

S IV 01-02

77



kijk uit over de grenzen

districtspel voor welpen en kabouters



Beste lezers,

Voor u ligt het boekje met suggesties voor het districtsspel 1977 voor kabouters en welpen.

Als thema is gekozen: "Kijk uit over de grenzen".

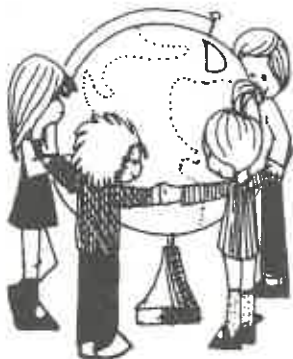
Besloten is dit jaar geen landelijke speeldatum voor te stellen. We hebben dit gedaan omdat bij voorgaande gelegenheden gebleken is, dat daar in veel districten toch van afgeweken werd.

Nu het boekje met de suggesties u echter al omstreeks de jaarwisseling bereikt, nemen we aan dat het overal gemakkelijk in de jaarplannen opgenomen kan worden.

We wensen de kabouters, welpen en ook de leiding veel plezier bij het spelen van dit districts-spel!

Namens het Landelijk
Welpen- en Kabouterteam

Marianne van Maarschalkerweerd
Anke Reinouts-van Hagen
Coby van der Steen
Anneke Smallenbroek
Aart van Soest.



Inhoud

Voorwoord

Thema: Kijk uit over de grenzen

Vorbereiding

Opening

België

Zwitserland

Joegoslavië

Denemarken

Groot-Brittannië

Scandinavië

Frankrijk

Duitsland

Italië

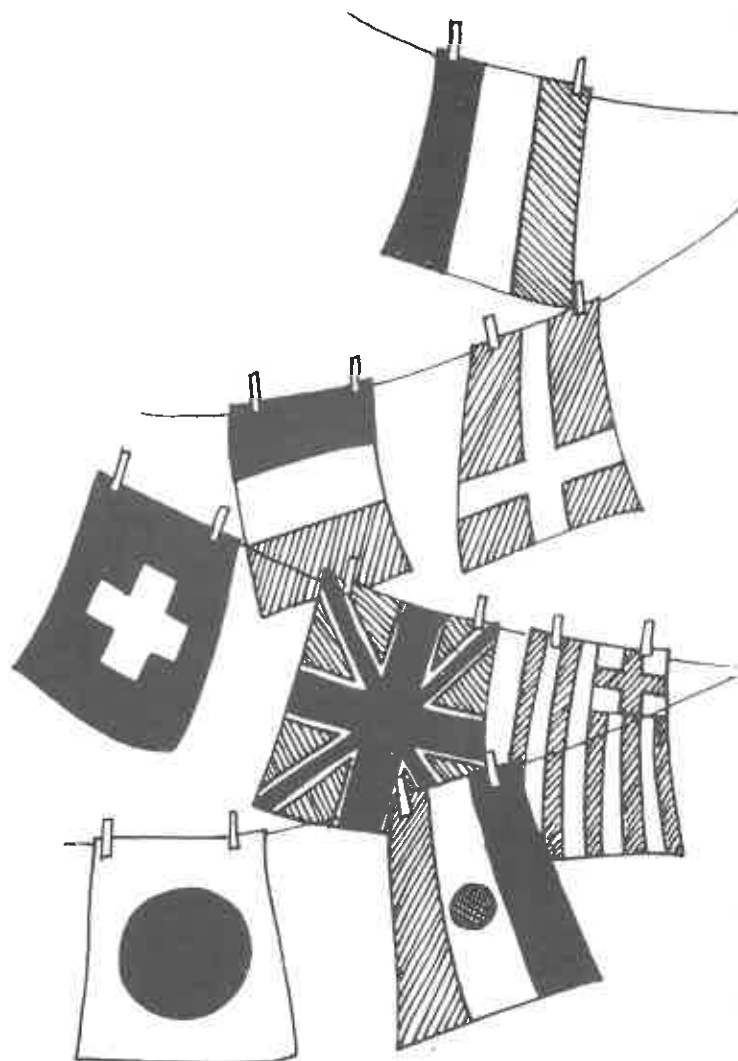
Spanje

Nederland

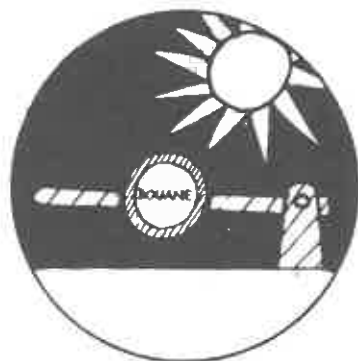
Griekenland

BE/Blauwe Vogels

Nogmaals ...



Kijk uit over de grenzen



Inhakend op het jaarthema: "Kijk uit ... Kijk verder" willen we in dit districtsspel de kabouters en welpen de gelegenheid bieden, eens een kijkje over de grenzen te nemen.

We gaan in groepen van $\pm$ 15 à 20 kabouters en/of welpen op reis.

We zullen in een aantal Europese landen wat aardig- en eigenaardigheden gaan zien en er aan deelnemen.

Als het spel in de districten door welpen en kabouters gezamenlijk gespeeld wordt, dan is het aan te raden de groepen gemengd samen te stellen.

Voor een vlot verloop van het spel, is het goed, aan elke speelgroep een leid(st)er toe te voegen.

Voorbereiding

Voordat er begonnen kan worden met het spel, moeten alle attributen vervaardigd en bij elkaar gehaald zijn.

De welpen en kabouters hebben, voor ze kunnen vertrekken, een paspoort nodig.

We kunnen hiervoor een boekje of een käftje met inlegvelletjes gebruiken.

Als u het op 17-gaats geperforeerd papier verzorgt, past het ook in het Bamboek of bij de Jachtgebieden.

Op de inlegvelletjes komen de stempels van de landen waar ze in- en uitreizen.

Er kunnen ook wat "cheques" ingedaan worden om op diverse posten iets te kunnen kopen. Een koek, een appel of ranje, bijvoorbeeld.

In een boekje kunnen eventueel mededelingen staan over het verloop van de middag en aan welke activiteiten kabouters en welpen deel kunnen nemen.

Midden op het speelterrein wordt een centrale post geplaatst. Hier kan men zien welke activiteiten er in de verschillende landen zijn.

Ook kunnen de kabouters en welpen hier hun keuze maken voor wat betreft de volgorde van de spelen, die ze willen gaan doen.

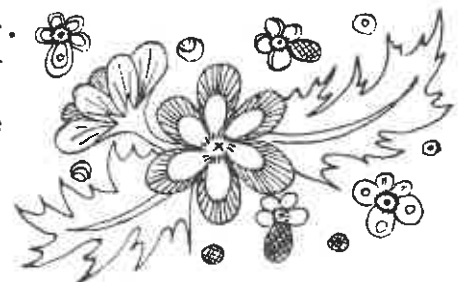
Er kan een soort balie, van een reisbureau, gemaakt worden, waar de kaarten met de landen erop, achter worden gehangen.

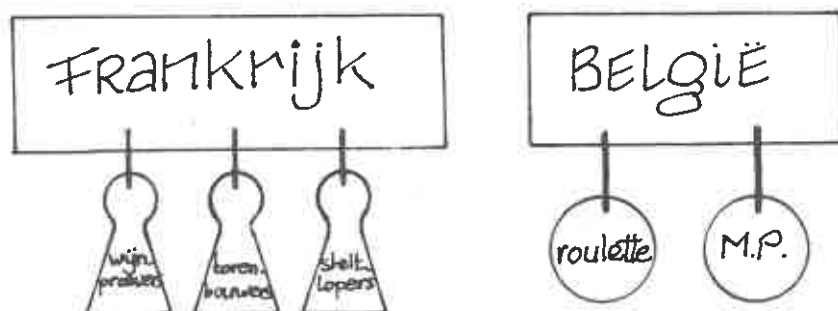
Zorg ervoor dat deze kaarten groot genoeg zijn, zodat van een redelijke afstand te zien is, in welk land er nog plaats is en waar niet.

Elke kaart heeft een andere kleur.

Aan de kaarten worden pionnen gehangen.

Deze hebben dezelfde kleur als de kaart.





De speelgroep krijgt de pion mee naar het land en brengt deze na afloop van het spel weer terug naar de centrale post.

Als een pion weer terug is, houdt dat dus in, dat die betreffende post vrij is voor een volgende groep.

Achter de balie van het reisbureau, de centrale post, moet steeds iemand aanwezig zijn om de pionnen uit te reiken en weer in ontvangst te nemen.

Op de pion kan men zien welk spel ervoor staat.

Na elk spel krijgen de kabouters/welpen een stempel in hun paspoort, brengen de pion terug en zoeken een volgend spel uit.

De paspoortstempels kunnen worden gemaakt van aardappels of kurk. Elk land kan dezelfde vorm nemen als de pionnen. Voor Frankrijk bijvoorbeeld een stempel in de vorm van een fles.

Een stevig stukje schuimplastic (niet te dik) vastgemaakt op een stukje hardboard en daarop wat "ecoline" kan heel goed dienen als stempelkussen.

Denk bij de voorbereiding van het spel aan de volgende zaken:

- * Het tijdig bespreken van het terrein (lange tijd van tevoren)
- * Het tijdig navraag doen naar een geluidsinstallatie
- * Het tijdig verzamelen van het benodigde 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
- * Afspraken maken of er bij een langer durend spel als dit door de kabouters en 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
- * Crêpe-papier en ballonnen zijn bij een verzendhuis of een groothandel goedkoper. Een bekend verzendhuis is bijvoorbeeld het Antoniushuis in Baarle-Nassau
- * Vraag aan EHBO-ers, of er een tent voor hen beschikbaar moet zijn
- * Begroot het spel, zodat u vantevoren weet, wat de kosten per deelnemer worden
- * Vraag aan de deelnemers, of de kosten vantevoren voldaan kunnen worden.



De opening

Nadat alle kabouterkringen en welpenhordes een uitnodiging hebben ontvangen om deel te nemen aan de reis, worden ze op tijd voor het vertrek op de afgesproken plaats verwacht.

Een wereldreiziger houdt een openingstoespraak. Hij heeft de "ministers voor toerisme" uit de verschillende landen meegenomen.

Nadat de paspoorten zijn uitgereikt, persoonlijk of aan de leiding voor de gehele groep, nodigen de ministers, beurtelings en in de taal van het betreffende land, de kabouters/welpen uit hun land te gaan bezoeken. Deze uitnodiging moet zeer kort gehouden worden, enkele zinnen maar, om het geduld niet al te zeer op de proef te stellen.

Deze "ministers" kunnen verkleed zijn in de klederdracht van het land.

Nadat de groepen een post gekozen hebben, gaan ze de eerste keer met de minister mee naar het land. Let erop, dat er geen stormloop op de centrale post ontstaat.

We zetten nog even op een rij wat er zoal nodig is voordat het spel kan gaan beginnen:

- * balie, van bijvoorbeeld planken op schragen
- * "waslijnen" waaraan de landkaarten hangen
- * landkaarten van karton; voor elk land een andere kleur
- * pionnen in dezelfde kleur die aan de kaarten bevestigd worden, voor elke activiteit een pion
- * stempels
- * stempelkussens
- * paspoorten met eventueel cheques

Dan gaan we op reis!



De sluiting

Misschien is het een leuk idee om deze middag gezamenlijk te sluiten, d.m.v. de geleerde volksdans in het land Joegoslavië of door het gezamenlijk zingen van een lied.

Tijdens deze sluiting kan ook aan alle deelnemers (of per kring/horde) een leuke herinnering worden uitgereikt.



Hierina volgen een groot aantal suggesties voor spelen waaruit een keuze gemaakt kan worden, afhankelijk van de mogelijkheden, de grootte van de groep kabouters/welpen en het benodigde aantal spelen.

Het is goed enkele spelen (posten) meer te hebben dan het aantal speelgroepen, zodat er altijd een spel (post) "vrij" is.

België

In de hoofdstad van België, Brussel, staat het vermaarde beeldje "Manneke Pis". Van dit beeldje zijn er talloze afbeeldingen in allerlei vormen en maten te koop.



Spel

Binnen een bepaalde speelruimte zijn afbeeldingen van "Manneke Pis" verborgen.

De groep loopt rond en probeert het juiste aantal te vinden; niet verzamelen, maar alleen tellen.

Aan het eind van de middag wordt het juiste aantal bekend gemaakt.

Variatie

Hang verschillende afbeeldingen van "Manneke Pis" in een boom en laat de groep ze vanaf een bepaalde afstand proberen te tellen, eventueel met behulp van een verre kijker.

Materiaal

Afbeeldingen van "Manneke Pis", eventueel touwtjes om ze op te hangen.

Het Casino van Knokke is erg bekend. Veel mensen gaan er naar toe om een hoop geld te winnen, maar ze verliezen vaker.

We gaan toch ook maar eens een gokje wagen.

Spel

Op een bord is een grote zak getekend met daarin het getal 7 "de bank". Om die zak staan tien cirkeltjes getekend met de getallen 2 t/m 12, behalve 7.

Iedereen krijgt een aantal fiches.

Er wordt met twee dobbelstenen gespeeld.

Iemand gooit, legt een fiche op het bord, op het gegooide getal. Ligt daar al een fiche, dan hoeft men niet in te leggen, maar wel mag men het fiche wat er ligt hebben.

Alleen de fiches in de 7 blijven er altijd liggen en worden eigendom van de bank.

Hoe langer er gespeeld wordt, des te meer fiches er in de 7 komen, waardoor de bank steeds rijker wordt en de deelnemers steeds minder over houden.

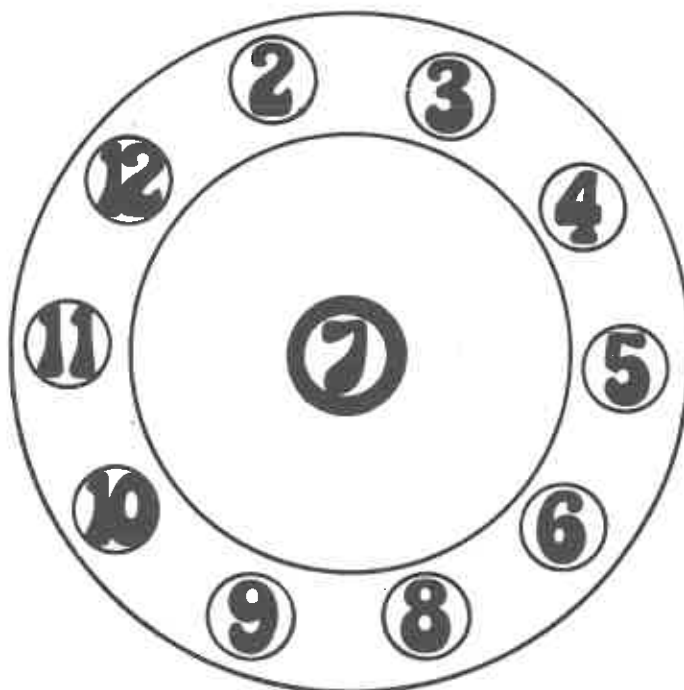
Eventueel meer borden gebruiken en de groep opsplitsen.

Materiaal

Speelborden

Dobbelstenen

Fiches



Zwitserland

Zwitserland is een bergland, waar voor het vervoer van goederen en personen veel gebruik wordt gemaakt van kabelbaantjes.

Spel

Dit spel wordt gespeeld door twee of meer groepen. Aan een lang touw wordt een mand gehangen en de einden aan elkaar geknoopt. Elke groep wordt in tweeën gesplitst, elk deel aan een kant van het "kabelbaantje".



Door het touw als het ware door te geven, wordt de kabelbaan bewogen.

In de mand ligt een voorwerp dat zo snel mogelijk naar de overkant gebracht moet worden. Elke groep heeft een aantal voorwerpen, die stuk voor stuk in de mand gelegd en overgebracht worden.

Materiaal

Lang touw

Mand

Aantal voorwerpen

Er worden in Zwitserland veel koekoeksklokken gemaakt. Het houtsnijwerk is erg mooi en het maken vereist veel geduld.



Spel

Maak een grote zoekplaat waarin zoveel mogelijk klokken verborgen zijn.

Materiaal

Stevig papier en potloden of viltstiften.

Spel

Op een, vantevoren gemaakte, zoekplaat zijn klokken verborgen verborgen. Zoek ze allemaal eens op.

Materiaal

Zoekplaat

Skilopen is niet alleen een geliefde sport in Zwitserland, soms is het noodzakelijk om je in de bergen te kunnen verplaatsen.



Spel

Probeer zo snel mogelijk langs een hindernisbaan te komen. Er zijn hoge en gladde obstakels, bijvoorbeeld zandheuveltjes waaroverheen plastic is gespannen.

Materiaal

Ski's (planken met voetbeugels)
Plastic

Het Zwitsers bankgeheim kan niemand ontsluiten.
We proberen het toch eens.

Spel

Geheimschrift.

Code bijvoorbeeld: A = 1, B = 2 etc.

Eventueel Z = 1, Y = 2, X = 3 etc.

Is het geheimschrift ontraadseld, dan mag de kluis, een grote kist, geopend worden, om daarin bijvoorbeeld een toastje met Zwitserse kaas te vinden.

Materiaal

Kaartjes met het geheimschrift
Kist
Toast met Zwitserse kaas

Joegoslavië

Joegoslavië is een Oost-Europees land, waar de laatste jaren veel mensen hun vakantie doorbrengen. De mensen zijn erg gastvrij en kunnen er uitbundig feestvieren.

Spel

Eenvoudige (Joegoslaviëse) volksdansen dansen.

Veel mensen, die terug komen van een vakantie in Joegoslavië, brengen voor de thuisblijvers een presentje mee, wat in het vakantieland is gemaakt. In Joegoslavië wordt erg veel aan houtbewerking gedaan.

Spel

Neem een stuk hard schuimplastic en ga dit als hout bewerken.

Materiaal

Mesjes

Blokken hard schuimplastic.



Denemarken

In Denemarken staat een dorp, waar misschien alle kinderen wel zouden willen wonen.

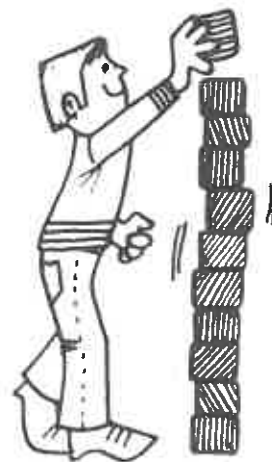
Legoland. Lego is een spelmateriaal wat de meeste kinderen wel kennen.

Spel

Maak van zoveel mogelijk lege dozen en doosjes een huis, een toren of wat dan ook.

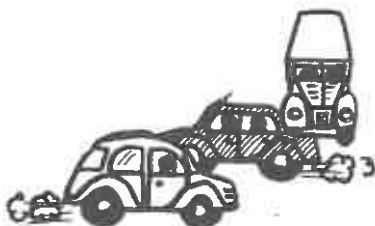
Materiaal

Zoveel mogelijk dozen en doosjes.



Kopenhagen is de hoofdstad van Denemarken.

Het is een erg grote stad met druk verkeer. Het is voor een buitenlander niet gemakkelijk z'n weg te vinden.



Spel

Gebruik een plattegrondje om de snelst mogelijke weg van punt A naar punt B uit te stippelen. Denk eraan dat het eenrichtingsverkeer is.

Materiaal

Plattegrond van een stad
Papier/potlood

Denemarken heeft veel eilanden. Om van het ene naar het andere eiland te komen, moet je het water oversteken, liefst zonder natte voeten te krijgen.

Spel

Splits de groep in tweeën of drieën, zodat het aantal kinderen per groep niet meer is dan er op een uitgevouwen krant kunnen staan.

Elke groep krijgt 2 kranten. Op een teken vouwt de eerste van elke groep de krant open, legt hem op de grond, zodat de groep erop kan gaan staan.

De tweede krant wordt opgevouwen en men waagt de oversteek van het ene eiland naar het andere.

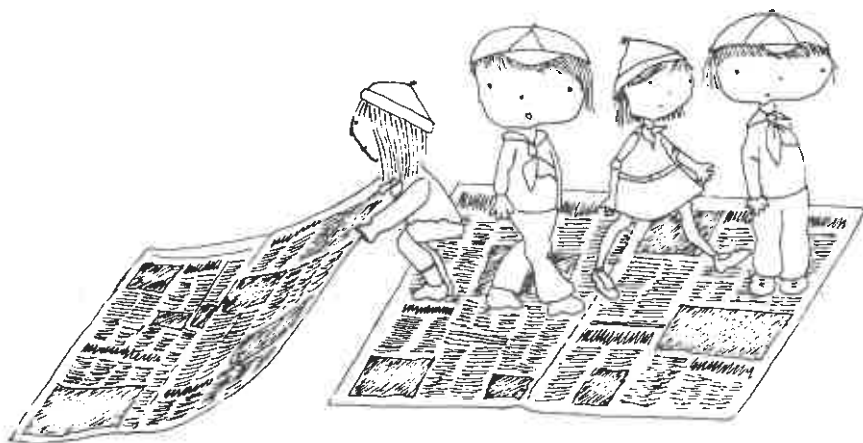
De achtergebleven krant wordt opgeraapt en voor weer neergelegd.

Welke groep heeft zo het eerst het water overgestoken?

Als iemand een natte voet haalt moet er opnieuw begonnen worden.

Materiaal

Kranten



Groot-Brittannië

Groot Brittannië is een eiland waar tradities in ere gehouden worden. Vooral op het gebied van kleding vindt men nog veel bijzonders.

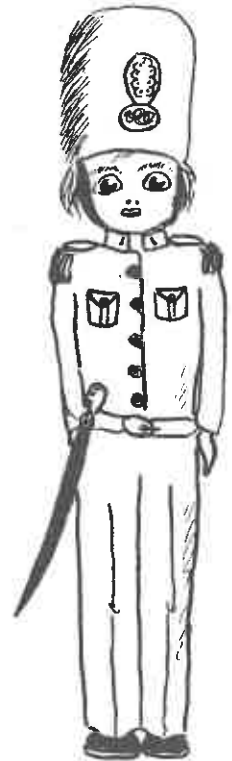
In de hoofdstad Londen zien we de beroemde Tower Bridge. De "Tower" is een bekende gevangenis en wordt bewaakt door in traditioneel kostuum gestoken bewakers, de Beefeaters.

Spel

Maak nu van stroken papier een uniform van een Beefeater (muts + sjerp).

Materiaal

Stroken papier
Plakband



Als openbaar vervoermiddel ziet men in de grote Engelse steden de dubbeldekkers.



16

Spel

De groep wordt in vieren verdeeld. Twee groepen "bussen" en twee groepen "passagiers". De "passagiers" (rugzitters) gaan op de rug zitten van de "bussen" (lopers). We hebben nu twee groepen "bussen" met "passagiers", die via een bepaald traject zo snel mogelijk van start naar finish moeten gaan.

Onderweg verliest de passagier z'n reisgeld, een penny. Zonder uit/af te stappen moet hij/zij proberen het weer op te rapen. Raken zijn/haar voeten de grond, dan moet hij/zij opnieuw beginnen.

Wie komt het vlugst, veiligst en voordeligst op de plaats van bestemming? Ook een keer wisselen.

Materiaal

munten

In Londen hebben we, evenals in andere grote Europese steden een ondergronds spoorweg-net.

Spel

Houdt een hindernisrace, onder een zeil door en door een paar banden. Een niet te lang traject uitzetten.

Materiaal

Zeil

Banden

De internationale geldhandel is levendig vandaag. De beurs wordt druk bezocht.

Spel

Kwartetten met grote geldkaarten, Pond, Mark, Gulden, Franc, Peseta, Lire, Kroon, Drachme.
Eventueel levend kwartet.

De Engelse ambtenaren zijn vrijwel allemaal in hetzelfde pak gestoken, wanneer ze naar hun werk in de City gaan.

Donker kostuum, bolhoed, paraplu/
wandelstok.



Spel

Probeer met een wandelstok de in de bomen gewaaide bolhoeden weer terug te krijgen.

Materiaal

Wandelstokken

Van karton gemaakte bolhoeden.

Er wordt erg veel thee gedronken.

Spel

Zet verschillende soorten thee en laat iedereen proeven.

Materiaal
Theefilters
Thee
Bekers
Water
Suiker



Spel
Kimspeel met alle spullen die nodig zijn om thee te zetten.

Materiaal
Thee
Water
Ketel enz.



In het noorden hebben de Schotten hun eigen spelen om zich met elkaar te meten in kracht en behendigheid. Een daarvan is het gevecht op de balk

Spel
Twee spelers, die op een stevige balk zitten, proberen elkaar er met kussens af te slaan.

Materiaal
Stevige balk
Twee kussens



Scandinavie

In de noordelijke landen van Europa wordt erg veel gevisd. De bekende Noorse fjorden zijn goede visplaatsen, evenals het water tussen de 24.000 Zweedse eilandjes.



Spel

Probeer de vissen van papier op te halen met een hengel.
Op de vissen staan verschillende gewichten.
We splitsen de groep en gaan in estafette-vorm vissen.
Heeft nr. 1 een vis opgehaald,

dan wordt de hengel doorgegeven aan nr. 2 enz.
Welke groep heeft de meeste vis gevangen?

Materiaal

Twee hengels

Vissen van stevig papier met een haakje of ringetje waaraan ze opgehaald kunnen worden.

In Noorwegen, Zweden en Finland, zijn de zomers kort en de winters lang.

Er is veel zon in de zomer (het wordt dan niet helemaal donker), maar in de winter is het erg lang donker.

Spel

Iemand zit geblinddoekt in een kring. De anderen moeten om beurten proberen, onopgemerkt een voorwerp achter z'n rug weg te halen. Wordt iemand betrapt dan wordt hij geblinddoekt.

De omgeving moet wel vrij rustig zijn om dit spel te kunnen spelen.

Materiaal

Blinddoek

Door de lange avonden in de herfst en winter, doen de mensen veel aan huisvlijt.
De Noorse breimotieven zijn over de gehele wereld bekend.

Spel

Probeer een stukje te breien met dik touw op bezemstelen (met 2 of 3 personen).
Ook kan geprobeerd worden met toiletpapier op bezemstelen te breien.

Materiaal

Bezemstelen

Dik touw, sisaltouw of toiletpapier.



Rendieren leven in de Scandinavische vlakten in het wild.

Spel

Twee personen tekenen afzonderlijk van elkaar de helft van de lichaamsdelen van het rendier (kop, lijf, gewei, poten).
Daarna de lichaamsdelen uitknippen en opplakken.
Is het een goed gelijkend portret geworden?

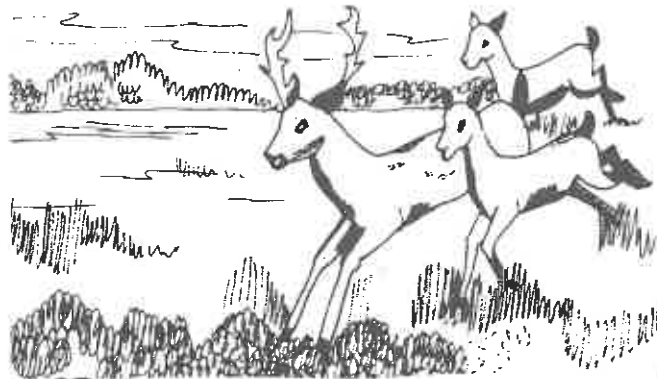
Materiaal

Papier

Viltstiften

Schaar

Plaksel



De Finse glasblazerijen zijn wereldberoemd.

De mensen komen overal vandaan, kijken hoe het glas geblazen wordt en wat men ervan maakt.

Spel

Maak een glazen carillon van flessen, die gevuld zijn met water. Hang de flessen op aan een stevige stok en probeer een eenvoudig melodietje te spelen.

Materiaal

Flessen

Water

Stok

Touw

Rek.



Frankrijk

In Frankrijk vinden we grote verschillen in landstreken. In het zuiden zijn erg droge en dorre gebieden, terwijl Les Landes een erg drassige streek is. De herders lopen er op stelten.

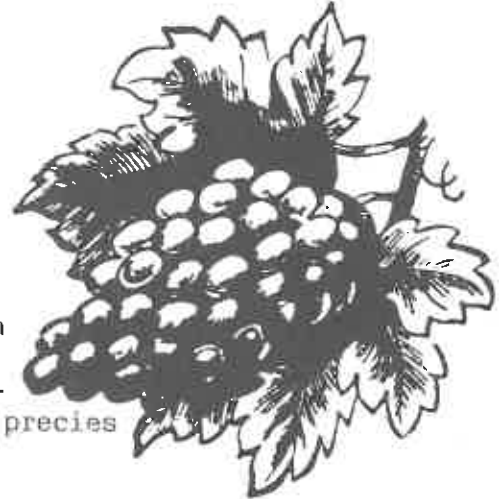
Spel

Estafette steltlopen

Materiaal

Twee paar stelten.

De Franse wijnbouw is heel bekend. De Fransen verbouwen niet alleen de wijndruiven, ze weten ook van de eindproducten te genieten en weten precies welke wijn ze drinken.



Spel

Reuk of smaakkim. Wat is wijn en wat zijn andere dranken?

Materiaal

Bekertjes met verschillende dranken.

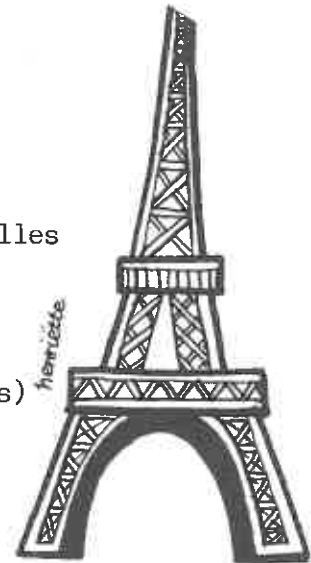
In Parijs steekt de Eifeltoren boven alles uit.

Spel

Bouw van afgebrande lucifers een toren op een fles (per twee personen een fles)

Materiaal

Lucifers
Flessen





henriëtte

Langs de Seine zitten vaak straatschilders de hele dag portretten van mensen te maken.

Spel

Beschrijf in enkele regels hoe je vriendje of vriendinnetje er uit ziet.

De spelleid(st)er leest dit voor. Wie denkt dat hij/zij het is, staat op.

Materiaal

Papier

Pen

Spel

Teken een portret van een vriendje of vriendinnetje

Materiaal

Potloden of viltstiften

Papier.

Spel

Een paar minuten een plaat laten bekijken weghalen en laten natekenen.

Materiaal

Plaat

Papier (potloden of ander tekengereedschap)

In Parijs vinden we zeer bekende modeontwerpers. Af en toe tonen ze hun nieuwe modellen op een modeshow.

Spel

Met oude kranten worden een paar leden van de groep aangekleed. Zij showen de creatie terwijl iemand anders verklaart bij welke gelegenheden dit gedragen kan worden en alle voordelen ervan opsomt.

Materiaal
Kranten
Plakband

In het Bois de Boulogne wordt veel jeu de boules gespeeld.

Spel

Verdeel de groep in twee partijen en zet ze tegenover elkaar. In het midden ligt een grote bal. Beide partijen proberen nu de bal met kleinere ballen naar de overkant te gooien.

Welke groep is daarin het behendigst?

Materiaal
Grote bal
Kleinere ballen



Duitsland

Veel Duitsers houden van bier en braadworst.
Om een extraatje te hebben voor de reis
gaan we even in de braadworstfabriek werken.



Spel

Worststoppen. Nylonkousen vullen met
oude kranten.

In estafettevorm.

Maak per groep een lange sliert worsten. Elke meisjes of
jongen moet een krant in de kous stoppen en doorgeven aan
de volgende, totdat er een stevige worst gestopt is.

Na de kwaliteitscontrole kan de worst opgehangen worden.

Materiaal

Oude kranten

Oude nylonkousen

De Volkswagenfabriek is heel bekend. Bijna iedere Duitser
heeft wel een kleiner of groter eind-product van deze
fabriek en de Volkswagen kan dus volksvervoermiddel
nummer 1 genoemd worden.



Spel

Wij gaan met volksvervoermiddel nummer 1,
de kindervagen, een slalom rijden.

Zet lege blikken in een parcours. Aan
weerszijden een groep en een kindervagen.

Laat 2 personen tegelijk met de kinder-
wagen de route afleggen. Botsen is niet
toegestaan. Wie een blik omvergooit moet

opnieuw beginnen. Er kan eventueel een passagier meerijden.

Materiaal

Lege blikken

Twee oude kindervagens of wandelwagens

In Zuid Duitsland worden veel koekoeks-
klokken gemaakt.

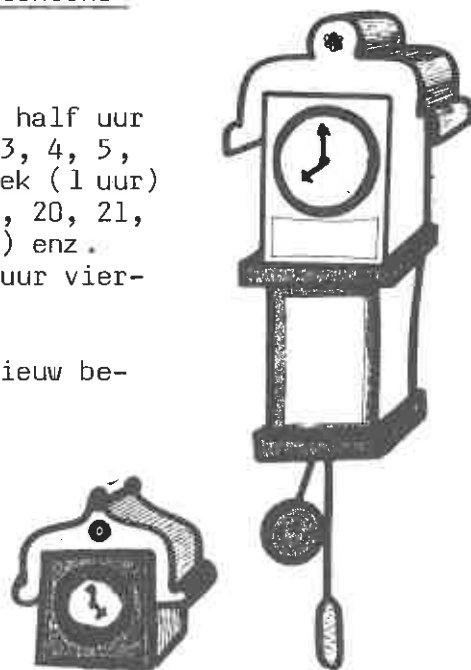
Spel

Zet de groep in een cirkel. Elk half uur slaat de klok. Aftellen: 1, 2, 3, 4, 5, koekoek, 7, 8, 9, 10, 11, koekoek (1 uur) 13, 14, 15, 16, 17, koekoek, 19, 20, 21, 22, 23, koekoek, koekoek (2 uur) enz. Bij 3 uur drie maal koekoek, 4 uur viermaal koekoek.

Wie een fout maakt, moet eruit.
Niet te lang spelen, liever opnieuw beginnen.

Materiaal

Eventueel een klok maken
om het geheel wat te ver-
gemakkelijken.



Er heeft een enorm technische ontwikkeling plaatsgevonden.
Een dergelijke ontwikkeling vereist veel onderzoek.

Spel

Bekijk met een vergrootglas een blad, bloem, tak, je huid,
een veertje, een insect enzovoorts.
Teken of beschrijf dan eens wat je ziet.

Materiaal

Vergrootglas
Potlood, papier
Diverse dingen om te bekijken.



Italië

Italië is het land van de opera.
Alle opera-zangers- en zangeressen
dromen ervan, ooit in de opera van
Milaan op te treden.



Spel

Zing "Vader Jacob" op dezelfde manier als een aria in een
opera. Het moet wel even voorgedaan worden.

In het noorden van Italië heeft enige tijd geleden een
aardbeving plaatsgevonden. Een dorp werd zwaar beschadigd
en de mensen leefden daarna in tenten.

Spel

Herstel van kosteloos materiaal het dorp in zijn oude glorie.
Een bepaalde tijd eraan laten werken, daarna een volgende groep.

Materiaal

Kosteloos materiaal

Klei



In Italië wordt erg veel pasta gegeten. Een van de meest bekende vormen waarin dit gegeten wordt is spaghetti.

Spel

Probeer witte plastic draden van een bord om je vork en lepel te draaien, zonder je vingers erbij te gebruiken.

Materiaal

Borden

Lepels, vorken

Plastic draden

Spel

Probeer een Italiaanse menukaart te ontcijferen, Geheimschrift.

Materiaal

Geheimschriftjes

Het Italiaanse temperament is wel bekend.

Spel

Zeg enkele zinnen, waarin een paar speciale woorden, die betrekking hebben op het spel van die dag, twee keer heel snel achter elkaar.

Heeft iedereen begrepen om welke woorden het gaat?



Italië is bekend om z'n mozaïek, wat bijna overal wordt toegepast, op straten, kerken, pleinen, huizen.

Spel

Maak van steentjes een mozaïek-figuur of maak van tevoren gemaakte driehoekjes of vierkantjes een figuur.

Materiaal

Steentjes, schelpjes of kartonnen figuurtjes.



De rivier de Po is erg smerig geworden. Mensen gooien er van alles in.

Spel

Probeer met een klein schepnetje langwerpige voorwerpen uit een grote bak met water te vissen.

Materiaal

Schepnetjes

Bak met water

Langwerpige voorwerpen.

Er is een beroemde fontein in Rome, de Trevifontein. Mensen gooien hier muntjes in om een wens in vervulling te doen gaan.

Spel

We proberen de muntjes er weer uit te halen, maar met de mond; de handen worden op de rug gebonden. Ga op je knieën bij een platte bak met water liggen. Probeer de munten, steentjes of plastic damschijven met je mond te pakken en op het droge te leggen.

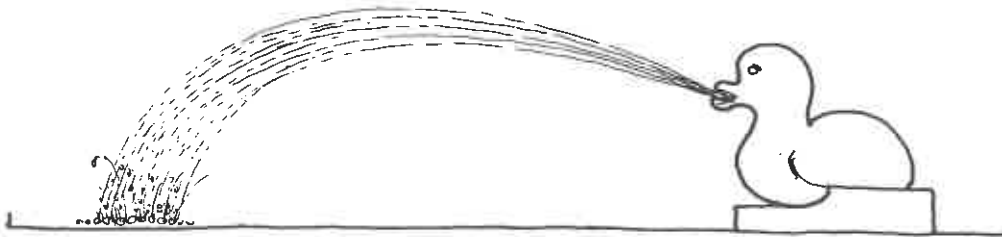
Hebben we de munten opgevist dan kunnen we er een appel voor kopen.

Materiaal

Platte bak met water

Steentjes, munten of damschijven van plastic

Appels



Spanje

In Spanje worden veel sinaasappelen verbouwd.

Spel

Snij met een niet te scherp mes een figuurtje in de schil van de sinaasappel (of mandarijn).
Als het klaar is, mag je hem opeten.

Materiaal

Mesjes

Sinaasappelen of mandarijnen.

Breng nu je toch in Spanje bent, een beleefdheidsbezoek aan Sinterklaas. Je herkent hem wel, ook nu hij aan het strand ligt. Hij heeft zijn mijter op.

Spel

Neem hem een interview af. Hoe heeft hij zijn verjaardag gevonden, wat zijn z'n toekomstplannen enzovoorts.

Materiaal

Mijter

Potlood papier/of cassette recorder

Eventueel pepernoten

Veel mensen gaan naar Spanje met vakantie. Zon, zee zand en kiezels, krabben op het strand en kwallen.

Spel

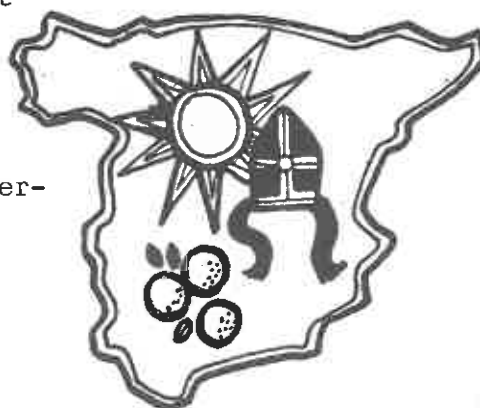
Weet je wat je moet doen aan kwallenbeten?

We bouwen een zandkasteel en versieren het met kiezels.

Materiaal

zand,

Kiezelstenen



Picasso was een beroemde Spaanse schilder.

Spel

Maak een schilderij, eventueel in twee of drie groepen

Materiaal

Papier

Verf

Don Guichotte was ook al een erg beroemde Spanjaard, hoewel op een andere wijze dan Picasso. Hij vocht tegen allerlei kwaad en onrecht, tegen windmolens.



Spel

Probeer met een houten zwaard de ballen die de rest van de groep naar je toegooit terug te slaan. Voor elke bal die je terugslaat, krijg je één punt. Snel wisselen.

Materiaal

Ballen

Houten zwaard

De Spaanse flamengo is een prachtige dans.

Spel

Maak een wijde, papieren rok voor je uitverkoren signorita. Dans dan een flamengo voor of met haar. Gebruik daarbij eventueel een tap-apparaatje.

Materiaal

Papier

Plakband

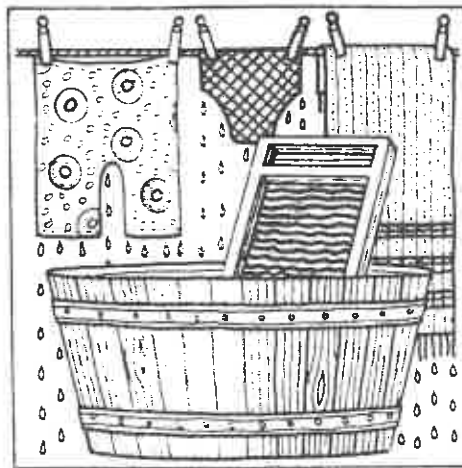
Tap-apparaatje



Nederland

In Nederland hebben we ook nog lang niet alles gezien wat de moeite van het bezien waard is.

Op wasdag hangt de was in Marken en Volendam over de straat. De was wordt niet met wasknijpers opgehangen, maar tussen de touwen gedraaid.



Spel

Estafette van twee of meer groepen. Voor elke groep is er op een bepaalde afstand een touw, wat uit elkaar te draaien is, gespannen.

Iedere groep heeft een mand met wasgoed. Met een stuk wasgoed holt nummer 1 naar het touw, draait het ertussen en holt terug, tikt nummer 2 aan enzovoorts.

Welke groep is het eerst klaar?

Materiaal

Touw wat uit elkaar te draaien is
Manden met kledingstukken

Wadlopen kunnen we doen in het noorden van Nederland. Het valt echter niet mee om elke keer je voeten uit het klei te trekken.

Spel

Estafette, lopend in dozen, die eventueel met een touwtje vastgebonden worden, een bepaalde afstand afleggen.

Materiaal

dozen

Nederland heeft ook een behoorlijk aantal beroemdheden.

Spel

Op een groot stuk papier zijn de foto's van bekende Nederlanders geplakt, b.v. televisie-persoonlijkheden. Worden ze allemaal herkend?

Materiaal

Plaat met foto's

De Nederlandse kust is erg gevaarlijk door de vele zandbanken die ervoor liggen. Er is daarom een uitgebreid loodswezen. Loodsen zorgen ervoor dat de schepen veilig om alle obstakels heen, de haven binnenlopen.

Spel

Verdeel de groep in twee partijen. De ene groep schepen, de andere loods. Tussen beide groepen ligt de zee met allerlei obstakels.

De schepen worden geblinddoekt en moeten op de aanwijzingen van hun loods naar de overkant zien te komen.

Als er iets geraakt wordt moet het schip opnieuw beginnen.

De loods roepen hun aanwijzingen of spreken bepaalde signalen met de fluit af.

Materiaal

Blinddoeken

Obstakels in de zee

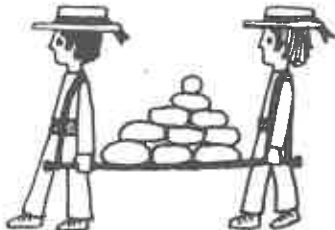
Evt. fluiten met verschillende klanken



Elke vrijdag is er kaasmarkt in Alkmaar.

Spel

De groep wordt verdeeld in een aantal partijen met steeds hetzelfde aantal deelnemers. Estafette.



De nummers 1 staan op ongeveer 5 meter afstand met het gezicht naar de groep. Op een teken gooien ze een kaas (bal) naar nummer 2. Deze vangt de kaas, gooit hem terug en gaat zitten. Vangt hij niet dan opnieuw proberen. Nummer 1 gooit naar nummer 3 enzovoorts.

Het spel kan ook andersom gespeeld worden. Iedereen zit behalve nummer 5, dan nummer 4 tot iedereen weer staat. Welke groep is het eerste klaar?

Materiaal

Ballen

In Nederland wordt erg veel koek gegeten. Er is koek in allerlei soorten te koop.

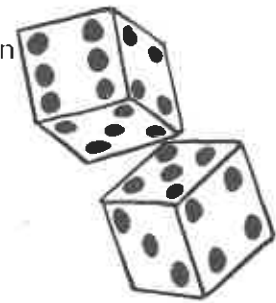


Spel

De groep zit in een kring. In het midden staat een bordje met koek. Erbij liggen mes en vork, een sjaal en een vest.

Er gaat een dobbelsteen de kring rond. Degene die een 6 gooit gaat gauw naar het midden, doet het vest aan en de sjaal om en begint te eten, met mes en vork.

De groep gaat ondertussen door met gooien. Degene die dan weer 6 gooit, neemt de plaats van de koeketer in.



Materiaal

Bord, vork, mes

Koek

Vest

Sjaal

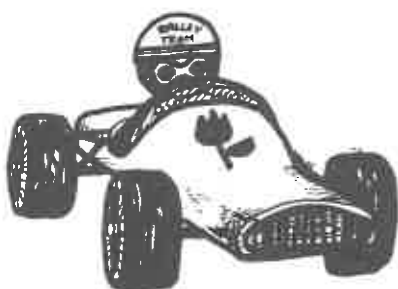
Dobbelsteen



Griekenland

Griekenland is de bakermat van de Olympische Spelen. Nu nog wordt het Olympisch vuur op de berg Olympus ontstoken.

Spel



Spel

Wagenrennen met zeepkist-auto's. Deelnemers moeten verdeeld over twee groepen, om beurten in een zeepkist-auto een bepaald traject afleggen. Welke groep is het snelst?

Materiaal

2 zeepkistauto's of skelters

Spel

Ringwerpen. Een aantal stokjes van ± 30 cm. op een halve meter van elkaar in de grond steken. Hieroverheen proberen we vanaf een bepaalde afstand, ringen te gooien. Het spel in kleine groepjes spelen, dus meer vakken.

Materiaal

Stokjes ± 30 cm.
Ringen

Variatie

Geef de ringen een verschillend aantal punten. Wie haalt de hoogste score?

Spel

Met behulp van drie lege blikken langs een bepaalde baan lopen. Je mag de grond niet raken.

Materiaal

Minstens zes lege blikken

Spel

Discuswerpen. Probeer een bord zo ver mogelijk te gooien.

Materiaal

Plastic of emaille borden
Meetlint

Spel

Je krachten meten. In twee groepen spelen. Nummer 1 slaat een spijker in een blok hout, tikt dan nummer 2 aan die een volgende spijker in het hout slaat enzovoorts. Welke groep is het eerste klaar? Kromme spijkers tellen niet mee.

Materiaal

Twee hamers
Blokken hout
Spijkers

Spel

Wie is het snelst? In twee groepen spelen. Ieder heeft een opgeblazen ballon aan de voet gebonden. De nummers 1 komen naar het midden en proberen elkaars ballon kapot te trappen. Als je ballon heel blijft heb je gewonnen. Daarna de nummers 2 enzovoorts.

Materiaal

Ballonnen
Touwtjes



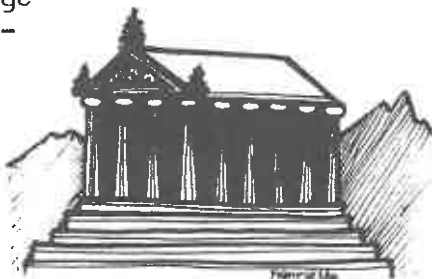
Er staan in Griekenland nog resten van heel oude tempels met indrukwekkende pilaren.

Spel

Wie maakt de hoogste pilaar van lege lucifersdoosjes of van lege conservenblikjes?

Materiaal

Lege lucifersdoosjes of conservenblikjes



Spel

Touwtrekken.

Materiaal

Stevig touw



De vrouwen moeten in Griekenland het water nog vaak van het dorpsplein halen. Ze dragen de kruiken dan op hun hoofd.

Spel

Estafette met een mok water op het hoofd.

Materiaal

Mokken, plastic bekers
Water

De huizen in Griekenland zijn vaak mooi versierd en de balkonnetjes hebben allerlei tierelantijntjes.

Spel

Nadat de deelnemers een voorbeeld hebben gezien gaan ze zelf huizen beschilderen

Materiaal

Papier, lege dozen, tekenpotloden of viltstiften, krijgt
Voorbeeld van beschilderde huizen

Spel

Wie kan uit het woord Griekenland zoveel mogelijk andere woorden halen?

Be/Blauwe Vogels

Misschien zijn er ook in uw district gehandicapte welpen en kabouters (Blauwe Vogels).

Het zou erg prettig zijn, wanneer ook zij gevraagd worden mee te spelen in dit districtspel.

Voor hen is het belangrijk ook met niet-gehandicapte kinderen in contact te komen en mee te spelen.

Dit hoeft geen grote problemen op te leveren. Het is meer een kwestie van wat extra aandacht voor de omstandigheden, waaronder gespeeld zal worden.

Een terrein vol kuilen en gaten is met een rolstoel moeilijk begaanbaar.

Een gebouw met draaideuren en trappen is al evenmin toegankelijk.

Denk aan een parkeerplaatsje dicht bij de ingang, rietjes bij de limonade, bordjes met teksten op ooghoogte en een goede toiletvoorziening, bijvoorbeeld in een aparte tent.

U ziet dat het allemaal niet zo ingrijpend is, maar betrekkelijk kleine dingen, die met wat goede wil wel te realiseren zijn.

Het is verstandig een leid(st)er van een BE- of Blauwe Vogelgroep bij de voorbereidingen te betrekken.

Eventuele problemen komen dan snel aan de oppervlakten en en kunnen 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 sluiting?
- * De leiding in te schakelen bij de voorbereidingen?
- * De spelen en alles wat daaromheen ermee te maken heeft, in de sfeer van het land en zijn bewoners aan te kleden?
Het komt het slagen van het spel zeer ten goede!
- * Om er een hele fijne spelbijeenkomst van te maken, waaraan iedereen veel plezier kan beleven en waardoor er mogelijk een heel klein beetje meer begrip ontstaat voor de leefwijze van mensen over onze grenzen.

Voor andere internationale spel-suggesties zie:

"H E L L O W O R L D"

Een Engelstalige uitgave van het Boy Scouts World Bureau (62 pag. A4), verkrijgbaar à f 6,75, in de Scout Shop, Bilderdijkstraat 92, Den Haag.
tel: 070-636838



Heel veel succes met dit spel, en graag horen wij nog iets van u!

De

nieuwe kabouter.

XX

- b.

XX

- 2.

A2

tasie van de kabouters en de leiding dit toestaat. Om de nieuweling de gelegenheid te geven zich thuis nog eens te verdiepen in wat ze gehoord en gezien heeft, is het aan te bevelen haar na ongeveer 2 weken het Bamboek mee naar huis te geven.



b. Voor de leiding

Tijdens de introductie-periode moeten de leidsters en leiders de nieuweling de kans geven thuis te raken in de kring en ze zullen er op moeten letten dat de nieuweling opgenomen wordt in het volkje en echt mee kan spelen.

Ze moet thuis raken in het kabouterspel Bambilië en voor de installatie iets gehoord hebben over het land Bambilië, de volkjes, wet en belofte, het Bambilië-lied, de kaboutertaal, het uniform en de kaboutergroet e.d. Kortom de kabouter moet kennis maken met de inhoud van het Bamboek.

Het is erg belangrijk dat er in de introductieperiode contact wordt opgenomen met de ouders, om je als leiding aan hen voor te stellen, maar ook om bij hen informatie in te winnen over hun dochter.

Bovendien worden de ouders op deze manier (eerder) enthousiast om het kringgebeuren te volgen en te helpen als dat nodig is.

- * de spelmappen
- * Scouting van september/oktober 1976.



kabouter-ceremoniën

XXX
X Openings- en sluitings-ceremonie X
XXX

Het kabouterspel kent een landelijk vastgestelde openings- en sluitings-ceremonie.

Deze ceremoniën worden vooral gebruikt als er meerdere kringen met elkaar gaan spelen en gezamenlijk openen en sluiten.

Ook zijn deze ceremoniën te gebruiken om eigen kringbijeenoemkomsten te openen of te sluiten om de kabouters bekend te maken met deze ceremoniën.

a. Opening ceremony

Alle kabouters en leid(st)ers zingen het kabouterlied en maken daarbij de volgende bewegingen:

1. Ga je mee, ga je allemaal eens mee
(De leid(st)er maakt een wenkend gebaar; de kabouters komen uit hun volkjeshoeken naar het midden)
2. Naar het land aan een zee
(De kabouters vormen een kring en maken met hun armen een golfbeweging)
3. Waar kabouters groot en klein, praten, zingen, bezig zijn
(bij het zingen van het woord "groot" gaan de armen omhoog, bij het woordje "klein" gaan de kabouters op hun hurken zitten)
4. Spelen in 't bos of bij een rivier werken per volkje, hebben plezier. Waar is dat land, hoe heet dat land?
(kabouters houden een hand boven de ogen en één hand achter het oor)
5. Dat land dat heet
(handen vast in een kring)
6. Bam-bam-bi-lië (2x)
Bam-bam-bi-lië (2x)
(eerst viermaal huppelen naar links, dan tweemaal huppelen naar rechts).

Deze ceremonie kan gebruikt worden b.v. wanneer meerdere kringen bij elkaar zijn, hoewel het ook dan natuurlijk zeer goed mogelijk is, een opening en sluiting te bedenken in het thema waarin die bijeenkomst gespeeld wordt. Wat betreft de kringopkomst zal er meestal geopend en gesloten worden in het thema van de middag. De openingsceremonie heeft dan als doel de kabouters in die sfeer van die middag te brengen.



Suggesties zijn te vinden in de spelmappen.

b. Sluitingsceremonie

Als landelijke sluitingsceremonie hebben we een sluitingslied, ook met bewegingen op dezelfde wijs als het openingslied "Ga je mee".

1. Ga je mee, ga je allemaal weer mee
(De leid(st)er maakt een wenkend gebaar; de kabouters komen uit hun volkjeshoeken naar het midden)
2. Naar ons huis, onze straat
(De kabouters vormen een kring en maken met hun armen een golfbeweging)
3. Waar we allen, groot en klein, spelen, zingen vrolijk zijn
(Bij het zingen van het woord "groot" gaan de armen omhoog, bij het woordje "klein" gaan de kabouters op hun hurken zitten)
4. Leren op school en dromen in bed
helpen een handje maken veel pret
Een week gaat vlug, dan zijn we t'rug
(Kabouters houden een hand boven de ogen en één hand achter het oor)
5. In het land dat heet:
(handen vast in een kring)
6. Bam-bam-bi-lië (2x)
Bam-bam-bi-lië (2x)
(eerst viermaal huppelen naar links, dan tweemaal huppelen naar rechts.

Ook hier geldt dat er meestal een sluitingsceremonie zal zijn in het teken van het programma van die opkomst.



xx
 x De installatie-ceremonie x
 xx

Omdat een ceremonie kort en stijlvol is, noemen we alleen het gedeelte van een installatie-opkomst waarin de nieuwe kabouter de belofte opzegt, de installatie-ceremonie: De nieuwe kabouter maakt het belofteteken en zegt de belofte op (alle andere kabouters en leid(st)-ers maken ook het belofte teken).

Hierna krijgt de nieuwe kabouter (bijv. van andere kabouters) een installatieteken, een installatieplaat, de groepsdas, het groepsnaambandje een volkjesteken en eventueel een welkomstpresentsje van het volkje.

Het hele programma hieromheen noemen we het installatie-programma of installatiefeest.

Dit installatieprogramma zal in iedere kring er weer anders uit zien en er ligt hiervoor dan ook niets vast. Wel kun je voor de installatieprogramma's suggesties vinden in de spelmappen.

xx
 x Overvliegen (het vertrek uit Bambilië) x
 xx

Voor het overvliegen willen wij stimuleren dat elke kring hiervoor zijn eigen programma bedenkt dat van keer tot keer kan verschillen.

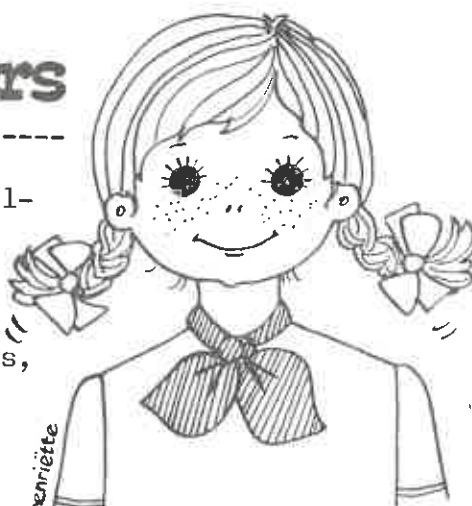
Daarom is er ook geen vast omschreven voorstel, maar wordt volstaan met suggesties hiervoor aan te dragen.



hoofdkabouters

Sinds het aannemen van de spelvisie door de Landelijke Raad in 1975, zijn er binnen Scouting Nederland, met betrekking tot spelen met subgroepen en subgroepleid(st)ers, de volgende mogelijkheden:

1. Men speelt in de kring met vaste subgroepleid(st)ers
2. Men speelt in de kring met wisselene subgroepleid(st)ers
3. Men speelt in de kring zonder formele subgroepleid(st)ers.



Elke speleenheid is vrij om uit deze mogelijkheden een keuze te maken.

Om een juiste keuze te maken in een bepaalde situatie en daarbij rekening houdend met de mogelijkheden van de kabouters in de leeftijd van 7 tot en met 10 jaar, zul je de voor en tegens tegen elkaar moeten afwegen. Hiervoor willen wij graag wat informatie aandragen.

De bedoelingen met het hanteren van hoofdkabouters kunnen verschillend zijn

- * Je kunt de oudste kabouter hoofdkabouter maken en haar verantwoording geven voor het functioneren van haar volkje en zij kan dan ook aangesproken worden als er iets fout gaat.
Zo verschuif je een stukje van je eigen verantwoordelijkheid door naar een kabouter. Dit is voor haar een zware belasting, te zwaar volgens ons en geen goede zaak, maar wel makkelijk voor de leiding.
- * Je kunt de hoofdkabouter ook laten functioneren als schakelfiguur tussen het volkje en de leiding. De verantwoordelijkheid voor het reilen en zeilen van het volkje, voor zover dit reëel is, ligt dan bij al de leden van het volkje.

Dan rijst wel de vraag of het nodig is om een vaste kabouter deze schakelfunctie te geven? Mits het goed gehanteerd wordt, kan dit systeem echter goed werken.

Dat goed hanteren bestaat er dan in dat je er als leid(st)er goed op let dat de hoofdkabouter geen macht gaat ontlenen aan haar functie, zo van "Ik ben hoofdkabouter en ik heb dus het laatste woord". Het volkje moet ervan overtuigd zijn dat ieder een stukje eigen verantwoordelijkheid heeft. Het is dan ook niet zo gek om voor deze schakelfunctie af en toe een andere kabouter te vragen b.v. steeds voor enige weken, om zo iedere kabouter actief bij het groepsgebeuren te betrekken.

- * Een andere benadering is om, afhankelijk van de soort activiteit en alleen als het zo uitkomt, een "leidster"/aanvoerdster binnen een volkje te hanteren.

Als je dit doet zullen alle kinderen aan bod komen, omdat ze allemaal hun eigen kwaliteiten hebben, waar je als leiding op in kunt spelen.

In de ene groep zal het systeem met vaste of wisselende subgropleid(st)ers goed functioneren, terwijl dit in de volgende groep totaal niet voldoet.

Voor een groot deel hangt dit echter af van de manier waarop de leiding met de kinderen omgaat en welke waarde deze leiding hecht aan bepaalde "functies".



Kies je b.v. bewust voor het samenspel van mensen, dus ook van kinderen, dan heeft dat gevolg voor de benadering van volkjes en het (formele)leiderschap daarin. Bij samenspel hoort n.l. ook samen verantwoordelijk zijn voor het geheel. Natuurlijk mag je dan wel gebruik maken van ieders mogelijkheden en dus ook de mogelijkheden van de kabouters om leiding te geven, om een volkje aan te voeren maar bedenk daarbij wel dat het nog jonge kinderen zijn.

Leeftijd, maar ook situaties en activiteiten dienen mede uitgangspunt te zijn voor de keuze welke je maakt. En minder hoe een en ander traditioneel gegroeid is, ook al heeft een bepaald systeem in een vroegere tijd goed voldaan.

Ook mag je bij het maken van een juiste keuze geen vergelijking trekken met andere leeftijdsgroepen, b.v. padvindsters/gidsen of verkenners.

Het is noodzakelijk, welke systeem je ook hanteert, je steeds af te vragen of de manier waarop je het aanpakt geschikt is om de kinderen te laten ervaren, welke waarden er binnen Scouting en ook binnen de maatschappij aanwezig zijn, met name ten aanzien van gelijkheid en samenwerking. Het is een gegeven dat deze waarden in de loop van de tijd veranderen.

Tot slot nog even wat wij vinden wat een hoofdkabouter niet is maar wel kan zijn.

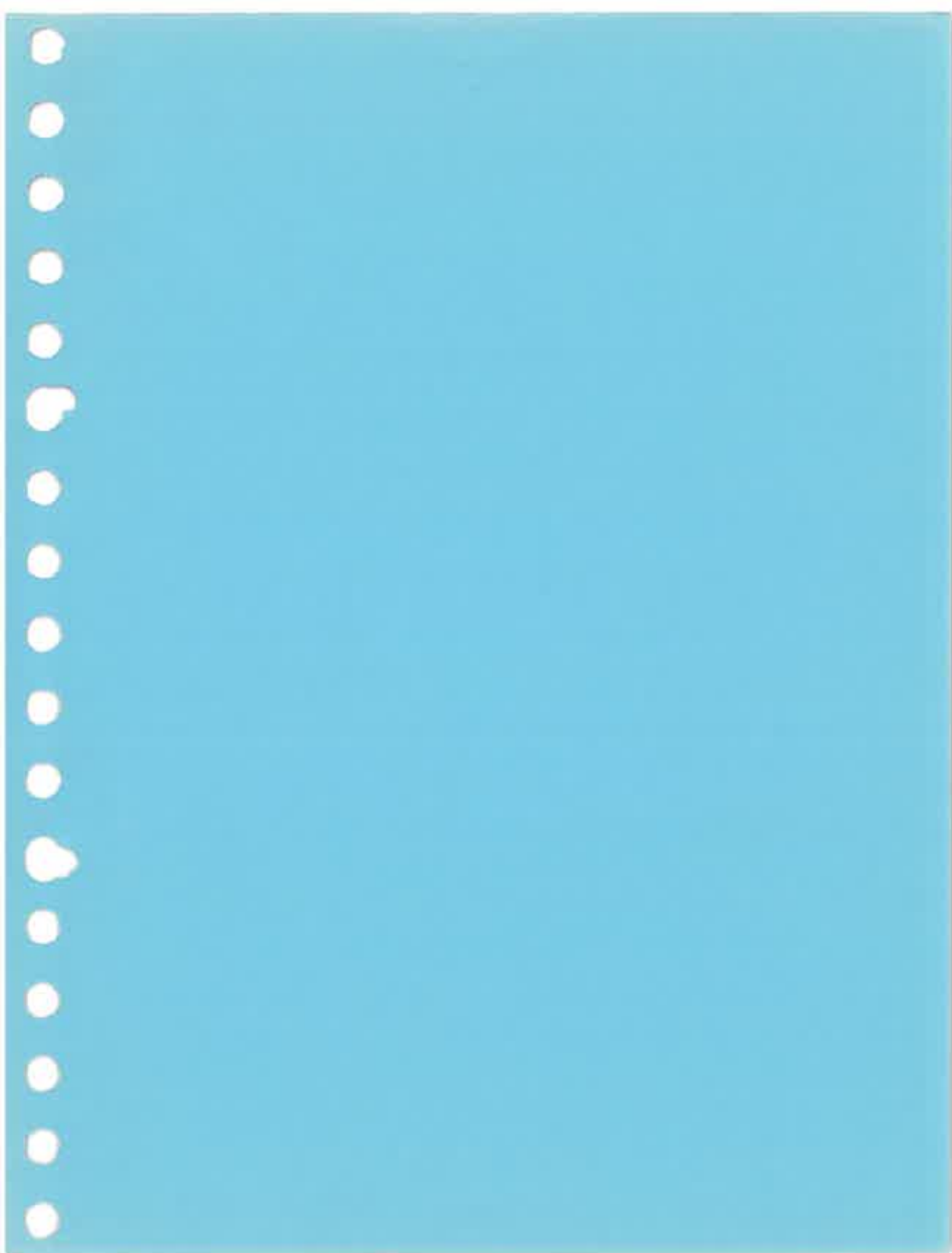
Een hoofdkabouter is niet

- * een kabouter die altijd op haar kop krijgt als er iets mis gaat
- * een kabouter die allerlei werkjes en klusjes moet opknappen.
- * een kabouter die beter moet zijn dan andere kabouters
- * een kabouter die het voor het zeggen heeft in haar volkje
- * een kabouter die alles goed moet kunnen doen
- * een kabouter die bij elke activiteit vanzelfsprekend de leiding heeft en alle leuke dingen mag doen en mag ontvangen

Een hoofdkabouter kan zijn:

- * een kabouter die de andere kabouters in en buiten haar volkje helpt (maar dat mogen de andere kabouters ook doen)
- * een kabouter die de activiteiten stimuleert
- * een kabouter die voor bepaalde zaken in het volkje zorgt
- * een kabouter die ook samenspeelt met de andere kabouters







SCOUTING NEDERLAND
