmarkt.

Na het avondeten met soep en nasi is het eerst tijd voor levend stratego. Deze keer niet met maarschalken, verkenners en bommen, maar olifanten, apen en klemmen. Muzieksmurf leeft helemaal op als hij telkens een liedje door het bos hoort schallen: “De aap is dood, de aap is dood. Nu zegt hij niet meer oe aa aa, nu zegt hij niet meer oe aa aa.” Het gele team heeft als eerste de (levende, menselijke) vlag van team blauw gevonden en wint.

Daarna volgt nog het grote hamsterspel. Vier groepjes gaan de strijd met elkaar aan en brengen of halen in tweetallen strandballen en tafeltennisbatjes van de ene naar de andere post, waarbij ze elkaar en het voorwerp niet los mogen laten. Moppersmurf vindt al dat geren en gejoel maar niks en trekt zich terug in zijn smurvenhuis. Hij krijgt dus niet mee dat het gele groepje, bestaande uit Jeroen, Michiel, Daniël, Baruch, Aline en Mira, wint.

Dan worden de kinderen (en Smurfin en Babysmurf) voorgelezen en is het weer tijd om te gaan slapen.

### **Donderdag 8 augustus**

Vandaag worden alle smurven en kinderen door het zich uitbreidende orkest getrakteerd op heel veel verschillende wijsjes, waaronder het lied van de dode aap (of haan) en Lang zal ze leven. Ann is namelijk jarig. Koksmurf gaat meteen een taart bakken.

Ondertussen ontbijten de kinderen en gaan ze aan de slag met een programma over een vreemd getal:  $\pi$ . Gaandeweg blijkt dat je met behulp van dat rare getal kunt uitrekenen hoeveel hout je nodig hebt om een wiel te maken. Die kennis kunnen de smurven goed gebruiken bij de bouw van hun smurvenbakfiets! Gelukkig begrijpen Knutselsmurf en Brilsmurf, die vanaf de piano toekijken, na een tijdje ook hoe het werkt. Als de kinderen lunchen, gaan ze nog eens naar de bouwmarkt om – met korting! – precies genoeg hout te halen voor de wielen. Daarna beginnen ze samen met de andere smurven aan de uiteindelijke bouw van de bakfiets.

Na de lunch zijn er weer dagdeelproblemen: een ingewikkelde vraag over hoeveel leerlingen er op de Vennschool zitten en eentje over een aaneengesloten hek door een weiland. De kinderen kraken een tijdje hun hersenen, waarna ze verder mogen met de weekproblemen of de voorbereiding van hun act voor de bonte avond.

Bij het eten zijn er frietjes en daarna is het tijd voor de bonte avond! De smurven hebben hun bouwproject even in de steek gelaten en zitten op de eerste rij. Ze genieten samen met de kinderen van Alexander op de cello; een mop van Stijn; Engelstalige zang van Amiel; begeleidersopdrachten met blinddoek van Mira en Aline; Erin op de eenwieler; Jonas op de piano; een toneelstukje over een rups van Leanna, Helena en Aline; een toneelstukje in het casino van Alexander, Michiel, Dries, Edo en Jeroen; en tot slot een quiz van de begeleiders (die gewonnen wordt door Mira).

En dan is het feest: in de kelder is voor alle kinderen (van kamp wit én blauw) en alle smurven een disco, vol polonaises en kabouterdansen. Als dj Alexander ermee ophoudt, is het voorlezen en welterusten.

### **Vrijdag 9 augustus**

Vanochtend worden de kinderen behalve met muziek ook met een mooi Vierkant voor Wiskunde-T-shirt verrast. Voor de smurven is het natuurlijk veel te groot, maar Kleermakersmurf krijgt er een te pakken en maakt daar allemaal kleine shirtjes van. Dan is het voor de kinderen tijd om in te pakken en te ontbijten.

De dagdeelproblemen gaan over ridders en schurken, en over schooltafels in allerlei vormen en maten. Daaropvolgend is de presentatie van de weekproblemen. Rozemarijn, Kiki en Manon hebben een recordaantal rechthoeken gemaakt met

de Tetris-figuren en Eloïse, Rosanna en Ede hebben de mooiste tekeningen met een passer gemaakt.

Ten slotte is het tijd voor het voorbereiden van de expositie. In groepjes maken de kinderen posters over wat ze de afgelopen week gedaan en geleerd hebben. De smurven zetten hun smurvenbakfiets in elkaar en alles is net op tijd klaar als de grote mensen komen.

En dan, als het bijna, bijna afgelopen is, zingen de begeleiders een lied, dat erg op het smurvenlied lijkt, maar net een andere tekst heeft:

*Ga mee op Vierkantkamp, dat is echt heel leuk.*

*Ja, mee op Vierkantkamp, je lacht je steeds een breuk.*

*Vierkant in Lunteren, al twintig jaar op rij.*

*Vierkant in Lunteren, kamp is weer voorbij.*