

Kampverslag kamp A blauw 2014

Op zomerkamp gaan is hip. Nog nooit waren er zoveel verschillende kampen waaruit je als kind kunt kiezen: tenniskamp, zeilkamp, musicalkamp en niet te vergeten: het ponykamp. Maar wiskundekamp...? Jazeker! In de week van 11 tot en met 15 augustus kwamen 65 kinderen en 25 begeleiders samen in Heino om zich vol enthousiasme te storten op getaltheorie, verzamelingenleer en diverse puzzeltjes.

Door: Anne Jans

Nieuw terrein

Dit jaar werd het inmiddels 21^e wiskundekamp georganiseerd, maar toch was er iets nieuws: nadat de kampen jarenlang in het Gelderse Lunteren waren gehuisvest, was de locatie dit jaar Heino, dichtbij Zwolle. Het was spannend of de nieuwe locatie zou bevallen, zowel voor de deelnemers als voor de begeleiders. Gelukkig waren de eerste geluiden positief: "Ik vond de locatie heel leuk aangezien er een tafeltennistafel is en een groot grasveld. Ook het wiskundehuisje is heel leuk en het eten is lekker," beoordeelde deelnemer Tijn.

Om een beetje vertrouwd met het terrein te raken begon het kamp met een speurtocht. Vervolgens werden er namenspelletjes gedaan om ook elkaars namen te leren kennen. Na de lunch begon het eerste wiskundige programma-onderdeel: een onderzoeksprogramma over Escher. De deelnemers ontdekten welke wonderlijke tekeningen Escher maakte en ontwierpen aan het eind van het boekje ook hun eigen regelmatige vlakvulling. Deelnemer Marit had het naar haar zin: "Ik vond het onderzoeksprogramma over Escher heel leuk, het is een leuke locatie met veel ruimte en de begeleiding is aardig."

Na het avondeten mocht iedereen groepjes maken voor het avondspel. Joris was verliefd op prinses Dieuwke en de deelnemers hadden de taak om te zorgen dat ze verkering kregen. Maar... de prinses zag Joris helemaal niet zitten! Gelukkig was er een heks die wel een toverdrank kon brouwen, maar alleen in ruil voor de ingrediënten daarvoor. Er dwaalden nog diverse sprookjesfiguren over het terrein om verschillende goederen te leveren en ontvangen. Werden Joris en Dieuwke uiteindelijk nog verliefd? Ja zeker, zij leefden zij nog lang en gelukkig zolang de toverdrank werkte.

Zo werd een eerste geslaagde kampdag afgesloten. "Ik vond het erg leuk, vooral het onderzoeksprogramma over Escher. Ook het avondspel was heel leuk," besloot deelnemer Arjuna.

Ruilen en verzamelen

Terwijl de begeleiders misschien liever nog wat langer hadden geslapen, vonden diverse deelnemers dat zeven uur 's ochtends ook een mooie tijd is om op te staan. Na het ontbijt konden ze dan ook vol energie beginnen aan een nieuw onderzoeksprogramma over verzamelingen. Maar eerst introduceerde Bart een bijzonder spel: Het Vierkant Ruilspel[®]. Van iedere begeleider was een kaartje met een foto en een lijfspreuk en de taak was natuurlijk om ze allemaal te verzamelen. Om te beginnen kreeg je er drie, en met speciale opdrachten kon je er meer verdienen. Zo kon je bijvoorbeeld bij Dieuwke een kaartje krijgen door haar een lekker veganistisch recept te vertellen (met minimaal vijf ingrediënten!).

De deelnemers vermaakten zich goed met alle verzamelingen. Deelnemer Matthias vertelt: "Ik vond het boekje over verzamelingen zeer leuk: het is duidelijk uitgelegd en ook interessant. Het is ook leuk dat je kaartjes kunt sparen. Dit is leren met plezier!"

Meer vermakelijke wiskunde kwam 's middags aan bod met de weekproblemen: problemen die zo groot zijn dat je er meerdere dagen over na mag denken. Er was keuze tussen twee opgaven: een schaakprobleem, waarbij je zoveel mogelijk stukken op het schaakbord moest plaatsen zonder dat ze elkaar konden slaan, en een creatief probleem, waarbij je zelf je eigen regelmatige vlakvulling mocht tekenen. De deelnemers gingen hier zo hard mee aan de slag dat er maar weinig toekwamen aan het volgende programmaonderdeel: de korte problemen.

Na het eten liep er een flinke groep naar een weiland in de buurt. Hier graasden tientallen herten, lama's, schaaapjes, geiten, kalkoenen en emoes. Iedereen die wilde kreeg een bakje met voer en mocht de wei in om de dieren te voeren. Die waren enthousiast! En dan is het wel even schrikken als er zo'n groot edelhert naast je staat te vragen of je het bakje wil openmaken...

Hierna kwam wiskundige Marte op bezoek om een workshop te geven over een bijzondere theorie van Euler: $H + V = R + 2$. De deelnemers toonden aan dat deze formule klopt door verschillende veelvlakken stap voor stap uit elkaar te halen.

Tot slot konden de deelnemers zich uitleven bij het sjaaltjesspel. Ieder groepje kreeg een aantal sjaaltjes van verschillende kleuren, maar het was de bedoeling om allemaal dezelfde te krijgen! Dit kon je bereiken door te ruilen met andere groepjes. Nadat één groepje hierin was geslaagd, kon er nog net een potje levend stratego gespeeld worden voor het bedtijd was.

Zwemmen, boogschieten of vloten bouwen...?

De woensdag is op wiskundekamp altijd een bijzondere dag, want dan wordt er relatief weinig wiskunde gedaan. Voorgaande jaren – op de oude locatie – werd er altijd gezwommen. Nou ja, altijd... “Ik vind de nieuwe plek hartstikke leuk, vooral omdat het zwembad overdekt is. De vorige keer ging het zwemmen niet door wegens slecht weer,” nuanceert deelnemer Jeroen V. Maar voordat het tijd was voor ontspanning, was er eerst nog een onderzoeksprogramma, ditmaal over Loopy's.

Loopy's? Lusjes? Deelnemer Marijke legt het uit: “Woensdag hadden we een boekje over de Loopy-eilanden. In dat boekje was er een groep eilanden die verbonden moest worden met treinrails, maar niet elk eiland wou evenveel spoor en er mochten geen wissels (driesprongen) zijn. Er waren veel puzzels die je moest oplossen. Je kreeg veel tips om de puzzels op te lossen: als er een 3 in de hoek staat moet je langs de rand, en als er een 1 in de hoek staat dan mag je juist niet langs de rand, want dan ligt er teveel spoor langs een eiland.”

Na de lunch kon je zwemmen zoals voorheen, maar de nieuwe kamplocatie had nog veel meer te bieden! De middag was opgedeeld in twee blokken waarin je telkens kon kiezen uit drie activiteiten. In het eerste blok kon je een hoogteparcours doen, gaan boogschieten of gaan zwemmen. Het tweede blok bood keus uit het bouwen van een vlot, midgetgolf en – nogmaals – zwemmen. Erszebet en Kiki beschrijven hoe hun keuze beviel: “We hebben op woensdag een hoogteparcours gedaan. Er waren twee verschillende banen, een hoge en een lage. Bij de hoge werd je gezekerd met een touw, dat zat vast aan een ijzeren lijn dat heel het parcours boven je hing. De lage was zonder touw, maar die was ook maar een meter hoog. Eerst deden we de hoge, daar sprongen we van banden naar houten kistjes, kropen door tunnels en vochten met boksballen. Het was erg leuk, helaas mochten we het rondje maar één keer maken...”

Na het eten stookte begeleider Leon een vuurtje en kregen de deelnemers een stok en een bal deeg. Bakken maar! Dat bleek nog niet zo makkelijk: als je je broodje te dicht bij het vuur hield, werd hij zwart, maar als je 'm te ver weg hield moest je wel heel lang wachten... Toch waren de meeste broodjes na zo'n driekwartier wel klaar en kon er gesmikkeld worden.

Toen gebeurde er iets bijzonders: iedereen haalde zijn beste pak of haar mooiste jurk uit de koffer. Haren werden ingevlochten of met gel achterover gekamd en zelfs de make-up werd tot in de puntjes bijgewerkt. Waarom? Omdat je netjes moet zijn voor een casino! De hele avond was het wiskundehuisje omgetoverd tot een waar casino waar je muntjes kon inzetten bij poker, blackjack en sickbo. En als je wint, is het natuurlijk de kunst om niet al je muntjes meteen weer te verspelen...

11, 10, 1... pizza!

Op donderdag leerden de deelnemers tellen. 1, 2, 3, 4 ... dat konden ze toch al? Ja, maar wist je dat er verschillende manieren zijn om te tellen? Wij gebruiken de cijfers van 0 tot en met 9, maar er zijn ook volkeren die alleen spreken van 'weinig' en 'veel' of die slechts de cijfers van 0 tot en met 5 gebruiken. Tellen gaat dan heel anders! Al snel kregen de deelnemers hier handigheid in en konden ze zelfs getallen uit het decimale stelsel omrekenen naar getallen in het binaire, heximale of vigesimale stelsel.

's Middags was er wat meer tijd voor korte problemen dan op de dinsdag. Hoe kom je erachter of iemand een ridder of een schurk is? En stel, je staat op een kinderboerderij en telt 9 koppen en 30 poten, hoeveel kippen en geiten zijn er dan? Hoe ontmasker je zo snel mogelijk een valse munt met slechts een balans als hulpmiddel?

's Avonds hadden de deelnemers een heel ander probleem: wat zal ik op mijn pizza doen? Op de locatie was namelijk een ware pizzahut aanwezig waar je zelf je eigen pizza mocht bakken! In groepjes van vier mochten de deelnemers ieder een pizza bekleden waarna deze terplekke in de oven werd gebakken. Buon appetito!

Na de pizza's kon er nog eventjes geoefend worden voor de bonte avond. Deelnemer Mira beschrijft een aantal van de acts: "De bonte avond begon met een toneelstuk genaamd 'So I think you can't dance,' waar de begeleiders moesten dansen om te winnen. De jury stemde mensen weg en uiteindelijk wonnen Bart en Demian. Verder werd er trompet gespeeld en viool en cello. Er was een stukje over Blauwkapje en nog veel meer. Het liep een beetje uit maar dat was niet heel erg."

Inderdaad, de avond liep uit, maar gelukkig eindigde de Bonte Avond nog net op tijd om een halfuurtje mee te kunnen dansen in de disco!

Naar huis...

De laatste dag alweer... Dat betekende voor het ontbijt alles inpakken (nou ja, alleen je eigen spullen en niet de broek van je slaapbuurman), vegen en de grote gevonden-voorwerpen-show: "Ik heb hier een prachtige broek, merk X, maat Y, van de jongensslaapzaal!" riep Arnoud, en daarna Janneke: "Ik heb een jas gevonden!"

Na het ontbijt was het meteen al tijd om het doe-museum voor de ouders voor te bereiden: een soort tentoonstelling waarbij ouders konden zien en soms ervaren hoe het de afgelopen week was. Deelnemers maakten in groepjes posters en bedachten opgaven die de ouders later die dag konden maken.

Na de lunch kwamen de eerste ouders inderdaad al aan en vanaf toen begon het afscheid. Een week kamp duurt voor je gevoel altijd veel langer dan vijf dagen en vriendschappen die in die luttele dagen worden gevormd kunnen jaren voortduren. Daarom is het nooit leuk om weg te gaan bij Vierkant en beloofden veel deelnemers al om volgend jaar weer terug te komen!