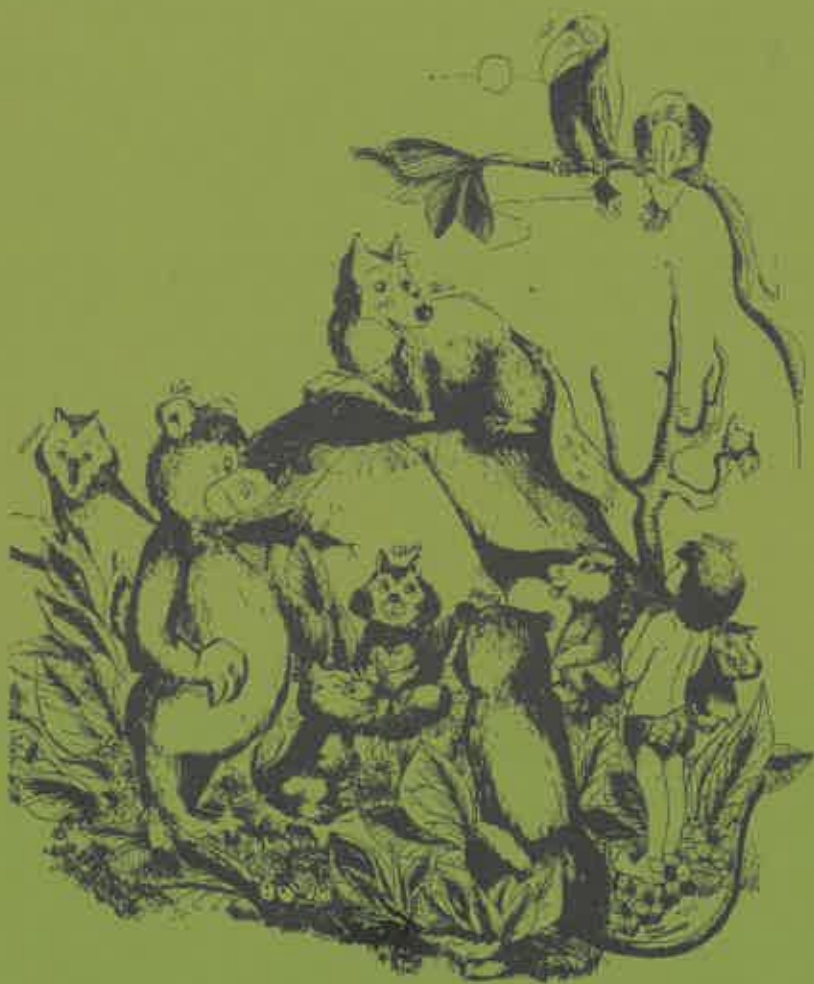
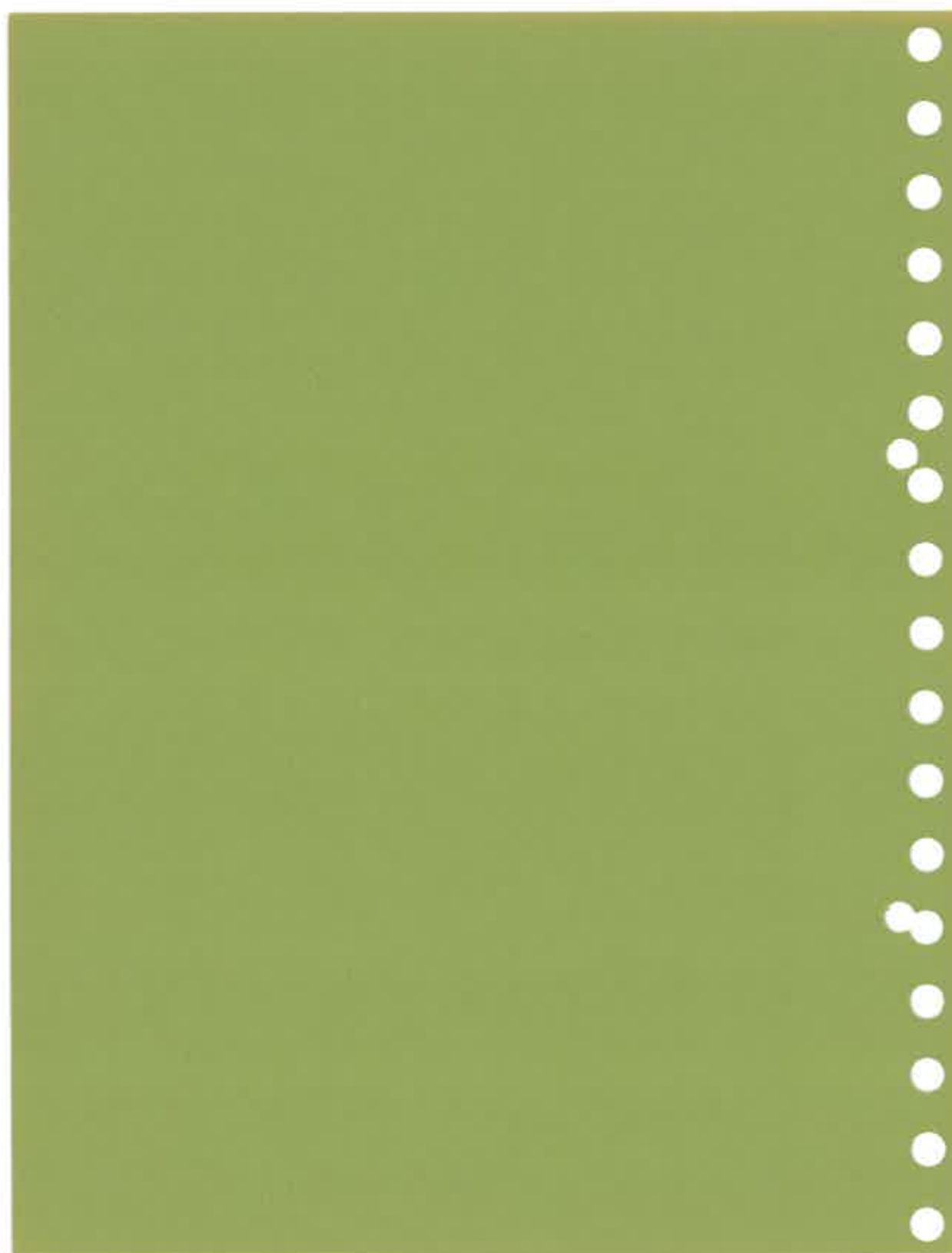




Districtsspel 1976:

„OP JACHT IN DE RIMBOE“



Beste lezer,

Voor u ligt het boekje "OP JACHT IN DE RIMBOE" met suggesties voor het districtsspel voor welpen.

Het zal u niet verbazen, dat dit thema gekozen werd, omdat het rimboethema iets eigens van het welpenspel is en het spelen in de jachtgebieden momenteel nader uitgewerkt wordt.

Een aantal speladviseurs heeft ons gevraagd, één dag aan te geven, waarop in het hele land -voor zover dit in de districten mogelijk is- deze rimboejacht gespeeld wordt. Het argument hiervoor was, dat het voor de welpen een enorme ervaring is, dat dezelfde activiteit tegelijkertijd op meerdere plaatsen in ons land gehouden wordt.

Als datum stellen we dan ook 15 mei 1976 voor, waarbij we ons ervan bewust zijn, dat het lang niet voor elk district mogelijk zal zijn, op deze datum in te spelen; vooral ook, omdat we de datum pas vrij laat bekend kunnen maken.

Toch hopen we, dat er zoveel mogelijk op ingehaakt zal worden, waardoor er misschien ook via de landelijke media publiciteit aan deze welpenactiviteit gegeven kan worden.

Dit pakket met suggesties werd samengesteld door

- Wil Hahn
- Ans Overberg
- Wilma Reymers - Hermans
- Frits Tuinman
- Yvonne Tuinman - Habets
- Wilmy Tuinman.

De tekeningen zijn van Henriëtte Kuipers-Timmermans en Jaco de Visser, terwijl lay-out en tekstbewerking verzorgd werden door Cees van Meurs.

Hiervoor aan allen hartelijk dank.

Tevens wensen wij u en de welpen een plezierige en boeiende districtsmiddag.

Landelijk welpenteam

Meerdere exemplaren van dit boekje zijn -zo lang de voorraad strekt- in de Scout-Shop verkrijgbaar.



inhoud:

OP JACHT IN DE RIMBOE	1
Het jachtgebied van Bagheera	6
Het jachtgebied van Hathi	8
Het jachtgebied van Raksha en de wolven	9
Het jachtgebied van de witte cobra	10
Het jachtgebied van Baloe	12
Het jachtgebied van de bijen	14
Het jachtgebied van de Bandar-Log	16
Het jachtgebied van de mensen (het mensendorp)	17
Het jachtgebied van Jacala, de krokodil	19
Het jachtgebied van Mang, de vleermuis	21
Het jachtgebied van Rama, de stier	24
ALGEMENE JUNGLE-SPELEN	26
HET IS UIT DE JUNGLE GEGREPEN	28
DOCUMENTATIE	29
DENK AAN DE VOORBEREIDINGEN	30
BEGROTING	31



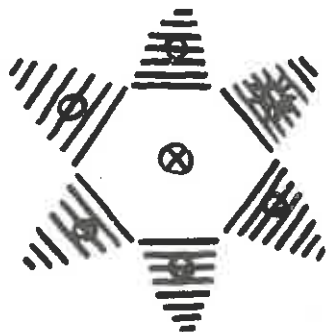
OP JACHT IN DE RIMBOE

Nadat alle horden via het district een persoonlijke uitnodiging van een rimboedier hebben gekregen, worden ze op de grote dag van de jacht welkom geheten door het rimboedier, dat de horde een speciale uitnodiging heeft gestuurd, of door Akela, Chil en Mowgli, die niet aan een bepaald jachtgebied gebonden zijn en zich vrij door de rimboe mogen bewegen.

Daarna gaat iedereen naar de raadsrots, als men besloten heeft, dat dit het middelpunt van de rimboe zal zijn, of iedereen trekt naar de rivier, waar ook veel dieren samenkomen.

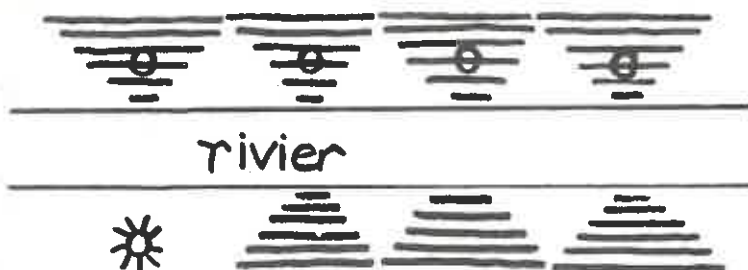
We hebben bij de jachtgebieden ook aan het mensendorp gedacht, dat eveneens door de welpen bezocht kan worden, omdat het aan de rand van de rimboe ligt. In dat geval zou de horde uitgenodigd kunnen worden door de medicijnman van het mensendorp.

Als de raadsrots het middelpunt van de rimboe is, ziet het terrein -met de verschillende jachtgebieden- er zo uit:



x = raadsrots
O = de verschillende
jachtgebieden
☀ = het mensendorp

Als de rivier als middelpunt gekozen wordt, zou het terrein als volgt ingedeeld kunnen worden:



O = diverse jacht-
gebieden

☀ = het mensendorp

De uitnodigingen aan de hordes zouden geschreven kunnen worden op schors, een grote steen, een stuk leer of iets anders, dat aan de rimboe doet denken. Dit zal de welpen enthousiaster maken om eens een kijkje in de rimboe te gaan nemen. Natuurlijk moet de tekst ook zodanig opgesteld worden, dat de welpen zich echt uitgenodigd voelen.

Als de rimboedieren aan de welpen vragen om een herkenningsteken te dragen, zal dat -voor het begin van het spel- op de middag gemakkelijk zijn. Ze moeten dit dan wel in de uitnodiging vermelden.

Mogelijkheden voor herkenningstekens:

Hathi: slagrand - getekende slurf op voorhoofd - grijs kenteken.

Bagheera: getekende snorharen - kop van Bagheera.

Baloe: berevel - berepoot - berekop.

Bandarlog: bruin kenteken - apegrijns trekken - vraagteken op 't voorhoofd.

Grijsbroer: wolvenpoot - grijs wolvenkopje - bosje grijs haar.

Mang: vleugel van vleermuis - oortjes - kleine cape.

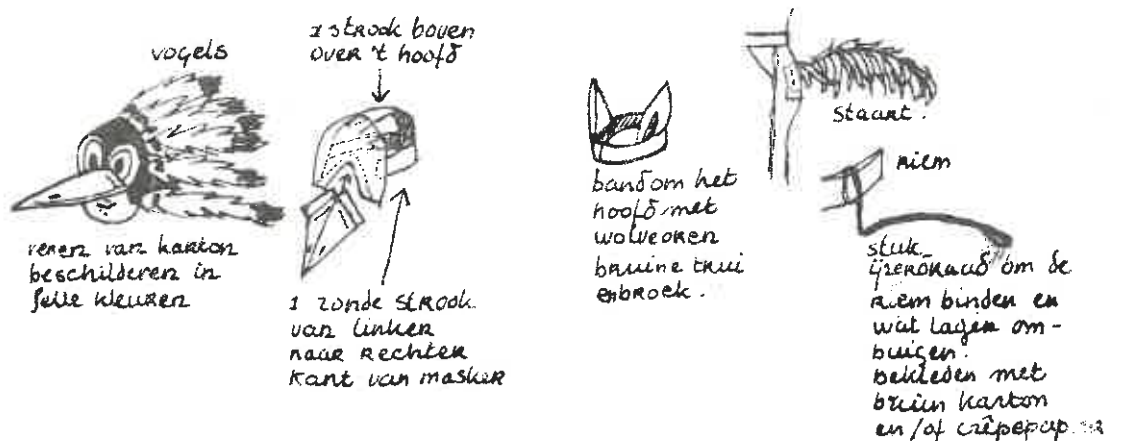
Rama: hoorns - staart - bot - mergpijp - wikkel van "Rama"-boter.

Jacala: stuk schubbenvel - bek met tandjes - snoer van tandjes.

Bijen: vleugeltjes - voelspriet.

Raksha: bruine wolvenpoot - vruine wolvenkop - bosje bruin haar.

Medicijnman: sterretjes op voorhoofd - amulet - toverstaf.



Mogelijkheden voor het begin van het spel:

- A. Alle welpen worden na het welkom rond de raadsrots verzameld, waar Akela de rimboedieren en eventueel de medicijnman aan hen voorstelt en daarna met de horde, die ze hebben uitgenodigd, wegstuurt om het eerst in hun jachtgebied te spelen. (Later kan er gewisseld worden).
- B. Alle welpen worden naar de rivier geleid, waarna het rimboedier, dat hen heeft uitgenodigd, hen meeneemt naar zijn jachtgebied. Gewisseld wordt, nadat de vantevoren duidelijk afgesproken tijd om is.
- C. De welpen worden bij de ingang van het terrein welkom geheten door bijvoorbeeld Akela, Chil en Mowgli.
De welpen worden hier op een al in de uitnodiging genoemd spoor gewezen, waarlangs ze het jachtgebied van het dier, dat hen heeft uitgenodigd, kunnen bereiken (er wordt op een afgesproken tijd en manier gewisseld).
Als men voor deze mogelijkheid kiest, kan men iedereen aan het einde van het spel toch rond de raadsrots of bij de rivier verzamelen om een duidelijke afsluiting van het spel te krijgen. Het voordeel van deze mogelijkheid is, dat iedere horde direct na aankomst kan gaan spelen, terwijl bij de mogelijkheden A en B eerst op alle deelnemende horden gewacht moet worden.

Mogelijkheden voor het wisselen:

- A. De raadsrots is het middelpunt van de rimboe. Op of achter de raadsrots staat een paal met een windroos. Deze windroos kan ook plat op de raadsrots liggen. Bij elke windrichting (niet meer dan acht) is door middel van een dierenkop aangegeven, in welke richting men het jachtgebied van bijvoorbeeld Baloe of Raksha kan vinden.
- B. Midden in de rimboe staat een wegwijzer, waarop door middel van afzonderlijke bordjes is aangegeven, waar men de verschillende jachtgebieden kan vinden.
- C. De rimboedieren brengen hun groep steeds naar de raadsrots, waar ze de groep aan een ander rimboedier doorgeven (hierbij goed afspreken, wie zijn groep aan wie doorgeeft, anders zit het gehele spel vrij snel "vast").

- D. Als het spel met de rivier als middelpunt gespeeld wordt, kan men afspreken, dat Akela, Chil en Mowgli op afgesproken tijden komen waarschuwen, dat er gewisseld moet worden. De rimboedieren blijven in hun eigen jachtgebied en Akela, Chil en Mowgli brengen de groepen, waar ze moeten zijn.
- E. Na een bepaalde tijd in een jachtgebied gespeeld te hebben, verzamelen de groepen zich steeds weer bij de rivier, waar ze door de rimboedieren opgewacht worden.

Bij alle mogelijkheden om te wisselen moet er ons inziens op geteld worden, dat de welpen de rimboe ook echt doorkruisen, want anders kan er niet over "jagen in de rimboe" gesproken worden. Het moet mogelijk zijn (via een goed afgesproken systeem) om kris-kras van jachtgebied te wisselen.

Suggesties voor de sluiting van het spel:

- A. Ieder dier brengt zijn laatste groep naar de uitgang en doet de welpen uitgeleide.
- B. De rimboedieren brengen hun laatste groep naar de raadsrots, waar de rimboedieren iets voor en/of met de hele groep welpen doen; bijvoorbeeld een dans of een yell. Akela kan de hele groep met haar jachtroep bijeen roepen, eventueel versterkt door een megafoon of een microfoon.
- C. Er volgt aan het eind van het spel een bijeenkomst bij de raadsrots, waar aan iedereen een aandenken aan het spel wordt uitgereikt.
- D. Bij een enorm grote groep kan men de welpen uit bijvoorbeeld twee of drie jachtgebieden bijeen laten komen, waarna de dieren uit die jachtgebieden met deze welpen eindigen met bijvoorbeeld een rimboedans (we noemen de dans van Baloe, de logge beer, die door iedereen -eventueel op muziek- op de plaats gedanst kan worden).
- E. Akela vertelt, hoe verschillend de geluiden in de rimboe zijn. (Laat deze geluiden ondertussen door de welpen maken). Als iedereen in de rimboe wakker is, is er meer lawaai, maar als veel dieren slapen en de anderen op jacht zijn, zijn die geluiden bijna niet te horen.
Enkele geluiden zijn:
- het gezoem van de bijen;
- het gehuil van de wilde honden;

- het huilen van de wolven;
- het getoeter van de olifanten;
- het gebrul van Bagheera;
- het joelen van de apen;
- het ritselen van de bladeren;
- het loeien van de buffels.

- F. Er wordt als afsluiting een rimboelied gezongen, dat in de hordes al is aangeleerd en nu massaal ten gehore wordt gebracht. Tekst en muziek moet vantevoren al aan de leid(st)ers toegestuurd zijn.
- G. De medicijnman kan een staaltje van zijn toverkunsten weggeven en iedereen in verschillende standen toveren of geluiden laten maken.
- H. De rimboedieren doen zelf iets voor de welpen.
- I. Vanzelfsprekend zijn er natuurlijk ook combinaties van bovengenoemde mogelijkheden op het programma te zetten.

Door activiteiten te geven in de jachtgebieden van verschillende rimboedieren, willen wij grotere en kleinere districten hun eigen spel samen laten stellen.

Om het spel meer sfeer en de jachtgebieden meer betekenis te geven en het karakter van het rimboedier te verduidelijken, lijkt het ons wenselijk, dat ieder dier iets over zichzelf vertelt, voor hij met zijn groep in het jachtgebied gaat spelen. Hij kan bijvoorbeeld vertellen, waarom hij juist in dat gebied leeft, waar hij op jaagt, hoe en wanneer hij dat doet, enzovoorts.

Ook lijkt het ons belangrijk om bij het wisselen te vertellen, waarom de groep juist aan dat volgende dier wordt doorgegeven.

VOORBEELDEN VAN ACTIVITEITEN IN VERSCHILLENDE JACHTGEBIEDEN

Het jachtgebied van Bagheera

Bagheera is donker van kleur om in de rimboe niet op te vallen. Hij zal zijn aanwezigheid dus zeker niet verraden door zomaar rond te stappen. Hij sluipt in de rimboe en bespringt zijn prooi opeens. Daarin is hij bijzonder snel, zodat het bijna nooit voor komt, dat een prooi aan hem ontglipt.

Om in zijn gebied te kunnen jagen, moeten de welpen laten zien of zij de eigenschappen van Bagheera ook bezitten.

Daarom leren ze sluipen:

1. Een van de welpen staat met zijn rug naar de groep, die ongeveer vijftien meter van hem af staat. Deze groep mag dichterbij sluipen, terwijl de welp bijvoorbeeld tot drie telt of een zin zegt, die iets met Bagheera te maken heeft ("Ik zie een vette stier"). Zodra hij uitgesproken is, draait de welp zich om en mag iedereen terugsturen, die hij nog ziet bewegen.
2. Een van de welpen zit geblinddoekt in een kring. Hij stelt Bagheera voor, die zijn prooi bewaakt. De welpen, die aangewezen worden, mogen proberen om de prooi te pakken, zonder dat Bagheera iets hoort. Hoort de zwarte panter wel iets, dan wijst hij in de richting, waar hij iets meent te horen. Wijst hij inderdaad een welp aan, dan moet deze terug. Kan een welp iets pakken, zonder dat hij gehoord wordt, dan mag hij Bagheera zijn.



De welpen moeten laten zien, dat ze snel genoeg zijn:

- Er wordt een hindernisbaan gemaakt. Als er buiten gespeeld wordt, kunnen we gebruik maken van takken, waar de welpen overheen of onderdoor moeten kruipen. Zowel binnen als buiten kan een bak met water in de hindernisbaan aangebracht worden, want in de rimboe moet Bagheera ook wel over plassen en door beekjes heen.

Bagheera moet zijn prooi op een bepaald moment bespringen:

- Om dit springen te oefenen, wordt er in een springbak ver gesprongen. Op een bepaalde afstand in de bak ligt de prooi. Wie komt er in drie pogingen het dichtste bij de prooi? (De springbak moet met los zand gevuld zijn, zodat de welpen zich niet kunnen bezeren.

Om in een jachtgebied te kunnen jagen moeten de welpen net zo scherp kunnen zien als Bagheera.

1. Aan de welpen wordt een onderdeel van een foto of een tekening getoond (eventueel vergroot). Nu moet er geraden worden, wat het voorstelt of waar het een onderdeel van is.
2. Uit een mozaïek moet een letter of een cijfer herkend worden. De steentjes, propjes of snippers, waarvan dit cijfer gemaakt is, mogen weinig verschillen van de rest van de mozaïek. Alleen door scherp te kijken, kunnen we cijfer of letter ontdekken. Als men de mozaïek zelf wil maken, moet de letter eerst met lijm of bisonkit gemaakt worden. Het met lijm besmeerde gedeelte wordt met steentjes op propjes ingevuld. Pas daarna wordt de rest van de mozaïek afgemaakt.

Bagheera zit soms zijn nagels te slijpen:

- Op een vel papier worden met verf of wascokrijt lichte kleuren aangebracht. Daarna mogen de welpen met hun nagels of een scherp voorwerp een voorstelling uitkrassen.

We kunnen met de welpen ook de dans van Bagheera uitvoeren. Voor de dans van Bagheera wordt iedere welp een panter.

Als de horde een kring heeft gevormd, beweegt iedere welp zich in een sluipende houding voort, terwijl hij links en rechts kijkt, of er niets te jagen is. Plotseling is er iets in zicht. Iedere welp hurkt neer en kijkt naar het midden van de kring, waar hij zich moet voorstellen, dat er een hert graast. Om niet gezien te worden, gaat hij liggen, draait zich naar het midden en kruipt een eindje terug om wat verder van het hert te komen en het niet te laten schrikken. Dan sluipt iedere welp heel langzaam naar het midden. Hoe dichterbij het hert komen, des te voorzichtiger en lager bij de grond sluipen ze voort. Als ze heel dichtbij zijn, liggen ze allemaal plat op de grond, totdat de leider "NU" roept en dan springen ze met z'n allen op het denk-

beeldige hert toe, gooien het op de grond en trekken het in stukken. Dan keren ze zich om en rennen al springend weer terug, happend en bijtend in de denkbeeldige stukken vlees.

Tijdens de dans moeten alle welpen goed op de leid(st)er letten en onmiddellijk hetzelfde doen als hij/zij.

Het jachtgebied van Hathi



Hathi kan zich door zijn afmetingen en zijn gewicht niet goed verstoppen in de rimboe. Hij wordt wel het sterkste dier van de jungle genoemd. Hij daagt andere olifanten nu en dan uit om te zien, wie de sterkste is. Voor de andere dieren in de rimboe is hij niet zo bang. Dat hoeft ook

niet, want als het nodig is, trekt hij met zijn slurf hele bomen uit de grond.

Hij stampert er ook lustig op los met zijn logge poten. De welpen gaan proberen om in het jachtgebied van Hathi net zo te lopen en stampen zoals hij.

1. Elke welp krijgt een opgeblazen ballon aan een van zijn enkels gebonden. Hij mag nu proberen de ballon van een andere welp te laten klappen, zonder dat zijn eigen ballon stuk gaat. (Om dit spel niet uit de hand te laten lopen is het aan te raden om niet meer dan twee of drie welpen tegelijkertijd te laten spelen en er op toe te zien, dat er niet maar wat raak getrapt wordt).
2. Buslopen over een bepaalde afstand geeft de logge manier van lopen van Hathi weer. Er kan een olifantenrace van gemaakt worden, hoewel dat wedstrijdelement niet nodig is en iedere welp ook gewoon een bepaalde afstand af kan leggen.

Hathi kan met zijn slurf bomen omtrekken.

- Palen, die in de grond geslagen zijn, kunnen met lasso's omgetrokken worden.

Olifanten nemen met hun slurf water op en kunnen zichzelf en anderen behoorlijk nat spuiten.

- Als men de beschikking over een pomp kan krijgen of op een andere manier iets kan installeren, waarmee gespoten kan

worden, mogen de welpen proberen, in een bepaalde tijd een voorwerp weg- of om te spuiten.

De geluiden, die Hathi maakt, kunnen geïmiteerd worden met een vloeipapierkje, dat tegen een zakkanmetje wordt gehouden, met ballonnen, die ze door een spleetvormige opening leeg laten lopen of met behulp van een kernisfluitje.

Het jachtgebied van Raksha en de wolven

Raksha is een goede moeder, die steeds goed oplet, of er onraad te bespeuren is. Zij beschermt haar jongen en leert ze de weg in de rimboe. Allereerst zal ze ervoor zorgen, dat het voedsel, dat ze bemachtigd heeft, goed verdeeld wordt.



Er is een stapel gemaakt van de stukjes van vier of meer puzzels.

Elke groep (de spelende groep wordt bijvoorbeeld in vier subgroepjes verdeeld) krijgt één stukje van zijn puzzel. Om beurten mogen de welpen van een groepje een paar stukjes van de puzzel uitzoeken en ze voor zijn eigen groep goed leggen. Welk groepje heeft zijn puzzel het eerste klaar?

Raksha beschermt haar jongen tegen vijanden.

1. De welpen staan achter een lijn en roepen "Shere Kahn, kom uit je hol". Een van de welpen, die voor Shere Kahn speelt, komt nu naar voren en probeert welpen, die in de middenruimte lopen, te vangen en naar zijn hol te brengen. Hoeveel krijgt hij er te pakken?
2. Alle welpen staan wijsbeens in een kring met de voeten zó, dat de kring gesloten is en er kleine poortjes ontstaan. Er wordt nu geprobeerd, een bal door een van de poortjes te gooien (als dat lukt, is een van de welpjes ontsnapt). Het poortje mag met de handen dichtgehouden worden. Gaat de bal er toch doorheen, dan kan het poortje gesloten worden doordat de welp zijn voeten bij elkaar zet, of gaat de welp even weg uit de kring.
3. Raksha jaagt de vijanden desnoods weg. Een welp, die voor Raksha speelt, staat voor een driepoot, die gemaakt is van

drie aan de bovenzijde aan elkaar verbonden stokken. De andere welpen staan er in een kring omheen en mogen met een bal proberen, de driepoot om te gooien. Lukt een van de welpen dat, dan mag hij de plaats van Raksha innemen en de driepoot verdedigen.

4. Raksha haalt haar jongen terug, als ze te ver weglopen. Een wolf gebruikt zijn tanden hierbij. De welpen kunnen in estafettevorm voorwerpen van de ene plaats naar de andere brengen, maar ze moeten die voorwerpen dan wel op de wolvenmanier met hun mond vervoeren.

Om in de rimboe te kunnen leven, moeten de jonge wolven de geluiden van de rimboe kunnen herkennen door goed te luisteren.

- Op een bandje worden dierengeluiden opgenomen en voor de welpen afgedraaid. De geluiden kunnen eventueel versterkt worden om het spel moeilijker te maken.

De geluiden moeten de geluiden opschrijven, maar op een minder gebruikelijke manier: samen de dieren tekenen, die de geluiden maken. Het lijkt ons een leuk werk.

Er zijn platen in de handel, die gebruikt kunnen worden om geluiden met films te combineren, bijvoorbeeld "Stereogeluiden voor dia's en films" (Philips 6402 001).

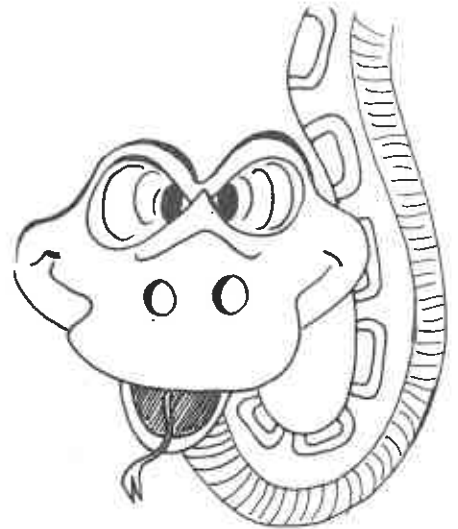
Raksha zorgde voor Mowgli als voor haar eigen welpen. Mowgli zat vaak onbezorgd voor het hol met steentjes en botjes te spelen.

- De welpen kunnen een mozaïek maken van allerlei ontwikkelingsmateriaal, zoals steentjes, kroonkurken, kraaltjes, scherven, enzovoorts.

Het jachtgebied van de witte cobra

De witte cobra moet de schatten van de koning bewaken. Hij is al lang niet meer boven de grond geweest; daardoor is hij zo bleek geworden.

De witte cobra hoort ook niet zo goed meer en verkeert nog steeds in de veronderstelling, dat de stad boven hem nog steeds bestaat en dat de koning nog leeft, voor wie hij de schatten moet bewaken.



Omdat de witte cobra in de duisternis slecht kan zien, moet hij soms raden, wat hij ziet.

1. Voorwerpen moeten door een dunne blinddoek herkend worden, of de welpen moeten raden, welk voorwerp ze in hun handen houden.
2. Er kan ook een tastspel georganiseerd worden, waarbij de welpen voorwerpen moeten raden.

Een slang sist uit verdediging en bij een aanval.

- Kinspel met geluiden. De geluiden kunnen ter plaatse gemaakt of met behulp van een bandje afgedraaid worden. De welpen moeten de geluiden raden en ze eventueel opschrijven.

Een slang sluipt heel voorzichtig dichterbij.

Slangenestafette: er worden vier of meer rijen gemaakt van ieder evenveel welpen. De welpen zitten op hun knieën of liggen op de grond en houden in beide gevallen de enkels van de voorbuurman vast. De zo gevormde slang moet een bepaalde afstand afleggen zonder stuk te gaan. Om het moeilijker te maken kan de slang de opdracht krijgen om na een bepaalde afstand weer naar het beginpunt terug te keren.

De slang heeft een enorme kracht in z'n kop.

- Twee welpen gaan, ieder gewapend met een kussen, over een op niet al te grote hoogte opgestelde evenwichtsbalk. Ze stellen ieder een slang voor die probeert, de ander met zijn kop (het kussen) van de balk af te slaan.

De witte cobra beschermt de schatten van de koning.

- De welpen maken een kring. Een van de welpen wordt even weggestuurd naar een plaats, waar hij niets kan horen. In het midden van de kring ligt de te bewaken schat. Tijdens de afwezigheid van de welp wordt hiervoor een bewaker aangewezen. De bewaker mag natuurlijk niets laten merken en gewoon op zijn plaats blijven.

Daarna mag de welp weer terugkomen en tussen twee welpen in de kring de kring binnengaan en de schat proberen te pakken. Pas als hij de schat heeft aangeraakt, mag de bewaker van zijn plaats komen en de dief proberen te tikken. Lukt dit, dan mag de bewaker proberen, de schat in het volgende spel te stelen. Zo niet, dan blijft de dief nog eens dief.

Een slang hypnotiseert zijn prooi voor hij hem pakt.

- De welpen staan weer in een kring. Een van de welpen loopt in die kring rond en probeert een van de anderen aan het lachen te maken. Lukt hem dit, dan wordt de lachende welp uit de

kring gestuurd. Lukt het niet binnen een bepaalde tijd, dan moet de ander proberen, iemand aan het lachen te maken. De slang mag natuurlijk ook niet lachen, want dan moet hij plaats maken voor een ander.

Een slang maakt golvende bewegingen als hij zich verplaatst.

- De welpen staan in een lange rij, waarbij de eerste wijdbeens staat en de volgende welp er ineengedoken achter zit. Nummer drie staat weer wijdbeens, de volgende zit weer ineengedoken, enzovoorts.

Nummer één duikt over de rug van nummer twee, onder de benen door van nummer vier, over de rug van nummer vijf, enzovoorts, tot hij aan het eind van de slang is gekomen. Daar gaat hij dan wijdbeens staan of ineengedoken zitten naar gelang de volgorde. Zo gauw nummer één weg is, mag nummer twee al beginnen, daarna nummer drie, enzovoorts. Hierdoor kan het spel net zo lang doorgaan als leuk of nodig is.

Het jachtgebied van Baloe

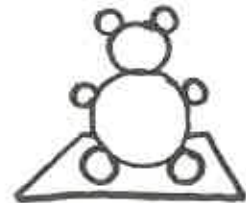
Baloe is de leermeester van de jungle. Hij gaat vaak op jacht, maar leert de jongen daar tussendoor de wetten van de verschillende volken.

Als hij niet bezig is, rust hij uit en kan dan eigenlijk gaan slapen, wanneer hij maar wil. Hij is verschrikkelijk sterk en snoept ook graag, zoals elke beer.

1. Van repen papier worden er door de welpen verschillende cirkels geplakt (aangeraden wordt, hiervoor lijm te gebruiken, omdat dit sneller droogt). De cirkels worden dan weer aan elkaar geplakt, zodat de vorm van een beer ontstaat.

Deze beer wordt dan weer op een kartonnetje of op een bierviltje geplakt.

2. Baloe vindt het niet leuk om tijdens zijn middagslaapje gestoord te worden. Baloe "slaapt" met zijn rug in de richting van de welpen. Ze proberen heel voorzichtig dichterbij te komen. Baloe roept opeens: "Wie stoort mij daar?" en kijkt snel om.



Iedereen moet dan doodstil blijven staan. Wie zich nog beweegt is af en moet aan de startlijn opnieuw beginnen. Baloe draait zich weer om, en slaapt verder tot hij ineens weer roept: "Wie stoort mij daar?" en omkijkt. Dit wordt net zo vaak herhaald, tot een van de welpen erin geslaagd is, Baloe te naderen en hem aan te tikken.

3. De welpen zouden hierna op Kaa, de slang, kunnen stoten, die lastig is en hen niet door wil laten naar de volgende activiteit in het jachtgebied van Baloe, omdat ze een klein stukje door het gebied van Kaa moeten. Kaa heeft pas van huid verwisseld.

Baloe wordt erbij gehaald en dan ontdekken ze, dat er op de oude huis van Kaa een zin geschreven stond. (De welpen vinden de huid in stukken en moeten die als een puzzel aan elkaar leggen. De zin kan men zelf samenstellen.

4. Als Baloe de welpen langs Kaa geholpen heeft, gaan ze in zijn gebied verder. Ze leren dan de wachtwoorden uit de jungle (zoals Mowgli ze tot vervelens toe had moeten herhalen om ze te kennen als hij ze nodig zou hebben). Ze krijgen nu, zittend in een kring, een zin doorgefluisterd. De welp, die de zin hoort, geeft hem fluisterend weer door. De laatste welp moet de zin dan weer hardop zeggen.
5. Het is de moeite waard om de jongens zelf de dans van Baloe te laten improviseren op een bepaald ritme of op een bepaalde melodie. De "officiële" dans van Baloe volgt dan als laatste.
6. Baloe is erg sterk. We proberen een bepaald voorwerp met bijvoorbeeld vier personen langs een bepaalde route met hindernissen te dragen.
7. Het is in de jungle moeilijk, de jachtgebieden uit elkaar te houden. De dieren proberen zoveel mogelijk, hun eigen terrein te bewaken en vrij te houden van vreemde voorwerpen. Als zij een voorwerp van anderen tegenkomen, brengen ze dat direct terug.

Een terrein (de grootte is afhankelijk van het aantal welpen) wordt verdeeld in twee speelvelden. In elk veld staat een gelijk aantal jongens. In elk vak liggen voorwerpen (bierviltjes, luciferdoosjes of iets dergelijks). Elke partij probeert zo snel mogelijk, alle voorwerpen in het veld van de tegenpartij te gooien of te leggen. De tegenpartij doet echter hetzelfde, zodat de de voorwerpen telkens weer in beide velden terechtkomen.

Wie heeft na een bepaalde speeltijd (bijvoorbeeld na vijf minuten) de minste voorwerpen in zijn vak?

8. Baloe is een echte snoeper. Hij houdt het meest van honing. Er gaat nu een spel met groepjes gespeeld worden. Elk groepje krijgt een dobbelsteen. Zodra er een zes gegooid is, ontvangt dat groepje de eerste letter van het woord H-O-N-I-N-G. Wie het woord het eerst compleet heeft, mag naar Baloe toe gaan met dobbelsteen en letters. In ruil daarvoor krijgen ze bijvoorbeeld een lepel honing.

Baloe kan hier bijvoorbeeld vertellen, waar hij de honing haalt: bij de rivier in het jachtgebied van de bijen. Het zou heel aan-
nemelijk zijn om de groep te laten wisselen. De jongens gaan dan naar het jachtgebied van de bijen.

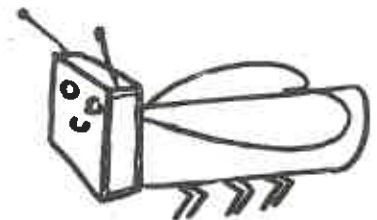
Als afscheid van Baloe wordt de Dans van Baloe uitgevoerd.

Alle welpen vormen een kring. Als er "Baloe" gezegd wordt, volgt iedere welp zijn voorman, heel langzaam en stijfjes lopend: zo trots als een pauw met de borst vooruit, de ellebogen naar buiten, kin in de lucht en heel verwaand naar links en rechts kijkend. Tijdens het lopen roepen de jongens luidkeels de welpenwet, zodat iedereen het kan horen: "De welp volgt de Oude Wolf; de welp is moedig en houdt vol".

Als de leid(st)er het teken geeft om te stoppen, staan de welpen onmiddellijk stil, draaien zich naar het midden van de kring en blijven staan tot het programma verder gaat.

Het jachtgebied van de bijen

1. Knutselen: we plakken een closet-rolletje om met een stukje papier (het lijf). Dit doen we ook met een lucifersdoosje (de kop). Deze twee onderdelen lijmen we vervolgens aan elkaar. Op het kopje plakken we ogen en een bekje en van chenilledraad maken we de voelspriet (in het doosje prikken).

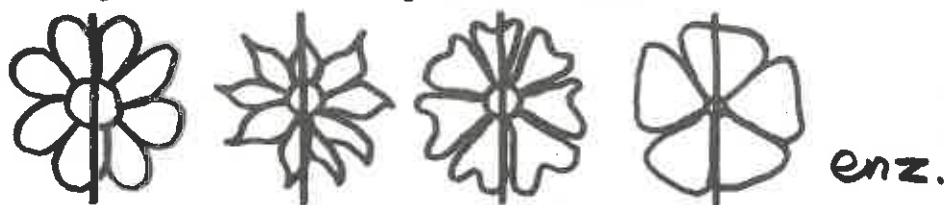


Van doorzichtig papier (vliegerpapier) knippen we de vleugels en plakken die op het lijf.

Zes pootjes eronder van papier of chenilledraad en de bij is

klaar.

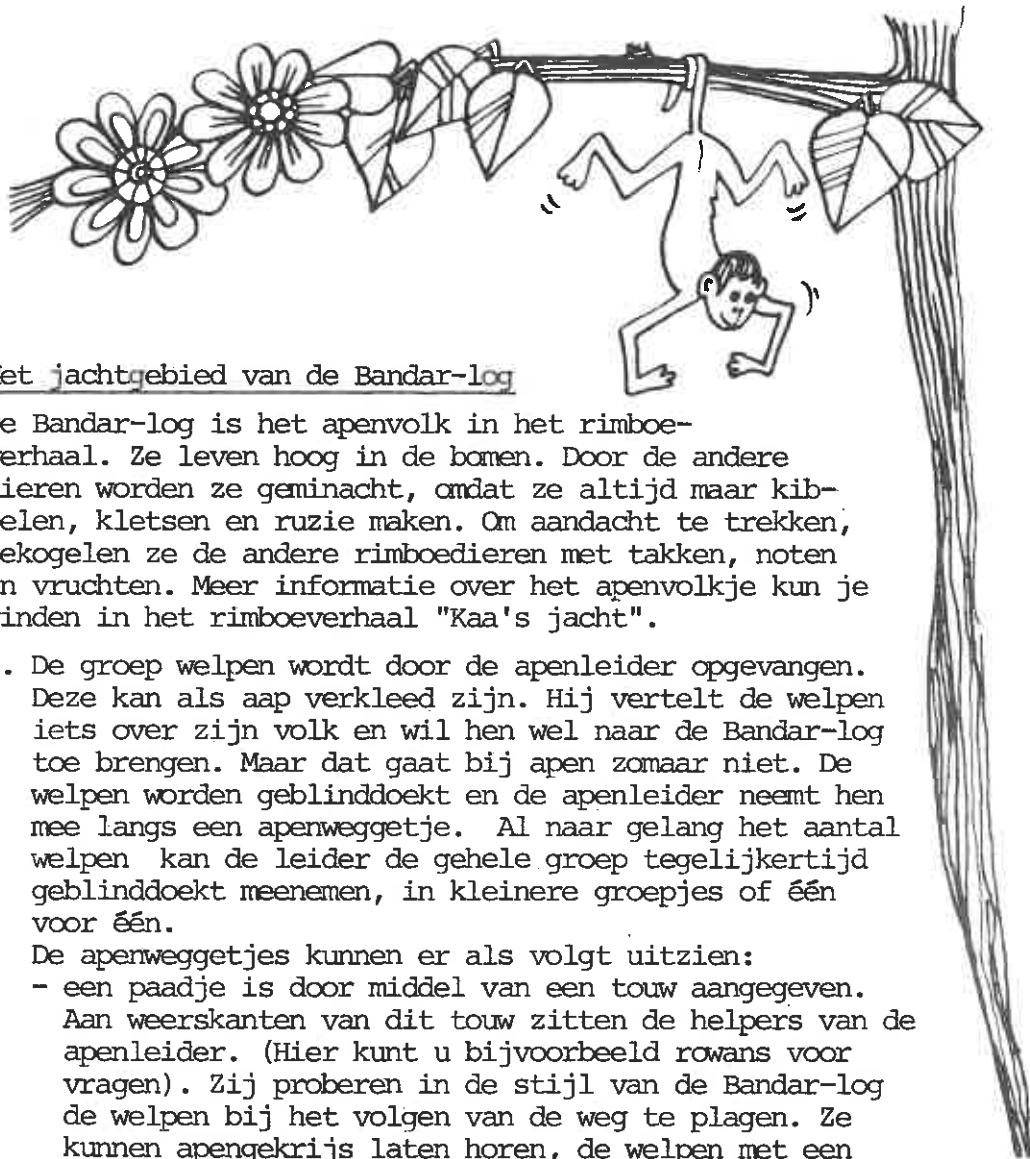
2. Op het terrein staan papieren bloemen op stokjes in de grond. Het aantal bloemen moet minder zijn dan het aantal welpen, die een bepaalde tijd als bijen rondvliegen. Op het afgesproken teken vliegen alle bijen naar een bloem. Jammer voor de bijen, die geen bloem vinden om honing te zoeken. Ze mogen echter direct weer meedoen en wie weet, hebben zij nu wel geluk (variatie op stoelendans). Omdat er waarschijnlijk groepen komen, die in aantal verschillen, is het misschien beter om de welpen zelf de bloemen in het veld te laten leggen, waarna de spelleider er enkele uit kan halen.
3. De koningin van de bijen is door een rimboedier gedood. De welpen moeten nu binnen een kring van vijf meter naar een nieuwe koningin zoeken, die gemaakt is van karton van van ontwikkelingsmateriaal. Als de groep welpen nogal groot is, kan de kring natuurlijk wat groter gemaakt worden.
4. Aan de bijen wordt gevraagd om een bijenlied te maken.
5. De bijen bezoeken allerlei bloemen, waar ze honing halen. De bloemen zijn getekend, maar in tweeën geknipt. De welpen moeten de goede helften nu bij elkaar zoeken.



Het is natuurlijk ook mogelijk om woorden in tweeën te knippen, bijvoorbeeld Ane-moon, Vi-oel, Mar-griet, Cro-cus, enzovoorts. De welpen moeten de goede delen bij elkaar zoeken.

6. Met bloemen kan ook een soort memory-spel gespeeld worden. We tekenen telkens twee bloemen, die aan elkaar gelijk zijn, op grotere vellen karton, board, tempex of iets dergelijks. Alle bloemen liggen omgekeerd op de grond. Een welp mag twee platen omdraaien. Zij de bloemen gelijk aan elkaar, dan worden deze twee platen uit het spel genomen en de welp krijgt een punt. Zijn de bloemen niet gelijk, dan worden ze omgekeerd weer teruggelegd.
7. De bijen proberen te verhinderen, dat dieren dicht bij de rotsen komen om honing weg te halen. Een gedeelte van de

groep verdedigt de rotsen en de anderen proberen er ongesto-
ken naar toe te komen (variatie op het spel Chinese Muur).



Het jachtgebied van de Bandar-log

De Bandar-log is het apenvolk in het rimboe-verhaal. Ze leven hoog in de bomen. Door de andere dieren worden ze geminacht, omdat ze altijd maar kibbelen, kletsen en ruzie maken. Om aandacht te trekken, bekogelen ze de andere rimboedieren met takken, noten en vruchten. Meer informatie over het apenvolkje kun je vinden in het rimboeverhaal "Kaa's jacht".

1. De groep welpen wordt door de apenleider opgevangen. Deze kan als aap verkleed zijn. Hij vertelt de welpen iets over zijn volk en wil hen wel naar de Bandar-log toe brengen. Maar dat gaat bij apen zomaar niet. De welpen worden geblinddoekt en de apenleider neemt hen mee langs een apenweggetje. Al naar gelang het aantal welpen kan de leider de gehele groep tegelijkertijd geblinddoekt meenemen, in kleinere groepjes of één voor één.

De apenweggetjes kunnen er als volgt uitzien:

- een paadje is door middel van een touw aangegeven. Aan weerskanten van dit touw zitten de helpers van de apenleider. (Hier kunt u bijvoorbeeld rowans voor vragen). Zij proberen in de stijl van de Bandar-log de welpen bij het volgen van de weg te plagen. Ze kunnen apengekrijs laten horen, de welpen met een spons natmaken, in de neus knijpen, bekogelen met propjes papier, denne-appels, enzovoorts.
- de welpen kunnen tijdens hun tocht langs het weggetje als echte aapjes aangekleed worden. Helper 1 bindt ze een staart om, helper 2 maakt hun gezicht bruin met

cacao of iets dergelijks, helper 3 laat ze een apesnuit trekken, enz. Verder kunnen ze nog oren, een deken of een stuk bruin crepe-papier als vacht krijgen en een banaan in hun handen. Uiteraard zijn er nog veel meer mogelijkheden te bedenken.

2. Als de welpen deze plagerijtjes goed doorstaan hebben, mogen ze meedoen aan het grote naäapspel, dat door de apen georganiseerd wordt. Hiervoor is een stellage nodig, bijvoorbeeld een oud zeil tussen twee palen met gaten erin, waardoor drie welpen hun hoofd kunnen steken. Deze welpen moeten een gek gezicht nadoen, dat de apenleider hen op een groot vel papier laat zien.

Een jury uit het apenvolk kan aangepaste waarderingen geven zoals 16½ apetenen, een superbanaan, e.d.

3. Apebrug. Tussen twee bomen wordt op een hoogte van ongeveer een meter een tweetal touwen gespannen (niet te ver uit elkaar). Alle welpen leggen deze apebrug op de volgende manier af: de voeten op de onderste touwen en de handen aan het bovenste touw.

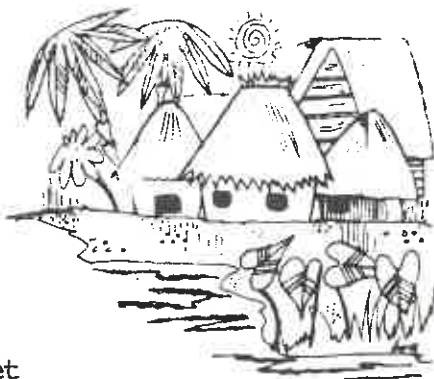
Het jachtgebied van de mensen (Het mensendorp)

Bij het begin van het spel kan het mensendorp al helemaal opgebouwd en aangekleed zijn met behulp van hutten, tenten, kampvuurkuil, driepoot met ketel boven een vuurtje, omheining, enzovoorts.

Het mensendorp kan ook in diverse spelen worden opgebouwd.

Suggesties voor de aankleding van het dorp:

- Hutten bouwen.
- Aan de hand van later volgende spelen kunnen de hutten naar de aard van de bewoner versierd worden.
- Omheining in estafettevorm opbouwen. Elke groep krijgt bijvoorbeeld een aantal stokken. Welke groep heeft na een bepaalde tijd de meeste stokken één voor één in de grond gestoken?
- Elke bezoeker kan een hoofdtooi, gordel of wapen maken.



Spelen voor het mensendorp:

1. Sterke verhalen vertellen. Een van de dorpsoudsten zit bij de kampvuurkuil en vertelt een sterk verhaal. Wanneer hij ophoudt, moet de volgende het verhaal afmaken.
2. De medicijnman zit voor zijn hut. Hij vertelt de bezoekers iets over de gevaren van de rimboe en wil hen iets meegeven, dat hen zal beschermen. De welpen krijgen een steen, die ze zelf moeten beschilderen. Dat kan gebeuren met verf of met viltstift. Hierna staat er een bezweringsdans op het programma om de steen kracht te geven. De amuletten kunnen intussen bij een vuurtje gelegd worden om te drogen.
3. De medicijnman laat zijn bezoekers een hoofdtooi maken, zoals de jagers die dragen, wanneer ze van een goede jacht zijn teruggekeerd.
4. De houthakkers beoefenen het boomstamwerpen met de bezoekers. Iedereen probeert om van achter een lijn zijn boomstam zo ver mogelijk weg te werpen. Wie gooit er het verst?
5. De buffeljongens laten de bezoekers zien, hoe zij de buffels hoeden. De kudde (welpen) worden geblinddoekt. De buffelhoeder (leider) staat een eindje verder en laat regelmatig een lokkend geluid horen. De buffels proberen hun hoeder zo vlug mogelijk te bereiken door op het geluid af te gaan.
Variaties: de buffelhoeder mag van plaats veranderen of de buffels moeten op aanwijzing van de buffelhoeder een hindernisbaan afleggen.
6. Bij de kolenbranders leren de welpen hoe je boven een (zelfgemaakt) vuurtje iets te eten kunt maken. Erg geschikt hiervoor zijn jungle-stokken (fricandellen) of kolenbranders-bollen (gepofte aardappelen).
7. Buldeo, de dorpsjager, vertelt, dat het heel erg veel oefening vereist om een goede jager te worden. Zo kan bij hem de vinger, die de trekker over moet halen, geoefend worden in de vingerhandtrekkamp. Twee welpen haken hun wijsvingers in elkaar en proberen de ander over een lijn of een hindernis te trekken. Om een schot te kunnen lossen, moet je stevig kunnen staan. Dat ze zit kunnen, mogen de welpen laten zien door over een boomstam te lopen, op de helft te blijven staan en Buldeo een balletje toe te werpen (een schot te lossen).
Buldeo vindt het ook belangrijk, dat je de beesten in de rimboe kent. Door middel van een beesten-herkennings-kim maakt de

bezoeker hier kennis mee.

De spelers van beide partijen bootsen beurtelings en afwisselend voor hun eigen partij de bewegingen van een dier na. Als de eigen partij kan raden, welk dier er bedoeld wordt, is er een punt gescoord.

8. Bij Messoea moeten de bezoekers de was ophangen. De welpen worden in twee partijen verdeeld. Elke partij krijgt een tobbe vol druipend wasgoed. Wie heeft de was het eerste aan de lijn? (Spel in estafette-vorm). Variatie hierop: de was eerst laten uitwringen en de hoeveelheid water meten.
9. Het dorpshoofd is altijd bijzonder benieuwd naar inlichtingen over het doen en laten van de dieren in de rimboe. Zelf durft hij de rimboe echter niet in te gaan. Hij vraagt de bezoekers of ze een klein verhaaltje of rijmpje voor hem op papier zetten. Van de resultaten zou een krantje in elkaar gezet kunnen worden.

Het jachtgebied van Jacala, de krokodil

Jacala woont in de Waingoenga-rivier en is zeker niet ongevaarlijk. Mowgli heeft een keer tegen hem gevochten en had de grootste moeite met hem, vooral door zijn harde schubben.



Spel

Aan beide zeiden van de Waingoenga-rivier komen de dieren (welpen) drinken als de watervrede is afgekondigd. Als de zon brandt (zaklantaarn aan) mag iedereen drinken, zonder aangevallen te worden. Wordt de zon verduisterd door regenwolken (zaklantaarn uit), dan komt Jacala uit de rivier (een of twee welpen), die zoveel mogelijk dieren tracht te vangen, die nog in de rivier staan. De gevangen dieren veranderen in krokodillen en helpen mee, de andere dieren te vangen.

Spel

Reddingsvloten. Alle welpen hebben schipbreuk geleden in de Waingoengarivier, die bevolkt wordt door Jacala en zijn familieleden. Er is maar één vlot, dat helaas niet groot genoeg is om alle welpen te bergen. Alle welpen zijn evenver van het vlot af. Op het afgesproken sein moeten ze naar het vlot zwemmen en proberen, erop te komen. Op het tweede sein komen de krokodillen (enkele welpen) en sleuren alle welpen mee, waarvan er nog ledematen buiten het vlot steken. Daarna wordt het vlot kleiner gemaakt en begint het spel opnieuw tot het vlot zo klein is geworden

dat er nog maar één welp op kan staan. De verschillende vloten kunnen bijvoorbeeld van stevig karton gemaakt worden.

Jacala lust graag dikke snoeken, maar wij, welpen, willen ook wel eens graag een visje bakken.

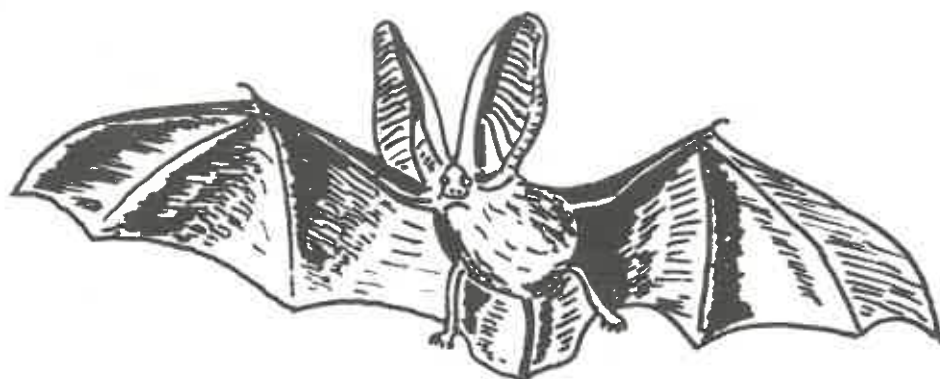
De helft van de jongens speelt voor Jacala en de andere helft blijft welp. Evenver van de welpen als van de Jacala's ligt een grote plas vol vissen (van papier). Op het afgesproken sein rennen één welp en één Jacala tegelijkertijd naar de plas om een vis te vangen. Bij terugkomst wordt de tweede speler aangetikt door de eerste; deze gaat rennen, enzovoorts. Dit gaat zo door tot alle vissen gevangen zijn. Daarna mogen alle spelers gaan rennen om één vis tegelijk bij de tegenpartij te gaan stelen. Op een bepaald sein wordt het spel gestopt en wordt er gekeken, wie de meeste vissen buitgemaakt heeft.

De bek van een krokodil is erg groot en alles, wat het dier tussen zijn scherpe tanden krijgt, laat hij niet meer los.

We maken de bek van een krokodil na (van kartonnen dozen), waar de welpen van een bepaalde afstand balletjes in mogen gooien. Het gaat erom, wie de meeste ballen in de bek van Jacala heeft gooid.

Jacala heeft erg harde schubben, die hem bij het vechten erg goed helpen. Maar op een keer zaten die schubben los, waardoor hij ze verloor. Zonder die schubben kon hij toen niets meer beginnen.

Er worden twee partijen gevormd. Voor iedere partij ligt een "lege" krokodil van karton. Op de krokodil staan de lege plekken getekend, waar de schubben eigenlijk op moeten zitten. Op een sein gaan de welpen in een afgebakend gebied zoeken, of ze de schubben van Jacala terug kunnen vinden en weer op zijn lijf kunnen leggen. Welke groep heeft Jacala het eerste zijn schubben teruggegeven? Na afloop moeten de welpen de schubben weer verstoppen voor de volgende groep.



Het jachtgebied van Mang, de vleermuis

Mang zendt 's nachts zijn stralen uit om op deze manier de weg te kunnen vinden en nergens tegenaan te vliegen. Maar wij, wolven, zien 's nachts in de jungle niets. Mang vertelt ons nu, dat wij een eindje met hem mee gaan vliegen. Hij wijst ons, waar de vlucht begint en waar deze zal eindigen.

Nu begint het spel: alle welpen worden geblinddoekt bij de start. Bij een signaal proberen alle welpen Mang te volgen, die steeds roept: "Hier vliegt Mang en jullie volgen mijn stralenstem". Ondertussen loopt Mang langzaam naar het eindpunt. De welpen mogen Mang niet aanraken. Als de vleermuis bij de finish angekommen is, roept hij: "Ik ben er al. Wie is er ook?" Alle welpen doen dan hun blinddoek af en kijken, wie het dichtste bij Mang staat.

Mang zou veel berichtjes overbrengen maar hij is aan zijn vleugel gewond geraakt. Daarom vraagt hij aan de dieren, of zij hun boodschappen terug willen halen en zelf willen brengen. Dat doen de dieren.

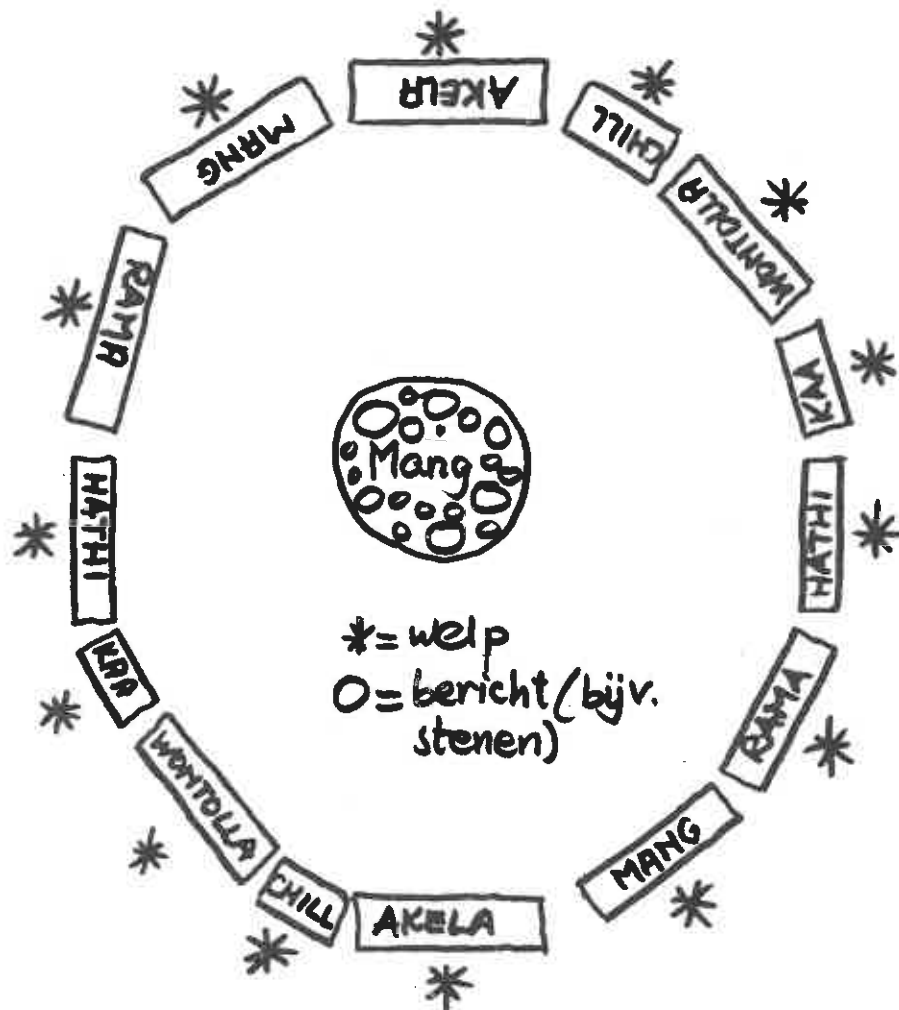
De welpen staan in een grote cirkel en Mang staat in het midden. Voor iedere jongen ligt een grote kaart met de naam van een rimboedier erop. Er zijn steeds twee dezelfde dierenkaarten, die recht tegenover elkaar liggen, maar wel van kleur verschillen, bijvoorbeeld Akela-rood en Akela-blauw. Dit gebeurt met alle kaarten.

Bij een even aantal welpen wordt Mang door een leidster gespeeld en bij een oneven aantal door een welp, die dan wel geholpen zal moeten worden.

Bij Mang liggen de berichten op de grond; voor iedere welp ligt er één (een bericht kan bijvoorbeeld een steen zijn met onbegrijpelijke tekens erop).

Mang roept bijvoorbeeld: "Akela's, breng je bericht naar Chil". De twee akela's (rood en blauw) rennen naar Mang, pakken het bericht en brengen dit zo vlug mogelijk naar Chil. Rood brengt de kaart of het bericht naar rood en blauw naar blauw. Dan rennen de akela's naar hun eigen plaats terug. Welke akela is het eerste klaar?

Aan de omgekeerde kaartjes ziet Mang, wie er nog rennen moet en aan de berichten voor de welpen, wie nog geen bericht heeft gehad.



Mang heeft zijn (twee of drie) broertjes gevraagd om hem te helpen, de welpen een leuke, nachtelijke tocht te bezorgen. Dat vinden de broers best leuk en ze spreken stiekum af, dat ze zullen proberen om vlugger dan Mang te vliegen.

De welpen staan in groepjes en worden geblinddoekt, behalve de laatste van ieder groepje, die voor Mang of een van zijn broertjes speelt. De jongens van elk groepje staan achter elkaar. De laatste van iedere groep houdt een touw vast, dat als een teugel om de voorste welp heen zit. Elke welp tussen de voorste en de achterste (= de vleermuis) houdt de schouders van zijn voorman vast. Zo moeten de groepjes "vliegen" over hindernissen, terwijl de vleermuis achteraan stuurt en adviezen geeft. Welke groep vliegt het beste?

Als Mang een bericht van het ene dier naar het andere over moet brengen, dan zorgt hij er angstvallig voor, Chil de Wouw niet tegen te komen. Want Chil vindt, dat hij de enige boodschapper in de jungle mag zijn, en dat Mang niets met zijn zaken te maken heeft.

De groep wordt in twee partijen gesplitst. De welpen van de ene partij, de "Mangs", krijgen ieder een boodschap, die ze naar een bepaalde plaats moeten brengen. De andere partij, de "Chils", moet proberen, zoveel mogelijk boodschappen (briefjes bijvoorbeeld) in handen te krijgen. Ze moeten de Mangs trachten te vangen of te tikken, waarna deze hun boodschap af moeten geven. Hoeveel berichten komen er over?

Daarna kunnen de partijen ruilen.

Handenarbeid

Gombatikken. We kunnen de contouren van Mang met gomba overschilderen en er dan met schoenpoets (donker) of houtskool overheen wrijven.

Het jachtgebied van Rama, de stier

Rama, de stier, speelt een belangrijke rol bij de insluiting van Shere Khan.

Shera Khan en de buffels

De jongens worden in twee groepen verdeeld. Het zijn twee kudden buffels, die ieder van een andere kant naar de overkant van een bepaald, afgezet gebied, over moeten steken. De welpen geven elkaar twee aan twee een hand (twee jongens vormen samen een buffel). Shera Khan (één van de welpen) moet trachten, het dal van de Waingoenga-rivier (het midden van het terrein) door te komen, zonder door de buffels te worden ingesloten. De buffels mogen Shere Khan niet vastgrijpen, maar alleen maar omsingelen.

Rama, de stier, moest uitkijken voor jagers uit vreemde gebieden, die hem wilden doden.

Spel: Met pijltjes proberen, op Rama (gemaakt van zachtboard) te gooien. Bij dit spel moeten we natuurlijk wel de nodige VOORZICHTIGHEID in acht nemen.

Als er op Rama niet met pijlen geschoten werd, probeerde men hem met een lasso te vangen.

Spel: We zetten paaltjes (stieren) in de grond. De welpen moeten in drie pogingen proberen, een stier te vangen.

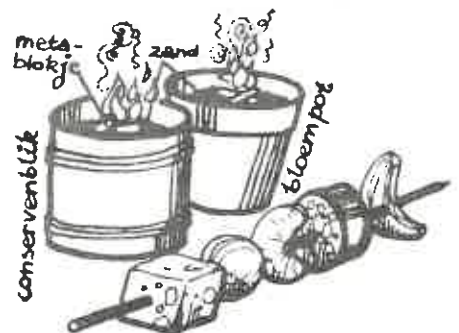
De strijd om de huid van Shere Khan

De welpen worden verdeeld in stieren en jakhalzen (Tabaqui's). De jakhalzen verstoppen de huid (bijvoorbeeld een stuk geveerd katoen) en bewaken die. De stieren sluipen naar de huid om hem te bemachtigen. Hun leven kan echter door een jakhals afgepakt worden. Gebeurt dat, dan moet er bij de leiding een nieuw leven gehaald worden. Hoe lang duurt het, voor de stieren de huid gevonden hebben? (Daarna partijen wisselen).

Stieren worden gevangen om hun heerlijk sappige vlees.

De welpen mogen nu worstjes of iets dergelijks warmen of braden boven een vuurtje.

De dieren uit de rimboe hebben erg veel honger en lusten best een stiertje.



Spel: stieren tegen (rimboe)dieren.
Dit is het bekende spel van "ratten en raven".

Vang Shere Khan

Alle jongens vormen een kring en geven elkaar een hand. Binnen in de kring staat Shere Khan (een welp) en buiten de kring twee stieren (twee welpen).

De stieren proberen Shere Khan te vangen.

De jongens, die de kring vormen, laten Shere Khan vrij in en uit de kring gaan, maar moeten de stieren zoveel mogelijk beletten, om in of uit de cirkel te komen.

Wordt Shere Khan gevangen, dan worden er twee nieuwe stieren en een nieuwe Shere Khan aangewezen.

Handenarbeid

- Een stier maken van een lege plastic fles.
- Een stier maken van een oude, donkere sok.

ALGEMENE JUNGLE-SPELEN, DIE OVERAL IN DE JUNGLE
OF BIJ DE RIVIER GESPEELD KUNNEN WORDEN

In de jungle zijn allerlei dieren (gemaakt van etalagekarton of door een naamkaartje aangegeven), die in struiken en bomen zichtbaar worden aangebracht. Op elk dier staat een bepaalde waarde aangegeven. Er is bijvoorbeeld één Akela van 10 punten en er zijn twee Baloe's van 9 punten, drie Bagheera's van 8 punten, enzovoorts.

In de jungle lopen één of twee Mowgli's. Alle welpen zijn jagers en worden over twee partijen verdeeld. Zij proberen het wild (de rimboedieren) ongezien te vangen door de jungle binnen te dringen. De welpen van de ene partij hebben bijvoorbeeld groene borst- en rugnummers, de welpen van de andere partij rode nummers.

Ziet Mowgli een jager tijdens zijn jacht, dan roept hij het nummer en de kleur van de betreffende welp, die dan terug moet keren naar het beginpunt. Daar zit een leid(st)er, die bijvoorbeeld drie strafpunten voor hem noteert en hem een bepaalde tijd (bijvoorbeeld twee minuten) laat wachten.

Als alle dieren uit de jungle gevangen zijn, worden de punten van elke partij opgeteld, terwijl de strafpunten eraf worden getrokken. Het is natuurlijk prettig, als de ervaren jagers de dieren weer in de jungle hangen, voor de nieuwe jagers arriveren.

In de jungle zijn behalve de zoogdieren natuurlijk ook prachtige planten en vogels. Zo is er in de Koele Holen veel van dit moois te zien. Maar omdat het er erg gevaarlijk is, moeten we doodstil zijn. Met de boot gaan we de Waingoenga-rivier over.

Spel

Op een stille plek liggen platen van bekende planten en vogels. De welpen krijgen de naamkaartjes ervan en proberen ze onder de goede plaatjes te leggen.

We moeten over de Waingoenga-rivier heen en er is geen brug. We kunnen er wel overheen springen, maar onze bagage (een grote bal) moet ook nog mee.

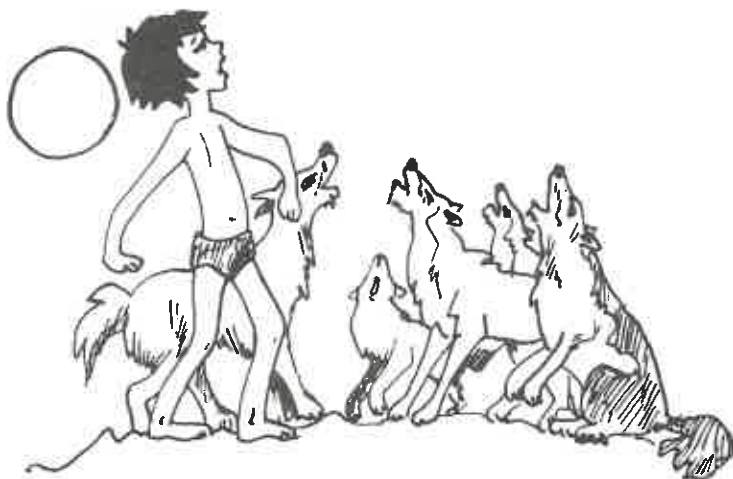
Spel

Het bij dit verhaaltje behorende spel wordt in groepjes van ongeveer zes jongens gespeeld. Ieder groepje staat achter een

lijn. Op ongeveer acht meter afstand ligt de Waingoenga-rivier, die gevormd wordt door twee lijnen, die een onderlinge afstand van anderhalve meter hebben.

De nummers één van de groep hebben een bal in handen, rennen op het afgesproken teken naar de rivier, springen er overheen en gooien de bal terug naar de eigen groep. De bal moet door een van de jongens gevangen worden. Gebeurt dat niet, dan werpen ze de bal terug naar de welp aan de overkant van de rivier, die een nieuwe poging waagt. Degene, die de bal vangt, moet ook over de rivier heen springen en de bal dan weer teruggooien.

Welke groep is het eerste over de Waingoenga-rivier heen?



HET IS UIT DE JUNGLE GEGREPEN

(lied bij bijvoorbeeld opening of sluiting)

Muziek: Farce Majeur

Refrein:

Het is uit de jungle gegrepen,
ja, 't is uit de jungle een greep.
Het spelen en speuren als welven
dat interesseert ons het meest.

De leid(st)er van het stel.
dat is onze Akela,
ze weet 't allemaal wel,
dus zingen we van hela.

Refrein

De meester van het spel,
dat is Baloe, de be-er,
hij leert de jungle-wet
en doet dat keer op keer.

Refrein

Shere Khan, dat valse dier,
dat kan wel heel hard brommen,
dat bederft de stemming hier,
we willen van woede wel grommen.

Refrein

Raksha, de moederwolf,
die past goed op haar jongen,
maar dan heerst een vreugdegolf,
want Shere Khan, die is bedwongen.

Refrein

(Samenstellers van de tekst van dit lied waren Marjo Lucassen,
Rob Janssen, Jo Bisschenoux, Guus Preevo uit Margraten en vier
of vijf andere deelnemers aan de basiscursus-welpen in septem-
ber/oktober te Brunssum).



Kaa, die lange slang,
sssst al door de jungle,
ze is voor niemand bang,
en houdt niet van geklungel.

Refrein

Ook Hathi, d'olifant,
is een van onze dieren,
hij staat daar als sergeant
zodat w'm lekker klieren.

MAPPEN, waarin iets over de rimboe, rimboespelen en rimboeliedjes staat:

RIMBOEMAP

Werkmap voor welpenleiding no. 5

Uitgave: De Katholieke Verkenners 1970

HET HALVE JAAR ROND

Werkmap voor welpenleiding no. 7

Uitgave: De Katholieke Verkenners 1972

KIJK.... VAN ALLES WAT

Spelmap voor welpenleiding no. 12

Uitgave: Scouting Nederland

IDEEËN VOOR BADEN-POWELLDAG, SINT JORISVIERING EN RIMBOE-ACTIVITEITEN

Spelmap voor welpenleiding no. 13

Uitgave: Scouting Nederland

Op het landelijk bureau van Scouting Nederland (afd. welpen) is -zolang de voorraad strekt- een stencil met rimboeliedjes (gratis) verkrijgbaar.



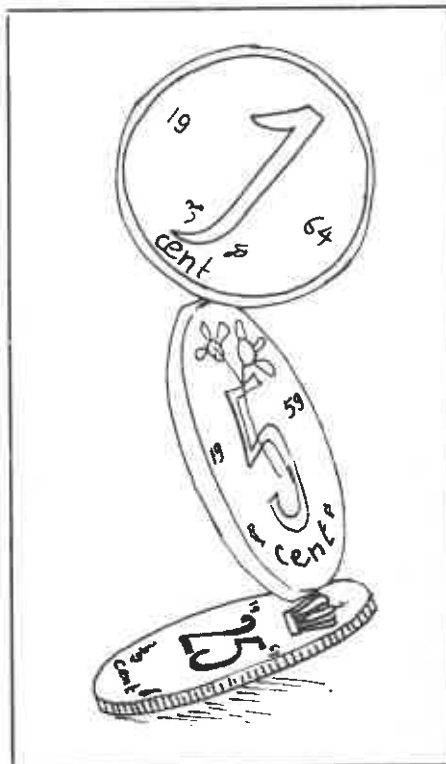
DENK BIJ DE VOORBEREIDING VAN HET SPEL AAN DE VOLGENDE ZAKEN:

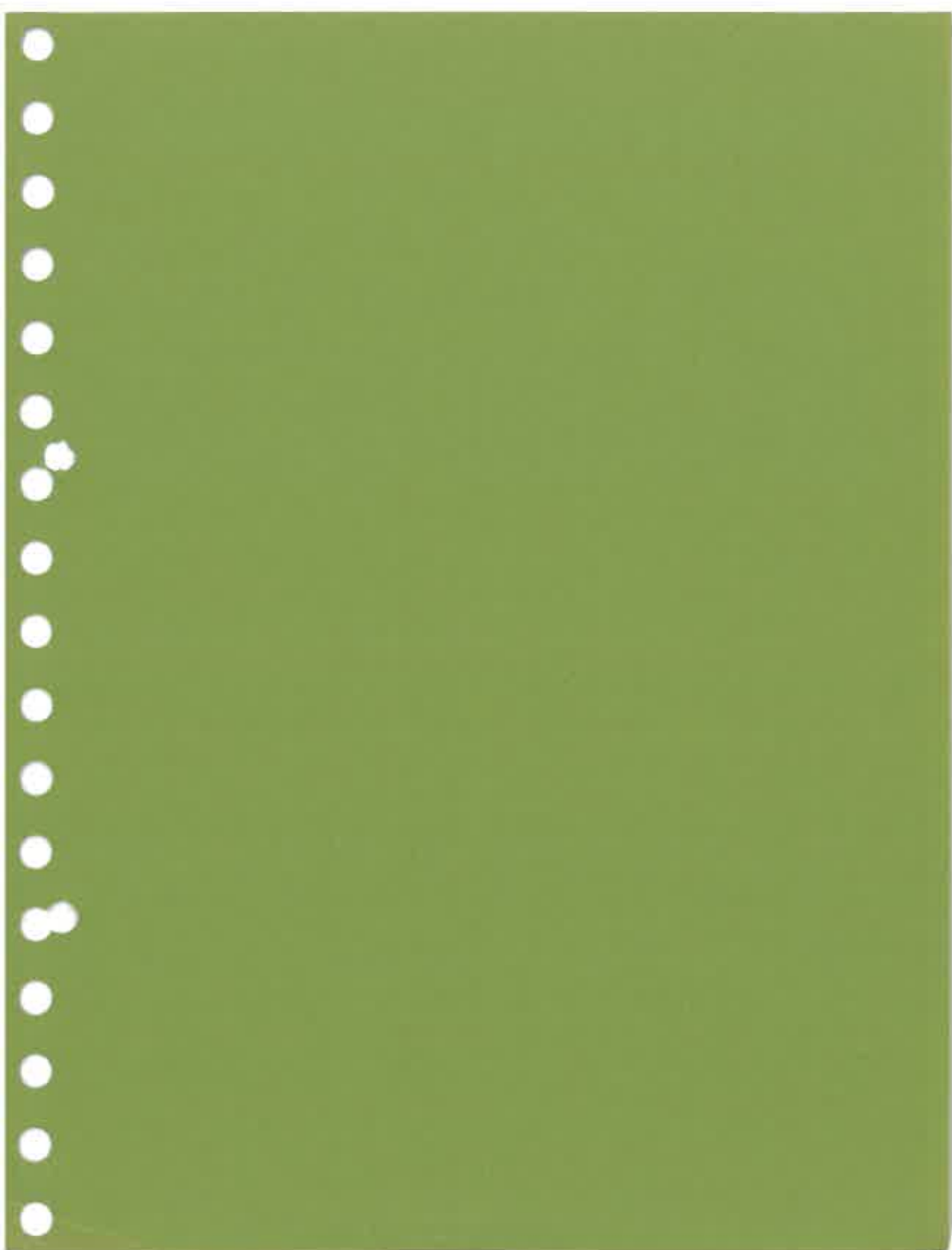
- Het tijdig bespreken van het terrein (lange tijd vantevoren)
- Het tijdig navraag doen naar een geluidsinstallatie
- Het tijdig verzamelen van kosteloos materiaal
- Nagaan, waar het spel bij regen gespeeld kan worden
- Het tijdig informeren van de leid(st)ers. Zij moeten vantevoren al op de hoogte zijn van de regels, die op het gehuurde terrein gelden
- Vantevoren een afspraak maken over het wel of niet dragen van een uniform
- Afspraken maken of er bij een langer durend spel als dit door de welpen wel of geen lunchpakket meegenomen moet worden
- Afspreken, of er toeschouwers mogen (en kunnen) komen
- Bekijken, of er voldoende parkeergelegenheid is en bespreken, waar in- en uitgeladen wordt
- Het regelen van een ploeg opruimers. Zorg er dan ook voor, dat er bezems, vuilniszakken e.d. voorradig zijn
- Zorg, dat er voor noodgevallen een telefoon of telefoonnummer in de directe omgeving aanwezig is
- Vraag tijdig, hoeveel deelnemers er zullen komen
- Crepepapier en ballonnen zijn bij een verzendhuis of een groothandel goedkoper. Een bekend verzendhuis is het Antonius-huis in Baarle-Nassau
- Vraag aan EHBO-ers, of er een tent voor hen beschikbaar moet zijn
- Begroot het spel, zodat je vantevoren weet, wat de kosten per deelnemer worden
- Vraag aan de deelnemers, of de kosten vantevoren voldaan kunnen worden



EVENTUELE POSTEN VOOR EEN BEGROTING

- Huur terreinen of gebouw
 - Huur geluidsinstallatie
 - Kosten van verlichting
 - Handenarbeidmateriaal
 - Consumpties voor de welpen
 - Consumpties medewerkers (denk ook aan eventueel vullen van gastankjes e.d.)
 - Stencilkosten
 - Lappen plastic (verkrijgbaar bij de Boerenbond)
 - Vervoer
 - Presentjes voor mensen, die gratis hulp hebben aangeboden
 - Aandenken aan het spel in de vorm van een vlaggetje, een speldje, een leertje of een sticker (de kosten voor een sticker bedragen ongeveer f 120,- per 250 stuks)
 - Kosten van de stand van de EHBO
 - De aankleding van het terrein
 - Kleding van personen, die een bepaalde rol spelen.
- In dit geval bijvoorbeeld de mensen, die als rimboedier meespelen







Uitgave:
Landelijk Welpenteam van Scouting Nederland 1976