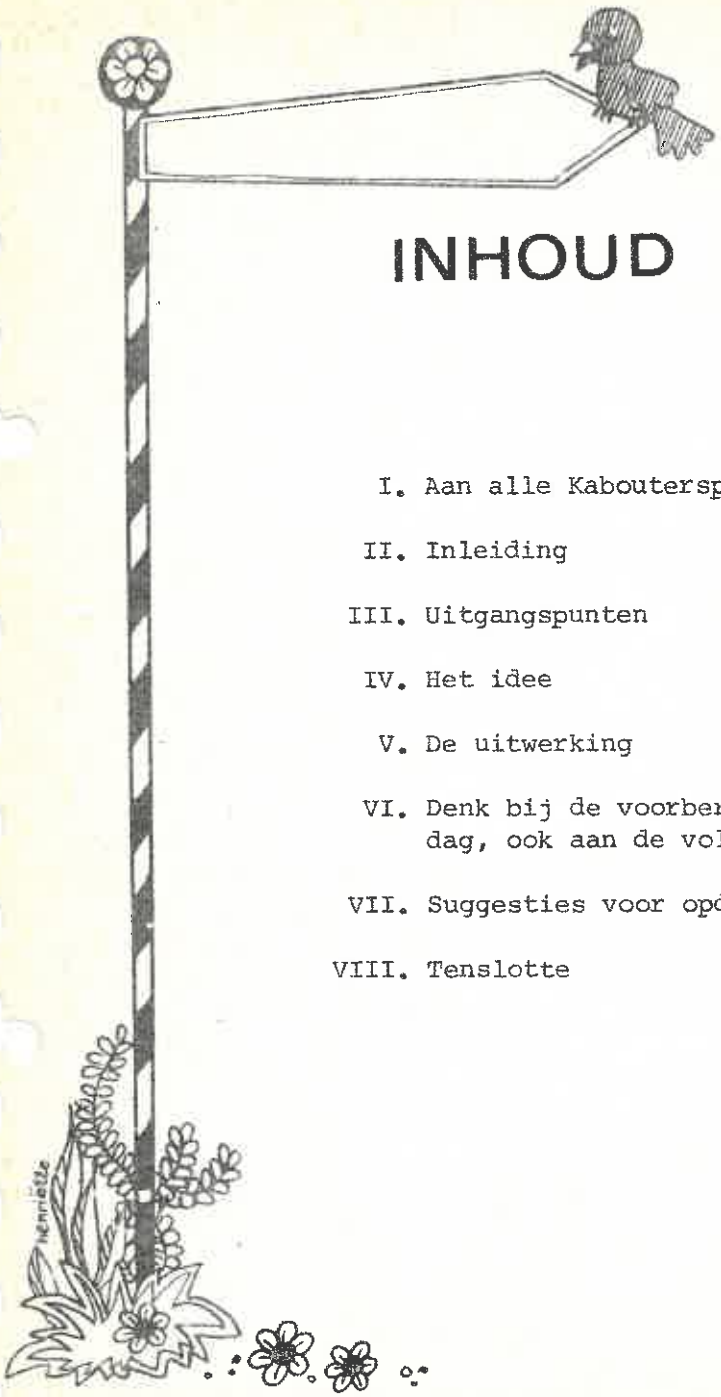
5 V - 02

OP ZOEK NAAR

.....

DISTRICTSSPEL VOOR KABOUTERS 1976



INHOUD

I. Aan alle Kabouterspeladviseurs

II. Inleiding

III. Uitgangspunten

IV. Het idee

V. De uitwerking

VI. Denk bij de voorbereiding van de kabouterdag, ook aan de volgende zaken

VII. Suggesties voor opdrachten

VIII. Tenslotte

I. AAN ALLE KABOUTERSPELADVISEURS

Hierbij bieden wij U het districtsspel voor de kabouters 1976 aan.
Wij hebben geprobeerd om er voor de kabouters iets sfeervols en "Bambiliaans" van te maken.
We hopen dat U er raad mee zult weten.
Het woord is nu verder aan U en Uw leiding.
We hopen dat het grandioos wordt, voor de kinderen, de leiding en voor U, die uiteindelijk toch maar weer de start moet maken.

Heel veel succes ermee!
En mogen wij er nog eens iets van horen.

Het Landelijk Kabouterteam

Met dank aan:
Liesbeth Jonkergauw
en Marion v. Laarhoven.

II. INLEIDING

Het Landelijk Kabouterteam stimuleert dat er jaarlijks in alle districten een districtsdag voor de kabouters gehouden wordt.

De speladviseur heeft hierbij veelal een coördinerende en stimulerende functie.

Wij willen U hierbij een handreiking geven in de vorm van dit mapje, waarin we vooral aandacht schenken aan enkele belangrijke uitgangspunten van het spel Bambilië.

De leiding die reeds gestart is met Bambilië, krijgt door dit spel misschien enkele nieuwe ideeën en de leiding die nog moet beginnen wordt hierdoor misschien gestimuleerd.

Een landelijk spel kan tot slot het voordeel hebben dat op de speladviseursbijeenkomsten en leid(st)ersbijeenkomsten in het district, uitgewisseld kunnen worden, vooral ook op het gebied van de kern van Bambilië: Het samen dingen ondernemen.

III. UITGANGSPUNTEN

* Het samen ideeën bedenken, samen met de kabouters aan de hand van "speelsuggesties" heeft een belangrijke plaats in het kabouterspel.

* De leiding moet op de hoogte zijn van wat er gaat gebeuren. Het is het beste om hen van het begin af actief bij de voorbereidingen te betrekken.

* Alle kabouters uit het district moeten samen kunnen spelen, dus elke kring moet niet voor zichzelf bezig zijn.

* Ook de kabouters kunnen voor de aanvang van de kabouterdag in de voorbereidingen betrokken worden.
  B.v. bij de vervaardiging van decor-stukken.

IV. HET IDEE

We gaan naar een stad, met een rijke historie, maar die nu gedeeltelijk verloren is gegaan.
Slechts enkele gebouwen staan er nog en van andere zijn alleen de fundamenten nog over.
Het stratenplan is voor het grootste gedeelte nog bekend, vooral door oude stadskaarten.

Het thema van de dag wordt:

" Op zoek naar ..... "

Het spel zou op een open speelveld, in een sporthal of op een open plaats in het bos gespeeld kunnen worden.
Met terreinlint of krijt kan een stratenplan uitgezet worden.
De grootte van de stad of het dorp hangt af van het aantal kabouters wat meedoet. Alle kabouters moeten tegelijk in de stad rond kunnen lopen.
Met grote platen karton, oude t.v.- of wasmachine dozen of hardboard kunnen op enkele plaatsen gevels opgericht worden. (Ook is hiervoor ribkarton te gebruiken).

Op andere plaatsen wordt slechts met een bordje aangegeven wat daar vermoedelijk gelegen heeft.
Het uitzetten van een spoorlijn, haven, sportveld enz. verruimt de mogelijkheden voor activiteiten aanzienlijk.

Aan de kabouters wordt via een leuke speelse uitnodiging gevraagd, deze stad te komen helpen herbouwen.
De gevels e.d. die daarvoor nodig zijn kunnen van tevoren in de kringen gemaakt worden of op het speelveld als U een hele dag de tijd heeft. Maak ze vooral zo groot dat ze goed te zien zijn.
Als de stad opgebouwd is gaan we met elkaar eens kijken wat er zoal te beleven valt.

V. UITWERKING

1. Aan de kabouters wordt een leuke uitnodiging gestuurd, waarin ze gevraagd worden te komen helpen de stad ..... te herbouwen.
   Dit kan in dichtvorm, in verhaalvorm, als stripverhaal, met de plattegrond van de stad of het dorp zoals het er ongeveer uitgezien heeft b.v.:

Lang,heel lang geleden,
was 't niet zoals in het heden.
Toen is hier een dorp verrezen,
dat belaagd werd door chinezen.
Molens,karren,winkels en andere panden,
moesten geloven aan verschrikkelijke branden.
We zouden nu aan jullie willen vragen,
of jullie misschien een kans kunnen wagen.
Om onze stad weer op te bouwen,
zodat wij om de stad niet meer hoeven te rouwen.
Laat jullie fantasie een beetje werken,
want jullie kabouters, jullie zijn toch hele sterke

Werk de opdrachten uit
met je staf,
Dan is de stad heel gauw
weer af.

2. De verhalenschrijver zou een rol kunnen spelen.
   Hij zou de uitnodiging verstuurd kunnen hebben b.v. omdat hij de oude stad ontdekt heeft.
   Hij zou de uitnodiging bij de opening nog eens voor kunnen lezen of met eigen woorden vertellen, waarna de stad, onder zijn leiding, opgebouwd wordt.
   (Belangrijk is dat alle kabouters ook bij de opening kunnen verstaan wat er gezegd wordt, mogelijk moet U gebruik maken van een geluidsinstallatie).

3. Hierna gaan we naar het stadhuis, waar de burgemeester de naam van de stad onthuld.
   Dit kan als volgt:
   a. Iedere kring ontvangt bij de uitnodiging een genummerde letter; bij de onthulling komt elke groep zijn letter op een genummerd haakje op het gemeentehuis hangen
   b. via rebus of iets dergelijks
   c. de naam achter een doek verstoppen
   d. in kaboutergeheimschrift.

4. Van hieruit gaan de kabouters in groepjes van 12 - 15 met 1 of 2 leid(st)ers de stad verkennen, door op verschillende plaatsen in de stad opdrachten uit te voeren.
   Het aantal opdrachten en plaatsen dat U nodig heeft hangt af van het aantal kabouters, de beschikbare tijd, en de lengte van de opdrachten.
   Maak de speeltijd per post echter niet te lang, b.v. 15 minuten, en zorg er ook voor dat de benodigde tijd voor alle activiteiten ongeveer hetzelfde bedraagt.
   Zorg er voor dat het aantal speelplaatsen (posten) gelijk of groter is dan het aantal groepjes kabouters.

5. Een andere mogelijkheid is dat de groepjes eerst een deel van de stad gaan opbouwen met b.v. decor stukken, welke zij tijdens de eigen bijeenkomsten voor of aan deze kabouterdag tijdens de kring-bijeenkomsten hebben gemaakt.
   We kunnen hiermee twee zaken bereiken:
   * de kabouters worden vooraf reeds betrokken bij deze kabouterdag, ze kunnen er naar toeleven en hun aandeel in de dag leveren
   * een ander voordeel is dat de kabouters in een leuke sfeervol zelf opgebouwde stad kunnen spelen.

Na deze opbouw zou er een gezamenlijke maaltijd kunnen plaatsvinden, en daarna trekt elk groepje er in de stad op uit, om daar te gaan spelen.

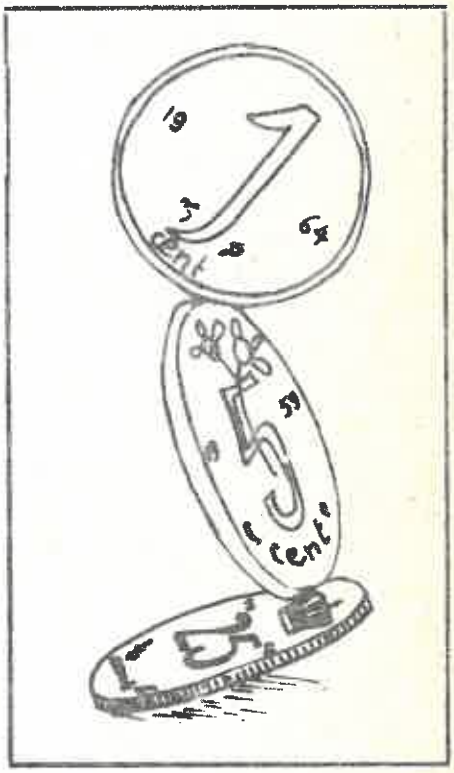
6. Tot slot bedankt de verhalenschrijver alle kabouters voor hun hulp bij de herbouw van de stad en wenst hun wel thuis.
   Maar natuurlijk niet voordat er gezamenlijk een grootse afsluitings dans is uitgevoerd.

VI. DENK BIJ DE VOORBEREIDING VAN DE KABOUTERDAG OOK AAN DE VOLGENDE ZAKEN:

. Begin op tijd met de voorbereidingen.
. Het tijdig bespreken van het terrein (lange tijd van te voren).
. Het tijdig betrekken van de leid(st)ers bij de voorbereiding.
. Het tijdig navraag doen naar een evt. geluidsinstallatie.
. Het tijdig verzamelen van kosteloos materiaal voor de opbouw van de stad.
. Nagaan, waar het spel bij regen gespeeld kan worden.
. Afspraken maken of er door de kabouters 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.
. Vraag aan EHBO-ers, of er een tent voor hen beschikbaar moet zijn.
. Begroot het spel, zodat je van te voren weet, wat de kosten per deelnemer worden.
. Vraag aan de deelnemers, of de kosten van te voren voldaan kunnen worden.
. Een leuke uitnodigende uitnodiging ruim op tijd versturen.
. Zijn alle benodigde materialen in voldoende mate tijdig aanwezig op de juiste plaatst
. Maak voor deze dag een draaiboek, en geef dat aan alle medewerkers.

EVENTUELE POSTEN VOOR EEN BEGROTING

- Huur terreinen of gebouw
- Huur (evt.) geluidsinstallatie
- Handenarbeidmateriaal, ribkarton e.d.
- Consumpties voor de kabouters
- Consumpties medewerkers (denk ook aan eventueel vullen van gastankjes ed.)
- Stencilkosten
- Vervoer
- Presentje of bedankbriefje voor mensen, die gratis hulp aangeboden hebben
- 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 E.H.B.O.
- De aankleding van het terrein
- Kleding van personen, die een bepaalde rol spelen b.v. voor de opening en sluiting van de verhalenschrijver



VII. SUGGESTIES VOOR OPDRACHTEN

De opdrachten

Zorgt U ervoor dat het niet alleen maar handenarbeid wordt of spelletjes doen, maar dat er ook opdrachten bij zitten waarvoor de kabouters hun fantasie moeten gebruiken of waar ze zelf samen met de leiding aan de hand van suggesties moeten bedenken wat ze zullen gaan doen.

S U G G E S T I E S

1. Haven

a. Doe "Schipper mag ik overvaren".
De opdracht kan gegeven worden in de vorm van een gedichtje bv.:
Vroeger werd er hier gevaren,
over woelige baren.
Schipper mag ik overvaren,
riep men ook al in die jaren.

b. Bouw een schip.
Bedenk wat er allemaal op zit en waarvoor het nodig is, wie er aan boord zijn van een schip en wat ze doen.

c. U zou ook de kabouters enige woorden kunnen geven bv. schip, matroos, loods, waarmee ze zelf een opdracht moeten maken (b.v. iets als creatief spel).

d. Bedenk een naam voor de haven, wat kom je allemaal tegen in de haven. Nu is de haven nog een beetje kaal verzin eens iets leuks om de haven op te vrolijken.

e. Veel zeelui willen als ze aan wal zijn een glaasje bier of een borreltje drinken en sterke verhalen vertellen in het cafe.Bedenk wat wij in dat cafe zouden kunnen gaan doen.

2. Marktplein

a. Op de markt stond vroeger een grote dikke boom.
Zorg dat die er weer komt.
Maak een boom b.v. van kranten.

b. Vroeger werden er op de markt spelen gedaan, en wedstrijden gehouden, b.v. touwtrekken, en de kop van jut.
Doen jullie mee?

c. Aan het marktplein staat meestal een pomp.
Zou hier geen limonade uit kunnen komen.

d. Als er een circus kwam, zette dit z'n tent op het marktplein.
Organiseer een circusvoorstelling.

e. Doe "De boom wordt hoe langer hoe dikker".

3. Straat

a. De straten waren vaak niet zo mooi effen als tegenwoordig, maar bijvoorbeeld erg hobbelig en met grote stenen.
Opdracht: een moeilijke baan (evt. met hindernissen) afleggen. (kan ook geblinddoekt).

b. Vroeger gingen de mensen niet per auto, maar te paard.
Doe een paard met ruiter estafette.

c. Vroeger werd er vaak gehinkeld op de straten.

4. Winkels

Kapper: Lange tijd geleden droegen de mensen zeer hoge pruiken op hun hoofd, dat vonden ze erg deftig staan.
Opdracht: Pruik maken (b.v. met closetpapier)

Schoenmaker: Leer of doe hier het dansje "De Schoenlapper" (Zie de Vrolijke Kring), of een dansje welke je tijdens de sluitingceremonie met z'n allen kunt dansen (denk aan de muziek)

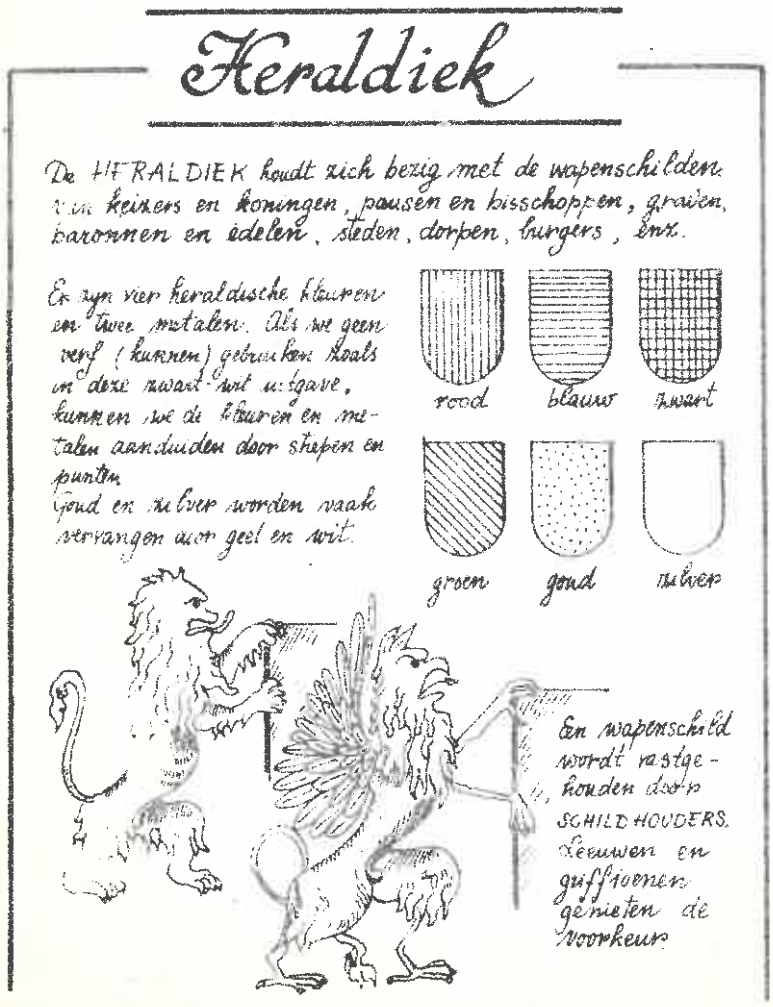
Schilder: Hij heeft uithangborden gemaakt voor winkels, maar weet niet meer voor wie ze zijn. Weten jullie het? (Kimspel).

Drogist: Reukkim .

Bakker: Vroeger had hij veel last van muizen, omdat er grote zakken meel in z'n kelder stonden. Doe hier Kat en Muis. Je kunt hier misschien ook iets bakken volgens oud hollands recept (poffertjes?).

5. Gemeentehuis

a. Het gemeente wapen is zoek geraakt, wat doen we eraan?
b. Wat gebeurt er allemaal in het gemeentehuis?
c. Alle mensen worden hier ingeschreven in het bevolkingsregister. Hoe denk je dat dit eruit zal zien en maak er zelf een.
d. Veel dorpen hebben een gemeentegids, jullie ook.

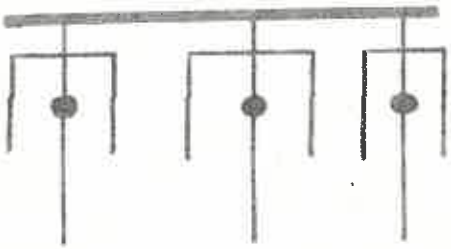


6. Muziektent

a. De plaatselijke fanfare of rondtrekkende muzikant, gaven hier vaak uitvoeringen. Vorm met z'n allen zo'n orkest. (materiaal: potten, pannen, deksels, oude fluit, wasbord enz.)
b. Maak een flessencarillon.

7. De kerk

a. Bijna elke kerk heeft een toren.
Bouw er een - materiaal dozen, blikken e.d.d
b. Maak eerst een carillon. Dit kun je doen met grote en kleine blikken, waarin je een klepel maakt met een touwtje eraan. De blikjes hang je op en je hebt een klokkenspel.



8. Politiebureau

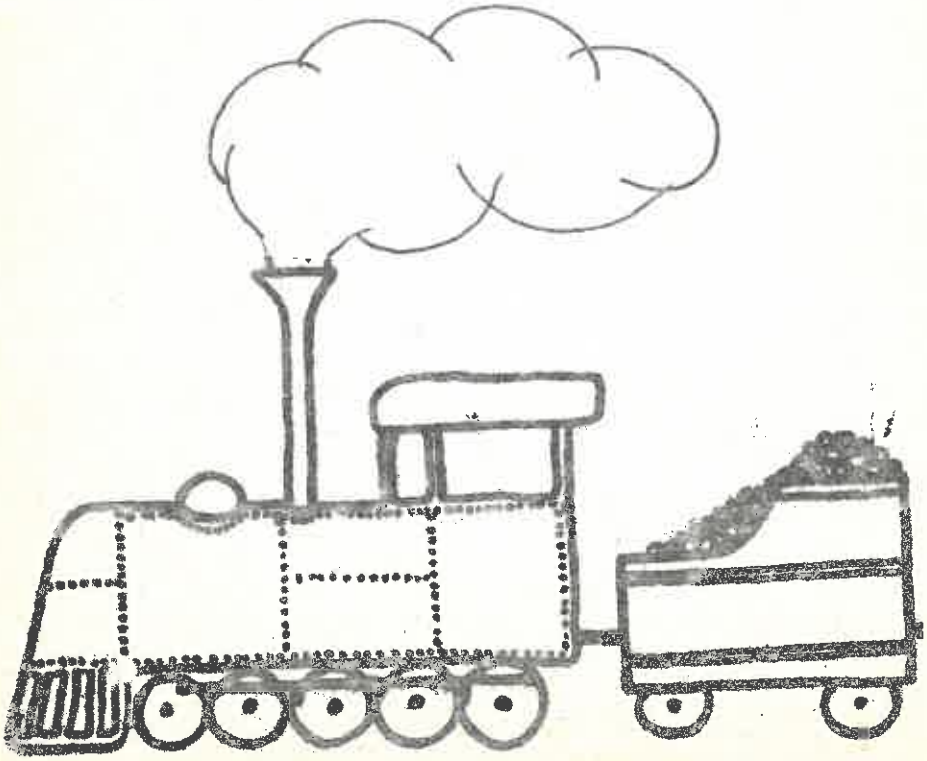
a. Speel diefje met verlos.
b. In het dorp staan nog geen verkeersborden.
Maak die en ga ze neerzetten.
c. Een agent schrijft alles op als er b.v. een inbraak gepleegd is. Maak zo'n verslag.
d. Wat zou een agent allemaal kunnen doen om te voorkomen dat er gestolen wordt.
e. De politie moet vaak grote geheimen oplossen, los eens een geheimschrift op.

9. Brandweer

a. Vroeger waren er nog geen brandspuiten. Het water werd in emmertjes gehaald.
   Doe een water estafette, door emmertjes door te geven.
b. Bedenk eens hoe een brand zou kunnen ontstaan en hoe je het kunt voorkomen.
c. Laat zien hoe je iemand uit een brandend huis zou redden. (Toneelstukje?).
d. Met plastic afwasbussen gevuld met water, brandende kaarsen uitspuiten.

10. Station

a. Maak een spoorbaan - b.v. van een speelgoedtrein.
b. Weet je hoe een spoorboekje eruit ziet en hoe je het moet gebruiken?
   Zoek eens op hoe je van Groningen naar ..... kunt komen en hoe lang je daarover doet.
c. Op het station hangen altijd reclame borden.
   Maak een typisch Bambiliaans reclamebord voor dit station.



VIII. TENSLOTTE

Bij de suggesties voor de Haven, hebben we drie woorden gegeven, waarmee de kabouters zelf opdrachten moeten verzinnen.
Dit zou U natuurlijk ook op andere plaatsen kunnen doen.
Wij hebben niet zo veel spelletjes gegeven, omdat de meeste bekende spelletjes vrij eenvoudig aangepast kunnen worden.

Wij wensen U nogmaals veel succes!
Mocht U nog vragen hebben; dit boekje is o.a. onderwerp van gesprek op de speladviseursbijeenkomsten, voorjaar 1976.
Voor verdere vragen en inlichtingen kunt U terecht bij Aart van Soest, op het Landelijk Bureau van Scouting Nederland tel: 033-30404.

Het Kabouterteam

BLAUWE VOGELS

Mogelijk zijn er in Uw district ook gehandicapte kabouters (Blauwe Vogels). Het zou erg leuk zijn als ook zij in de gelegenheid gesteld zouden worden mee te spelen met dit districtsspel.
Het is voor "blauwe vogels" erg leuk (en belangrijk) samen met andere kabouters te spelen.
Natuurlijk is het ook voor de "gewone" kabouter een goede ervaring om gehandicapte leeftijdsgenootjes te ontmoeten.

Het meespelen van gehandicapte kabouters hoeft geen grote problemen op te leveren.
Het is meer een kwestie van wat extra aandacht voor bepaalde zaken.
Een speelterrein vol kuilen, modder of los zand is voor rolstoelen nauwelijks begaanbaar, evenals een gebouw met trappen en draaideuren.
Denk verder aan een parkeerplaatsje dicht bij de ingang, rietjes bij de limonade, bordjes en teksten op ooghoogte, een goede toiletvoorziening (bijv. een aparte tent) niet al te moeilijke spelletjes enz.
U ziet, geen ingrijpende zaken, maar betrekkelijk kleine dingen, die met wat goede wil en improvisatie best gerealiseerd kunnen worden.
Het is natuurlijk zinnig van het begin af aan een leid(st)er van zo'n blauwe vogelkring bij de voorbereidingen te betrekken, eventuele probleemjes kunnen dan snel aan 't licht komen en opgelost worden.

NOGMAALS

U DENKT TOCH WEL AAN:

* een E.H.B.O.-post of trommel ?
* het feit dat het wel eens kan regenen ?
* een leuk lied of dansje voor de sluiting?
* de kringleiding in te schakelen bij de voorbereidingen ?
* de spelen en alles wat daaromheen er mee te maken heeft in de sfeer van de oude stad en zijn bewoners "aan te kleden" ? Het komt het slagen van het spel zeer ten goede!

U I T G A V E :

LANDELIJK KABOUTERTEAM

S C O U T I N G N E D E R L A N D 1976.