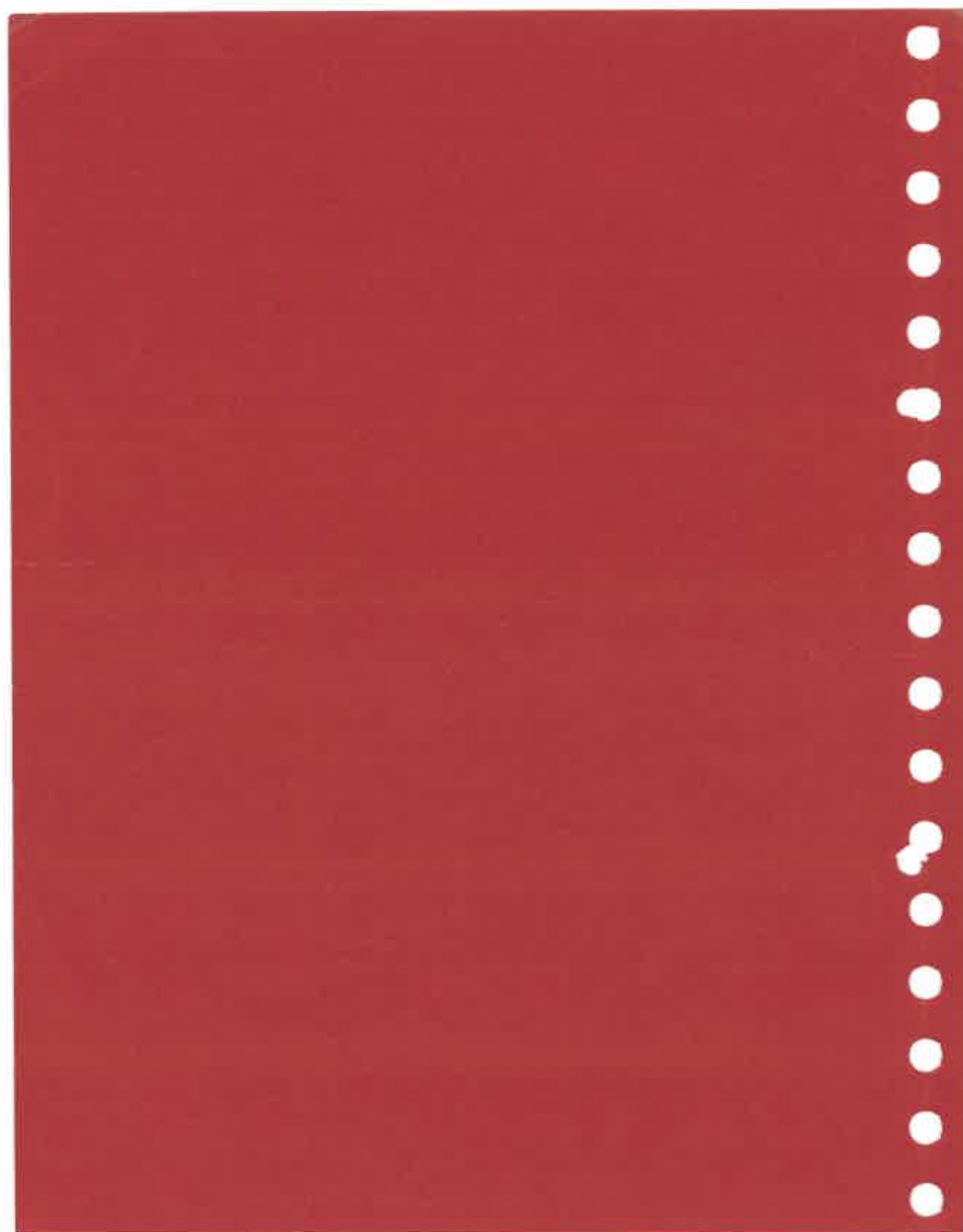






VOORWOORD

Dit draaiboek van de nationale activiteit 1973, dat wij U namens de Nationale Commissie Welpen aanbieden, is niet bedoeld als een recept voor een geslaagde spelmiddag, maar als ingrediëntenlijst van een mengsel, waarvan U de smaak zelf bepaalt, door met fantasie en inzicht de juiste dosering te kiezen, die in Uw district het meest gewaardeerd zal worden.

De werkgroep: Ali van den Berg
Emmy Huitema
Jan Vrijland
Kees Loch
Lenie den Breejen
Mechtild Heisen
Wies Sondag
Wil Isendoorn.

SUKSES!

"ZIJ, DIE WETEN TE SPELEN, WETEN OOK TE LEVEN"

Dit verhaal waarin Catweazle (b.v. een speladviseur (ADC-W)) gaat fungeren als de centrale persoon, gaat gespeeld worden op een terrein dat verdeeld is in vier "subgebieden", namelijk voor elk element één.

Voor de speeltijd is uitgegaan van drie uur, dus per element komen 45 minuten beschikbaar. Gedurende deze speeltijd, biedt het element gelegenheid aan de welpen om hetzij spelenderwijs en/of creatief en/of met de actualiteit van dat element bezig te zijn. Eventueel kunnen deze facetten van een element een eigen naam krijgen. Zie pagina 4. Voor deze activiteiten vindt U een honderdtal suggesties op de pagina's 5 tm 18 van dit draaiboek.

Dan komen de welpen op het terrein aan gekleed in de folkloristische klederdracht van de gebieden waar zij vandaan komen. Suggesties voor de kleding vindt U op pagina 19, terwijl op pagina 20 suggesties worden gedaan voor stamnamen en namen voor de leiding.

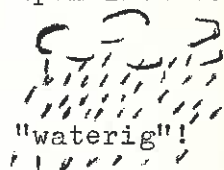
Na de gezamenlijke spectaculaire opening (zie pagina 21 e.v.) gaan de welpen met de vier goden van de elementen naar het "subgebied" waar het spel in alle hevigheid gespeeld zal worden.

Om de drie kwartier wordt er gewisseld van element.

Als de zon begint te zakken en alle elementen door iedereen zijn bezocht, verzamelen de welpen zich voor de sluiting (pagina 25).

Speladvies:

Speel luchtig, aardig, vurig maar niet "waterig"!



"GROND"GEDACHTE VAN HET NATIONAAL SPEL 1973

De vier elementen: WATER, VUUR, LUCHT, AARDE

1973 is een zeer bijzonder magisch jaar, Het getal 1973 is alleen deelbaar door zichzelf en door één, en wanneer zoiets het geval is, dan vindt volgens een zeer oud gebruik in juni in het grote maretakkenbos de grote ontmoeting plaats van alle alchemisten, druïdes, tovenaars en hun leerlingen, met de goden van de vier elementen. Zij gaan hun ervaringen met de elementen uitwisselen en hun uitvindingen demonstreren, want allen zijn zij op zoek naar "de steen der wijzen" om door die steen de juiste verhouding van de elementen te kunnen vinden om zelf goud te maken.

Ze zijn er allemaal: hun grote leider Catweazle, die van alle tijden is, maar ook Merlijn, de tovenaars uit Schotland, Archimedes uit Sicilië en de grieken Aristoteles en Pythagoras en Panoramix, de beroemde druïde uit het Gallische dorp.

Ook Om-en-Om, die de steen gevonden had, maar weer is kwijtgeraakt, heeft de verre tocht gemaakt.....

Donar, Hercules, Vulkanus en Neptunes, de goden van lucht, aarde, vuur en water, opgeroepen door Catweazle, tonen hun element in al zijn kracht en schoonheid.

Zij strijden en pronken ermee.

De bezoekers uit de wereld bewerken en verwerken de stof tot ideeën, uitvindingen en gaan weer verder naar een nieuw element.

En als de zon ondergaat, na een dag van rusteloos speuren, dan verzamelt ieder delegatie-hoofd zijn volgelingen en neemt afscheid van de goden, dankt hen en zij zullen als blijk van hun sympathie, een stukje van "de steen der wijzen" meegeven op de lange, moeilijke tocht naar huis.

SUGGESTIES ONDERVERDELING VAN DE ELEMENTEN

VUUR

1. vuursteen
2. vulkaan
3. vuilnisbelt

AARDE

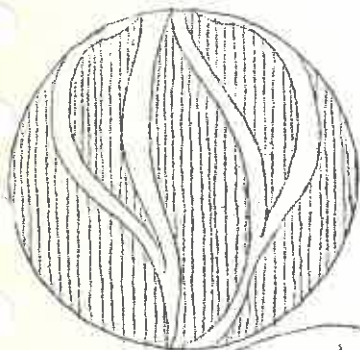
1. wereldbol
2. klei
3. arm-rijk

WATER

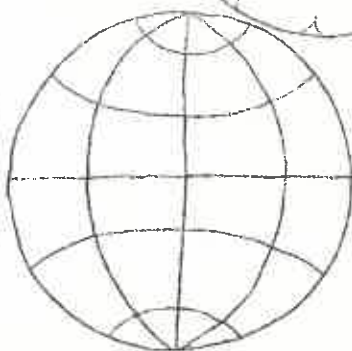
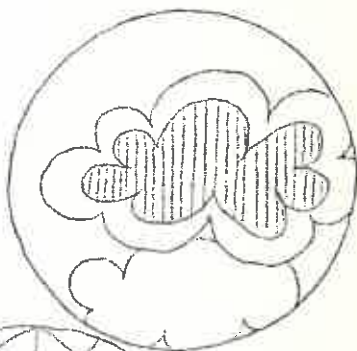
1. regen
2. kristal
3. "de Rijn"

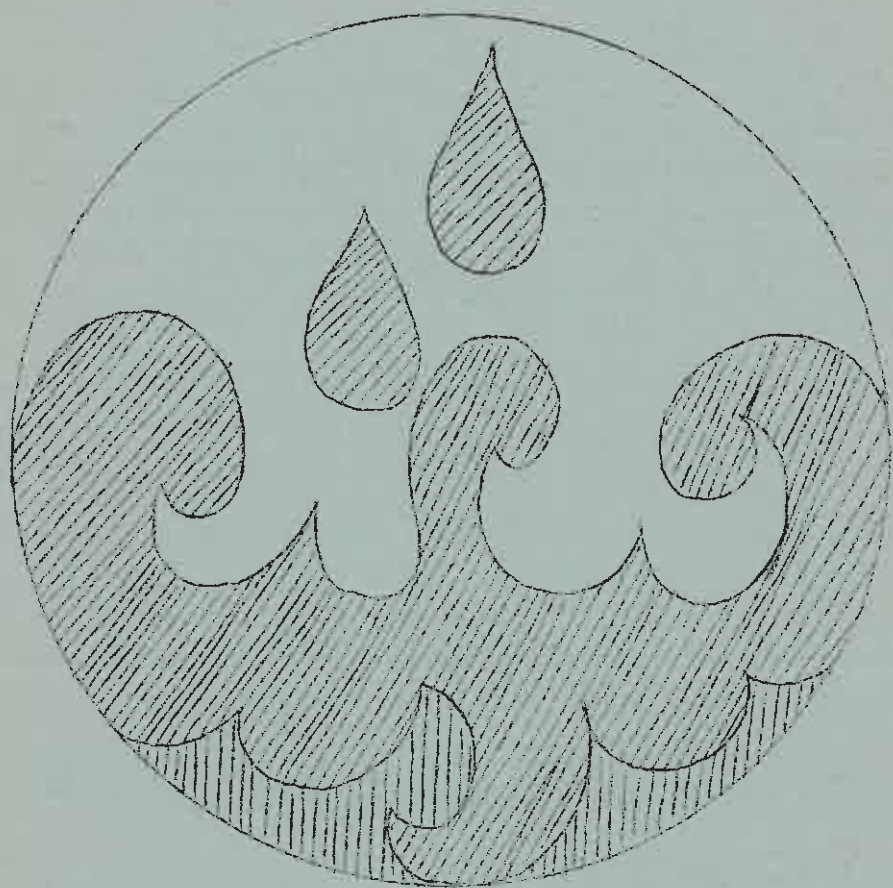
LUCHT

1. ademen
2. ballonnen
3. fabrieksgebied

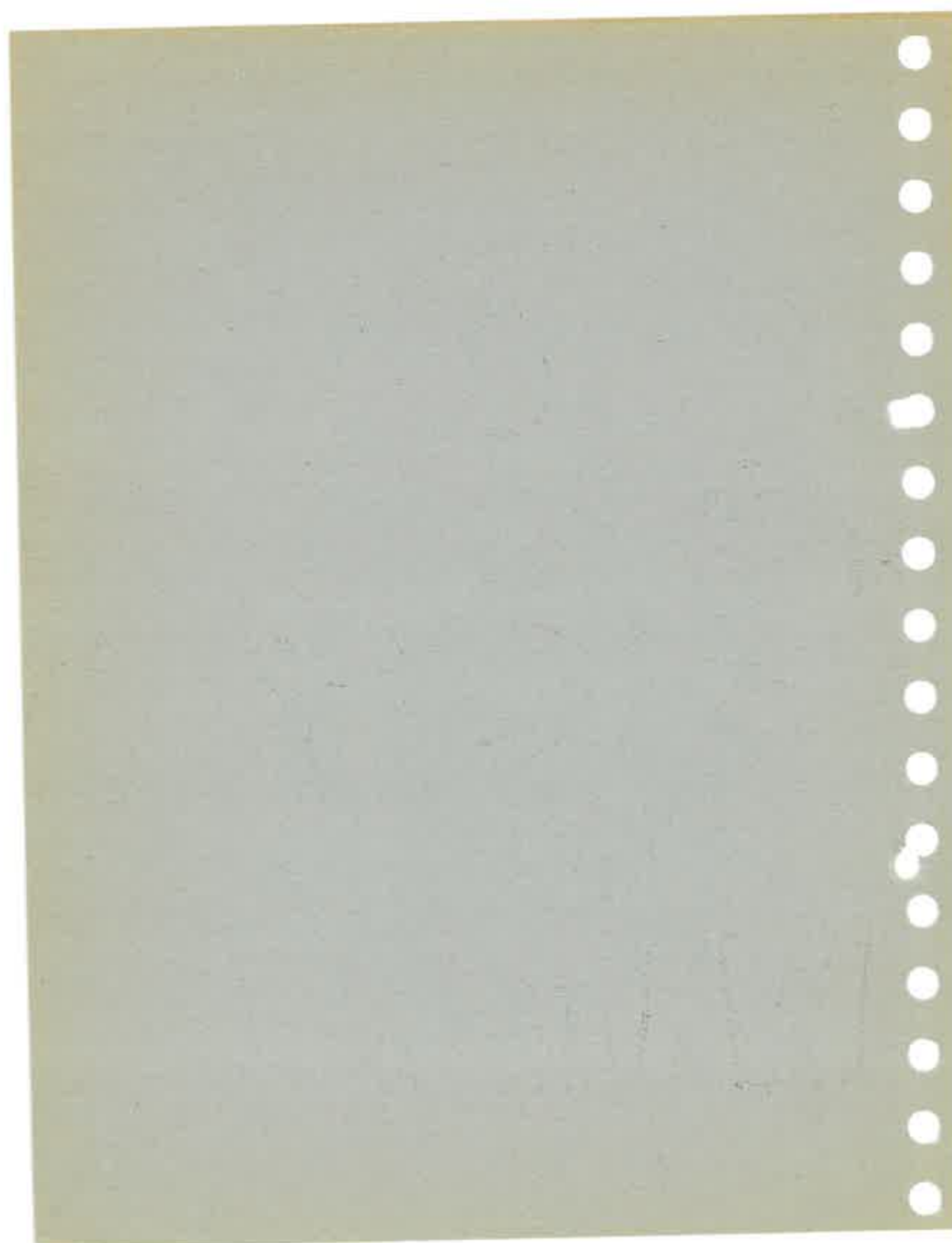


1. spel
2. creativiteit
3. actualiteit





WATER



Suggesties voor de activiteiten in het element

WATER

- verfrissing
- waterverontreiniging
- inschakelen van plaatselijk waterleidingsbedrijf
- idem brandweer (folders en apparatuur)
- waterhalen
- mok langs touw voortrekken
- rivier oversteken
- roeien
- laveren
- hengelen
- flessen carillon
- water overdragen
- water overbrengen (rietjes, als ruiters)
- waterpistooltjes
- waterwip
- watermonsters
- reukkim
- waterleiding leggen met rietjes
- schandpaal en spons
- snoepje happen
- diepzee onderzoek
- viskim
- water en ecoline (papier iets nat maken met een spons. Hierop ecoline. Papier dubbelvouwen, openen en laten drogen. De willekeurig ontstane figuren bijtekenen met O.I.inkt).
- water- en olieverf en terpetine.
(Neem een platte bak of teiltje met een laagje lauw water.
Hierop doen we een laagje terpetine. Laat nu in de terpetine een paar druppels olieverf vallen. Iets roeren, leg op de oppervlakte voorzichtig een vel papier. Haal dit er voorzichtig af.
Goed laten drogen. Het resultaat is willekeurig).
- maken van vissen, boten enz.

Experiment: zie de volgende bladzijden.

EXPERIMENT I

WATER

Een onderzeeboot is een wonderlijk gochelding, zo zie je hem en zo zie je hem niet. De truc is echter zo eenvoudig dat we het kunstje met een lege melkfles makkelijk na kunnen doen.

Van een stevig plastic rietje buigen we in heet water een hoofdletter J en steken het lange eind door een kurk, waarin we twee gaatjes hebben geboord.

Door het andere gat steken we een kort buisje.

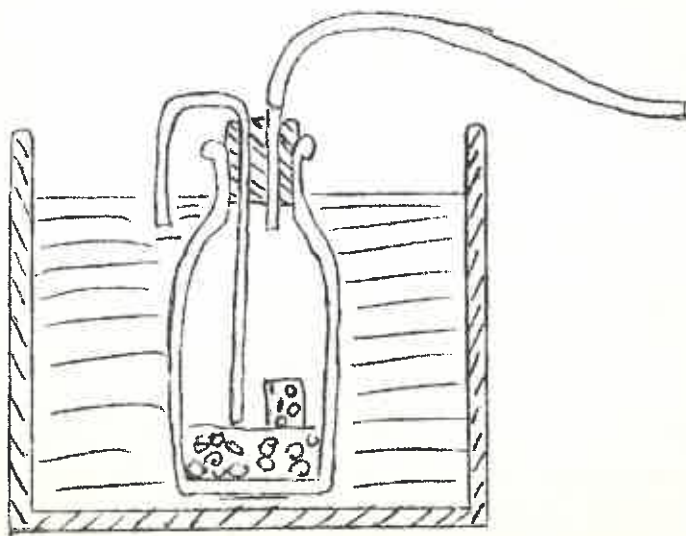
In de fles doen we zoveel grind dat hij tot zijn nek in een diepe bak met water rechtop blijft drijven, we laten er een stukje kurk in vallen en sluiten de fles.

Nu schuiven we een plastic slangetje op het buisje en laten onze duikboot te water.

Zuigen we door het slangetje lucht uit de fles, dan perst de buitenlucht er water in, het stukje kurk laat zien hoeveel.

De fles met inhoud wordt zwaarder dan het water dat hij verplaatst en zinkt, door er daarna in te blazen verhogen we de druk en persen het water eruit.

Hij wordt lichter en komt boven drijven, met zachtjes zuigen en blazen kunnen we de fles onder water laten zweven.



EXPERIMENT II

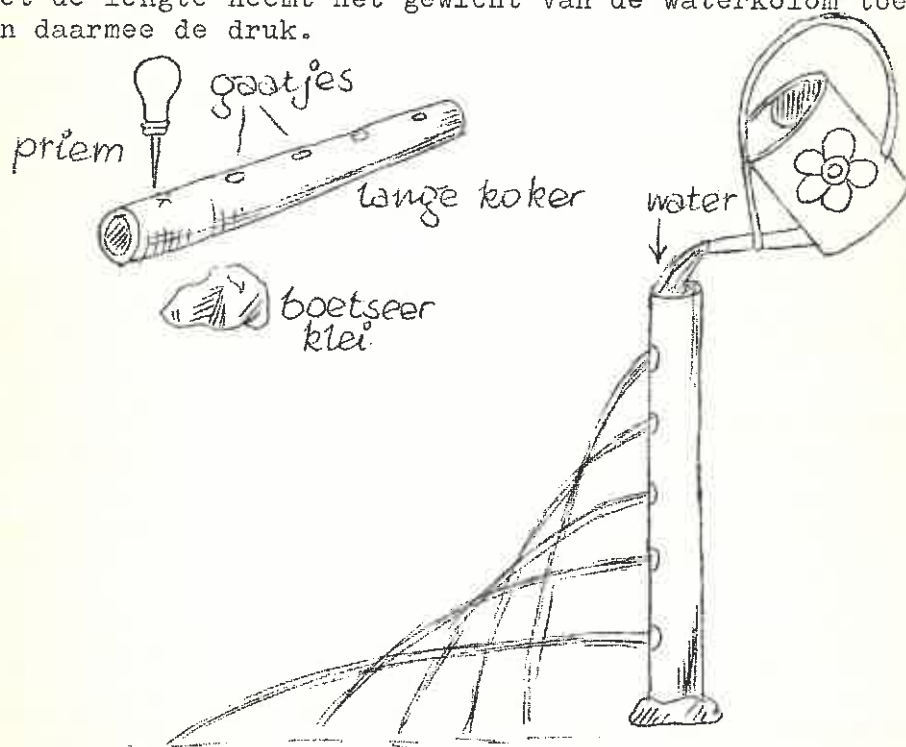
WATER

Je neemt een lange kartonnen koker, prikt er boven elkaar een paar gaatjes in en stopt het ondereind dicht met een prop, bijvoorbeeld van boetseerklei. Dan neem je een kan water, zet de koker overeind en giet hem vol met water.

Tot je verbazing zul je dan zien, dat het water uit het onderste gaatje, bijna horizontaal, met kracht naar buiten spuit en slechts flauwtjes in een boog uit het bovenste.

Hoe langer de koker, hoe sterker de waterstraal uit het onderste gat.

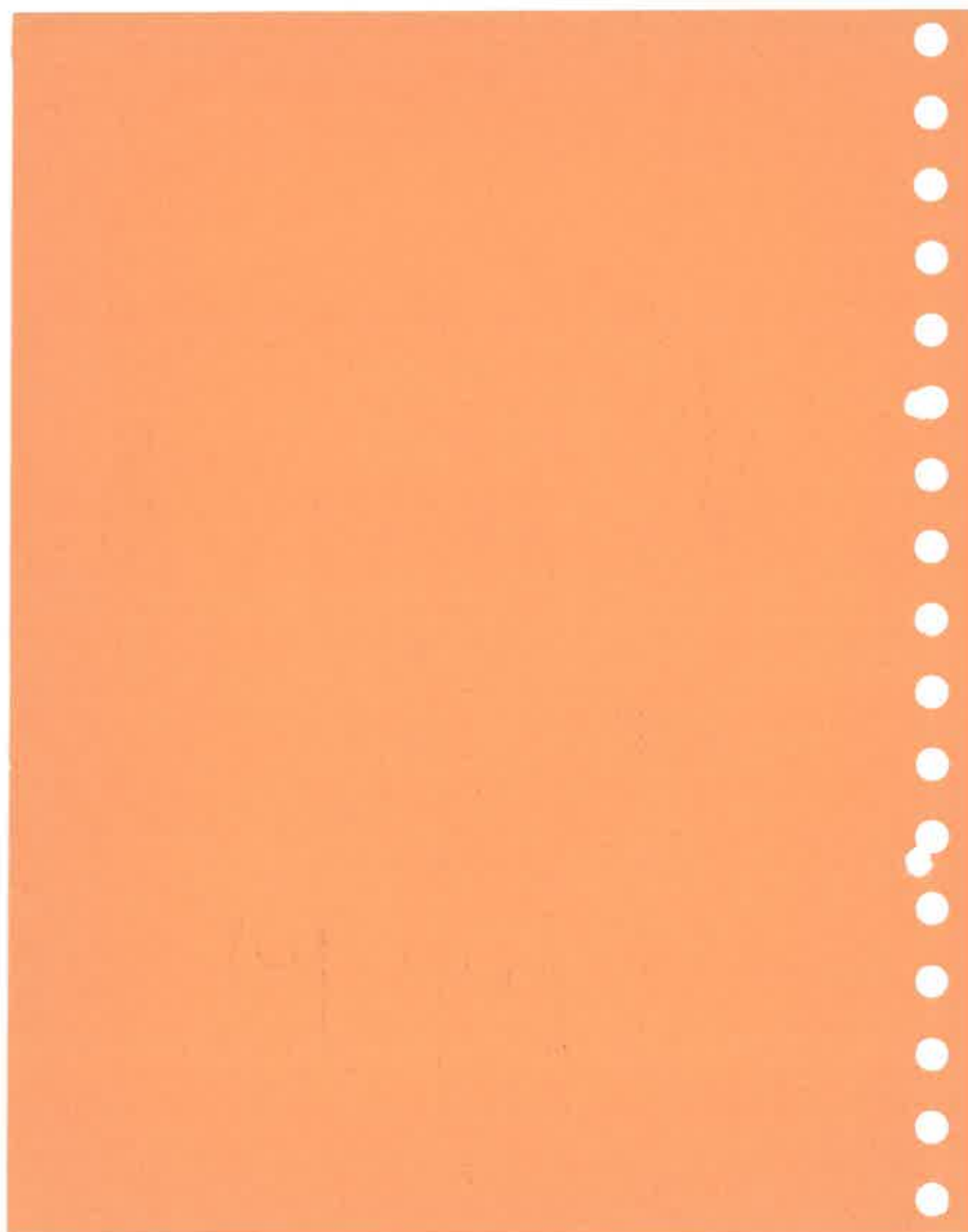
Met de lengte neemt het gewicht van de waterkolom toe en daarmee de druk.



MISLUKT betekent allen maar "NOG NIET GELUKT"



VUUR



Suggesties voor de activiteiten in het element

VUUR

Spel:

- estafettespel: waxinelichtje brandend overbrengen
hakken van hout, doorgeven en stapelen
halen van vlam, vuur maken en aansteken
met moederkaars stompjes kaars aansteken
kaarsen uitblazen
Olympisch vuur doorgeven
- vuur spuwen
- rook signalen
- touwtje doorbranden
- hoeveel kaarsen met een lucifer per nest
- met waterpistool kaars uitschieten
- blikje met veel waspoeder en water aan de kook
brengen (plat blikje anders duurt het te lang)
- geheimschrift oplossen (met melk op papier geschreven - oplossing te vinden door er met
brandende kaars langs te gaan)
- hengelen (spel: schip binnen loodsen, gordijn
spannen, hiervoor brandende kaars en een stuurman
achter het gordijn welp met hengel waaraan een
rotje, door aanwijzingen rotje aansteken.

Etenswaren:

- satè's roosteren (mals vlees aan stokje)
- engeltjes te paard (kaas met spek omwikkeld)
- balletjes gehakt in cornflakes gerold
- ambrozijnen (blokjes oud wit brood, gedrenkt in
gecondenseerde gesuikerde melk daarna door cocos
gerold)
- pannenkoeken bakken.

Creativiteit:

- tekenen (gebrande kurk)
- letters VUUR uitbeelden
- mozaïk maken van het woord VUUR of van een vuur
- bosbrand uitbeelden
- toren bouwen met lucifers en kaarsvet
- tekenen of fingerpainting

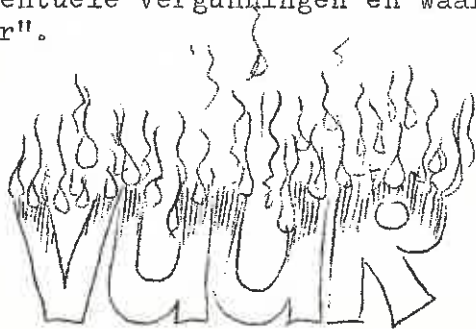
Experiment zie volgende bladzijde.

Actualiteit:

- pannekoeken bakken (wijze waarop)
- vuur blussen - brandweer demonstratie
- tekenen
- op gevaar van brand wijzen 3 x 0* (materiaal opvragen)
- opbouwen model kampvuur
- quiz rondom gevaren van vuur
- vuur blussen (water - zand)

* ONACHTZAAMHEID - ONVOORZICHTIGHEID - ONDESKUNDIGHEID

"Denk aan eventuele vergunningen en waarschuwen van de brandweer".



EXPERIMENT

VUUR

Een weegschaal maken om het verschil in gewicht aan te tonen, tussen een zakje koude lucht en een gelijk zakje warme lucht.

Hete lucht blijkt bij eenzelfde volume en druk lichter dan koude en stijgt op.

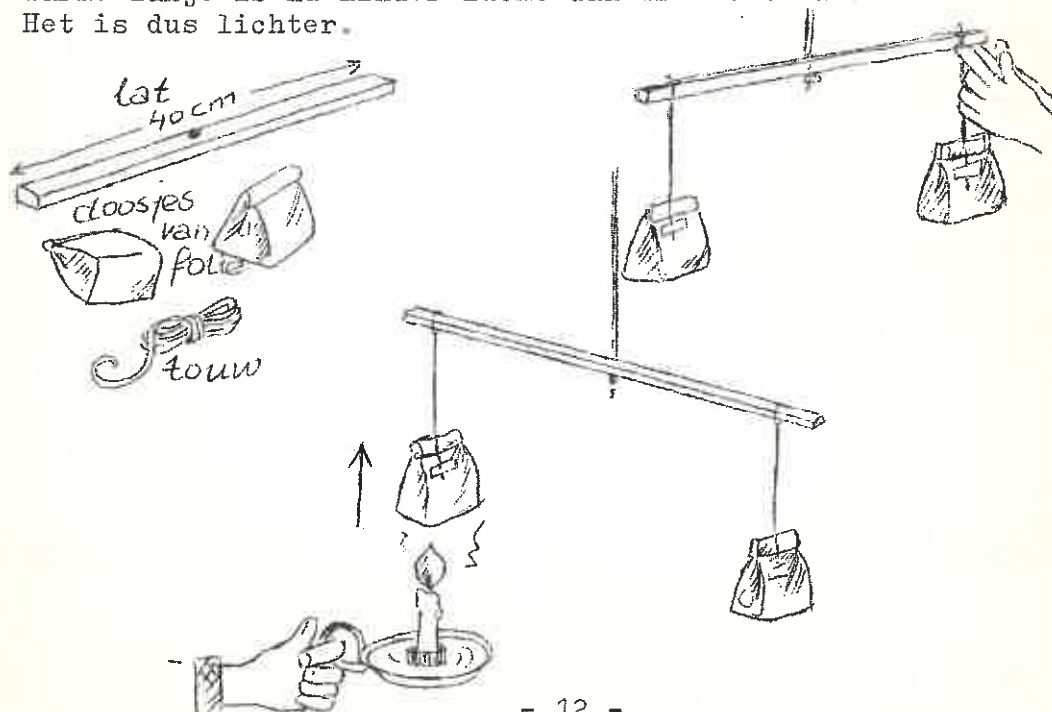
In een latje van 40 cm boren we middenin een gaatje, we steken er een touwtje door, waarin al een knoop is gelegd, en hangen het op.

Van twee gelijke stukken folie buigen we om een doosje twee gelijke schuine zakjes van 10x7x7 cm. Met plakband maken we er een touwtje aan vast en hangen het op.

Nu houden we een brandende kaars onder een zakje. De lucht erin wordt warm, waardoor de moleculen meer snelheid krijgen.

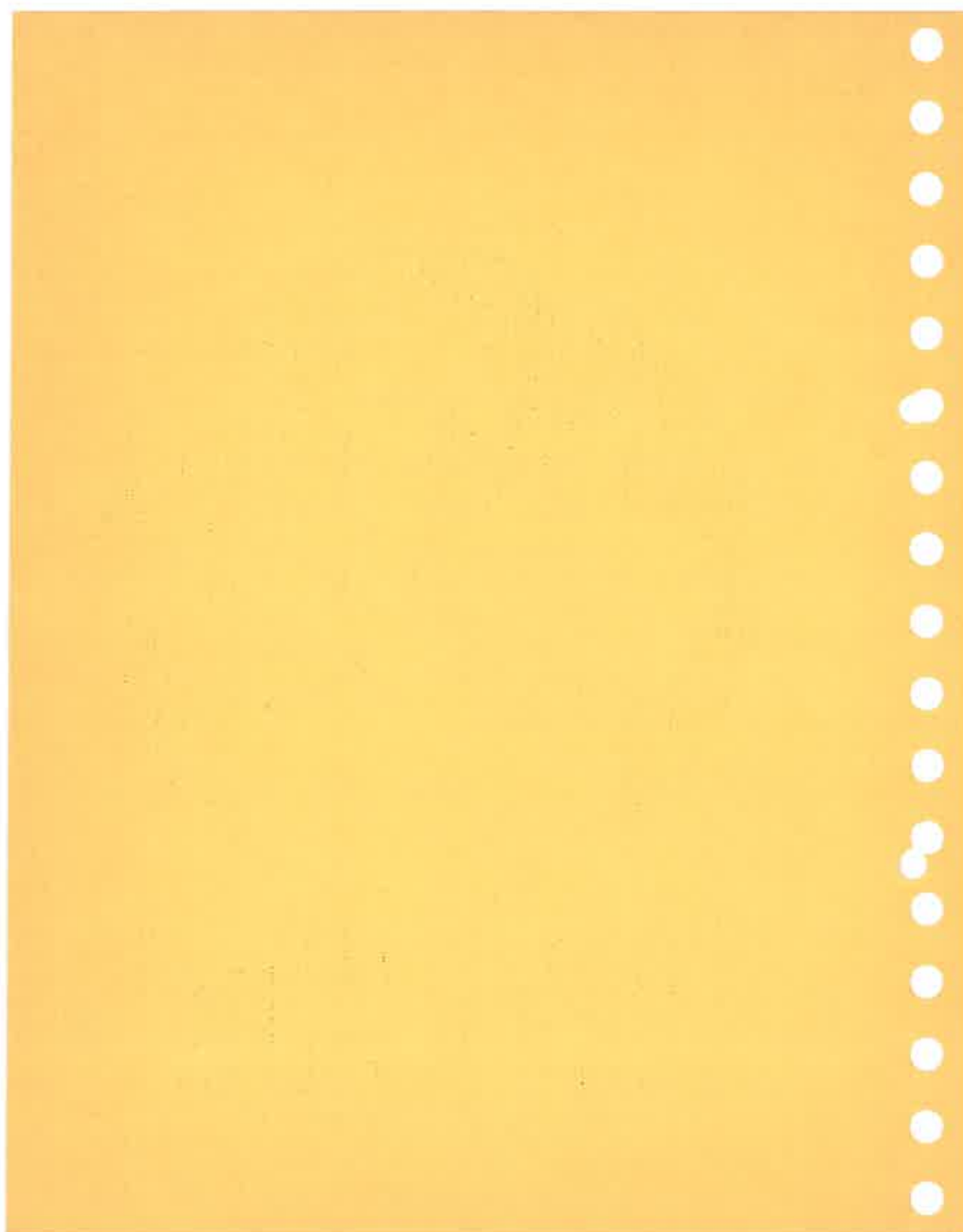
Ze willen verder uiteen en ontwijken naar boven. In het warme zakje is nu minder lucht dan in het koude.

Het is dus lichter.





LUCHT



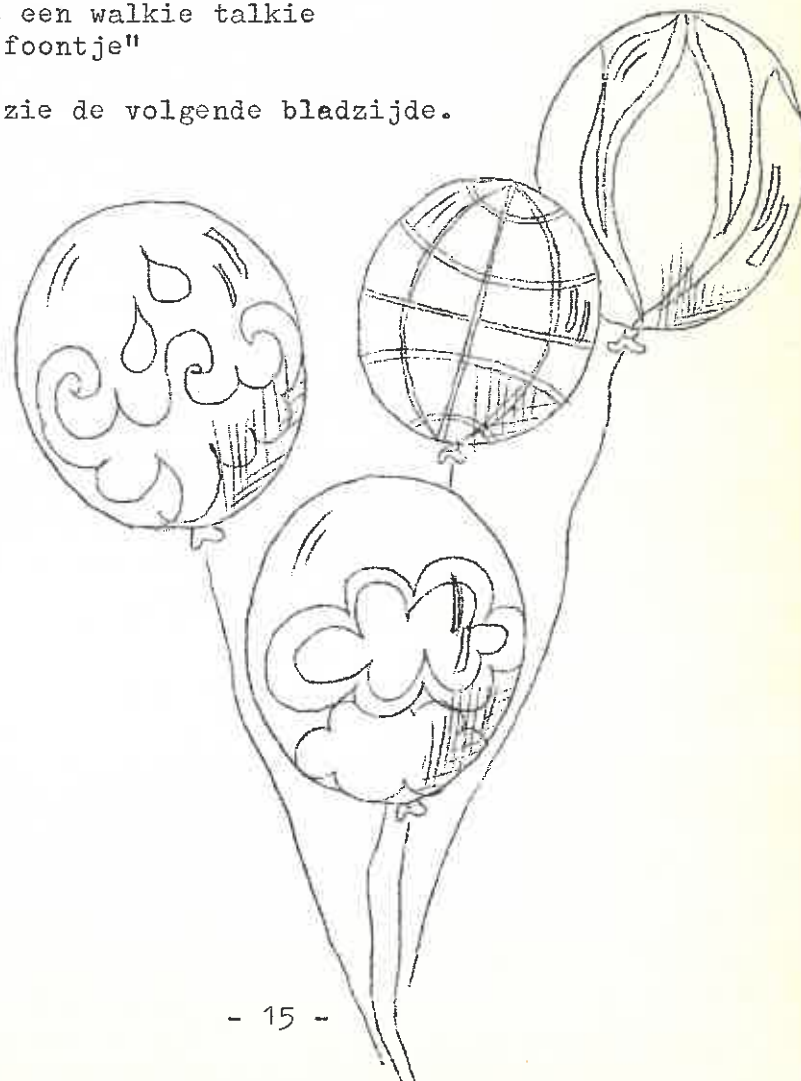
Suggesties voor de activiteiten in het element

LUCHT

- watjes overblazen - door de lucht twee aan twee
 - een bepaalde baan over de grond
 - " " " door de lucht
- vliegtuigjes maken daarna wel of geen wedstrijd
- pijltjes schieten - met pijp en rolletjes papier
 - met bord en pijltjes
- luchtverontreiniging - informatie bij plaatselijke verenigingen, tijdschriften etc.
- vogels tekenen - met vingers, penselen, potloden of plakken, scheuren, knippen, vouwen
- vlinders tekenen - idem
- vliegeren
- sterren kijken
- maanlanding - spel, informatie, quiz, etc.
- ruimtevaart - idem
- alle vogels vliegen
- pak de ballon - nummeren en opvangen voordat de grond geraakt is
- ballonnen geblinddoekt kapot slaan
- ballonnen geblinddoekt een bepaalde baan vervoeren
- vraag en antwoordspel over vogels (quiz)
- collage van wolkendeck - schuurpapier en wollen draden
 - op karton met watten en crêpe
 - of lapjes of gescheurd papier
- ballonnen gevuld met gas oplaten met naamkaartjes van de welpen
- ballonnen scheren: inzepen met scheerschuim en dan langzaam en voorzichtig met een scheermesje scheren
- welke figuren zie je in de wolken?
- geluidenkim (luchttrillingen!)
- veertje over een bepaalde afstand door de lucht blazen
- blaasvoetbal - op een laken met een ping pong-balletje
- sterretjes aansteken (Kerstmis!)
- kimpel met sterrenbeelden: b.v. aan de binnenkant van een paraplu is een sterrenhemel gemaakt, ieder mag een bepaalde tijd kijken en dan gaat de plu dicht.

- kompasspel
- ballon opblazen en beschilderen met elementen - symbolen of andere afbeeldingen
- met een rietje een erwt opzuigen en deze een bepaalde afstand vervoeren
- idem met pvc-buis een ping pong-balletje vervoeren
- met pvc-buis een visje over de vijver blazen
- ballon een bepaalde afstand overbrengen
- ballon opblazen tot hij knapt
- telefoneren (toelichting dat dit draadloos d.m.v. luchtrillingen gebeurt)
- werken met een walkie talkie
- spel "telefoontje"

Experiment: zie de volgende bladzijde.



EXPERIMENT

LUCHT

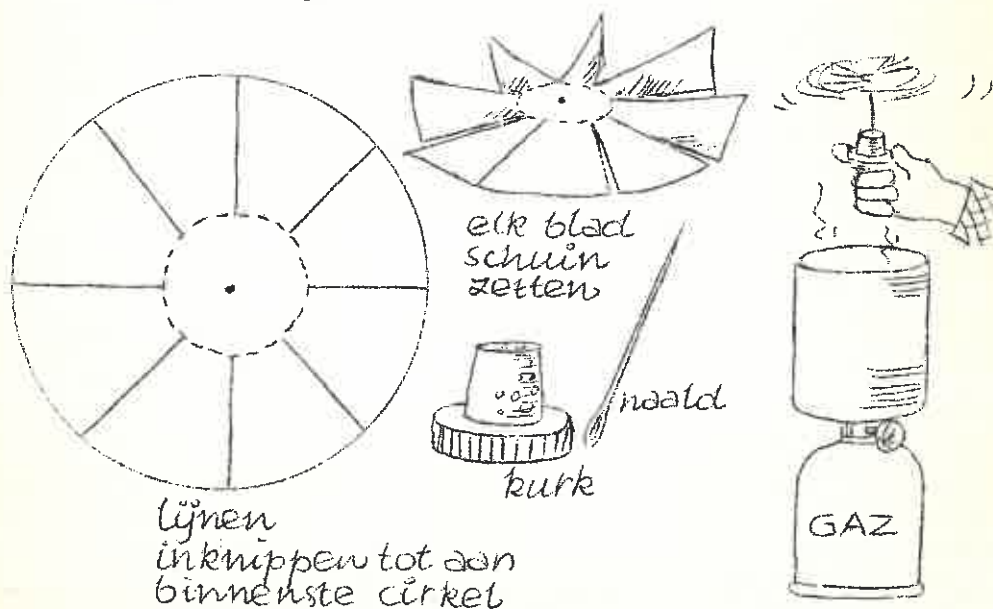
Kracht uit warmte:

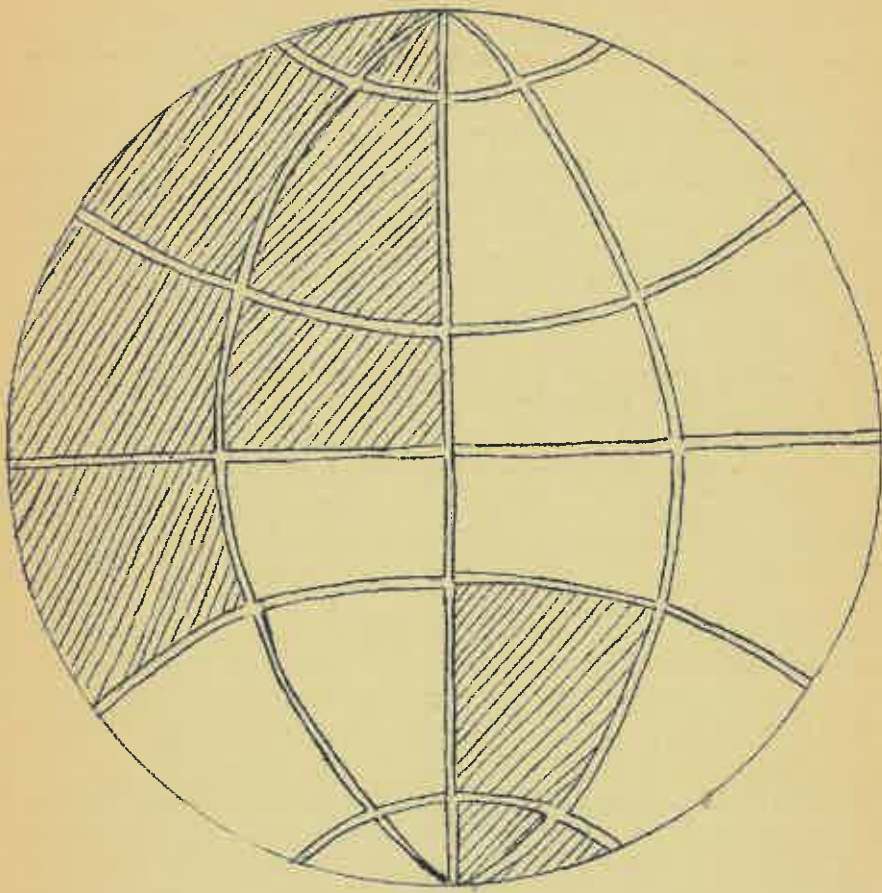
Je trekt met een passer een cirkel van 10 centimeter doorsnee op stevig papier en daarna een kleine cirkel om hetzelfde middelpunt.

Den verdeel je de schijf in gelijke delen zoals op het voorbeeld. Je knipt de schijf uit en geeft er knippen in langs de lijnen die je getrokken hebt. Elk blad zet je nu schuin. Vervolgens neem je een kurk en steekt er een naald in met het oog naar beneden de schijf leg je nu op de punt van de naald. Dan houd je de kurk oven een brandende schemerlamp of gaslamp en je hete-luchtturbine begint te draaien. Schroef je een sterkere lamp in de fitting dan slaat je turbine gewoon op hol.

Hoe dat komt?

Als lucht verwarmd wordt zet hij uit. Het soortelijk gewicht wordt daardoor kleiner en hij stijgt op. De lucht botst daarbij tegen de schuinstaande bladen en duwt ze weg.





AARDE



Suggesties voor de activiteiten in het element

AARDE

- natuurkim: planten, dieren, vogels
- aarddrijfskunde: vlaggenspel
- verontreiniging
- dieren uitbeelden
- acteren
- boomplant estafette
- kleien
- voortbrengen van gewassen: zaaien, bewerken, planten
opm. uitbeelden d.m.v. pantomime en/of werkstuk
mozaïk, scheurwerk, waardeloos materiaal
- zingen "hemel en aarde"
- verhaal vertellen van hetgeen er allemaal op die aarde leeft, jongens krijgen een briefje waarop staat wat ze op die aarde zijn, wordt dat genoemd dan reageren
- reactie spel: aarde, water, vuur en lucht
- natuurbeschermingsspel
- inschakelen van de vereniging tot natuurbewoud
- landkaartpuzzel
- maquettespel: maquette maken van zand e.d. waardeloos materiaal
- graven van sloten
- stenen, denneappels, schelpen verzamelen
- spel als bij een van de acht: met behulp van bekertjes een emmer vullen binnen een bepaalde tijd
- zaaien: boterkuipjes/bekertjes mee laten nemen, daarin aarde doen en iets zaaien
- zandschildering
- goud zeven: stenen verven met goudverf, deze in zand doen, laten zeven

Heidemaatschappij

Vereniging voor behoud van natuurmonumenten

Actie "OPGERUIMD STAAT NETJES"

SUGGESTIES VOOR DE KLEDING

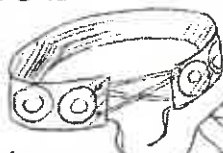
- jute of plastic zakken, gaten inknippen voor hoofd en armen, beschilderen
- van oude lappen en lakens kleding maken
- helmen maken van karton
- eventueel pijl en boog, zwaard
- riemen, sandalen

HELM



stuk karton (iets groter dan omtrek hoofd) van boven inknippen, rondbuigen en vastnieten.

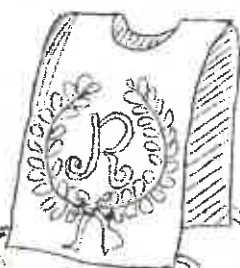
GORDELEN EN ZWAARD



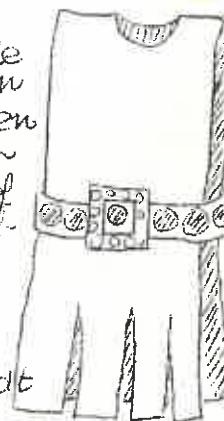
van karton beschilderen of beplakken.



jute zak beschilderen of beplakken met karton of stof.

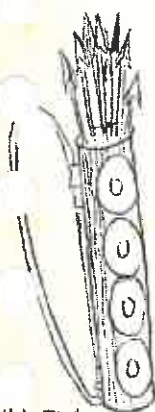


geknipt uit oude lap of een oud laken beschilderen of beplakken.



van onderen inknippen.

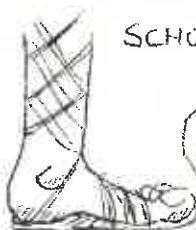
PIJLEN BOOG



stuk buigzaam hout, met touw gespannen

lang hes dat bijeen wordt gehouden door een riem

SCHOEIËSEL



stevig stuk leer of zool

door de gaten leren veters of koorden rijgen

PIJLEN

KOKER: stevig karton, versierd met stof, vilt, kralen etc.

Suggesties voor namen van spelleid(st)ers

GODEN VAN HET WATER

Portunus
Rhesos
Asopus
Peneus
Enipeus
Xanthos
Poseidon
Aegir

GODINNEN VAN HET WATER

Najade
Leukothea
Nehalennia
Ran
Rana
Ino

GODEN VAN HET VUUR

Jupiter
Thor

GODINNEN VAN HET VUUR

Luna
Selena

GODEN VAN DE AARDE

Conus
Faunus
Vervactor
Oberator
Saturnus
Priapus
Pictus
Bachus
Dionysus
Picus
Occator
Taimus

GODINNEN VAN DE AARDE

Dea
Flora
Chloris
Marcia
Diana
Artenus
Ceres
Demeter
Pomona

GODEN VAN DE LUCHT

Jupiter
Erebus
Njord
Typhon

GODINNEN VAN DE LUCHT

Hemera
Leto
Iris
Nephêle

Suggesties voor de OPENING en WISSELING

Catweazle ontvangt alle stammen (galliërs, grieken, schotten, britten, romeinen etc.), heet hen welkom en vertelt dat wij op zoek gaan naar de steen der wijzen, maar daarbij de hulp nodig hebben van de vier goden der elementen, vuur, lucht, aarde en water.

Hij zal ze voor ons oproepen, waarna de stammen in vier groepen begeleid door de goden, elk naar een der vier speelvelden gaan.

Voor de aanvang krijgt iedere horde een symbool uitgereikt, waardoor zij weten in welk element zij gaan starten.

Catweazle ontsteekt vuurwerk, bestaande uit gouden regen, dat eventueel van een stellage naar beneden druipt, hier achter vandaan treden de vier goden aan.

Alle vier gekleed in een laken op griekse wijze omgeslagen,

voor vuur bewerkt met: rode en gele vlammen

voor water: verschillende nuances blauw (kolkend water)

voor lucht: pastelblauw met witte wolken

voor aarde: groen en bruin

om hun hooft een band waaraan bevestigd het symbool van hun element.

Bij de start van het spel en daarna bij het wisselen na 45 minuten worden rotjes of donderbusseb gebruikt, eveneens als het spel eindigt.

De goden gaan bij het wisselen, de andere stammen halen bij het voorgaande element.

II Opening:

1. defilé van verklede welpen
2. elke horde studeert een dans in die dan op een "middenveld" voor alle hordes wordt opgevoerd
3. elke horde maakt een mascotte, die ten toon wordt gesteld. Enkele welpen brengen die naar een centrale plaats. Aan het eind van de dag krijgt elke horde de mascotte van een andere horde mee terug (een soort ruil).

III Opening:

Catweazle is de grootste druïde, de grootste alchemist. Deze vertelt dat in het maretakkenbos een grote **bijeenkomst** wordt gehouden van alle druïden uit Gallië, het Romeinenland, Griekenland, Engeland etc. om te proberen met de steen der wijzen en de vier elementen goud te maken.

Maar de goden van de elementen moeten hen gunstig gezind zijn en daarom worden zij uitgenodigd.

Dit doet hij met veel lawaai, gesis en het aanroepen van de goden (misschien gebruik maken van een geluidsinstallatie).

Uit de vier hoeken waar de verschillende elementen zijn komen de vier goden.

Catweazle en de goden heten nu alle mensen die gekomen zijn welkom. De vier goden nodigen hun stammen uit mee te gaan naar hun element.

Indeling in spelgroepen:

Iedere horde heeft geruime tijd van tevoren te horen gekregen dat de grote bijeenkomst op die en die dag in het maretakken bos gehouden zal worden.

De horde kiest zelf zijn nationaliteit (galliërs, romeinen, noormannen, grieken, batavieren, kelten, britten, germanen, saksen, ormandiërs, of zij maken van hun hordenaam een goedklinkende stamnaam).

Zij komen in aangepaste kleding die ook door hen zelf wordt gemaakt.

De horden krijgen vooraf te horen in welk element zij zullen starten zodat zij op de dag zelf zo met hun "God" mee kunnen gaan.

Als aanduiding voor het speelveld van een element kan bv het volgende gebruikt worden:

iedere horde maakt een schild (maten opgeven waarbinnen ze dat ongeveer moeten maken) waarop hun stamnaam staat, de naam van de stamoudste, kentekenen van de stam, kenteken van het element waar zij zullen starten. Bij het begin van het spel gaat iedere horde met de bij hun element horende god mee ze maken eerst de schilden vast op een daartoe aangebracht stellage of iets anders zodat het element van verre kenbaar wordt.

Wisselen binnen element:

- in het midden van het speelveld staat een grote maretakkenboom met vele takken, aan iedere tak hangt een bepaald teken wat bij een spel of activiteit hoort.

Ieder nest neemt een teken en gaat de plaats zoeken waar dit bij hoort. Is het spel voorbij dan hangt men het teken terug aan de boom en neemt een ander.

- Er staat een grote ketel op een driepoot. In de ketel liggen grote keien waar op vermeld staat bij welk spel of activiteit de kei hoort.

Met deze kei kan het spel worden gespeeld. Is het spel afgelopen dan gooit men de kei terug in de ketel en neemt een andere kei.

- Bij het begin van ieder speelveld vindt men een groot bord met de vorm van het element en daarop gekleurde kleine elementvormen. Deze behoren bij de diverse posten waar een spel of iets gespeeld wordt. Iedere post heeft ook zo'n bord. De kleine gekleurde vorm (blokje) is het toegangsbewijs tot een post. Laat b.v. de totemgids steeds het blokje verwisselen. De tijd per post is onbelangrijk. Men wisselt als men klaar is.

Wisselen van element naar element

- Catweazle heeft bij de opening gezegd dat iedereen met de vier element gespeeld moet hebben om goud te kunnen maken.

Daarom moet na een bepaalde tijd iedereen een ander element opzoeken.

Wanneer die tijd is afgelopen zal hij bepalen en mededelen.

Na die bepaalde tijd roept hij (b.v. door middel van een geluidsinstallatie of door een ander lawaaimakend of aandachttrekkend iets) iedereen op het volgende element op te zoeken.

- De goden van de vier elementen, die steeds in hun element zijn, gaan na een bepaalde tijd naar Catweazle en horen daar, welke groep zij nu kunnen halen.

Zij gaan dan naar het element (b.v. de god van het vuur gaat naar het element water) en nodigen alle galliërs romeinen etc. die daar bezig zijn uit met hen mee te gaan naar hun element.



Suggestie voor de SLUITING

Alle romeinen, grieken etc. komen bijeen op de grote open plek in het maretakkenbos.

- Er kan een kampvuur gehouden worden waar iedereen om heen kan zitten terwijl Catweazle en de vier goden samen proberen in een ketel het goud te maken.
(misschien werken met chemische processen)

Uit deze ketel komt dan het gouden aandenken voor iedere welp.

Onder vele woorden van dank reiken Catweazle en de vier goden deze aandenkens uit.

- Er kan van tevoren een lied gemaakt zijn wat iedere horde geleerd heeft (tekst met betrekking tot elementen) wat als afsluiting door alle horden samen wordt gezongen (zie ook volgende bladzijde)

- Er kan toverdrank uitgereikt worden (chocola, limonade) alle welpen lopen langs de grote ketel en krijgen een slok.

- of Catweazle staat in het midden op een grote boomstronk of iets anders en roept op spectaculaire wijze de vier elementen aan. Catweazle raakt met zijn steen der wijzen de vier goden aan en zij halen uit hun kleding een aantal aandenkens.

Aandenkens:

- steen vastgemaakt aan touw waarop datum en tekst staan geschilderd.
- steen in goudverf gedompeld (goudklompje) waaraan een kaartje
- kei in een netje waaraan een kaartje
- voor iedere horde een grote steen der wijzen voor het hordehol
- zakje met gouden munten (chocola of karton) voor iedere welp.

Suggesties voor LIEDJES

Vuur

Hoor je het zingen van het vuur.
Vlammen laait op.
Kom, daar staat die hout al klaar.
Brand in Mokum.
Ziet het vuur in het donker laaien.

Water

My bonnie.
Michael row the boat ashore.
Row your boat.
Daar was laatst een meisje loos.
Wie wil er mee naar Wieringen varen.
Daar vaart een man op zee.
Nieuwe haring.

Lucht

En de lucht is blauw.
Alouette.
De machtigste koning.
Klokke roeland.
Bim bam.

Aarde

He's got the whole world in his hand
Hoog op de gele wagen
Geel staat het koren
Wij zijn jong
Wat is de wereld wijd.



NAWOORD

Als U dit "draaiboek" doorgekomen bent, zult U een aantal dingen bemerkt hebben.

En wel, dat dit spel zich bij uitstek leent om met de fusie-partners te spelen.....

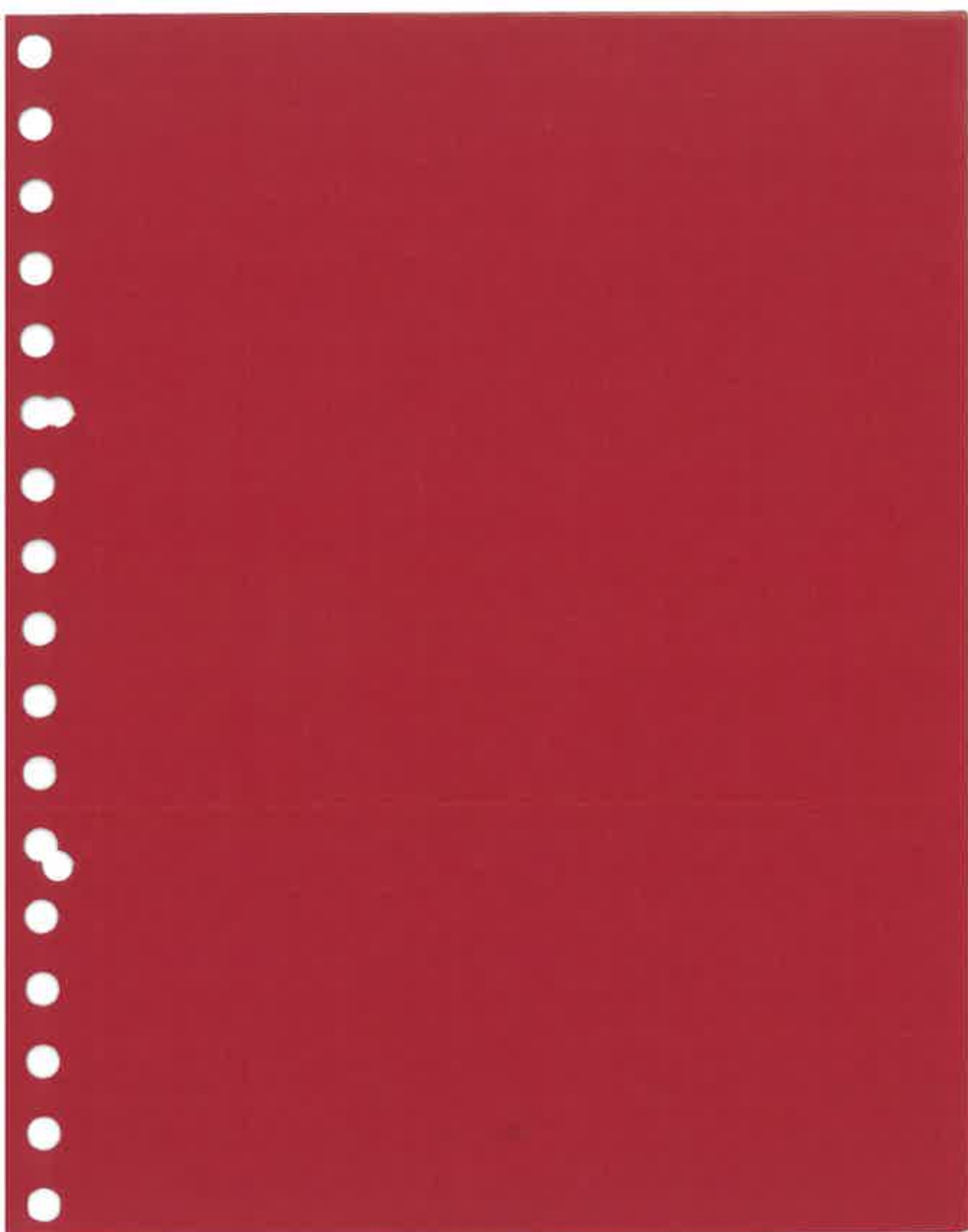
ook, dat het erg verstandig is om bij het opzetten van de activiteiten Uw leiding te betrekken en in te schakelen.....

En tenslotte, dat deze nationale activiteit een groot beroep doet op Uw eigen ervaring en inzicht. De werkgroep meende te kunnen volstaan met U een aantal suggesties te geven, omdat nog niemand weet hoe over een half jaar de "toestand in het land" zal zijn.

.....VEEL PLEZIER !!

Tekeningen: Henriëtte Timmermans.

PM/49/275



uitgave: landelijke commissie welken
januari 1973