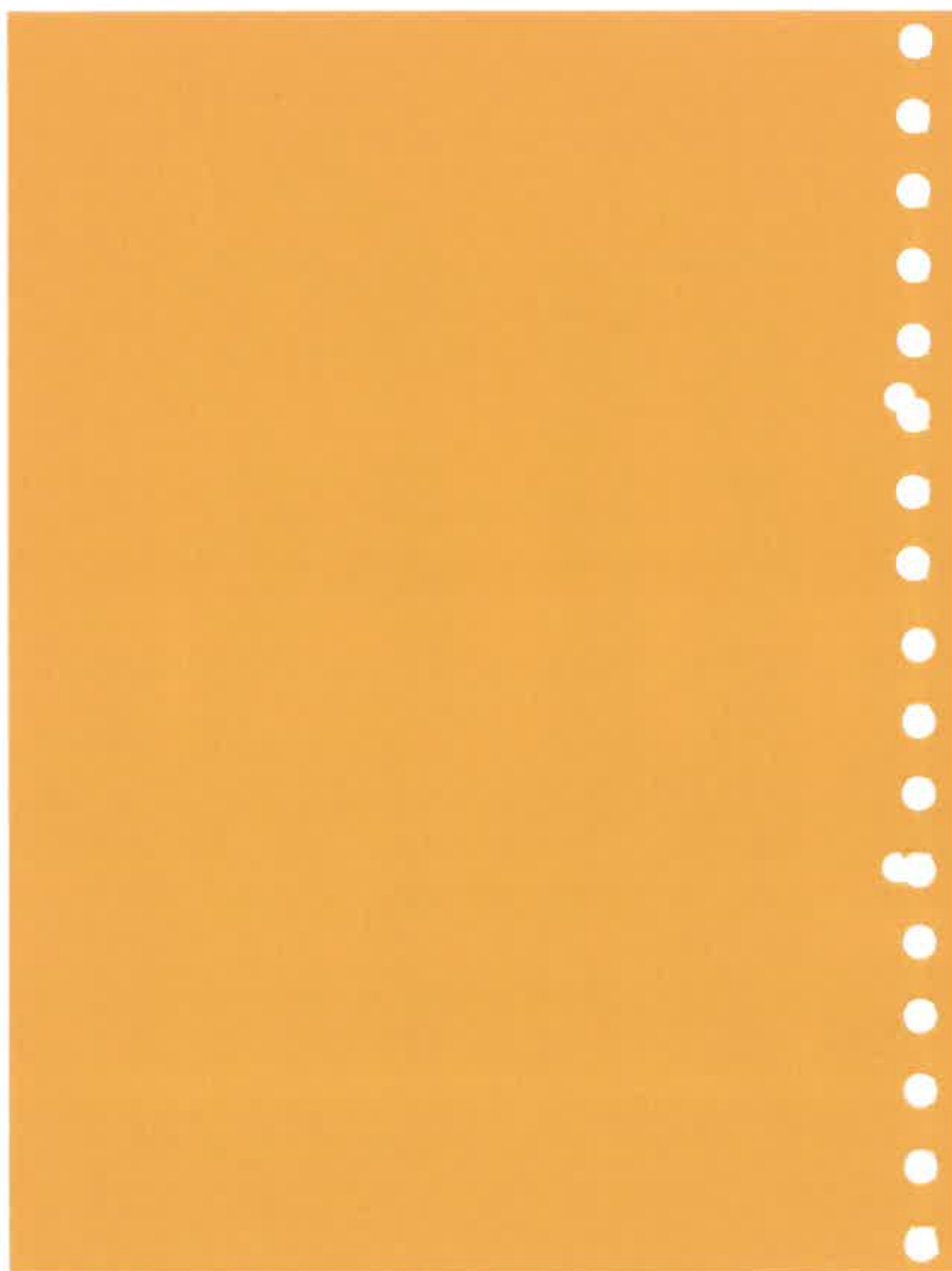




BOUWEN AAN BAMBILIË

Districtsspel voor kabouters



Beste Lezers



Voor U ligt het boekje met suggesties voor het districtsspel 1978 voor kabouters.

Als thema is gekozen: "Bouwen aan Bambilië".

Evenals vorig jaar is besloten dit jaar geen landelijke speeldag vast te stellen.

We hopen dat het boekje u zo tijdig bereikt, dat u het spel gemakkelijk in de jaarplanning kunt opnemen.

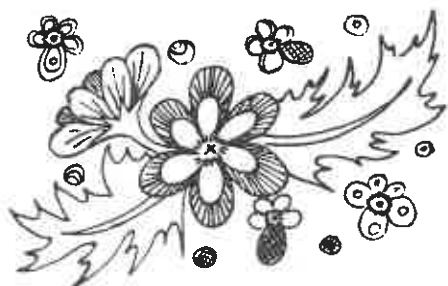
We wensen de kabouters en de leiding veel plezier bij het spelen van dit districtsspel.

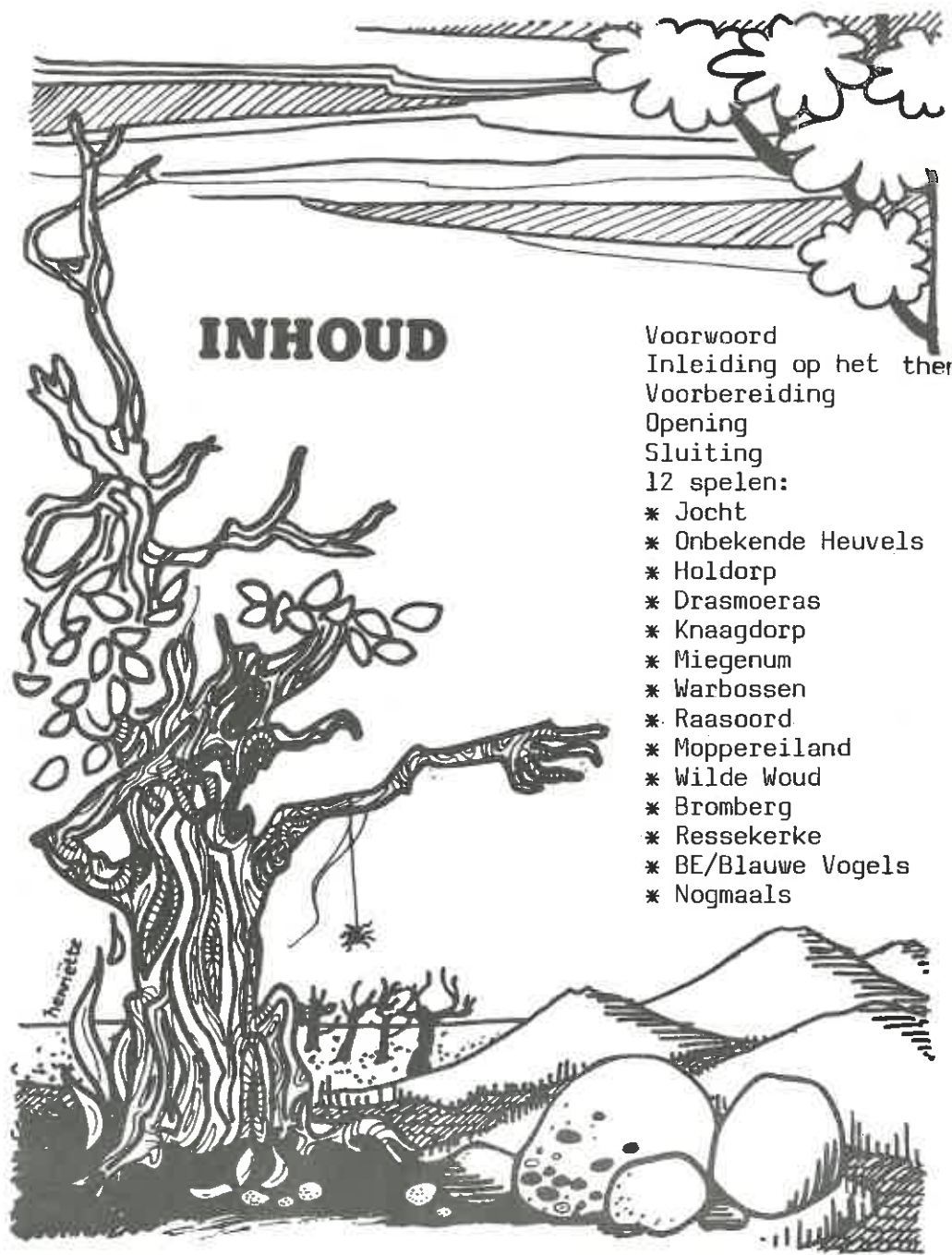
Graag willen we: Margriet van Pruyssen
Ludwina Jansen
en Thérèse van de Kam

hartelijk danken voor hun medewerking bij het voorbereiden van dit spel.

Namens het Landelijk Kabouterteam

Marja Wulffraat.





INHOUD

Voorwoord
Inleiding op het thema
Voorbereiding
Opening
Sluiting
12 spelen:
* Jocht
* Onbekende Heuvels
* Holdorp
* Drasmoeras
* Knaagdorp
* Miegenum
* Warbossen
* Raasoord
* Moppereiland
* Wilde Woud
* Bromberg
* Ressekerke
* BE/Blauwe Vogels
* Nogmaals

Bouwen aan Bambilië



Denkend over het land komen er altijd weer nieuwe ideeën naar voren. Toen, nu ongeveer een jaar geleden, het boek "Leven en werken van een kabouter" verscheen, gaf dat meteen associaties met het kabouterspel, dat onze kabouters spelen. Het begrip kabouter is de laatste tijd enigszins verwaterd daarom nu een echt "kabouterspel".

In Bambilië, aan de voet van de Onbekende Heuvels, waar de Woeste Woeps ontspringt, heerst een geweldige bedrijvigheid. Kabouters draven af en aan met planken, hamers, stenen en metselspecie. Af en toe klinkt een lied. Wanneer je goed kijkt, zie je dat er allerlei soorten kabouters rondlopen, huiskabouters, tuinkabouters, boskabouters, boerderijkabouters Wat zouden al deze verschillende kabouters doen? Ze bouwen een stad, een nieuwe stad in Bambilië, die TOTJEDIEN zal heten.

Het is een heel werk voor de kleine kereltjes, want als je maar 15 cm. hoog bent, valt sjouwen niet mee. Gelukkig zijn kabouters zeven keer zo sterk als een mens, dus ze kunnen heel wat werk verzetten, maar toch, wat hulp zouden ze best kunnen gebruiken. Natuurlijk weten de andere bewoners van Bambilië dat er iets gaande is aan de voet van de Onbekende Heuvels, want nieuwtjes doen snel de ronde in ons land.

Ook de reus, die op een heuvel woont, helemaal achterin de Onbekende Heuvels, hoort ervan. Het is een goedaardige reus, die graag een handje helpt. Maar het treft allemaal erg ongelukkig, want hij is ziek. Hij heeft allerlei kwaaltjes: een rode neus, koude handen, platvoeten knikkende knieën, tranende ogen en dat is nog maar een begin van de opsomming. Hij voelt zich heel erg zielig, maar toch ...

Aan het hof van de kabouterkoning woont een Ganisan, een soort tovenaars, die overal raad op weet.

De zwarte raaf, die boodschapper is, komt op bezoek bij de zwoegende kabouters. Hij vertelt dat ze hulp kunnen krijgen, als ze helpen een geneesmiddel voor de reus te maken, dat de Ganisan bedacht heeft.

Daar hebben de kabouters wel oren naar. De zwarte raaf legt uit wat er moet gebeuren.

Het drankje wordt samengesteld uit twaalf verschillende stoffen, die allemaal moeilijk te vinden zijn.

Vele avonturen wachten de kabouters.



Voorbereiding

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

Het spel wordt gespeeld door speelgroepen van ongeveer 20 kinderen. Zo'n groep wordt gevormd door vier volkjes uit verschillende kringen. Zo maken de kabouters ook eens kennis met andere kabouters uit het district.

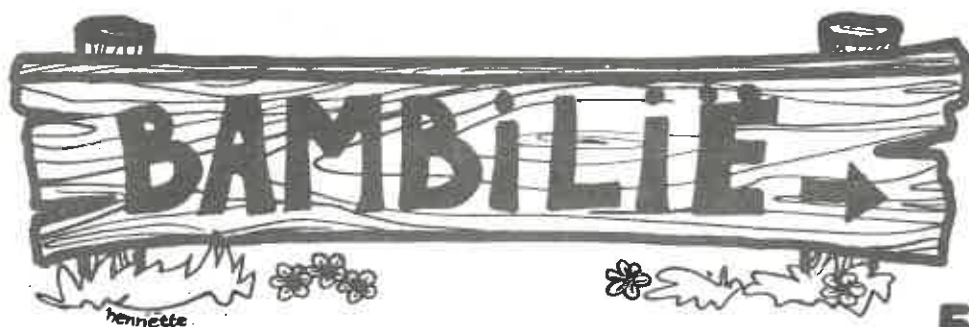
Elke speelgroep vertegenwoordigt een kabouterfolk, b.v.

- * Huiskabouters
- * Tuinkabouters
- * Boskabouters
- * Molenkabouters
- * Boerderijkabouters
- * Duinkabouters
- * Siberische kabouters
- * Dwerger.

De kringen krijgen de opdracht om in de week voor het spel gespeeld wordt herkenningstekens te maken voor de verschillende soorten kabouters; voor elk volkje van de kring een ander.

Dit herkenningsteken kan een kaboutermuts met een bepaald teken erop zijn, b.v. wieken voor de molenkabouters, bladeren voor de boskabouters, stofdoek voor de huiskabouters, ijskristal voor de Siberische kabouters, een ei voor de boerderijkabouters en een hamer voor de dwergen.

De mutsen kunnen gemaakt worden van crêpepapier, bevestigd op een kartonnen band, maar elk ander soort muts is natuurlijk bruikbaar.



Behalve het maken van de mutsen, is het verstandig, de kabouters het bouwlied te laten leren.

Midden op het speelterrein komt een groot kampvuur met een driepoot, waaraan een grote pan hangt.

Dit vuur zou aan het einde van het spel ontstoken kunnen worden. Denk erom dat daarvoor een vergunning aangevraagd moet worden bij de eigenaar van het terrein en de plaatselijke brandweer. Als er niet gestookt mag worden, zullen we een namaak-vuur gaan improviseren.

Het terrein kan versierd worden als een stad in wording. We kunnen decorstukken maken van bouw-attributen en een half vervaardigd huis in kabouterstijl zoals dat afgebeeld is in het boek "Leven en werken van de kabouter". Andere suggesties zijn: kruiwagens, cementmolen, stapel stenen, stapel hout ...

Voor het spel zijn twee verkleden personen nodig: de raaf en de reus.

De raaf gaat in het zwart gekleed met vleugels van zwart crêpepapier en een grote zwarte shavel.

De reus, een rijzige vader of ander manspersoon, eventueel op stelten, wordt aangekleed in eenvoudige boerenkleding.

De posten die de kabouters aflopen, zijn gesitueerd in dorpen en streken in Bam-bilië. Zo wordt het hele land verkend. Geeft de verschillende punten aan met duidelijke borden.

Na elke opdracht krijgen de kabouters iets voor het geneesmiddel. Geef ze daarom per speelgroep een papierenzak mee, waar alles in verzameld kan worden.

Denk bij de voorbereiding 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 van tevoren 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.
 - . Crêpepapier en karton zijn bij een verzendhuis of een groothandel goedkoper.
 - . Vraag aan EHBO-ers of er een tent voor hen beschikbaar moet zijn.
 - . Begroot het spel, zodat u van tevoren weet, wat de kosten per deelnemer worden
 - . Vraag aan de deelnemers of de kosten van tevoren voldaan kunnen worden.



De opening

Alle kabouterkringen worden uitgenodigd mee te komen helpen aan het bouwen van hun stad.
Op een bepaalde plaats, op een bepaalde tijd zal het spel beginnen.

Er wordt geopend met het B O U W L I E D.

HET BOUWLIED

(Melodie: Het Smurfenlied - Vader Abraham).

Hoor je die herrie in het bos,
Kabouters kloppen er op los.
Wordt daar soms een stad gebouwd?
Ja, daar wordt een stad gebouwd.
Wie komen in dat stadje wonen?
Kabouters, overal vandaan gekomen.
Hoe gaat die nieuwe stad wel heten?
Dat is iets wat wij nog niet weten.

Refrein: la la la la la la enz.

't Kaboutervolk is heel erg blij,
Met zo'n nieuwe stad erbij.
Voor ieder is er wel een huis,
Elke kabouter voelt zich thuis.
Uit de bossen, uit de duinen,
Uit de huizen en de tuinen.
En ook van de boerderij,
Komen er kabouters bij.

Refrein: la la la la la la enz.



Dan komt de raaf aanvliegen en vertelt het verhaal van de reus.

We gaan er van uit dat de kabouters willen helpen de geneesmiddelen te verzamelen.

De speelgroepen worden verdeeld over de verschillende posten. Er worden suggesties voor twaalf verschillende opdrachten gegeven.

Het is verstandig elk spel gedurende een bepaalde tijd te laten spelen, bijvoorbeeld 15 minuten. Geef dan een duidelijk signaal, met een gong of bel, eventueel versterkt door een geluidsinstallatie, ten teken dat er gewisseld kan worden.

Onderbreking

Halverwege het spel komen alle kabouters terug rond het vuur voor het drinken van limonade en het eten van een versnapering. Voor de gezelligheid wordt het bouwlied nog eens gezongen.

Afronding

Als alle ingrediënten verzameld zijn, komen de kabouters terug rond het vuur, dat nu ontstoken wordt.

De pan, waarin alle kabouters per speelgroep om de beurt hun gaven mogen deponeren, wordt boven het vuur gehangen en aan het pruttelen gebracht onder

het zingen van wat gezellige liedjes.

Dan komt de reus heel zielig tevoorschijn. Een paar kabouters dienen hem het medicijn toe. De reus huppelt meteen vrolijk rond en nodigt de kabouters uit voor een rondedans rond het vuur op de wijs van het bouwlied.

Hierna krijgen de kabouters als herinnering allemaal het plaatsnaambord van TOTJEDIEN.



Jocht



Vissen

In de Jocht zwemmen veel vissen. Die vissen kunnen je iets vertellen over het geneesmiddel.

De kartonnen vissen, die voorzien zijn van een cent of paperclip worden met behulp van een magneet aan een hengel opgevist.

Op elke vis staat een woord van een opdracht.

Opstelling

De groep wordt verdeeld in twee partijen.

Deze twee partijen worden opgesteld in twee lange rijen.

Voor elke rij is een rivier gemaakt, bijvoorbeeld van crêpepapier of karton, waarin de vissen zwemmen.

Bij elke rivier ligt een hengel met een magneetje eraan.

Spel

Op een teken rennen de nrs. 1 naar voren, pakken de hengel en vangen een vis.

Ze rennen terug en geven de hengel over aan de nrs. 2 enzovoorts.

Als alle vissen gevangen zijn, wordt de opdracht gelegd en uitgevoerd.

Welke groep is het eerst klaar?

OPDRACHT: DEZE VIS HEEFT BETOVERDE VINNEN
DIE JE IN HET RIET KUNT VINDEN.

Maar een bosje riet, waarin wat vinnen (visafval van een visboer) in een zakje hangen.

Suggestie: nummer de vissen om de opdracht sneller te laten vinden

Materiaal: 2 x 12 vissen
2 hengels met magneten
2 rivieren

Onbekende Heuvels

Bestijg de hoogste top

In de Onbekende Heuvels vind je veel bergen.
Het rare is dat je die bergen niet op een gewone manier kunt beklimmen, je moet erop schuiven.

Spel

De kabouters staan in een lange rij achter elkaar. De eerste houdt met beide armen een boom vast, of de muur. Elke kabouter pakt haar voorganger bij de heupen en buigt voorover.



Een kabouter springt achterop de rij en schuift door naar voren met de benen gespreid, dus bokspringend, tot aan het topje van de berg. Alle kabouters doen dit om de beurt. De wipper sluit steeds vooraan aan.

Geneesmiddel: een steentje van de bovenste rotspunt.



Holdorp

Hindernisbaan

Er wordt een hindernisbaan uitgezet. Aan het eind van de baan vinden de kabouters een geneesmiddel.

Hindernissen:

- * Kruipen door een autoband
- * Aan een touw over een bepaalde afstand slingeren
- * Slalom-lopen om paaltjes
- * Stukje zakkenlopen
- * Onder touw doorkruipen
- * Afstand hinkelen
- * Afstand skippiebal springen

Materiaal:

- * autoband
- * Slingertouw
- * Paaltjes
- * Jutezakken
- * Lang touw
- * Skippiebal
- * eventueel krijt.

Geneesmiddel: masseerolie = klein flesje slaolie.



Drasmoeras

In het Drasmoeras is het altijd erg geheimzinnig.

Spel

Span een draad tussen de bomen, waaraan een aantal zaken bevestigd wordt. Alle kabouters volgen deze draad geblinddoekt. Ze mogen het touw niet los laten, want dat geeft het touw toverkracht.

Materiaal

Lang touw

Blinddoeken

Spullen om aan de draad te hangen.

Geneesmiddel: een stukje betoverd touw.



Knaagdorp

De reus ligt in het ziekenhuis van Knaagdorp.
Hij voelt zich erg verdrietig, omdat hij nog steeds ziek is.

Spel:

De kabouters spelen voor nar en proberen de reus op te vrolijken. Ze mogen zelf weten hoe ze dat willen doen.

bijvoorbeeld: * een liedje zingen
* grappen vertellen
* een dansje doen
* een tooneelstukje doen

Materiaal

Een opgemaakt bed, waar de reus in past.

Geneesmiddel: wat licht zand met wat donker zand gemengd
verpakt in een groot boomblad.



Miegenum

In Miegenum woont een wijze professor. Hij wil graag dat de kabouters hem helpen met het oplossen van een geheimschrift.



Spel

Een van de leid(st)ers is verkleed als proffesor. Zij/hij vertelt de kabouters dat er een geheim recept voor een toverzalf bestaat. Willen de kabouters dat voor hem ontcijferen?

Sleutel: A = Z, B = A, C = B, D = E enzovoorts.

Hj vjk itkkhd vdk gdkodm lds gds lzjdm uzm gds izzkeid.
Oktj ijdr fqzrrqhdsidr, chd dudmkzmf ijxm.
Cnd chs hm ddm acjdqsid.
Fnnh dq ddm kdodk izzmc no.
Czm svdd kdodkr vzs dq dqno.
Fn de ldmpdm.
Ldu omzrshd zerkthsdm.

Oplossing:

Ik wil jullie wel helpen met het maken van het zalfje.
Pluk zes grassprietjes die even lang zijn.
Doe dit in een bekertje.
Gooi er een lepel zand op.
Dan twee lepels water erop.
Goed mengen.
Met plastic afsluiten.

Opmerking: natuurlijk kunnen er andere geheimschriften gebruikt worden.

Materiaal:

Aantal exemplaren van het geheimschrift
bekertjes, per speelgroep 1
1 lepel
1 rol plastic folie
verkleedkleden voor de professor.

Warbossen

In de Warbossen is het een vreselijke rommel, want een groep toeristen heeft er een dagje uit "gevierd".

Wij gaan die rommel opruimen.

Spel

De kabouters staan in een danskring. Elke kabouter heeft een waaier van karton of een bord.

Midden in de kring ligt een prullemand - een ronde schijf van karton of een getekende cirkel.

Om de prullemand ligt allerlei rommel.

De kabouters proberen de rommel in de prullemand te wapperen.

Opmerking

Als er een harde wind staat, kan dit spel moeilijk gespeeld worden.

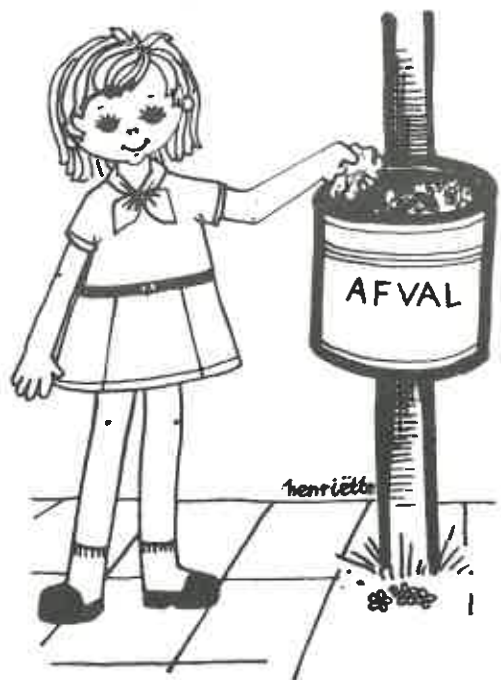
Suggestie

Vertel iets over de vervuiling van de bossen en hoe wij kunnen meehelpen ons land schoon te houden.

Materiaal

Bordkrijt
1 prullemand
24 waaiers
rommel.

Geneesmiddel: bladafval



Raasoord

Raasoord is de stad van de fabrieken. Er is ook een timmerman.

Deze timmerman heeft een doosje met spijkers.

Als die spijkers op een bepaalde manier in een fles worden gebracht kunnen ze betoverd worden.

Spel: spijkerpoepen

Verdeel de groep in twee partijen.

De partijen worden in twee staartjes opgesteld.

Voor elke rij staat een fles

De nummers 1 binden een stuk touw om hun middel waaraan

aan één uiteinde een spijker bevestigd is.

Op een teken rent nummer 1 naar voren en probeert de spijker in de fles te doen zonder de handen te gebruiken.

Is dit gelukt, dan snel terugrennen, touw afdoen en aan nummer 2 geven.

De groep die het eerste klaar is, heeft gewonnen.

Materiaal

2 touwtjes van 1½ meter

2 spijkers

2 flessen met een niet te nauwe opening.

Suggestie

Het spel hoeft niet beslist als wedstrijd gespeeld te worden.

Geneesmiddel: betoverde spijker.



Moppereiland

De mensen van Moppereiland zijn weer erg aan het mopperen, omdat er zo weinig regen valt. Daar zullen we dus iets aan doen.

Spel

De kabouters staan in een rij naast elkaar.

Voor de rij ligt een steen, waarop een plank ligt als wip.

Aan één kant van de plank staat een blik met water.

We spelen het spel REGENWIP.

Om de beurt proberen de kabouters door op de plank te gaan staan het blikje met regen naar hen toe te wippen en te vangen.

Alternatief spel

De groep wordt in vieren verdeeld.

De kabouters staan op staartjes.

Elk rijtje krijgt een blik waar in de bodem gaatjes in zijn gemaakt.

Achter elke rij staat een emmer met water en voor elke rij staat een lege emmer.

Op een teken rennen de nummers één naar achteren, vullen hun blik en proberen zoveel mogelijk water naar de lege emmers te brengen.

Welk rijtje brengt het meeste water over?

Materiaal

A. 1 plank

1 grote steen

1 conservenblik

1 emmer water

B. 4 blikken met gaatjes

8 emmers, waarvan 4 gevuld met water

Geneesmiddel: flesje met regenwater.



Wilde Woud

In het Wilde Woud woont een draak die een schat bewaakt. We hebben van die schat iets nodig om de reus te genezen.

Spel

Van een aantal losse dozen wordt een draak gemaakt. Deze draak ligt op de grond bovenop het geneesmiddel. Een aantal leid(st)ers en/of kinderen zijn helpers van de draak.

De anderen moeten proberen de draak in delen weg te halen en over te brengen naar een aangegeven plaats. Daar wordt de draak weer in elkaar gelegd.

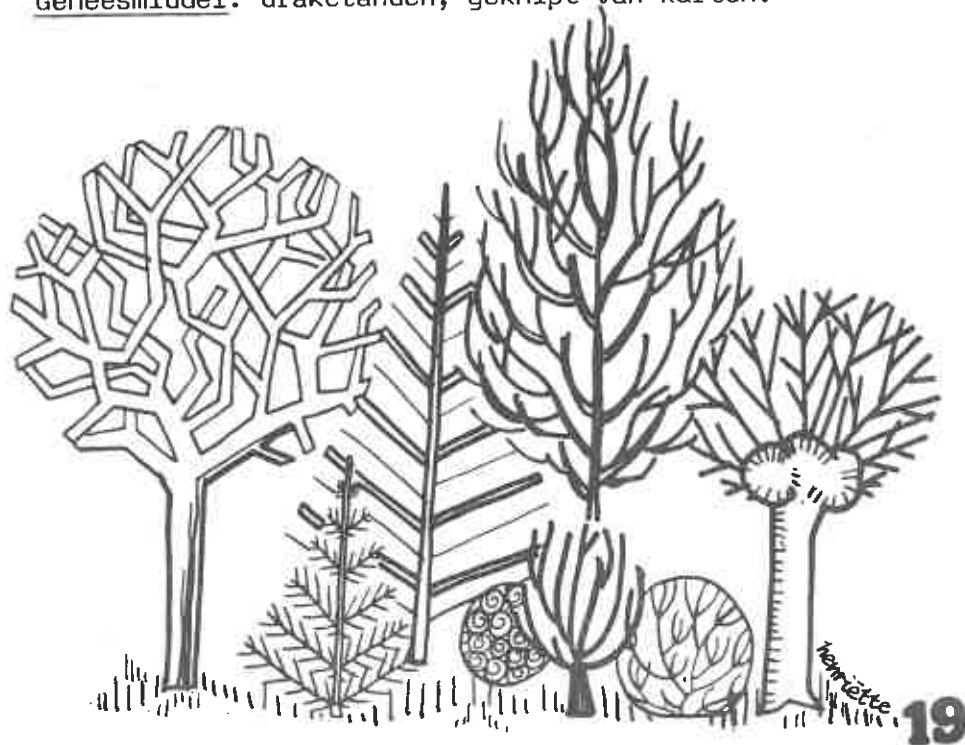
De helpers mogen de aanvallers tikken.

Iemand die getikt is, is af, maar kan bevrijd worden wanneer een andere kabouter over haar heen bokspringt.

Materiaal

Dozen voor de draak, versierd als draak.

Geneesmiddel: draketanden, geknipt van karton.



Bromberg

In Bromberg is een gevaarlijke Brulaap gesignaleerd.
Waar is hij?

Spel: Wie is de Brulaap?

De kabouters zitten in een praatkring.

De spelleid(st)er vertelt, dat één van hen Brulaap zal zijn. Alle andere kabouters zijn dieren.

Eén kabouter gaat buiten de kring.

Dan wordt de Brulaap aangewezen.

Op een teken komt de kabouter terug in de kring. Alle dieren maken geluiden, heel hard en de Brulaap zegt: "brul, brul, brul".

De kabouter probeert nu Brulaap te vinden.

Alternatief spel

In Bromberg woont een wijze uil, die als hobby heeft uit een dierennaam zoveel mogelijk woorden te maken.

De groep wordt verdeeld in vier groepjes.

Elk groepje krijgt papier en potlood en een dierennaam.

Gedurende een bepaalde tijd worden woorden gevormd uit de letters.

Welk groepje heeft de meeste woorden gemaakt?

Materiaal

Papier

Potlood

Kookwekker / zandloper.

Geneesmiddel:

afdruk van een dierenpoot.



Ressekerke

In Ressekerke woont een kruiden-vrouwtje.

Ze heeft een prachtige kruidentuin, waar je allerlei verschillende kruiden kunt vinden om te koken en om als geneesmiddel te gebruiken.



Spel

Maak je eigen kruiden-tuin.

De speelgroep wordt verdeeld in 4 subgroepjes.

Elke groep krijgt wat materiaal, bijvoorbeeld karton, crêpepapier, scharen, lijm enzovoorts en maakt hiermee een eigen kruidenverzameling.

Na afloop van de middag kunnen alle kruiden aangeboden worden aan de reus om te voorkomen dat hij nog eens ziek wordt.

Geneesmiddel: een takje peterselie.

Materiaal

Karton

Allerlei soorten papier

Waardeloos materiaal

Stokjes

IJzerdraad

blikken om de kruiden in te doen

Scharen

Lijm

Plakband

Nietjes.



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 districtspel.

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

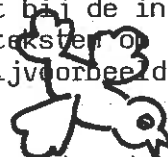
Dit heeft een grote problemen op te leveren. Het is meer een kwestie van wat extra aandacht voor de omstandigheden, waaronder gespeeld zal worden.



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 kunnen opgelost worden.



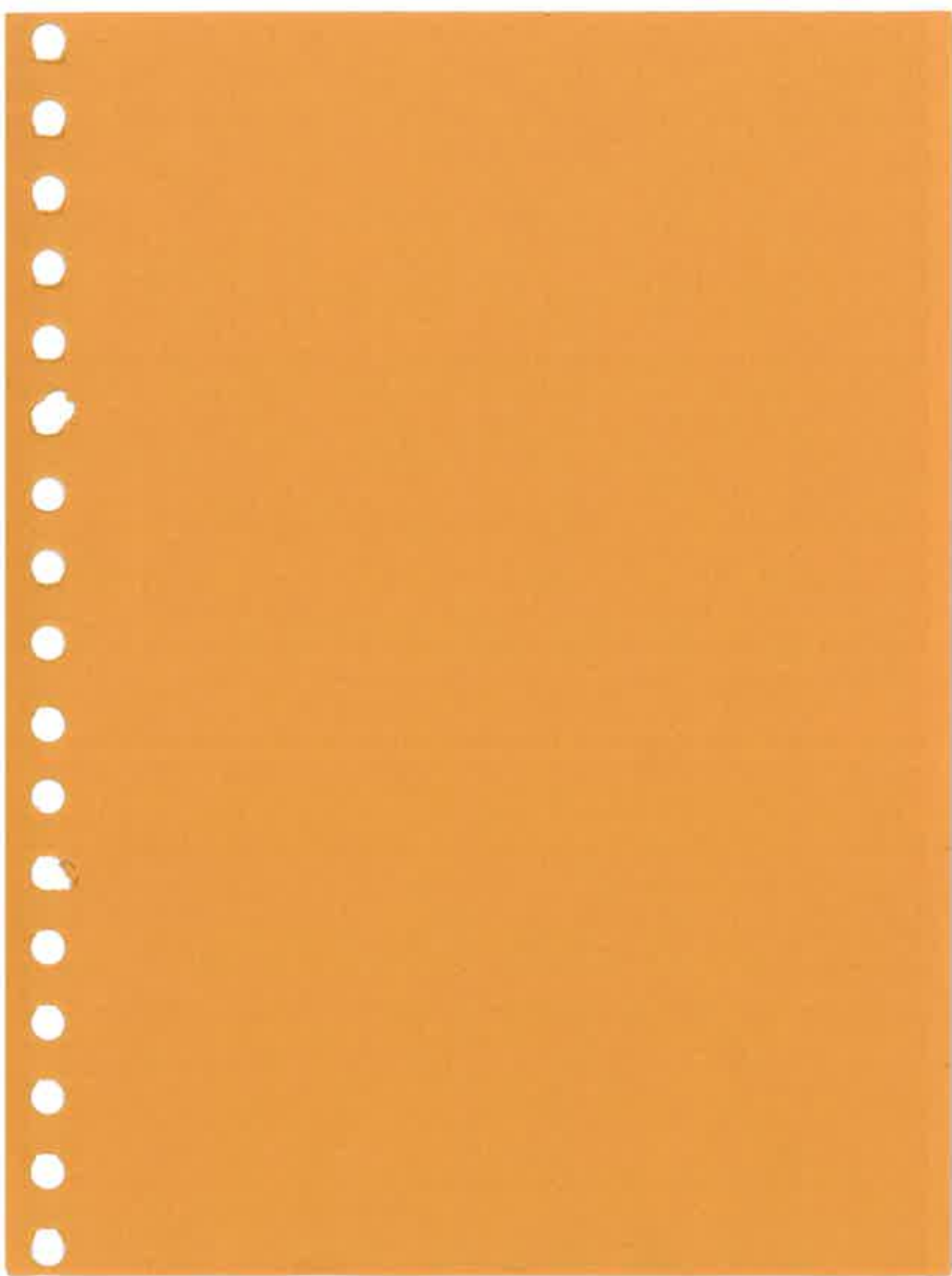
NOGMAALS

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 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.



WIST U DAT ER OOK EEN DISTRICTSSPEL VOOR WELPEN
IS DIT JAAR?????





Uitgave:
Landelijk Kabouterteam

SCOUTING NEDERLAND
Landelijk Bureau Postbus 324 Stadsring 139 Amersfoort
