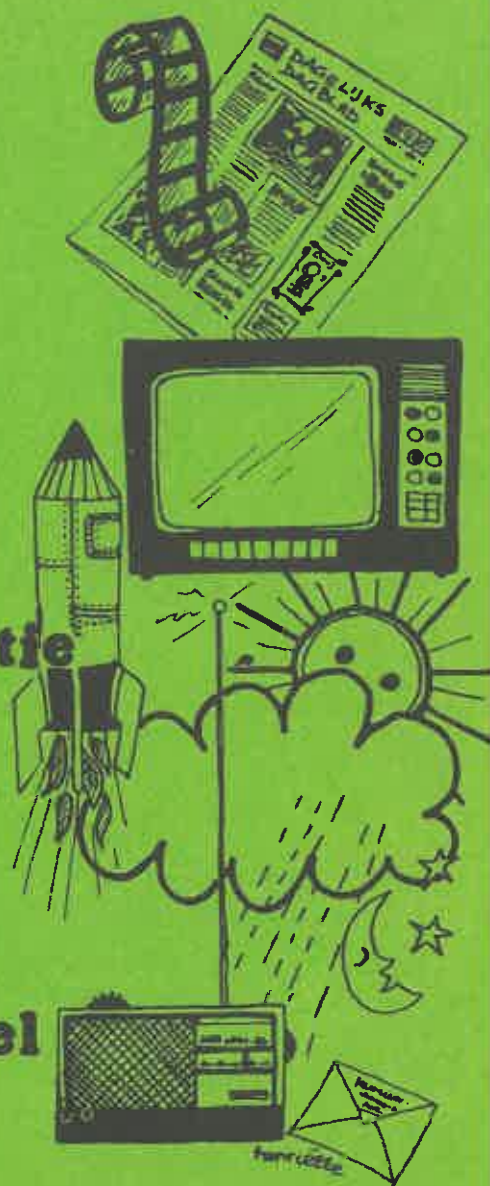


P.T.T.

**Post
Telegraaf
Telefoon**

**Ofwel:
Communicatie**

**Districtsspel
Voor
WELPEN**







Voor u ligt het boekje met een aantal suggesties voor het districtsspel 1978 voor de welpen.

Ook dit jaar willen we u niet voorstellen, het spel op één bepaalde datum te spelen, om u in de gelegenheid te stellen dit districtsspel zo goed mogelijk bij andere districtsactiviteiten aan te laten sluit

Dit zal waarschijnlijk niet zo moeilijk zijn omdat u het boekje al vroegtijdig heeft ontvangen.

We wensen de leiding succes en de welpen veel plezier bij het voorbereiden en spelen van dit spel.

Namens het landelijk Welpenteam,

Ans de Jonge
Jannie Gerda de Jonge
Hendrik Hemminga
Anneke Smallenbroek

P.T.T. ofwel communicatie

Door middel van dit spel willen we de welpen graag in de gelegenheid stellen zich spelenderwijs een beetje op de hoogte te stellen van een aantal activiteiten van de P.T.T.

P.T.T. betekent Post - Telegraaf - Telefoon.

We zouden de P.T.T. kunnen beschouwen als de instelling, die communicatie tussen de mensen onderling bevordert.

De P.T.T. heeft al sinds jaar en dag niet alleen meer het bezorgen van post tot taak, hoewel dit aspect in dit spel ruimschoots aandacht zal krijgen.

Binnen de P.T.T. vinden we de volgende onderdelen, die alle min of meer in dit spel aan bod zullen komen en waaruit elk spelteam van elk district een eigen keuze kan maken:

- * Verbindingen
- * Post
- * Giro
- * Rijkspostspaarbank
- * Telefoon
- * Radio/televisie
- * Scheveningen - Radio
- * Telegraaf - telex
- * Laboratorium Leidschendam



Bij het voorbereiden van dit spel raden we u aan om ook aan de volgende zaken te denken:

- . Het aantal posten is afhankelijk van het aantal deelnemers; zorg minimaal voor 10 à 12 posten.
- . Deel de welpen in groepjes van max. 10 welpen in. Stel zo mogelijk uit de verschillende groepen van het district een groepje samen; dit om ook de onderlinge communicatie te bevorderen.
- . Wissel van post na ongeveer 10 minuten.
- . Begeleiding van elke spelgroep door een leid(st)er, om een vlot verloop te bevorderen.

Voordat begonnen kan worden met het spel, moet al het materiaal vervaardigd zijn of bij elkaar gehaald worden.

We stellen voor om de welpen een week van tevoren per groep een oproep te sturen om deel te nemen aan een opleidingsmiddag voor PTT-beambten.



Voordat ze mee kunnen gaan doen moeten ze wel zorgen, alvast een "PTT-pet" te hebben, die eventueel gemaakt kan worden van etalagekarton. Ook is een "post-identiteitskaart" of een "postboekje" noodzakelijk, bijvoorbeeld een dubbelgevouwen stuk Engels karton, waarop naam, adres en eventueel persoonsbeschrijving en een getekend portret. Tijdens het spel hebben ze dit postboekje nodig.

Aan het begin van de middag krijgt elke jongen in z'n postboekje een inlegvel, waarop z'n wijk staat vermeld. Elke speelgroep heeft een eigen kleur; wat het indeler in groepen gemakkelijker maakt.

Deze inlegvellen moeten vantevoren klaargemaakt worden. Op het inlegvel, dat dienst doet als spaarbrief, komen de stempels die elke jongen na afloop van een spel krijgt. Een soort bijschrijving op z'n spaarrekening. Op enkele posten zou men het "gespaarde" kunnen besteden aan limonade, een appel of een koek. De stempels worden dan ongeldig gemaakt. Na afloop kan het inlegvel met de overgebleven stempel worden ingeruild tegen een herinnering aan deze middag, bijvoorbeeld een leertje.

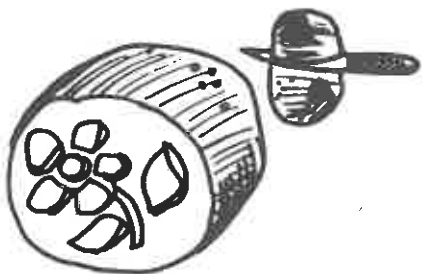
In het postboekje zou nog een aantal "PTT-reglementen" kunnen worden vermeld over het verloop van de middag, of over de verschillende wijken waarin ze zullen gaan spelen.

De wijken, de verschillende posten, zouden buurtنامer kunnen krijgen, zoals de bomenbuurt, de staatsliedenbuurt, de bloemenbuurt of de zeeliedenbuurt.

Bij elke post wordt dan een bord geplaatst met de naam van de buurt of wijk erop.

Voor het bijschrijven op de spaarrekening na afloop van elk spel zijn stempels nodig. Bij de bloemenbuurt een stempel in de vorm van een bloem, bij de bomenbuurt een in de vorm van een boom enzovoorts.

De stempels kunnen gemaakt worden van aardappels. Als stempelkussen kan een stevig stukje schuimplastic met wat ecoline dienen.



Afhankelijk van het aantal deelnemers kan het spel gespeeld worden in een of twee kringen met daarbij één centrale post, het postkantoor. Bij het spelen in twee kringen kan men enkele activiteiten die in groter verband tegen elkaar gespeeld moeten worden, laten samenvallen.



De namen van de wijken zeggen overigens niets over de soort activiteit die daar is.

In de bloemenbuurt kan heel goed een spel over satelliet-verbindingen worden gespeeld.

De speelgroep heeft bij het begin van de middag bijvoorbeeld een rood inlegvel gekregen, waarop staat: Bomenbuurt. Dit wil zeggen dat zij met hun begeleider beginnen te spelen in de bomenbuurt, van waaruit zij de ronde gaan doen.

Is dit naar uw zin al te strikt geregeld dan kan er een groter aantal posten in de kring worden opgenomen dan er groepen zijn.

Wanneer een groep dan een activiteit heeft beëindigd gaan zij met hun postboekje en inlegvel (spaarrekening) terug naar het postkantoor. Bij de juffrouw van de inlichtingen kunnen ze dan informeren naar de volgende post.

Op het postkantoor moet dan wel duidelijk aangegeven staan wat voor activiteit zij in die bepaalde buurt kunnen verwachten: in de historische buurt een spel met postduiven, of in de Indische buurt een spel met radioreclameboodschappen.

Dit maakt het ook mogelijk wat soepeler met de tijd te zijn maar zal waarschijnlijk het aantal spelen, dat de jongens gaan doen, terugbrengen.



Bij het voorbereiden moeten we aan de volgende zaken denken:

- * Het tijdig bespreken van een terrein
- * Het tijdig navraag doen naar een eventueel noodzakelijke geluidsinstallatie, misschien nodig voor het wisselen van de posten.
- * Het huren en bijeenbrengen van het benodigde materiaal.
- * Het tijdig informeren van de leid(st)ers over de regels die op een terrein gelden.
- * Afspreken of er een lunchpakket meegebracht moet worden of niet.
- * Kunnen er toeschouwers komen of niet?
- * Is er voldoende parkeergelegenheid en waar wordt in- en uitgeladen?
- * Wie ruimt de boel weer op?
- * Is er telefoon in de directe omgeving voor eventuele noodgevallen?
- * Vraag tijdig hoeveel deelnemers je kunt verwachten.
- * Crêpe-papier en ander versiermateriaal of papier is vaak goedkoper bij een verzendhuis (Antoniushuis in Baarle Nassau)
- * Is er een EHBO-er aanwezig en heeft hij een tent nodig?
- * Wat zijn de kosten per deelnemer
- * Aan de deelnemers vragen om de kosten van tevoren te voldoen.
- * Wanneer er een BE-groep is in het district, overlegt u de gang van zaken van tevoren met de leiding, zodat eventuele obstakels voor gehandicapten zoveel mogelijk vermeden kunnen worden.
- * Wanneer er een paar posten meer zijn dan speelgroepen kan er af en toe een pauze gehouden worden.
- * Voeg een post in waar de welpen iets kunnen eten of drinken en eventueel uit kunnen rusten.

Opening



De uitnodigingen zijn de deur uit, (al of niet door de PTT bezorgd) en de welpen arriveren op de afgesproken tijd en plaats om deel te nemen aan de "open dag" of "opleidingsdag" bij de PTT. Allerlei manieren waarop men met elkaar in contact kan komen worden vandaag uitprobeerde.

De directeur heet iedereen hartelijk welkom en nodigt de deelnemers uit op het "postkantoor" (centrale post) te komen met het postboekje en daar het inschrijvingsbewijs, het inlegvel, in ontvangst te komen nemen. Op deze manier kan de indeling in groepen het gemakkelijk plaatsvinden; elke speelgroep heeft een eigen kleur inlegvel.

Deze inschrijvingsformulieren liggen klaar op het postkantoor. Heeft iedereen z'n inlegvel en weet iedereen z'n groep dan kan de groep met de begeleider naar de eerste wijk gaan.

Op het inlegvel staat de naam van de wijk en dat is dus de eerste post. Van daaruit gaat men de andere wijken bezoeken.

Wanneer de aantallen te groot mochten worden is het misschien mogelijk per horde het benodigde aantal inlegvellen te laten afhaken hoewel dat het indelen weer niet gemakkelijker maakt.

Nodig is dus een centrale post: het postkantoor. Dit kan een tent zijn of een marktkraam waar een "balie" in gefabriceerd wordt en loketten. Verder:

- * De PTT-petten
- * De door de jongens zelfgemaakte, postboekjes waarop naam, adres, groep, portret, handtekening staat
- * Inlegvellen in verschillende kleuren
- * Stempels voor bijschrijving op de spaarrekening, het inlegvel.

- * Stempelkussens
- * Kaarten of bordjes, met de namen van de wijken, de posten, die duidelijk aangeven waar elke post zich bevindt.

Is dit allemaal geregeld, dan kan het spel beginnen.



We gaan nu verder met de suggesties voor de verschillende spelen.

Verbindingen

Boven de oceanen bevindt zich een aantal kunstmanen die met de aarde meedraaien en belangrijk zijn voor het telefoonverkeer tussen de verschillende continenten.



S p e l

Een satelliet boven de aarde, een vlieger, moet een boodschap ontvangen, zodat deze weer verder gezonden kan worden.

Probeer langs de draad van de vlieger een vliegtje omhoog te laten gaan.

M a t e r i a a l

Vlieger, vliegertouw, papiertjes (vloeitjes).

S p e l

Een satelliet moet gelanceerd worden; hiervoor is erg veel energie nodig.

Ga in 2 rijen staan en dan bokspringen, non-stop.

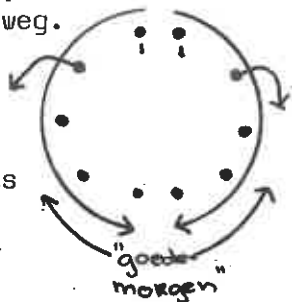
Wie kan z'n satelliet in de kortst mogelijke tijd op de juiste plaats lanceren?



S p e l

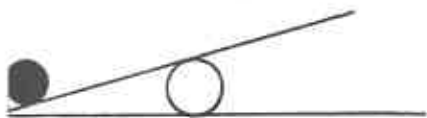
Via de satellieten kunnen de mensen van de verschillende werelddelen met elkaar telefoneren. Ze beginnen, wanneer de verbinding tot stand gekomen is, met elkaar goede morgen, goede middag, guten Abend, hello, bonjour te wensen.

Iedereen gaat in een ruime kring staan. Twee jongens die naast elkaar staan, hollen in tegenovergestelde richting een maal rond de kring. Wanneer ze elkaar tegenkomen staan ze stil, maken een buiging en wensen elkaar goedemorgen, goedemiddag. Ze rennen door totdat ze op hun eigen plaats weer aangekomen zijn. Dan gaat de naast hem staande jongen weg. Het ontmoetingspunt zal steeds verschillen. De volgende jongen mag niet eerder weg dan wanneer de voorgaande jongen teruggekeerd is op z'n plekje. Hij mag ook niet op z'n plaats gaan staan voordat hij goedemorgen heeft gewenst en zo de verbinding tot stand gebracht.



S p e l

Voordat een satelliet z'n werk kan doen moet hij in een baan om de aarde worden gebracht.



Leg een bal op een wipplankje. Sla met een slaghout op het hoogste deel zodat de bal de lucht invliegt. Slaghout neerleggen en hollen om de bal te vangen.

M a t e r i a a l

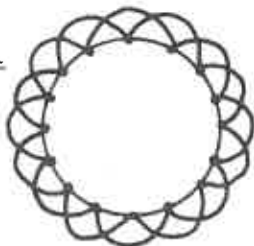
Slaghout, wipplankje, bal.

S p e l

Er zijn meerdere satellieten in de lucht en het is de kunst om ze in de juiste baan te houden. Ga in een ruime kring staan en gooi met twee ballen, in tegenovergestelde richting, steeds over de naast je staande jongen heen naar de volgende. De ballen mogen niet op de grond vallen; gebeurt dat wel dan moet er opnieuw begonnen worden.

M a t e r i a a l

Twee ballen.



POST

Onder alle mogelijke omstandigheden en vooral ook onder allerlei moeilijke omstandigheden zorgt de PTT ervoor dat de post bij de mensen aan huis wordt bezorgd.

S p e l

De brug wordt gerepareerd en niemand kan erover.

Span een touw over het water en probeer langs dat touw de postzakken naar de overkant te brengen. De zakken moeten eerst aan het dikke touw gebonden worden anders vallen ze in het water.

Hoeveel postzakken krijgen jullie naar de overkant?

M a t e r i a a l

Dik touw, dun touw, zakken gevuld met oude kranten o.i.

S p e l

Ook over het water moet de post vervoerd worden.

Zet een kronkelend parcours uit en trek aan een touw en stuk hout, plat, met daarop een pakje, over het "water". Het pakje mag niet in het water vallen anders is de zending onbestelbaar.

(Eventueel de groep in tweeën delen en twee maal het parcours afleggen).

M a t e r i a a l

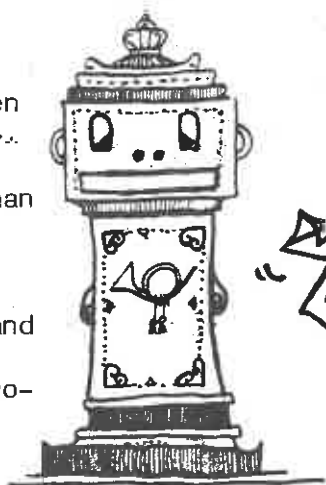
Lang touw, platte stukken hout, pakjes (dozen).

S p e l

Groep in tweeën splitsen.

Pakketpost per schip verzonden, moet heel goed verpakt worden. Het wordt erg slordig behandeld en de verpakking gaat gemakkelijk stuk.

Verpak een ei in een grote doos en gooi het dan de kring rond. Is van beide groepen het ei nog heel aan het eind van het spel, dan is het goed verpakt geweest.



M a t e r i a a l

Dozen, oude kranten, eieren (kerstballen?)

S p e l

Groep in tweeën splitsen. Van elke groep speelt een jongen postduif. Hij krijgt een blinddoek voor en een busje aan het been gebonden waarin een briefje (eventueel voor elke jongen een rolletje drop).

Er is met dun touw, een parcours uitgezet (2x). Binnen de lijnen is het veilig; daarbuiten zijn de zones waar de postduif gevaar loopt.

De andere jongens proberen de postduif vanaf het begin het parcours langs te loodsen, en de postduif de gevarenczones te laten vermijden, door middel van het roepen van "tjiep-tjiep".

De andere groep roept dan "tjoep tjoep". Dit moet bemoeiigend en instemmend gebeuren, wanneer het goed gaat en afkeurend wanneer het de verkeerde kant op gaat. Komt de postduif toch in een gevarenczone dan is hij "dood" en dan mag een andere jongen van de groep het als postduif proberen.

Welke groep krijgt de meeste postduiven goed in het hok?

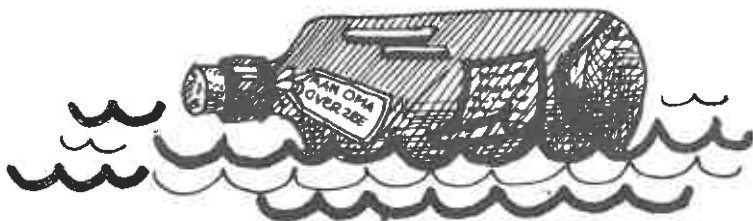
M a t e r i a a l

2 busjes, 2 blinddoeken, briefjes of iets anders voor in de busjes.

Lange dunne lijnen en pennen om het parcours af te zetten.

S p e l

De luchtpost wordt per vliegtuig verzonden en dat gaat heel snel. Groep in tweeën splitsen. Vouwblaadjes tot vliegtuigjes vormen en over een bepaalde afstand naar elkaar toe sturen. De briefjes moeten een boodschap aan elkaar bevatten. Er moet niet hardop gezegd worden wat erop komt; alleen overleggen wat je de andere groep



wilt zeggen en op het blaadje schrijven voordat het tot vliegtuigje gevouwen wordt. Wachten op antwoord.

M a t e r i a a l

Vouwblaadjes of ander geschikt papier.

S p e l

In de toekomst zal de post ongetwijfeld nog meer per straalvliegtuig worden verzonden.

Schiet met blaaspijpjes de pijltjes (briefjes) vanaf bepaalde afstand in een emmer.

Komen ook op deze manier alle brieven over?

M a t e r i a a l

Blaaspijpjes - papier.

S p e l

Het bezorgen van pakket gaat meestal per auto. Nu is er echter benzineschaarste en moeten de pakketten op een andere manier op de plaats van bestemming worden gebracht.

We grijpen terug op het aloude transportmiddel, de kruwagen.

Houdt een kruiwagenestafette waarbij de jongens die kruiwagen zijn een doos op de rug krijgen die er niet af mag vallen.

Valt het pakket wel dan moet opnieuw begonnen worden.

Welke groep heeft het eerst z'n pakketten bezorgd?

M a t e r i a a l

Twee dozen.

S p e l

De brievenbussen zitten nogal eens op vreemde plaatsen maar de postbode moet de post wel zo snel mogelijk bezorgen. We zoeken dus de brievenbussen op en posten de brieven één voor één.

Op een terreintje worden 10 bussen (blikken) verstopt. De blikken krijgen een straatnaam. Iedere jongen moet 10 brieven posten dus ze één voor één in de juiste bus doen. Wanneer hij één brief heeft gepost, krijgt hij van de spelleider de volgende. Al zoekende naar de

juiste straat (bus) ziet hij andere straatnamen. Door te onthouden waar hij die straatnaam heeft gezien kan hij de volgende brieven sneller posten.

Wie is het eerst klaar?

M a t e r i a a l

10 blikken waarop straatnamen, enveloppen met daarop de straatnamen (tien keer zoveel als er jongens in de speelgroep zijn).

S p e l

In het huidige uniform heeft de postbode erg te lijden van honden. Alle honden vliegen op de broekspijpen af en dat wordt zo langzamerhand te bar.

Maak nu een nieuw uniform voor de postbode van oude lappen, oude kleren, kranten, toiletpapier. Een ontwerp dus voor een antihondenbeetpostbodepak!

M a t e r i a a l

Verkleedmateriaal of oude kranten, papier eventueel plakband).

S p e l

Zo'n kwaai hond treffen we ook hier. Het is de schrik van elke postbode, en niemand durft het terrein op. Hoe moet dat nu met de post? Probeer van een afstand van 5 meter de (wat verzwaarde) enveloppen in de bus (emmer of kist) te gooien.



M a t e r i a a l

Enveloppen, emmer of kist.

S p e l

Elke postbode maakt, voor hij weggaat om de post weg te brengen, een route, die hij het snelst af kan leggen. Zet op een kaartje een geschikte route uit van punt A naar punt B waarbij geen enkele straat overgeslagen mag worden.

M a t e r i a a l

Verschillende plattegrondjes maken (eventueel kaartjes fotocopiëren), potloden.

S p e l

De post naar andere plaatsen wordt 's nachts per trein vervoerd. De groep in tweeën splitsen. Beide groepen gaan in een rij achter elkaar staan, binden de linker enkels aan elkaar vast en proberen zo, in ganzepas, een bepaald traject af te leggen. Het af te leggen traject kan wat moeilijker worden gemaakt door er dwarsbalkjes (biels) overheen te leggen. Haalt ieder zonder vertragen de eerste bestelling?

M a t e r i a a l

Touw, eventueel balkjes en 2 postzakken.

S p e l

Groep in tweeën splitsen, Postzakken moeten eerst in de trein geladen worden. Een met stro gevulde zak (of een t boven het hoofd doorgeven en onder de gespreide benen door weer terug. Valt de postzak, dan moet de groep weer opnieuw beginnen. Welke postzak is het eerst op de plaats van bestemming?

M a t e r i a a l

2 postzakken gevuld met kranten of stro.

S p e l

Aangetekende stukken worden altijd afgegeven. Dit aange- tekende stuk (een bal) wordt tussen de schouders van 2 jongens geklemd. Zo leggen ze samen een bepaalde afstand af, en deponeren de bal, zonder er met de handen aan te komen in de bus (een kistje). Daarna de volgende 2 tot iedereen geweest is. Valt de bal, dan opnieuw beginnen.

M a t e r i a a l

Bal, bak als brievenbus.

S p e l

Aan het loket op het postkantoor, kunnen de mensen alle artikelen krijgen, stortingskaarten, enveloppen, postzegels. Doe een kimpel met allerlei artikelen die betrekking hebben op de post.

M a t e r i a a l

Diverse artikelen voor een kimpel.

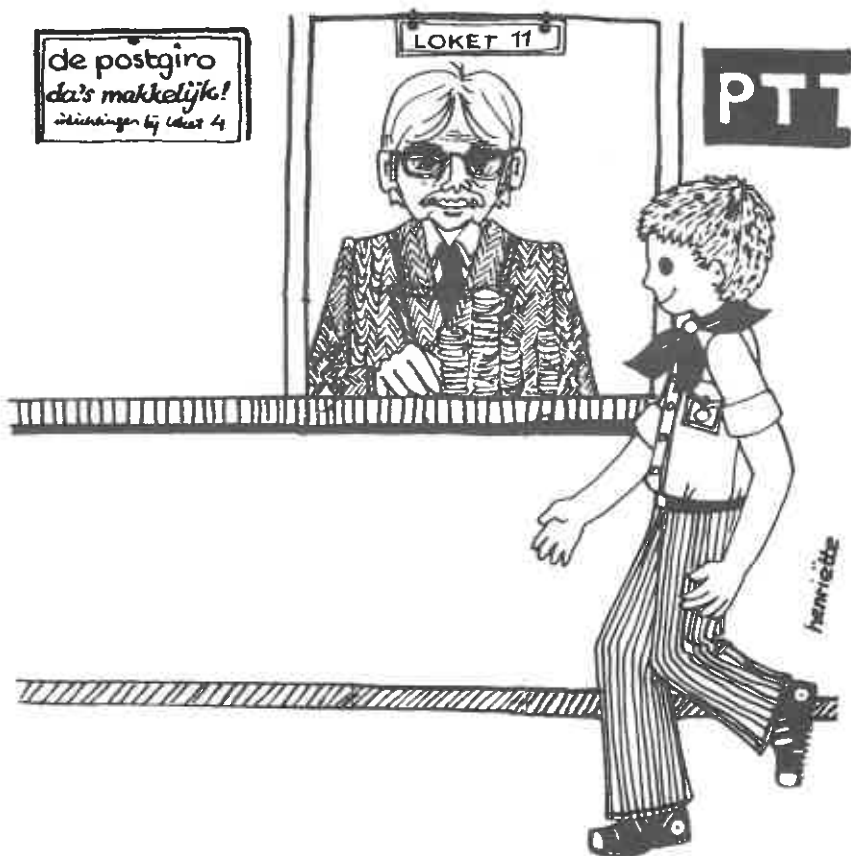
S p e l

De postale recherche heeft ook een belangrijke taak bij de PTT. Wanneer een belangrijke zending zoek raakt of gestolen wordt, dan wordt de postale recherche ingeschakeld om een en ander weer in het reine te krijgen.

De groep gaat in een kring zitten. In het midden een jongen (rechercheur) die geblinddoekt wordt. Hij moet een belangrijk pak bewaken. Maar doordat hij geblinddoekt is, is het heel moeilijk om te weten te komen waar het gevaar, de dief, vandaan komt. Door heel goed te luisteren probeert hij dat te raden en de dief te tikken voordat deze het pak pakt. Tikt hij de dief dan wordt deze rechercheur; tikt hij de dief niet, dan nog eens proberen. Na twee keer mag een andere jongen het proberen.

M a t e r i a a l

Blinddoek, pakje.



S p e l

Waarschijnlijk hebben postbodes ook niet elke dag zin om de post te bezorgen. Verdeel de groep in tweeën. Zet op een terrein een bepaald parcours uit waarlangs de postbodes op de fiets moeten rijden maar zo langzaam mogelijk zonder te vallen of de voeten op de grond te zetten. De tijd wordt opgenomen.

Wie kan het het langzaamst? Bij vallen worden 30 seconden opgeteld bij de score, bij voet op de grond 20 seconden wordt de lijn van het parcours overschreden, dan 10 seconden.

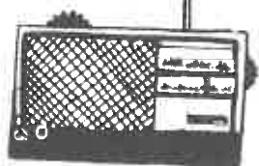
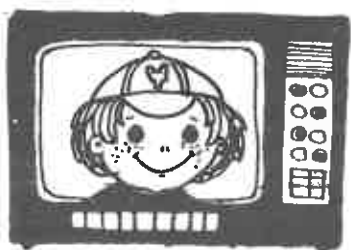
M a t e r i a a l

Twee fietsen, lijnen en pennen, chronometer.



Radio

Televisie



De PTT zorgt voor transport van geluid en beeld via de radio-zenders en televisietorens. Ook worden er verbindingen gelegd met andere landen, over de gehele wereld zelfs.

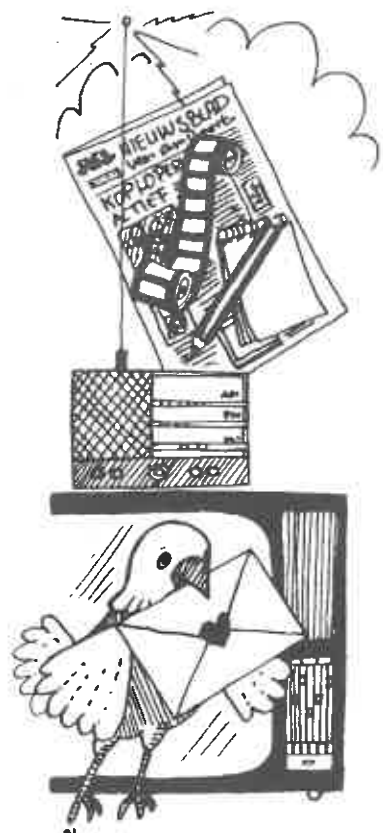
S p e l

Bij de radio kun je afstemmen op heel veel verschillende stations. Er zijn ook geheime zenders. Iedereen heeft een plekje in de ether. Nu is er een plekje vrij en wie zal dat gaan bezetten?

De jongens staan in een kring, in op de grond getekende cirkels of in uitgezette vakjes. Een jongen staat in het midden. Door van de ene cirkel in de andere te springen moet de jongen in het midden worden belet in de vrije cirkel te stappen. Lukt dat toch dan moet de-gene die erin had moeten springen naar het midden gaan en de vrije cirkel proberen te bezetten.

S p e l

Via de radio en televisie kun je andere mensen iets laten zien of iets aan anderen vertellen. Groep in tweeën delen. Elke groep staat achter elkaar opgesteld, achter een lijn. De nummers 1 staan ongeveer 4 meter achter een andere lijn ertegenover en gooien een bal naar de nummers 2. Deze gooit de bal terug en hurkt neer. Nummer 1 gooit de bal naar nummer 3, die gooit de bal terug en hurkt ook. Is de bal bij de laatste jongen van de rij dan loopt hij ermee naar nummer 1. Nummer 1 loopt naar de rij en gaat ervoor staan. Het gooien begint dan opnieuw. Welke rij staat het eerst weer in de oude opstelling?



M a t e r i a a l

Twee ballen.

S p e l

De radio en televisie worden ook geb om reclame voor bepaalde artikelen t maken.

Verdeel de groep in kleine groepjes, van 2 à 3 jongens en laat elke groep een reclameboodschap bedenken en eve tueel spelen.

M a t e r i a a l

Papier, potloden.

S p e l

Het geluid is uitgevallen op de tele visie maar je kunt nog wel zien wat er gebeurt.

Om de beurt beelden de jongens iets (zelf bedenken of wanneer dat niet k kaartjes met opdracht geven).

De andere jongens raden wat er uitge beeld wordt.

M a t e r i a a l

Kaartjes met opdrachten.

S p e l

De nieuwslezer van de radio is z'n tekst kwijtgeraakt en daar moet iets op gevonden worden.

De jongens zitten in een kring. Nummer 1 heeft een beg regel de laatste een slotregel.

Elke jongen moet in aansluiting op wat de vorige jonge heeft gezegd een zin zeggen. Beginnen bij nummer 1 en sluiten bij de laatste.

M a t e r i a a l

Kaartjes met begin- en slotregel.

S p e l

Per 3 à 4 jongens een spreekwoord vertellen, zonder he spreekwoord zelf te noemen. Dus door omschrijven, of d een verhaal te vertellen. De anderen zitten met de rug naar de spelers toe en proberen zo te raden welk spree

woord uitgebeeld wordt.

M a t e r i a a l

Aantal spreekwoorden.

S p e l

Wie kijkt het meest televisie? Plak op een vel papier ongeveer 15 bekende televisie-persoonlijkheden. Wie kent er het meest?

S p e l

De jongens staan in een kring en een jongen staat in het midden, met een opgerolde krant in de hand.

Alle jongens noemen zichzelf naar een bekende televisie- of radioster. De hele groep zegt dit twee keer zodat het onthouden kan worden.

De spelleider noemt als het spel begint de naam van een ster en de genoemde jongen moet dan een andere naam van een ster die aanwezig is in de kring noemen, voordat de jongen in het midden hem met de krant aftikt.

De genoemde "ster" moet op zijn beurt weer een naam roepen voordat hij afgetikt kan worden. Wordt een jongen getikt omdat hij te laat een naam riep of omdat hij een foute naam riep, dan moet hij in het midden.

M a t e r i a a l

Een opgerolde krant.

S p e l

Tijdens het journaal, het nieuws, kunnen verbindingen gelegd worden met mensen over de gehele wereld. Door apparaten en zenders komt het nieuws dus, vanuit de gehele wereld bij ons thuis in de huiskamer. In kleine groepjes stellen de jongens nu gezamenlijk een nieuwsbericht samen dat verschillende onderwerpen bevat. Vergeet ook het weer niet en de verkeersinformatie. Laat dat aan elkaar horen.

M a t e r i a a l

Papier, potloden.





HALLO! HALLO!

Telefoon



Om te kunnen telefoneren heeft de PTT een enorm net van telefoonkabels gelegd, die via tussen- en eindstations en via centrales lopen. Omdat steeds meer mensen telefoon krijgen moeten er vaak uitbreidingen in het kabelnet plaatsvinden.

S p e l

Voor het uitbreiden van zo'n kabelnet is een nieuwe l nodig en moet een nieuwe kabel gelegd worden. Maar tijdens het leggen maken de PTT-mensen er wel ee lolletje van.

Touwtrekken. Verdeel de groep in tweeën en dan telefo kabel trekken. Welke groep heeft het lint het eerst o de streep getrokken.

M a t e r i a a l

Een dik touw met een lint in midden.

S p e l

De telefoonkabels moeten regelmatig gecontroleerd wor anders treden er storingen op. Dit gaat vaak onder mo lijke omstandigheden maar als alles goed gaat dan gaa de telefoonbel over.

Zet twee trajecten uit door middel van een touw, in b ten, langs bomen, struiken, door kuilen enzovoorts en hang aan het eind een bel.

De groep in tweeën splitsen en de eerste jongens blin doeken. Gelijk beginnen en langs het touw lopen. Aan eind gekomen de bel opzoeken en bellen. Daar de blind doek af en terughollen naar de groep. Dan mag nummer enzovoorts. Welke groep kan het snelst controleren?

M a t e r i a a l

2 touwen, 2 blinddoeken en 2 bellen

S p e l

Als er een telefoonkabel gebroken is, is het vaak erg moeilijk werken.

Onder een gespannen zeil ligt een kapotte kabel. Elke jongen kruipt om beurten onder het zeil en probeert de kabel met een platte knoop te repareren. Nadat hij er onderuit gekomen is, halen we de kabel er onderuit om te kijken of het goed gedaan is.

(Eerst een andere kabel klaarleggen voor de volgende telefoonmonteur). Twee man leiding maakt het gemakkelijker om dit vlot te doen.

M a t e r i a a l

1 Grondzeil met lijnen en pennen, 4 touwen van dezelfde dikte.

S p e l

Als er ergens nieuwe kabels gelegd moeten worden is dat een heel werk. Het werk gaat nooit snel en slechts stap voor stap.

De groep in tweeën splitsen. Deze groep wordt weer onderverdeeld en op zo'n 25 meter afstand van elkaar geplaatst. De nummers 1 krijgen twee hoepels en 25 meter touw. Het touw moet in de hand worden vastgehouden. De jongen stapt in de hoepel en legt de tweede hoepel voor zich neer, zodat hij erin kan springen; dan de andere hoepel pakken en weer voor zich neer leggen, totdat hij nummer 2 aan de overkant heeft bereikt. Hij geeft het touw en de hoepels over en nummer 2 gaat op dezelfde manier naar de overkant, naar nummer 3. Welke groep kan dit het snelst.

M a t e r i a a l

4 hoepels, 2 x 25 meter touw.

S p e l

De telefoonverbinding is niet zo best vandaag. Alle jongens zitten in een kring. Nummer 1 begint een woord in het oor van nummer 2 te fluisteren, nummer 2 fluistert het woord in het oor van nummer 3 enzovoorts, totdat het woord weer terug is bij nummer 1. Is het nog hetzelfde woord?



Dit kan met een kort woord bijvoorbeeld welp, maar ook met een lang woord zoals "districtswelpenspel" of met een hele zin.

Het wordt spannender als een van de jongens in het midden probeert of hij het woord kan horen. Lukt hem dit dan is degene van wie hij het hoorde af en moet dan in de krijt

S p e l

Vroeger had je in het hele land bovengrondse leidingen voor het telefoonverkeer. Deze zijn nu allemaal vervangen maar we doen of ze er nog zijn.

Deze telefoondraden zaten aan hoge palen. Als de blikse insloeg - wat nogal eens gebeurde - dan moest de leiding gerepareerd worden.

Kun je nog paalklimmen?

M a t e r i a a l

Paal, stevig in de grond.

S p e l

We kunnen de telefoonleiding tegenwoordig niet meer zien omdat ze allemaal ondergronds zijn. Alle jongens staan in een kring en houden elkaars handen vast.

Een jongen staat in het midden.

Op het startsein begint een jongen zo onzichtbaar mogelijk een kneepje te geven in de hand van de jongen links of rechts van hem die op zijn beurt weer doorknijpt. Kan de jongen in het midden ontdekken waar de kneep zit?

S p e l

Als de telefoonpalen uit de grond gehaald en vervangen worden dan moeten ze wel afgevoerd worden. Soms langs allerlei bochtige weggetjes.

Groep in tweeën splitsen. Elke groep krijgt met elkaar een lange paal te dragen.

Welke groep loopt het snelst in slalom rond een aantal in de grond geslagen paaltjes heen en terug?

M a t e r i a a l

Kleine paaltjes en 2 lange palen.

S p e l

Omdat het soms erg onduidelijk kan zijn wat de ander aan de telefoon zegt, vraagt men wel eens de woorden te spellen. Door middel van het telefoonalfabet kan men dan precies zeggen wat het woord is.

Vorm een woord door middel van het telefoonalfabet en spreek dit uit in een primitieve telefoon (2 busjes met een draad ertussen). Kan de ander horen wat je zegt en heeft hij het woord opgevangen?

De ene groep wil zeggen "mooi weer" maar zegt in de telefoon Marie, Otto, Otto, Izaäk, Willem, Eduard, Eduard, Rudolf.

M-a t e r i a a l

Twee busjes, draad kaartjes met telefoonalfabet.

A = Anna	J = Jan	S = Simon
B = Bernhard	K = Karel	T = Teunis
C = Cornelis	L = Lodewijk	U = Utrecht
D = Dirk	M = Marie	V = Victor
E = Eduard	N = Nico	W = Willem
F = Ferdinand	O = Otto	X = Xantippe
G = Gerard	P = Pieter	IJ. = IJmuiden
H = Hendrik	Q. = Quaotient	Y = Ypsilon
I = Izaäk	R = Rudolf	Z = Zaandam

..../. /. /. _...//
 ..._./. /. /. _...//
 _.../. _.../. / _.../. /
 ./. _...//



Telegraaf - Telex

De geschiedenis van het op moderne wijze met elkaar in verbinding komen begint eigenlijk met de uitvinding van de elektrische telegraaf. Morse was degene die dit apparaat uitvond. Tekens werden overgebracht met behulp van electromagneten. Met dat Morsetoestel werden telegrammen in codevorm op een langzaam bewegende papierstrook overgebracht.

S p e l

Probeer door middel van morsetekens een boodschap over te brengen (eenvoudig woord kiezen of korte zin).

M a t e r i a a l

Morsetekens, papier, potlood.

S p e l

Probeer door middel van semafoor een boodschap over te seinen.

S p e l

In die apparaten kan ook wel eens een storing optreden. Er is een wat wonderlijke papierstrook uit het telexapparaat gekomen en niemand kan er een touw aan vastknopen. Geheimschrift.

M a t e r i a a l

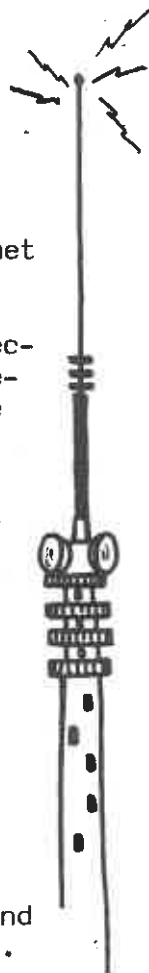
Geheimschrift, papier, potlood.

S p e l

Wanneer een telegram wordt opgegeven dan moet dat meestal zo snel mogelijk naar de getelegrafeerde overgebracht worden. Vaak gaat dat telefonisch maar als dat niet kan ook per auto of op de fiets. Houden van een estafette op 2 driewielertjes met in plaats van een stokje een telegramformulier tussen de tanden geklemd. Het terrein moet dan wel vlak zijn. Wie heeft het eerst z'n telegram bezorgd?

M a t e r i a a l

2 driewielertjes, telegramformulieren.





Scheveningen - Radio

Om de veiligheid van de mensen die op zee varen te verzekeren hebben we o.a.

Scheveningen Radio, één van de belangrijkste kuststations

ter wereld. De hele dag en de hele nacht door luistert men naar de seinen die in nood gegeven kunnen worden vanaf de schepen op zee, om ze snel mogelijk hulp te kunnen bieden.

S p e l

De marconist aan boord van het schip probeert de boodschap van de wal te ontvangen, maar het stormt en er zijn stoorzenders in de lucht.

Op één bepaalde afstand van elkaar staan 2 jongens; de één is marconist, de ander kuststation. Vanaf het kuststation probeert men een boodschap over te schreeuwen naar de marconist aan de andere kant. Maar er tussenin staan de andere jongens stormgeluiden te maken en stoorzender te spelen.

S p e l

Om hulp in nood te bieden is zo'n luisterwacht op het kuststation Scheveningen Radio, heel belangrijk. Op een schip heeft een ongelukje plaats gevonden en de dokter zal per heli-copter aan boord komen, maar voordat hij er is, moet er een noodverband aangelegd worden.

De luisterwacht vertelt aan de kapitein of stuurman op het schip via de radio wat hij moet doen om het gebroken been te spalken. Maar ook een brancard om de patient te vervoeren.



M a t e r i a a l

Zo mogelijk een megafoon, spalk, verband, palen en touw om een brancard te maken.

S p e l

Radio Scheveningen seint dat de gewonde overgebracht moet worden naar het hospitaalschip wat al in aantocht is. Maak twee brancards waarop een jongen kan gaan zitten of liggen en vervoer hem via een moeilijk pad, over bulten en door kuilen. Groep in tweeën splitsen. Wie heeft het eerste z'n patient overgebracht?

S p e l

Tijdens de feestdagen en bij bijzondere gebeurtenissen seint Scheveningen Radio allerlei boodschappen van de familie op het land naar de mensen op zee.

Iedere jongen in het groepje (eventueel groep in tweeën splitsen) heeft een rol en spreekt zijn boodschap in op de bandrecorder. Op de bandrecorder staat al een inleidende zin: Hier is de familie van 3e stuurman Peter (Groot om enkele woorden tot hem te richten:

Iedere jongen spreekt dan enkele zinnen in. Van je vader je moeder, je tante Leen of wat dan ook.

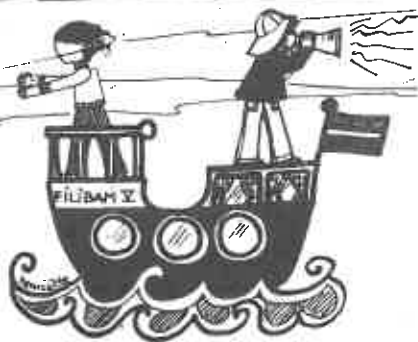
M a t e r i a a l

Cassetterecorder, papier, potlood.

S p e l

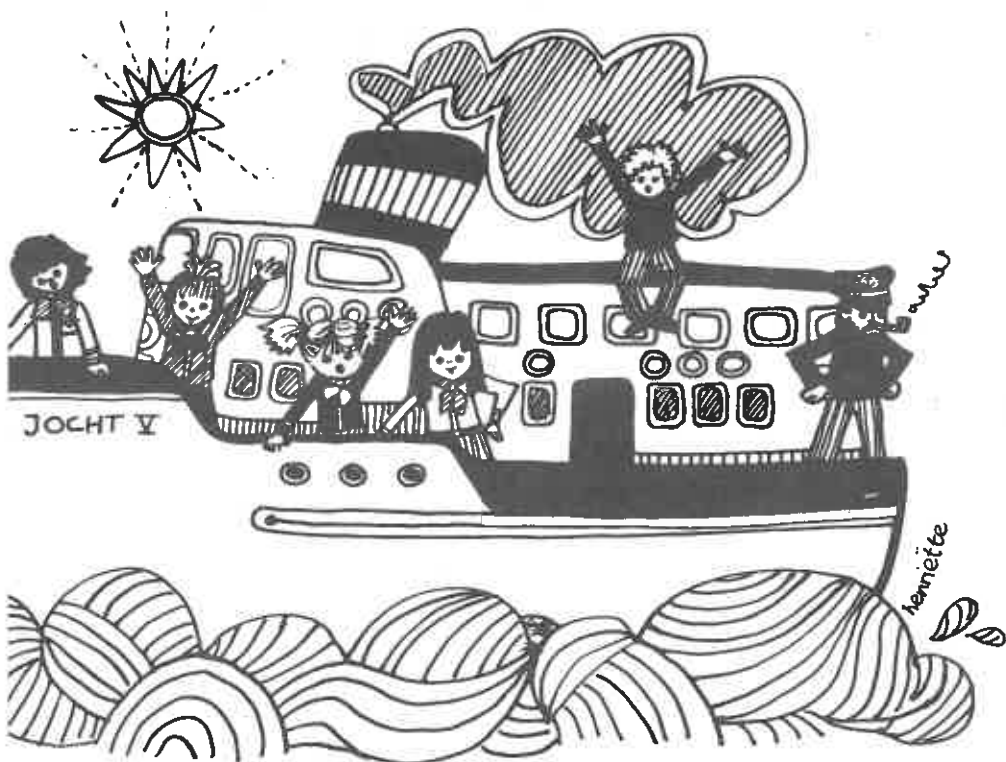
Op zee is een schip in moeilijkheden geraakt. Een ander schip wil te hulp komen maar dat is moeilijk want het stormt en het zicht is slecht. Twee jongens blinddoeken en op ongeveer 25 of 50 meter afstand van elkaar zetten.

Vanaf deze punten ze naar elkaar toe leiden door ze toe te schreeuwen welke kant ze op moeten.



M a t e r i a a l

Twee blinddoeken.



Laboratorium



De PTT is een heel groot bedrijf met vele vestigingen, veel auto's, spoorwagens, opslagterreinen enzovoorts. Maar de PTT heeft maar een laboratorium, waar erg veel onderzoek wordt gedaan naar allerlei verbeteringen die misschien mogelijk zijn.

S p e l

In het laboratorium wordt al jarenlang gezocht naar de mogelijkheid van het ontwikkelen van een automatische handschrift-leesmachine. Maar helaas is het nog steeds niet zover.

Er is weer een envelop binnengekomen waar men het adres en de afzender onmogelijk van lezen kan.

Geheimschrift.

M a t e r i a a l

Geheimschrift, papier, potlood.

S p e l

Ook leettertekens uit andere landen worden hier wel ontcijferd.

Rebus.

M a t e r i a a l

Rebus, potlood, papier.

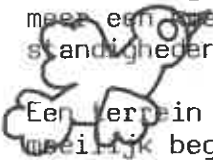
BE/BLAUWE VOGELS

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

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

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 wordt.



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 dichtbij de ruang, 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.

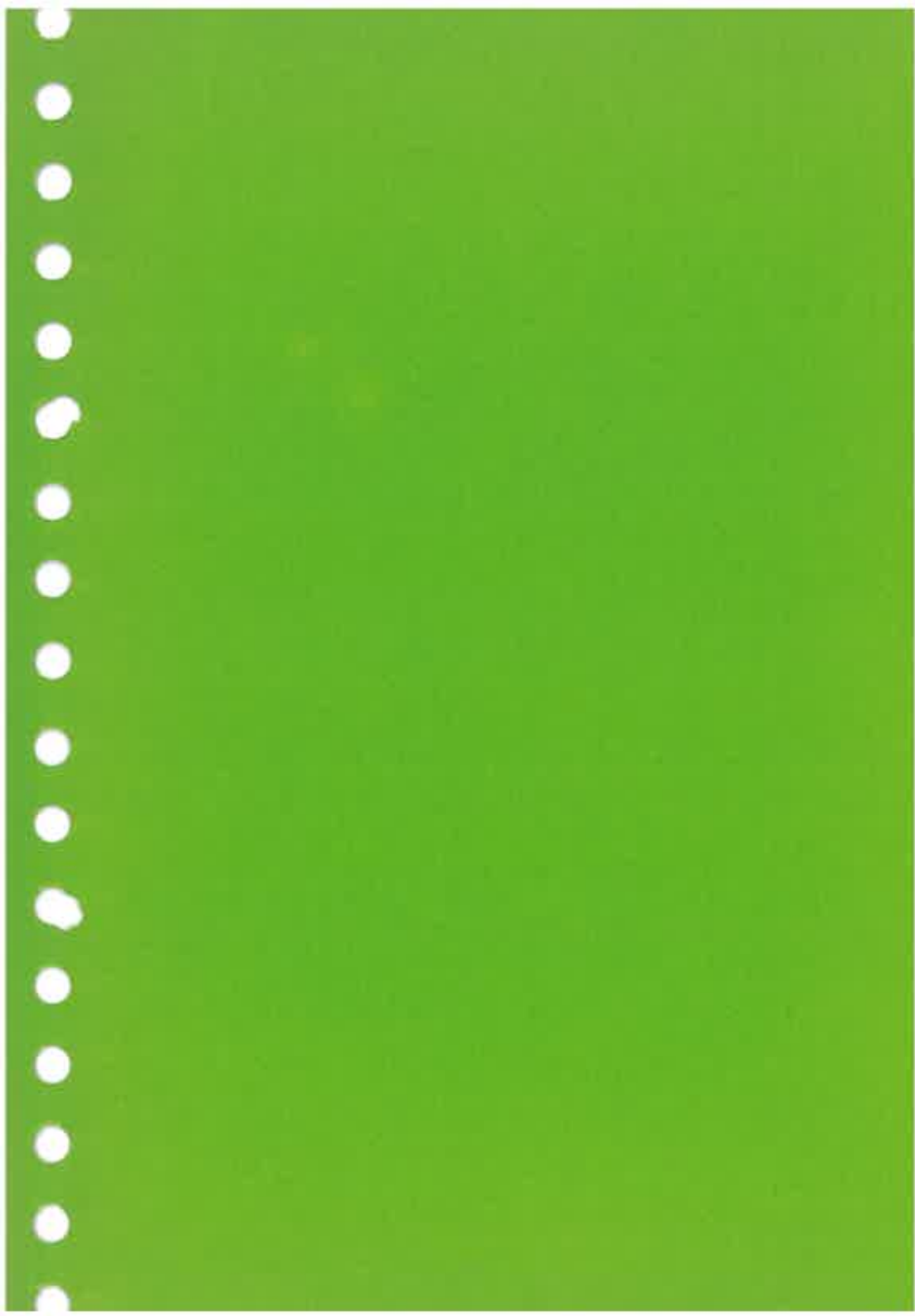
Het is verstandig een leid(st)er van een BE/Blauwe Vogelgroep bij de voorbereidingen te betrekken. Eventuele problemen komen dan snel aan de oppervlakte en kunnen opgelost worden.



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 de sluiting?
- * De spelen en alles wat daaromheen ermee te maken heeft, in de sfeer van het spel dat gespeeld wordt 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.





Uitgave:
Landelijk Welpenteam

SCOUTING NEDERLAND
Landelijk Bureau Postbus 324 Stadsring 139 Amersfoort
