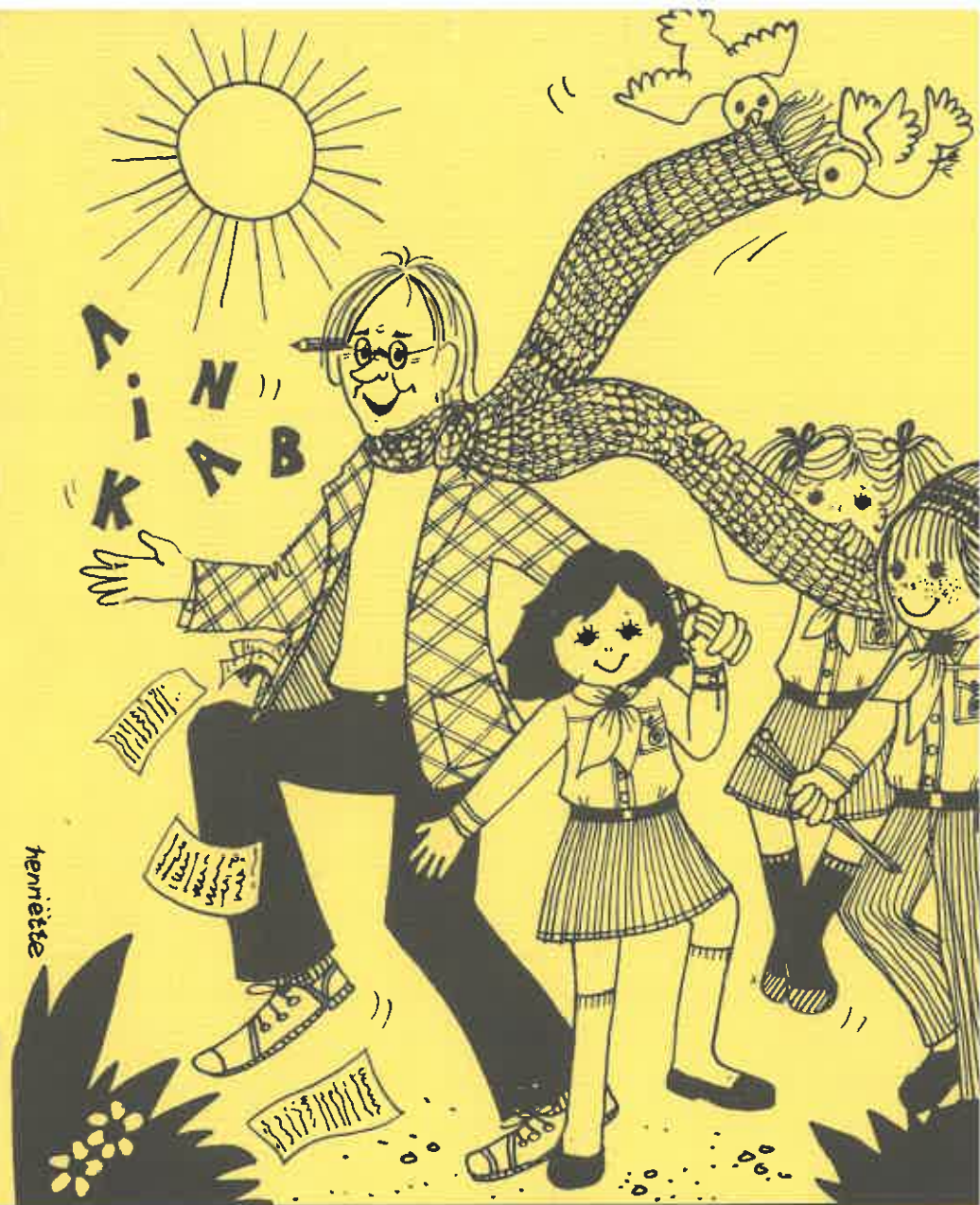




KA-IN-BA

Landelijk kabouterspel

Najaar 1978

80300

VOORWOORD

Voor u ligt de nieuwe spelmap voor kabouterleiding. De opzet is wel wat anders dan u gewend bent, want de hele map is gewijd aan één groot landelijk spel.

We geven u enkele uitgewerkte programma's, maar er is vanzelfsprekend ook ruimte genoeg voor uw eigen suggesties. Bij de map is een poster ingesloten, terwijl de map zelf puzzels, losse spelen en handenarbeid-ideeën bevat, die allemaal iets te maken hebben met het ene thema, het KA-IN-BA spel. Het wijst de weg vanzelf.

We hopen, dat alle kabouterkringen aan dit spel mee zullen spelen.

Tot slot een woord van dank aan

- Jacqueline de Kroes, Marion Degenkamp, Marja Wulffraat, Bea Peek en Tineke Rokebrand, die spelideeën en teksten aangedragen hebben,
- Henriëtte Kuipers, die de map illustreerde en
- Cees van Meurs, die de eindredactie verzorgde.



INLEIDING

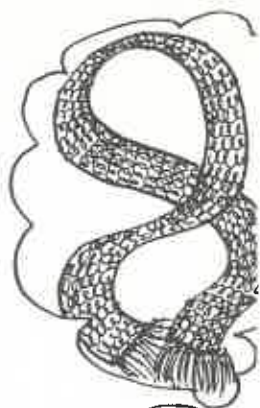
De verhalenschrijver is erg verdrietig. Hij is namelijk zijn das kwijt. En dat is geen gewone das. Welnee, het is zijn ideeëndas. In die das zitten namelijk allerlei Bambiliaanse grapjes en leuke ideeën verweven.

Zonder zijn das heeft de verhalen-schrijver het niet alleen erg koud maar kan hij ook geen leuke dingen meer bedenken.

Hij vraagt aan alle kabouters van Bambilië of ze hem willen helpen om zijn das weer terug te krijgen. Dat is een heel karwei, want de verhalenschrijver is die das niet zomaar ergens verloren. Integendeel; hij is telkens een klein stukje kwijtgeraakt. Hij weet ook wel waar hij de stukjes kwijtgeraakt is, maar hij kan ze ook niet zonder meer terughalen. Spannend hè?

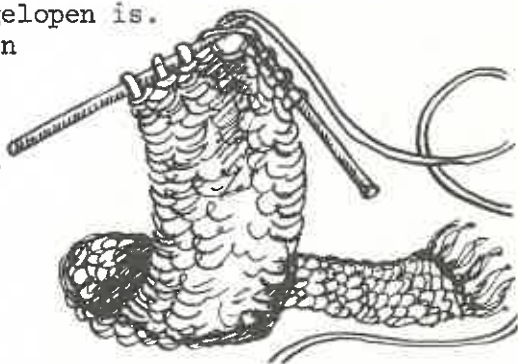
Als we de verhalenschrijver willen helpen, dan zal hij ons elke week vertellen, waar een stukje van de das is en hoe hij het kwijt raakte. Dan kunnen we samen een plan bedenken om het weer terug te krijgen. We gaan net zo lang door tot de hele das weer compleet is.

En zo ontstaat het KA-IN-BA-spel (het KABouters IN BAMBILIË-spel). Het duurt acht weken, dus we gaan ook op zoek naar acht stukjes das. Tijdens deze acht weken besteden we drie bijeenkomsten geheel aan het KA-IN-BA-spel. De overige vijf weken wijden we er slechts een gedeelte aan. Het spel, dat op zaterdag 30 september begint en eindigt op 18 november, is bedoeld voor alle kabouterkringen in ons land en we hopen dan ook, dat iedere kring meedoet. In deze map geven we suggesties voor activiteiten tijdens alle bijeenkomsten in de genoemde periode.



bij deze map is een poster ingesloten. Het is de bedoeling dat deze plaat gedurende de periode, waarin het spel gespeeld wordt, in het kabouterhol hangt. Het spel begint namelijk elke week met het uitknippen van een stukje landkaart, dat op de poster geplakt moet worden. Die stukjes stellen provincies van Bambilië voor. Elke provincie heeft een naam. Die namen kunnen we vinden door elke week het bijbehorende puzzeltje op te lossen. Sommige puzzels staan in "STIP" (in de maanden september en oktober), andere vindt u in deze map. Op de poster is verder (op de getekende das) nog ruimte om tekeningetjes in te maken en er leuke ideeën en opmerkingen te laten. Ieder stukje van die das stelt een week voor.

Wanneer u verderop zult lezen krijgt de kring iedere week een stukje das. Die stukjes zult u zelf moeten maken. Misschien zijn er moeders, die met het breien ervan willen helpen. Het is natuurlijk het leukste, dat de das ook opgehangen wordt, zodat we hem met de week zien groeien. Als u zowel aan het eerste als het laatste stuk franjes maakt, kunnen de kabouters zelf zien, wanneer het spel afgelopen is. De complete das is een aandenken voor de kring. Als u de kabouters afzonderlijk ook een aandenken wilt geven, dan kunt u voor hen kleine dasjes maken of kleine breiwerkjes op cocktailridders. Dat aandenken kunnen de kabouters in hun Bamboek plakken.



RADIO-UITZENDING

Op zaterdag 30 september om 10.00 uur vindt er een radio-uitzending plaats, waarin nieuws over het KA-IN-BA-spel wordt gegeven. In het programma "Tien Om Kindershow" van de TROS op de zender Hilversum II wordt de eerste puzzel opgegeven. Het is natuurlijk het leukste om tijdens de opkomst samen met de kabouters naar de radio te luisteren. Valt de opkomst echter op een geheel andere tijd (en kunt u die niet verzetten), probeer dan de uitzending op een band- of cassette-recorder op te nemen om hem later af te draaien.

CORRESPONDEREN MET EEN ANDERE KRING IN NEDERLAND

In de eerste week van het KA-IN-BA-spel gaan we naar een andere kabouterkring schrijven. Het is de bedoeling dat de kabouters van de hele kring een verhaal maken over hoe zij zelf in Bambilië spelen, hoe de volkjes heten, welke spelletjes, speurtochten, enzovoort ze leuk vinden, hoe het kabouterhol eruit ziet, waar het ligt, kortom, alles, wat ze maar bedenken kunnen.

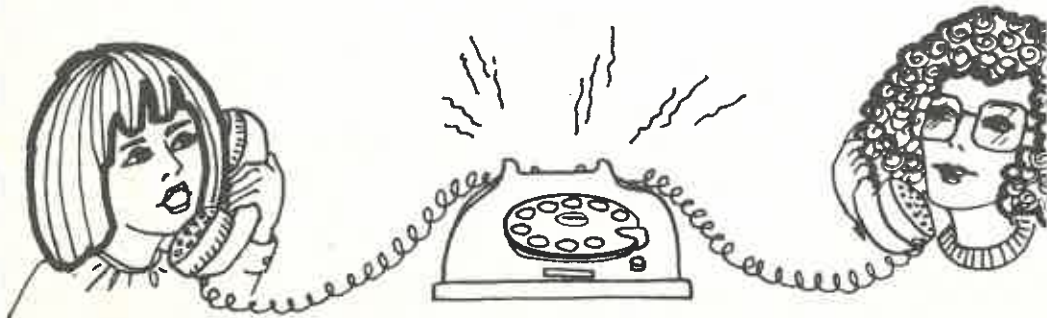
Die brief moet dan naar een andere kabouterkring gestuurd worden. Ons plan is, dat iedere kring in Nederland een brief ontvangt. Om dat te kunnen realiseren is er een systeem bedacht. Uw speladviseur heeft een lijst met adressen, waarva hij u er één zal geven. Stel de kabouters niet teleur en schrijf ook naar die kring. Mochten er op dit punt nog vragen of onduidelijkheden zijn, belt u dan gerust even met Rietje Ritzema op het landelijk bureau, telefoon 033 - 30404.

ORGANISATIE GEZAMENLIJKE BIJEENKOMST

Voor de vijfde week hebben we een gezamenlijke bijeenkomst van twee kringen gepland. Deze bijeenkomst moet per district geregeld worden. In overleg met de speladviseur wordt bepaald, welke kringen bij elkaar komen.

Samen met de leid(st)ers van de andere kring maakt u afspraken, waar de bijeenkomst zal zijn, hoe het vervoer geregeld wordt, hoe laat we beginnen, enzovoorts.

Vanzelfsprekend zal er tussen de vierde en de vijfde bijeenkomst van het spel ook contact moeten zijn tussen de leid(st)ers van de twee kringen. Dit om de ideeën van de kabouters voor het dan te houden feest uit te werken. Meer hierover kunt u lezen in de tekst voor week vier.



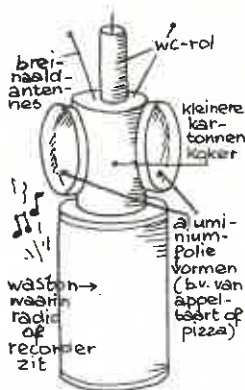
WEEK 1 30 september

We beginnen het KA-IN-BA-spel met een middagvullend programma. Vandaag vindt ook de radio-uitzending plaats.

U kunt hiervoor de toren van Vlitter bouwen, waarin u de radio (of de cassette-recorder) verbergt. Het lijkt ons een handig idee, dat u de radio-boodschap hoe dan ook opneemt. Mocht een en ander niet duidelijk zijn, dan kan de opname altijd nogmaals beluisterd worden.

We vertellen de kabouters eerst iets over het KA-IN-BA-spel, over de verhalenschrijver en de ideeëndas.

Natuurlijk komt de verhalenschrijver zelf ook op bezoek (een verklede kennis mis-schien?). De kabouters heten hem welkom in de kring. Daarna vertelt de verhalenschrijver zijn eerste verhaal:



Op een dag stond ik, helemaal alleen, in Vlitter en er was geen levend wezen te zien. Het was doodstil in het dorpje aan de voet van de zendmast. Er was zelfs geen zuchtje wind te horen. "Wat zou er aan de hand zijn?", vroeg ik me af.

Plotseling gebeurde er iets vreemds. Ik hoorde een zoemend geluid, eerst zachtjes en veraf.... Daarna kwam het dichterbij. En toen.... ik kon mijn ogen bijna niet geloven.

Over de hoofdweg naderde langzaam een heel vreemd voertuig. Het leek wel een platte schotel. Er staken sprieten uit, die langzaam heen en weer bewogen. Het zoemende geluid werd zó hard, dat ik mijn oren dicht moest houden. Vlak voor me kwam de schotel tot stilstand. De sprieten werden op mij gericht en ineens hoorde ik een krakerige stem zeggen: "Hé, langbeen, wat sta je daar te staren? Help me eens een handje. De deur gaat wat moeilijk open".

Tot mijn grote verbazing ging er een klein klepje open in de schotel. Er verscheen een klein, bruin handje en hopla, daar sprong een harig kereltje tevoorschijn.

"Hallo", zei hij, "Ik ben Kra van Mars. Wie ben jij?". "Ik ben de verhalenschrijver uit Bambilië", stotterde ik.

"Raar hoor", zei Kra. "Bambilië, wat is dat?". "Dat is het

land waar de kabouters spelen en waar jij net geland bent", vertelde ik hem. "Vertel me er eens wat over?", vroeg Kra. "Dat is moeilijk", zei ik. "Ik kan niet vertellen. Ik kan alleen maar schrijven en helaas ben ik mijn potlood kwijt". "Nou", zei Kra, "je hebt zo'n mooie das om. Kun je daar nie wat wol van gebruiken om een verhaal over Bambilië te breien?".

En zo is het ook gebeurd. Snap je nu, hoe ik het eerste stukje van mijn das ben kwijtgeraakt?

Hierna richt alle aandacht zich op de toren van Vlitter. Er komt een uitzending (de radio-spot). We gaan de eerste puzzel oplossen en het eerste stukje van de landkaart opplakken.

De verhalenschrijver vertelt nu over de toren van Vlitter, die zo eenzaam is. Weten jullie wat het betekent om eenzaam te zijn?

SPEL: EENZAAM EN ALLEEN

De kabouters zitten in een praatkring. De leid(st)er houdt een gebreid stukje das in haar handen, trekt een toer uit en zegt daarbij: "Ik voel me eenzaam en alleen, wanneer.... (vult daarbij een situatie in). Ze geeft het breisel dan door. Nummer 2 haalt ook een toer uit en borduurt door op het gezegde van nummer 1. Zo ontstaat er een verhaal over alleen-zijn, waar je samen verder over kunt praten.

Met elkaar zingen we het liedje over de eenzame toren van Vlitter op de wijs van "In Holland staat een huis"

In Vlitter staat een paal,
een grote zenderpaal.
In Vlitter staat een paal, echt waar,
verbindt kabouters met elkaar.
In Vlitter staat een paal,
een echte zenderpaal.

Die paal is vaak alleen.
Hij straalt steeds om zich heen.
Maar zelf iets krijgen, o wat naar,
dat komt nooit voor, hij staat daar maar.
Is daar niets aan te doen? (2x)



Om de eenzaamheid van de toren te verminderen gaan we ervoor zorgen, dat hij post krijgt. We maken een heel verhaal over "Ons Bambilië" en schrijven dat aan een andere kring in Nederland. Hiermee verdienen we ook een stukje van de das terug. (In de inleiding schreven we onder het kopje "corresponderen met een andere kring" al, dat uw speladviseur een adres voor u heeft).

Om een goed idee te krijgen van wat het is om berichten over te brengen, doen we een ren-spel.

WIE BRENGT EEN BERICHT GOED OVER?

De eerste kabouter krijgt een grappig bericht ingefluisterd en zij geeft het door aan de tweede. Zo gaan we door, het hele volkje langs. De laatste kabouter rent naar voren en mag daar het bericht zeggen of uitvoeren. Welk volkje is het snelst?

Misschien kunnen we ook nog het volgende kringspel spelen:

IK ZOEK CONTACT MET.....

De kabouters zitten in een praatkring en één van de kabouters mag beginnen. Ze maakt met beide handen "half saluut". Haar linker- en rechterbuurvrouw doen mee, maar met één hand: de linkerbuurvrouw met haar linker- en de rechterbuurvrouw met haar rechterhand.

De middelste kabouter gebaart met haar handen naar een ander in de kring. De aangewezen kabouter neemt het saluut over. Dat moeten haar buurvrouwen (ieder met één hand) ook doen. Wanneer een kabouter niet snel genoeg reageert, is ze af.

We besluiten deze middag met het zingen van het Bambilië-lied.



WEEK 2 7 oktober

Deze week besteden we maar een klein gedeelte van de bijeenkomst aan het KA-IN-BA-spel. De rest van het programma stelt u samen met de kabouters naar eigen idee op.

Het deel van de landkaart vindt u achter in de map; de bijbehorende puzzel is in het september-nummer van "STIP" afgedrukt. De letters van de provincie staan door elkaar. Als we ze echter in de goede volgorde zetten, dan zien we, dat de provincie van vandaag KATERPRET heet.

We plakken het stukje op de landkaart. Dan vertelt u, hoe de verhalenschrijver het tweede stukje van zijn das verloor.

Op een mooie zomerdag was de verhalenschrijver naar Bromberg gereisd. Samen met de bewoners ging hij allerlei leuke dingen bedenken om er de dieren op diierendag mee te verrassen. Voor elk dier zou er iets bedacht worden, dat goed bij hem paste. Daarom besloot de verhalenschrijver eerst een wandeling door Bromberg te maken om alle dieren wat beter te leren kennen. Wat een leuke boel daar in Bromberg! Overal zag je vrolijke dieren.

Hoewel, wat zag de verhalenschrijver daar nu? Een grote, zwaarte kat zat heel treurig voor zich uit te kijken. Daar wilde de verhalenschrijver meer van weten.

"Hé kat, wat is er met jou aan de hand?", vroeg hij. "Je kijkt zo sip".

En de kat vertelde zijn verhaal. Hij wist niet, wat hij moest doen. Meestal jagen katten op muizen en vogels of proberen ze visjes te vangen. Maar de dieren in Bromberg hadden vrede gesloten: ze zouden elkaar geen kwaad doen. Dat was natuurlijk een mooie afspraak, maar nu verveelde de kat zich zo. Hij wist geen leuke spelletjes meer te bedenken.

De verhalenschrijver dacht eens heel diep na. Wat vinden katten leuk? Opeens wist hij het! "Waarom ga je niet met een bolletje wol spelen? Dat is leuk". Nou, daar had de kat wel zin in. Hij werd er zelfs helemaal vrolijk van en wilde onmiddellijk gaa



spelen. Maar.... waar haalde hij een bolletje wol vandaan?

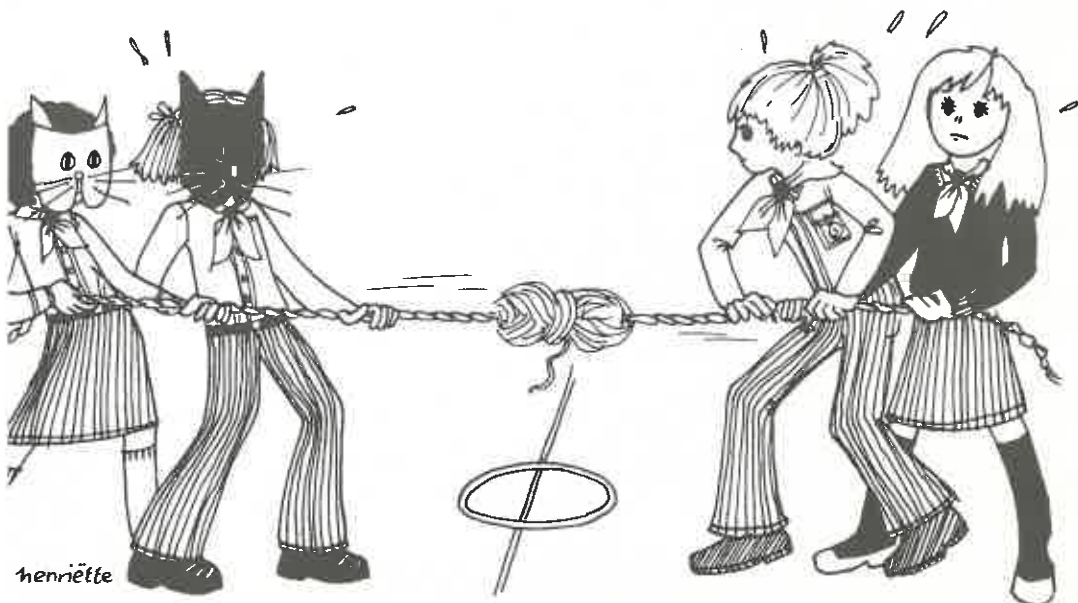
Tja, daar had de verhalenschrijver ook niet aan gedacht. Het was nog lang geen winter, dus de mensen waren nog niet aan het breien. Maar omdat hij gezien had, dat de kat weer helemaal vrolijk werd, besloot hij om een stukje van zijn eigen das uit te trekken om daar een bolletje wol van te maken. Zo gezegd, zo gedaan en nu waren alle dieren in Bromberg weer vrolijk.

Als wij het stukje das terug willen hebben, moeten we natuurlijk wel iets anders voor de kat verzinnen. Wie weet de meeste spelletjes te bedenken?

Om het bolletje wol terug te krijgen, spelen we het spel

TOUWTREKKEN

De kabouters worden in twee groepen verdeeld, de "katers" en de "kabouters". In het midden van het trektouw binden we een bolletje wol. Op de grond tekenen we een lijn en een cirkel. Als de "kabouters" het bolletje wol aan hun kant van de cirkel getrokken hebben, hebben ze het terug verdiend.



WEEK 3 14 oktober

Ook deze week neemt het KA-IN-BA-spel maar een klein stukje van het programma in beslag. Het gedeelte van de landkaart vindt u achter in deze map, terwijl de puzzel in het september-nummer van "STIP" afgedrukt is. De doolhof is de weg die de slang Siskaa door de Ruige Verten heeft afgelegd. We komen op die weg steeds een letter tegen. Met elkaar vormen deze letters de provincienaam, OLLE BOLLE LAND.

Weten jullie, wat de slang Siskaa met de ideeëndas van de verhalenschrijver te maken heeft? Nee? Lees dan de brief van de verhalenschrijver maar eens. (De brief kunt u uitknippen of overschrijven en ergens in het kabouterhol ophangen).



Beste kabouters,

Kennen jullie Siskaa de slang? Nee? Siskaa woont in de Ruige Verten. Daar woont ze al een heleboel jaren en ze heeft het er best naar haar zin. Er wonen alleen niet zoveel dieren in de Ruige Verten, zelfs geen slangen. Soms komen er wel eens kabouters. Siskaa kruipt dan snel weg, want ze is erg verlegen. Ze voelt zich alleen maar thuis bij andere slangen.

Maar gebeurt er wat in de Ruige Verten.... dan ziet Siskaa het. Zo zag Siskaa ook, dat ik een stukje van mijn das verloor. Ze durfde alleen niet naar me toe te kruipen om het te vertellen.

En nu is Siskaa de enige, die weet, waar het stukje das ligt. Ik wil dat stukje graag terug. Willen jullie daarom voor slang spelen? Siskaa is dan vast niet zo verlegen meer en ze zal jullie zeker naar de plaats brengen, waar het stukje das ligt.

Alvast hartelijk bedankt.

De verhalenschrijver

We maken met z'n allen een slangendans om Siskaa gerust te stellen en verdienen zo het derde stukje van de das terug.

SLANGENDANS

Om Siskaa ook werkelijk op haar gemak te stellen, doen we net, alsof we zelf ook slangen zijn. Misschien kunt u tijdens de slangendans Oosterse muziek afdraaien. Op de maat van de muziek maken de kabouters allemaal slang-achtige bewegingen.

Een andere mogelijkheid is om met alle kabouters één grote slang te vormen, die op de maat van de muziek kronkelt en danst.



WEEK 6 4 november

Na de vorige week een hele opkomst aan het KA-IN-BA-spel gewijd te hebben, besteden we er deze en volgende week maar een gedeelte aan.

De puzzel en de landkaart bevinden zich achter in de spelmap. Vanmiddag spelen we in de provincie BROM HET UIT, een provincie, die aan de zee grenst. En aan zee raakte de verhalen-schrijver alweer een stukje das kwijt:

Op een rots in de zee woont een zeemeermin; een hele mooie zeemeermin met lange, blonde haren. Ze kan prachtig zingen: meeslepende liederen over wolken, vissen en het blauwe water. Wanneer je met je schip bij haar in de buurt komt, moet je oppassen, want er zijn daar onverwachte rotspunten, waar je op vast kunt lopen.

Soms heeft de zeemeermin het helemaal niet zo leuk op haar eenzame rots. Wanneer het bijvoorbeeld stormt, dan moet ze zich met haar armen en haar staart heel stevig aan de rots vasthouden. Stel je voor, dat ze eraf zou spoelen. Tijdens de storm wapperen ook haar haren naar alle kanten. Ze heeft een speciaal haarlint om haar lange blonde lokken bij elkaar te binden als het hard waait.

Op een goede dag besloot de verhalenschrijver om een boottochtje langs de kust te maken. Het was stralend weer en de zee was zo glad als een spiegel. Vrolijk pufte het bootje over het water. De verhalenschrijver zat op het voorsteven te zonnebaden.

Plotseling hoorde hij een vreemd geluid. Het leek wel of er iemand huilde. Hij haalde zijn verrekijker tevoorschijn om te zien, wie daar zo'n verdriet had. En kijk, daar was de rots met de zeemeermin. Maar wat zag ze er droevig uit! Ze zat heel bedroefd te snikken.

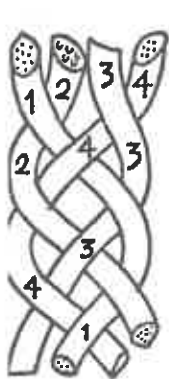
"Daar moet ik op af", zei de verhalenschrijver. De kapitein



van de boot wendde de steven. Heel voorzichtig laveerde hij zijn boot tussen de gevaarlijke rotsen door. Het huilen klonk steeds luider. Tenslotte dobberde het scheepje aan de voet van de zeemeerminnenrots.

"M'n lieve zeemeerminnetje, wat is er aan de hand?", vroeg de verhalenschrijver. "O, ik heb zo'n verdriet", zei het meisje, "ik ben m'n haarlint kwijt en wat moet ik nu doen als het gaat stormen?". "Daar is wel wat op te vinden", zei de verhalenschrijver. "We halen gewoon een stukje van mijn das uit en vlechten er een nieuw haarlint van". De zeemeermin lachte door haar tranen heen. Wat was dat een goed idee! En zo werd de das van de verhalenschrijver weer een stukje korter.

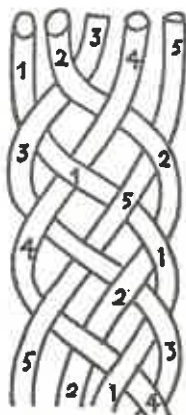
Als wij voor de zeemeermin een ander haarlint vlechten, krijgen we de wol voor het stukje das weer terug. Natuurlijk heeft de zeemeermin aan één haarlint genoeg. Daarom maken we allemaal een leuke Bamboek-wijzer van vlechtwerk. Hiervoor kunnen we diverse materialen gebruiken zoals raffia, repen papier, leer, enzovoort. Natuurlijk kunnen er ook kraaltjes tussen gevlochten worden.



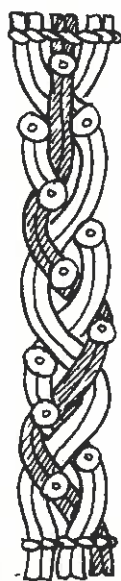
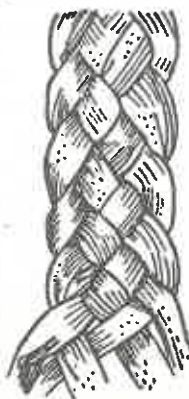
VLECHT MET ↑
VIER DRADEN



VLECHT MET →
VIJF DRADEN



"DRIE-VLECHT"
VAN DUBBELE
DRADEN MET
TUSSENGEWERKTE
KRAALTJES.



BOEKEN-
LEGGER

WEEK 4 21 oktober

Tijdens deze opkomst spelen we het vierde deel van het spel en beginnen we tevens met de voorbereidingen voor de vijfde week.

Het stukje voor de landkaart en de puzzel vindt u achter in deze spelmap.

Hoe raakte de verhalenschrijver weer een stukje das kwijt in de provincie ALTIJD WAT?

Het is feest in Knaagdorp. Op zichzelf is dat niet zo heel verwonderlijk, want de Knagers zijn dol op feesten. Maar dit keer is er iets vreemds aan de hand. De verhalenschrijver voelt het, zodra hij met zijn gammele autootje het dorp binnen rijdt. De stemming is bedrukt en de Knagers lopen met trieste gezichten rond. Het dorp ziet er ook wat kaal uit. Waar anders slingers en lampions hangen, zijn nu alleen nog maar lege palen en draden te zien. Het ziet er allemaal wat troosteloos uit.

Op de markt aangekomen parkeert de verhalenschrijver zijn auto naast de feesttent, die er nogal ongezellig uit ziet. "Daar moet ik toch eens wat meer van weten", denkt de verhalenschrijver.



Voor de tent zit de ceremoniemeester van Knaagdorp stilletjes op de grond. "Wat is er aan de hand?", vraagt de verhalenschrijver. "O, het is verschrikkelijk", zegt de ceremoniemeester en barst in snikken uit. "We hadden alles zo mooi versierd voor het feest. Maar vannacht is een roversbende uit de Rui Verten het dorp binnengestormd. Ze hebben alle slingers en

lampions meegenomen. We willen wel nieuwe maken, maar ook al het papier is weg. Wat moeten we doen?". En hij begint te huilen met gierende uithalen.

De verhalenschrijver denkt diep na. "Ik heb een idee", zegt hij dan. "Ik heb toch m'n mooie gebreide das. Als je de wol daarvan gebruikt voor het maken van nieuwe slingers is het probleem in ieder geval voor een deel opgelost". De ceremoniemeester kijkt meteen al wat vrolijker. Wat een geweldig idee!

En zo gebeurde het. Maar de das van de verhalenschrijver was weer een stukje korter geworden.

Om de wol van de das van de verhalenschrijver terug te krijgen, maken we met z'n allen van andere wol nieuwe slingers. We doen dit door middel van vinger-haken.

Nu beginnen we ook met de voorbereidingen voor de bijeenkomst van de vijfde week.



Dit is een gezamenlijke opkomst met een andere kring uit het district. Het is de bedoeling, dat de kabouters ideeën geven voor deze opkomst.

Hiervoor maken we kartonnen lampions of bloemen, waar we de kabouters allemaal dingen op laten schrijven, die je tijdens een feest zou kunnen doen. Deze ideeën worden dan als extra versiering aan de slingers gehangen.

Met deze ideeën en de ideeën van de kabouters van de andere kring vult u samen met de andere leid(st)ers het programma voor de vijfde week aan.

Vraagt ook aan de kabouters of zij volgende week in plaats van in hun uniform in hele oude, kapotte kleren willen komen?

WEEK 5 28 oktober

Een hele feestmiddag! Na de welkomstceremonie beginnen we natuurlijk eerst met het oplossen van de puzzel en het opplakken van het stuk van de landkaart. U vindt ze achter in de spelmap.

Daarna vertellen we, hoe de verhalenschrijver in UIENHOEK ook een stuk van zijn gebreide das is kwijtgeraakt. Dat gebeurde als volgt:

In het oude stadje Driemstein zou een groot feest gevierd worden. Het was al een hele tijd geleden, dat er zoiets gebeurd was. Je begrijpt, dat alle bewoners er erg veel zin in hadden en dat men vrolijk aan de voorbereidingen begon. Iedereen klom naar de zolder om de slingers en de feestkleren te pakken.

Maar wat een teleurstelling! Weet je, wat er tevoorschijn kwam? Kapotte slingers en versleten kleding. De motten hadden overal grote gaten in gegeten.

Natuurlijk begonnen de Driemers onmiddellijk met het verjagen van de motten, maar dat was een hele toer. Er waren ook zoveel motten! En de opgejaagde beestjes trokken er zich weinig van aan. Ze aten vrolijk verder aan alles, wat ze tegenkwamen. Ze aten ook van de das van de verhalenschrijver, die hij juist even afgedaan had. Het werd een echte mottenplaag.

Gelukkig is het uiteindelijk toch gelukt om de motten met z'n allen over de Drintel het Drasmoeras in te jagen. Toen moesten de Driemers snel nieuwe slingers en kleren maken voor het feest. Wat moesten ze zich haasten om het allemaal nog op tijd klaar te krijgen. En zodoende had niemand tijd om een nieuw stukje aan de das van de verhalenschrijver te breien. Dat was tenslotte geen feestkleding. "Maar na het feest", zo beloofden de Driemers, "zouden ze een nieuw stukje aan de das breien".

Ook de kabouters hebben vanmiddag kapotte kleren aan. Die zijn vast ook door de motten opgegeten. Voordat we feest kunnen vieren moeten we deze kleren wat opsieren.

Op het binnenhof van het kasteel in Driemstein staan allerlei kraampjes. Bij die kraampjes kun je feestkleren krijgen. Je kunt ze alleen niet kopen, maar je moet er iets voor doen!

SUGGESTIES:

Pettenkraam

Je moet eerst zelf een pet maken. Daarna moet het dansje "Schip moet zeilen" uitgevoerd worden.

Rokkenkraam

Rokjes maken van krantenpapier en daarna een modeshow houden.

Mandjeskraam

Je maken een mandje, dat we nodig hebben bij het spelletje "Ik ga op reis en neem mee.....".

Bloemenkraam

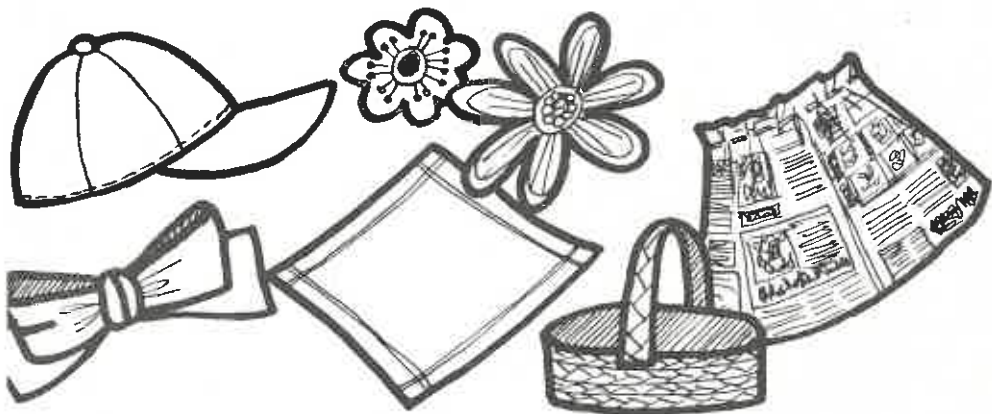
Bloemen maken en daarmee een estafette houden.

Strikkenkraam

Strikken maken, die bij toneelstukjes te gebruiken zijn (invaltoneel, pantomime door middel van opdrachten, enzovoort).

Zakdoekenkraam

Zakdoeken knippen voor het spel "Zakdoekje leggen".



Als we helemaal opgesierd zijn, willen we feest gaan vieren. Ideeën (ook van de andere kabouters) hiervoor hangen aan de slingers, waar we het kabouterhol mee versierd hebben. Van de hand van deze ideeën, die u vantevoren al in het programma hebt opgenomen, gaan we nu feestvieren. Natuurlijk kunt u de ideeën van de kabouters ook al in het eerste gedeelte van het programma verwerken.

WEEK 7 11 november

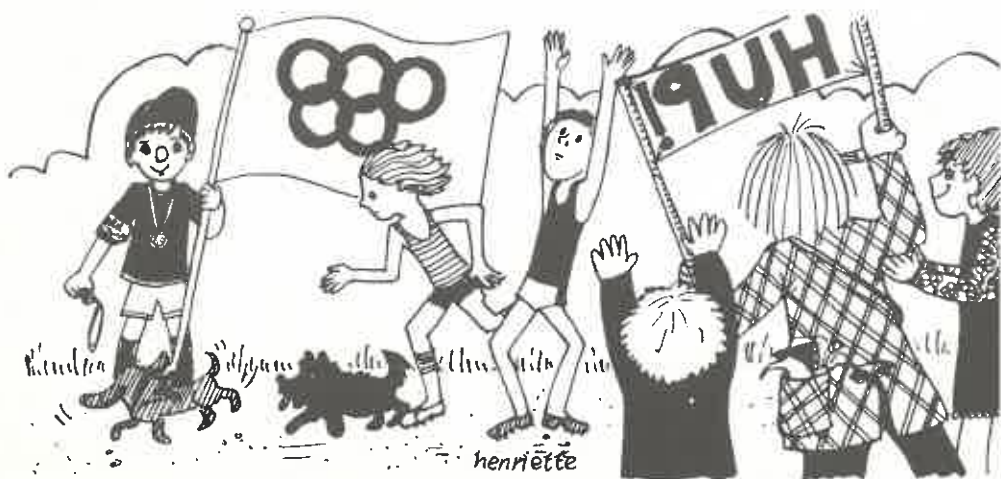
Vanmiddag bevinden we ons een poosje in de provincie RATTEPLAN. Het stukje van de landkaart vinden we weer achterin deze map en de puzzel in het oktober-nummer van "STIP".

Er is bijna niets meer over van de das van de verhalenschrijver en toch raakt hij weer een stukje kwijt. Luister maar eens, hoe dat kwam:

Heb je wel eens gehoord van de Ratteloo? Dat is een jaarlijkse veldloop voor alle sportieve Bambilianen. De start is op het Kerkplein in Ressekerke. Duizenden sportieve deelnemers verzamelen zich daar al vroeg in de morgen. Iedereen staat springen en gymnastiek oefeningen te doen om warm te worden. Het eindpunt van de loop is Holdorp. Daar staat het stadion dat tot de nok toe gevuld is met toeschouwers, die de winnaar toe willen juichen. Ga je mee kijken?

Ook de verhalenschrijver wilde het sportfeest wel eens meemaken. Voorzien van fototoestel, stopwatch en spandoek beland hij in Ressekerke. Wat een gezellige boel was het daar! Al voor de start had de verhalenschrijver een heel stel foto's gemaakt: van mensen in sportkleding, van de wedstrijdleider met zijn grote vlag en van de twee hondjes, die samen een hardloopwedstrijd hielden.

Op het moment van de start stond hij helemaal aan de stoep-rand te wippen van opwinding. Wie zou het eerste weg zijn?



De beroemde afstandsloper uit Holdorp of de sportieve politie-man uit Raasdorp? De gymleraar uit Jiggelen maakte vast ook een kans, net als de stadsomroeper van Driemstein.

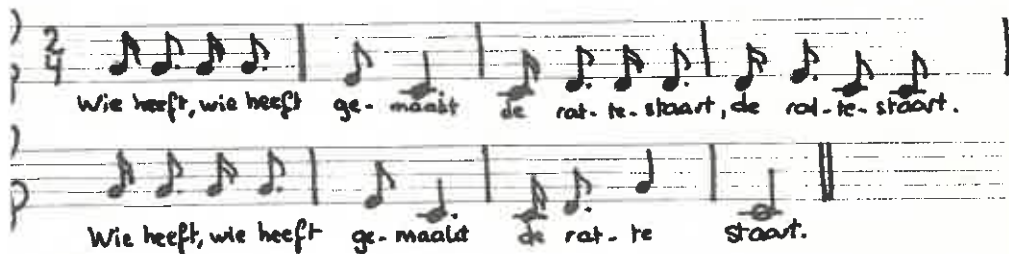
Het sein voor de start weerklonk: "Allen klaar.....". Toen ging het startschot af en iedereen rende weg. Ook kleine Klaas uit Keverkapelle. Maar opeens: "Au, au, m'n enkel", klonk het vlak voor de verhalenschrijver en daar zat Klaasje op de grond. "Ik heb mijn voet verstuikt", jammerde hij, "en nu kan ik niet meer meedoen". "Kom op", zei de verhalen-schrijver, "we doen er een stevige zwachtel om. Dan kun jij toch weer meedoen".

Vakkundig werd de enkel van Klaasje ingepakt met een stukje van de das. Vrolijk huppelde hij verder. En haalde hij Holdorp? Reken maar! En trots dat hij was. Want het is immers een hele prestatie om mee te doen aan de Ratteloop.....

Om het stukje das van de verhalenschrijver terug te krijgen, spelen we het spel

DE RATTESTAART

De kabouters lopen allemaal in een lange rij achter elkaar en zingen het liedje:



Aan het eind van het liedje geeft de voorste kabouter een bevel, bijvoorbeeld "Halt" en "Sta stil", "Rechtsomkeer", "Op je hurken", "Achteruit"....

Dit bevel voeren we uit, terwijl we het liedje weer zingen. Dan geeft de tweede kabouter een bevel, enzovoorts.

Komen we er allemaal zonder verstuikte voeten en enkels van af, dan hebben we het stukje das terug verdiend.

SLOTMIDDAG IN KA-IN-BA

De laatste week besteden we de hele opkomst weer aan het KA-IN-BA-spel. De landkaart wordt afgemaakt met het laatste stukje en als we de puzzel oplossen weten we ook de naam van de provincie. De landkaart vindt u weer achterin de map; de puzzel is afgedrukt in het oktober-nummer van "STIP".

Als we de beginletters van alle provincienamen in een bepaalde volgorde plaatsen, vinden we een woord.

Hebben de kabouters het woord gevonden, stuur de oplossing dan naar het landelijk bureau van Scouting Nederland, postb. 324 in Amersfoort en u ontvangt van ons een leuke herinnering.

Maar hoe kwam het, dat de verhalenschrijver zelfs het laatste stukje van zijn das verloor?

Een tijdje geleden moest de verhalenschrijver naar Raasoord om wat bankzaken te regelen. Het viel hem weer eens op, hoe gehaast alle mensen daar toch zijn. Ze hebben het zo druk, dat ze niet eens op hun omgeving letten.

En zo had dus niemand het kleine jongetje gezien, dat op de trap van het stadhuis zat te huilen. De verhalenschrijver, die niet zo aan dit drukke leven gewend was, zag hem gelukkig wel. Het jongetje had veel verdriet. De tranen stroomden over zijn gezicht en hij had een hele vuile neus.



De verhalenschrijver wilde wel eens weten, waarom het jongetje zo huilde, maar het ventje kon van verdriet nauwelijks praten. Daarom moesten zijn tranen eerst gedroogd en zijn neus gesnoten worden. De verhalenschrijver zocht zijn zakdoek, maar hij had er geen bij zich. Wat vervelend! Hoe moest dat nu? Het enige bruikbare, wat hij had was.... het laatste stukje

das. Nou, vooruit dan maar, want hij wilde het jongetje toch graag helpen. Dus gaf hij het laatste stukje aan het jongetje, die er zijn tranen mee droogde.

"Waarom huil je zo?", vroeg de verhalenschrijver aan het jongetje. En toen kwam het hele verdrietige verhaal.

Het jongetje had gehoord, dat de gemeenteraad van Raasoord besloten had, de stad nog verder uit te breiden. En voor dat plan wilde men het Wilde Woud gebruiken. Daar moesten allemaal flats gebouwd worden. Dat vond het jongetje heel erg. Hij vond het in de drukke stad maar vervelend. Hij hield meer van de natuur en op al zijn vrije middagen ging hij fijn naar het Wilde Woud. Daar was het nog rustig en daar kon hij ook fijn spelen.

En nu wilden de mensen daar ook zo'n drukke stad van maken. Oh.... het jongetje begon alweer te huilen. De verhalen-schrijver vond het ook een vreselijk plan. Hij hield ook meer van het bos dan van de stad. "Zou er helemaal niets tegen te doen zijn?", vroeg hij aan het jongetje. "Ja", vertelde het jongetje, "de burgemeester had gezegd, dat het plan niet door zou gaan als de bewoners aan konden tonen, dat het Wilde Woud een mooi natuurgebied was.



Maar de meeste mensen in Raasoord zien helemaal niet, hoe mooi het woud wel is en alleen kan ik niets doen".

Maar daar wist de verhalenschrijver raad op: "Dan vragen wij toch of alle kabouters willen helpen om aan iedereen te laten zien, hoe mooi de natuur is?"

En wat denken jullie. Willen wij het jongetje en de verhalen-schrijver helpen? Ja toch zeker?

Er zijn verschillende manieren, waarop wij kunnen laten zien hoe mooi de natuur is. Of we gaan naar buiten, naar bos of park en wijzen elkaar op dingen, die we mooi vinden, óf we blijven binnen en spelen bijvoorbeeld een natuur-kimspel. We vertellen elkaar dan ook, wat mooi en wat juist niet mooi is.

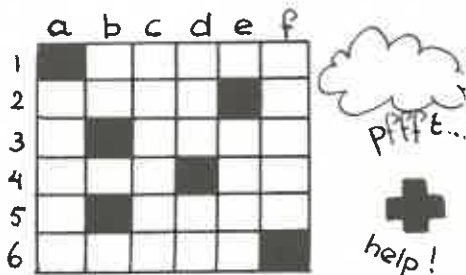
Als we hiervan een grote lijst of een leuke collage maken en de burgemeester van Raasoord hiermee kunnen overtuigen, hebben we het stukje van de ideeëndas terug verdiend, want dan hoeft het jongetje niet meer te huilen.

Ook het jarenthema "TOT JE DIENST" spreekt uit dit verhaal. Hier kunnen we de resterende tijd van de opkomst aan besteden, bijvoorbeeld met het spel

HELPEN ALS HET NODIG IS

Het spel wordt gespeeld door twee groepen, twee volkjes of twee kabouters. De deelnemers krijgen een diagram van 6 x 6 hokjes, zoals hiernaast afgebeeld staat. De deelnemers (of de groepen) mogen naar keuze vijf

hokjes zwart maken. Om beurten roepen de spelers een hokje bijvoorbeeld e 2, b 3, enzovoorts. Staat er op het genoemde hokje niets, dan zegt de tegenpartij: "Pfffffft" (lucht). Wordt er een hokje genoemd, dat zwartgemaakt is, dan zegt de tegenpartij, dat hij iemand is, die hulp nodig heeft, bijvoorbeeld: "Ik ben een jongetje, dat zijn knie geschaafd heeft". De andere partij, die dit hokje gekozen heeft, moet zeggen, hoe er geholpen kan worden. In dit geval zou er ge-



zegd kunnen worden: "Dan plak ik een pleister op je knie". Een "huilende baby" kan verrast worden met zijn flesje melk en een drenkeling kunnen we helpen door hem een reddingsboei toe te gooien. Zo zijn er vele mogelijkheden te bedenken. Wanneer alle vijf de zwartgemaakte hokjes genoemd zijn, is het spel uit.

Een ander leuk spel is

DE HELPKETTING

Iedereen heeft iedereen nodig. Je kunt eigenlijk niets alleen. Dat proberen we je in dit spelletje duidelijk te maken. Al ben je nog zo'n goede dokter, als je auto het niet meer doet heb je een automonteur nodig. En een automonteur krijgt wel eens honger. En als je honger hebt, dan heb je weer een bakker nodig.

We gaan met dit spel proberen, al deze dienstverlenende beroepen op een rijtje te zetten, net als in een dominospel.

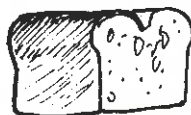
Er zijn net zoveel kaarten als er kabouters zijn. Deze kaarten deel je door een lijn in het midden in tweeën. Rechts komt het beroep, dat je zelf uitoefent en links komt je probleem.

Het is het beste om deze kaarten vantevoren klaar te maken. Alle kabouters krijgen nu zo'n kaart aan een koordje om hun hals. De kabouters proberen na het startsein iemand op te zoeken, die hun probleem kan oplossen. Ze worden natuurlijk zelf ook opgezocht, omdat ze het probleem van een ander op kunnen lossen.

Het spel is afgelopen als de hele ketting compleet is en we daardoor een kring hebben gevormd. Je kunt het spel gerust meerdere keren spelen en.... je kunt er misschien nog een gesprekje over de beroepen aan vastknopen.

We geven een rij van 24 beroepen met problemen, die aansluiten op de volgende beroepen. Het rijtje is gemakkelijk in te korten door de beoefenaar van één van de eerder genoemde beroepen "van de trap af te laten vallen", waardoor de verpleegster eerder verschijnt. Als er meer dan 24 deelnemers zijn, zal de rij uitgebreid moeten worden. Let er dan wel op, dat het probleem steeds maar door één beoefenaar van een beroep opgelost kan worden.

De verpleegster heeft een lekke fietsband
 De fietsenmaker heeft honger
 De bakker heeft zijn broek gescheurd
 De naaister heeft slechte ogen
 De oogarts is door zijn stoel gezakt
 De timmerman is zijn hamer kwijt
 De winkel van de ijzerwinkelier staat in brand
 De auto van de brandweerman is stuk
 De automonteur is verdwaald
 De gids is zijn portemonnee verloren
 De politieman zijn vrouw is jarig
 De bloemist heeft een lekke waterkraan
 De loodgieter moet een pakje versturen
 De postbode heeft te lang haar
 De kapper heeft een botte schaar
 Het ezeltje van de scharensleep is ziek
 De dierenarts moet een rekening betalen
 De bankier heeft geen papier meer
 Bij de boekhandel is de electriciteit uitgevallen
 De electriciën is werkeloos
 Het arbeidsbureau heeft een kapotte ruit
 De schoen van de glazenmaker is kapot
 De schoenmaker heeft dorst
 De melkboer is van de trap gevallen
 De verpleegster..... enzovoorts



?



Tijdens deze laatste bijeenkomst staan we, samen met de kabouters, ook nog even stil bij de afgelopen weken. Hoe vonden ze het spel? Was het leuk, saai, spannend, vervelend, te kort of te lang?

We zouden het erg op prijs stellen, als u de ervaringen en de mening van de kabouters met de oplossing meestuurt.

TEENSLOTTE

J heeft het hele spel nu doorgelezen en we hopen, dat u al zin heeft om er samen met de kabouters mee te gaan spelen.

Met behulp van dit spel wordt weer eens op een hele andere manier in Bambilië gespeeld. Doordat er in het spel veel zaken uit Bambilië voorkomen, zoals de plaatsnamen, het kabouteralfabet en de figuur van de verhalenschrijver, is dit spel ook heel geschikt voor nieuwe kabouters.

Verder hebben we er een aantal zaken in verwerkt waarvan we hopen, dat u er nieuwe mogelijkheden in ziet om mee te werken. We noemen bijvoorbeeld het spelplan "Natuur", het jarenthema "TOT JE DIENST" en het ledenblad "STIP".

Het aspect "internationale verbondenheid" is voor kabouters niet eenvoudig. Door de briefwisseling met een kring elders in het land en door de gezamenlijke opkomst in het district hopen we te bereiken, dat de kabouters ervaren, dat hun kring de enige niet is.

Kortom, we hebben geprobeerd een veelomvattend en een afwisselend spel samen te stellen, dat u ook weer op nieuwe ideeën kan brengen.

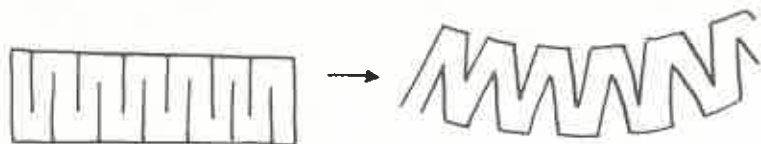
Schrijft u eens, wat u en uw kring ervan gevonden hebben? Alvast hartelijk bedankt.

Landelijk kabouterteam

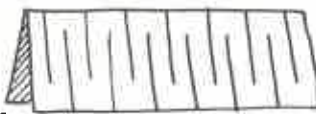


SLINGER-SUGGESTIES OM HET KRINGLOKAAL WAT OP TE VROLIJKEN:

①



strook papier volgens de lijnen inknippen.



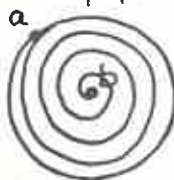
wanneer je hetzelfde doet bij een dubbele strook papier krijg je weer een ander effect!

②



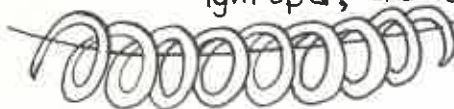
schakelslinder, gemaakt van aan elkaar geplakte stroken papier.

④



SPIRAAL-SLINGER

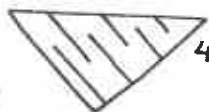
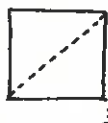
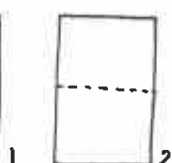
- spiralen knippen
- lijm op a.
- volgende spiraal erop
- lijm op b.
- volgende spiraal erop
- lijm op a; enzovoorts.



VLAGGETJES-SLINGER
knip vlaggen van dubbel papier (ook knippen op tijdschriften doen het leuk) en lijm (of niet) deze om een touwtje.

- touwerdoor halen en uittrekken.

⑤



- vierkant stuk papier volgens 1, 2 en 3 vouwen.

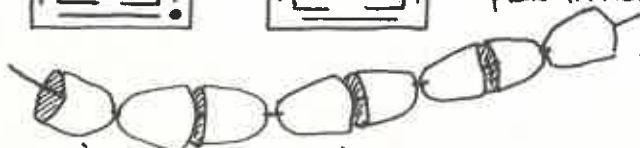
B - inknippen volgens afb. 4.

- openvouwen
- plak op de hoeken
- volgende vierkant erop
- plak in het midden

enzovoorts.

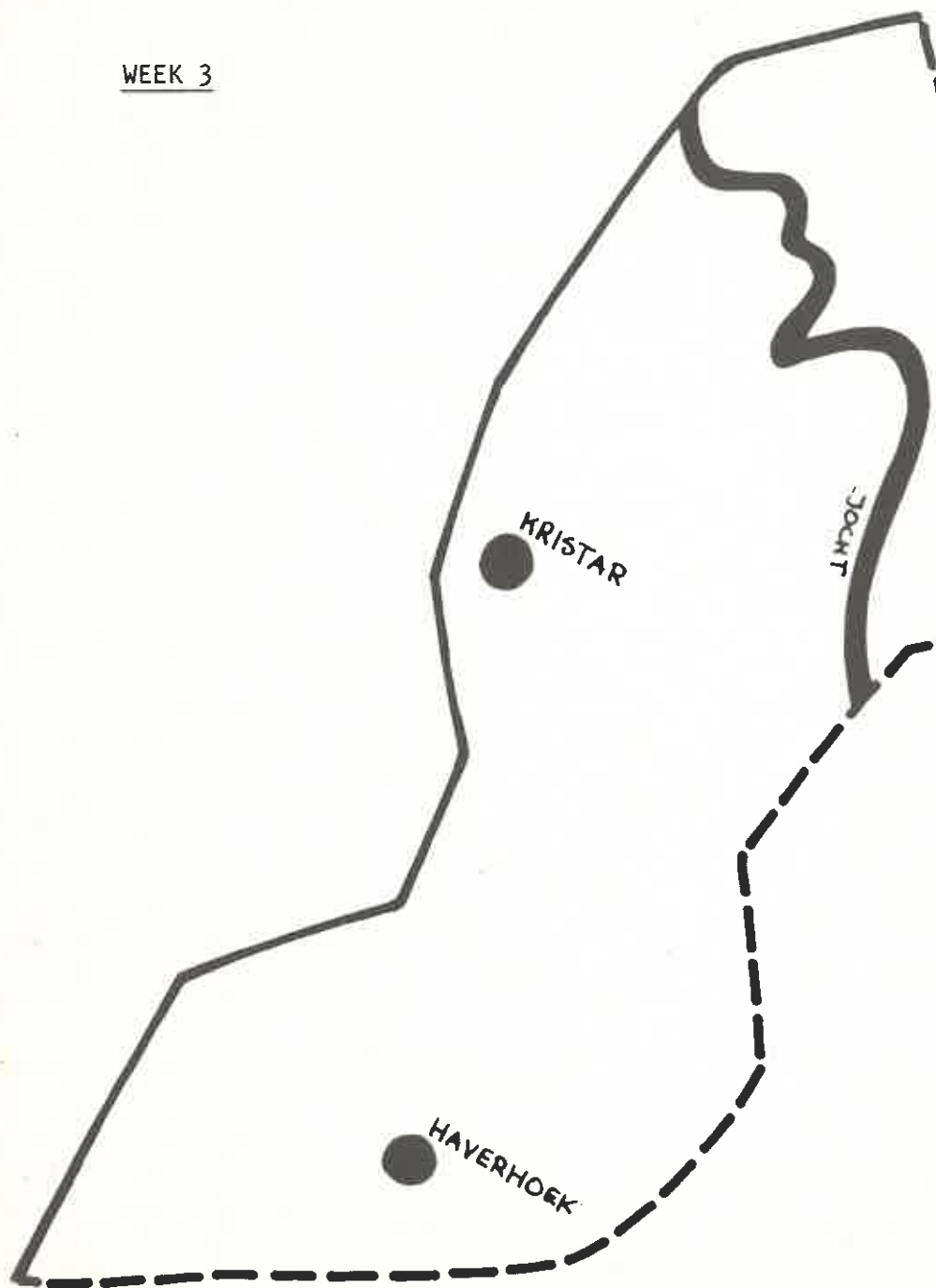
- touwerdoor en uittrekken.

⑥

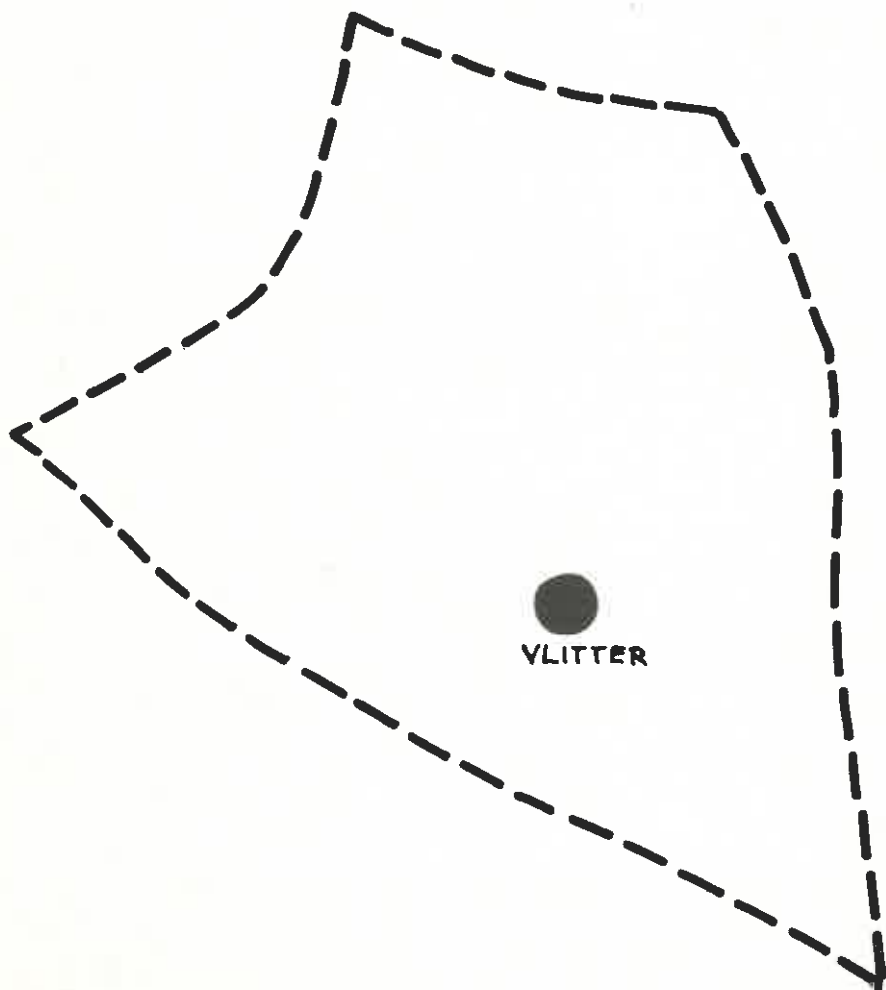


SLINGER VAN EEN EIERDOOS. DE "EITJES" ZIJN LOSGEKNIPT, GEVERFD EN AAN EEN TAUW GEREGEN.

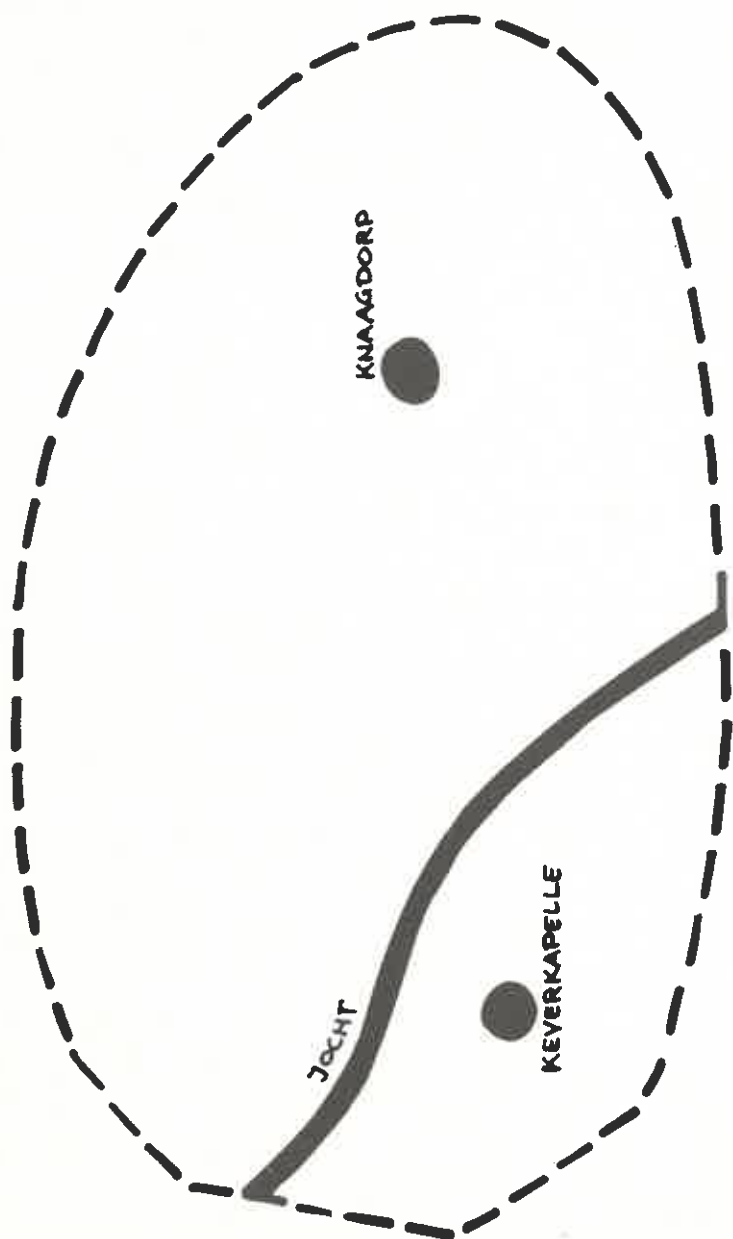
WEEK 3

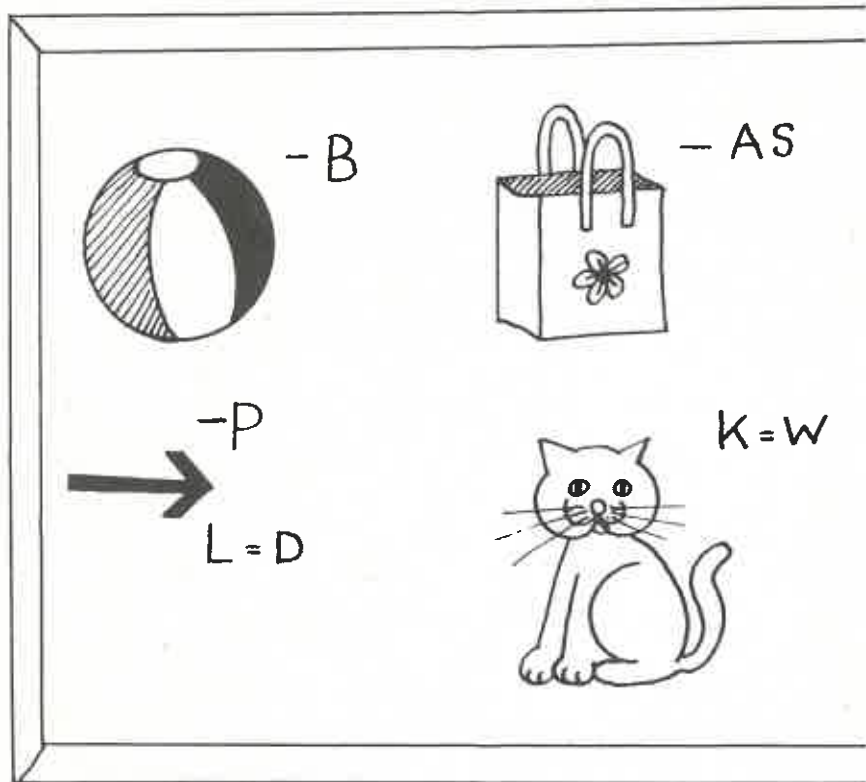


WEEK 1

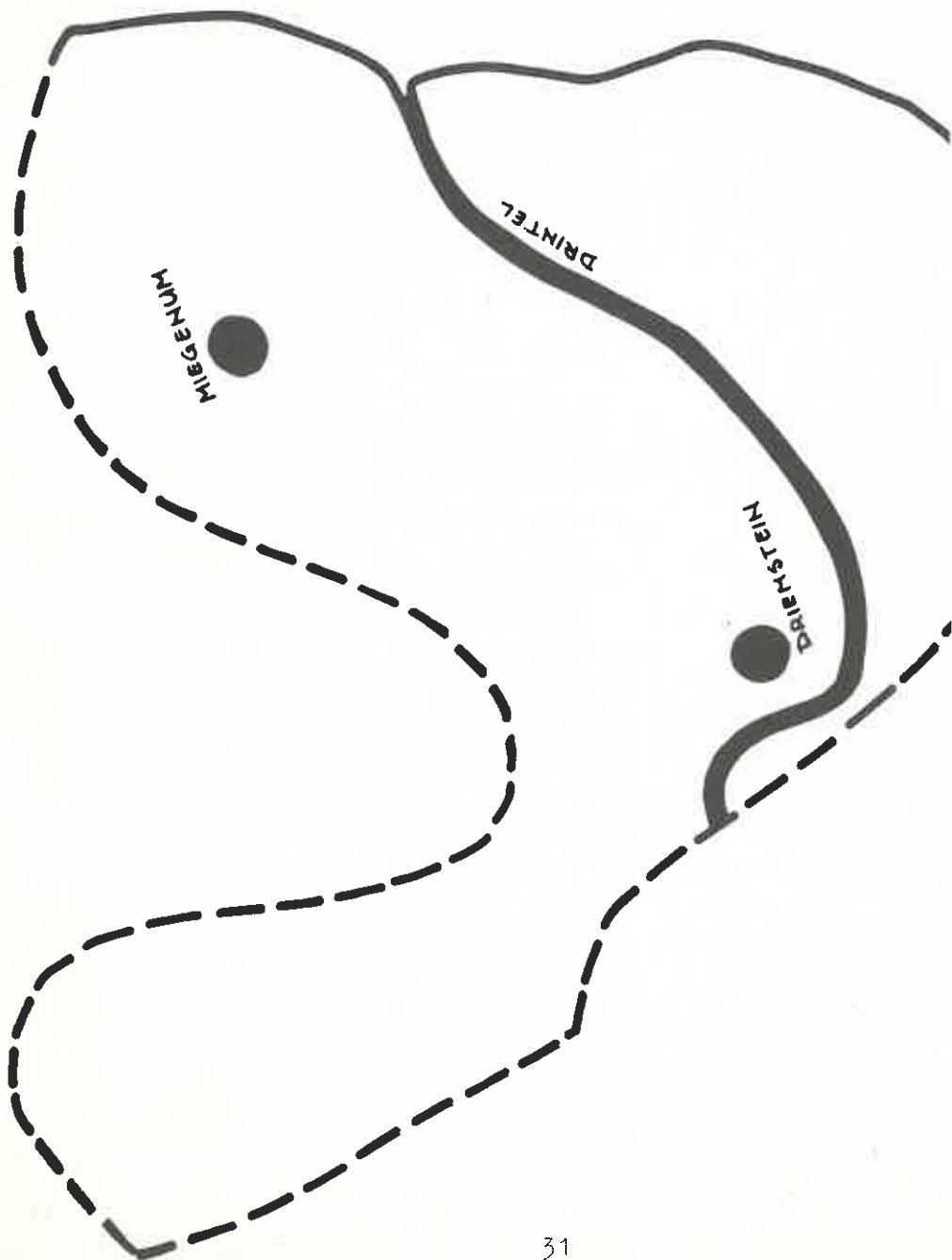


WEEK 4

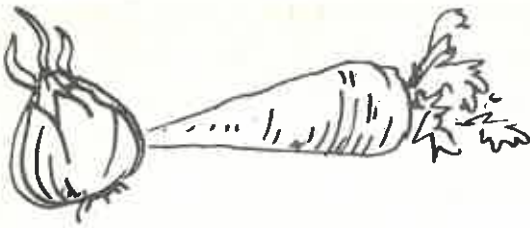




hennette



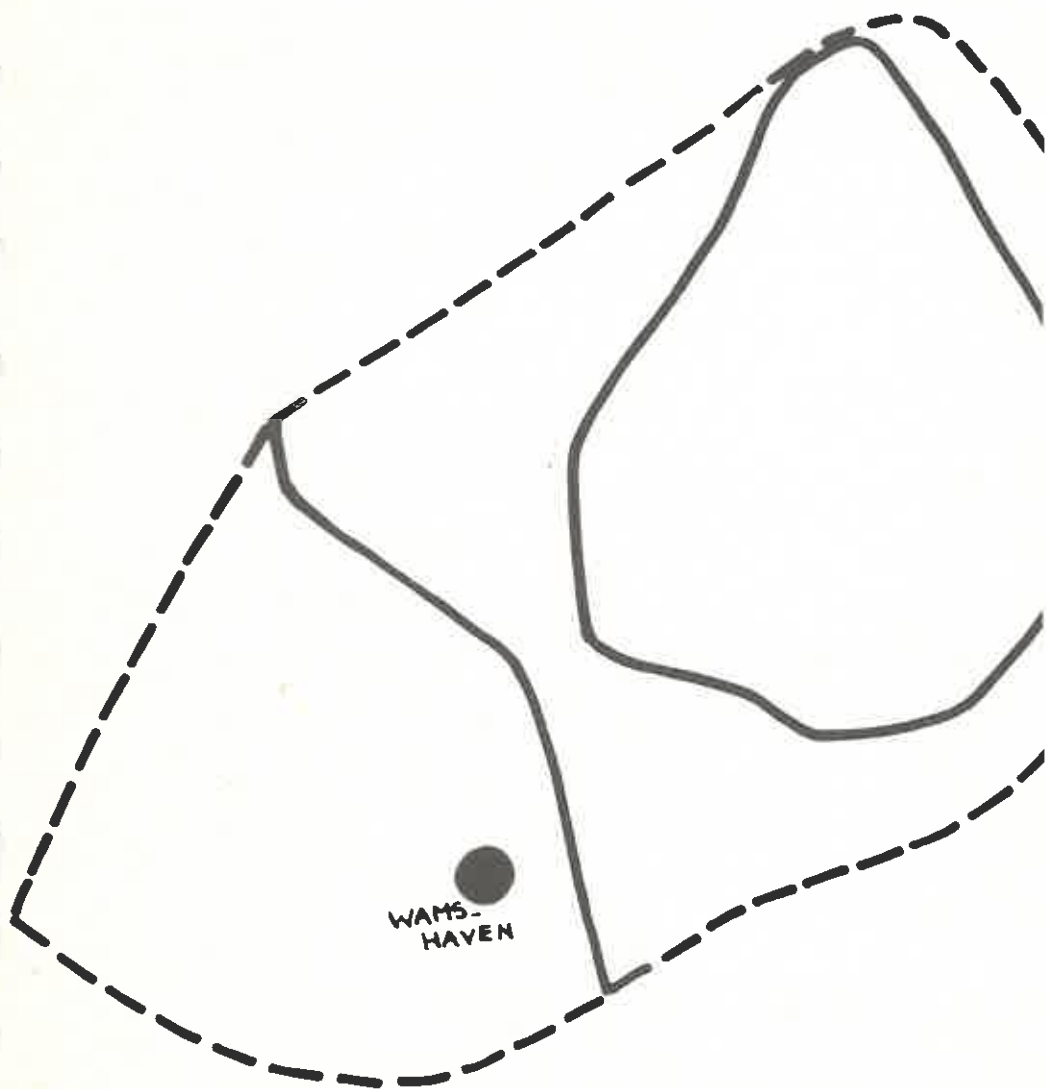
WEEK 5

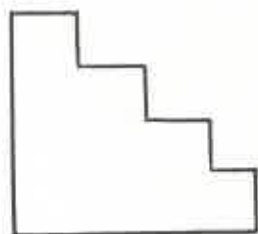
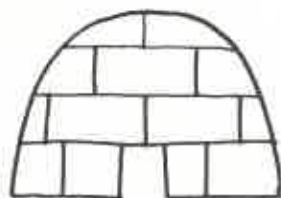
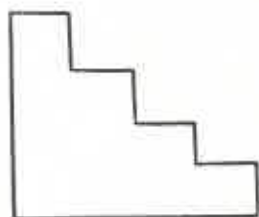
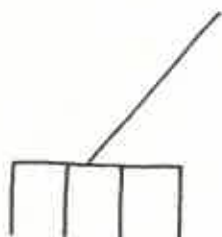
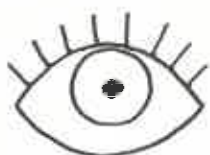


VANAVOND ETEN WE PEEN
MET .. EN OVER EEN PAAR
WEKEN KOMEN SINTERKLAAS
.. PIET. DIE STROOIEN
DAN WAT LEKKERS IN EEN
OF ANDERE

henriëtte







WEEK 6





UITGAVE SCOUTING NEDERLAND 1978
