

Uit in eigen land

**d
i
s
t
r
i
c
t
s
p
e
l**

1979



voor kabouters en welpen

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

Beste lezers,

Voor u ligt het boekje met suggesties voor het districtsspel 1979 voor kabouters en welpen.

Als thema is gekozen "Uit in eigen land".

We willen 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 sluiten.

Wij wensen de leiding succes en de kabouters en welpen veel plezier bij het voorbereiden en spelen van dit districtsspel.

Namens het landelijk
kabouter- en welpenteam

Ineke Desplanque
Tineke van Goethem
Marja Wulffraat
Henny Hulsink

INHOUD

Inhoudsopgave	blz. 3
Inleiding op het spel "Uit in eigen land"	blz. 5
De spelvoorbereidingen	blz. 7
Verschillende spelvormen	blz. 9
Opening	blz. 12
Spelen in de provincie:	
Groningen	blz. 13
Friesland	blz. 16
Drente	blz. 19
Overijssel	blz. 22
Gelderland	blz. 25
IJsselmeerpolders	blz. 27
Utrecht	blz. 29
Noord-Holland	blz. 32
Zuid-Holland	blz. 35
Noord-Brabant	blz. 38
Zeeland	blz. 40
Limburg	blz. 42
Sluiting	blz. 44
Algemene voorbereidingen op een rijtje	blz. 44
Documentatie	blz. 46
Kabouterlied	blz. 47
Rimboelied	blz. 48

INLEIDING

Het is de bedoeling door middel van dit spel kabouters en welpen in de gelegenheid te stellen, spelenderwijs kennis te maken met een aantal gebruiken, gewoontes en bijzonderheden waar ons land rijk aan is.

Allerlei verschijnselen die deel uitmaken van het gewone leven in Nederland kunnen heel interessant zijn.

Verschijnselen als vissers in wijde broeken op klompen, windmolens waarvan de wieken lustig draaien, boottochten over het IJsselmeer met haar talloze eenden en andere watervogels,



Madurodam, de miniatuurstad, de Efteling, door Anton Pieck tot stand gebracht en oude kastelen en vestigingen.

In de wereld staat Nederland bekend als een vlak land. Van de oppervlakte ligt meer dan de helft beneden de zeespiegel, en wordt bijna 20% ingenomen door meren, rivieren en kanalen. De uitbreiding van het landoppervlak is dan ook uitsluitend verkregen door landaanwinning uit het water.

Niettemin biedt Nederland een grote verscheidenheid aan landschappen en inwoners. Bij inwoners denken we onder andere aan: Friezen, Zeeuwen, Brabanders, Limburgers, maar ook aan stede- en dorpingen.

Uit dit alles blijkt dat Nederland een land is van vele verrassingen, waar van alles te zien en te beleven valt.



DE SPELVOORBEREIDINGEN

Voordat er met het spel begonnen kan worden, moeten we eerst het nodige maken of verzamelen.

We stellen voor om de kabouters en welpen één à twee weken van te voren een uitnodiging te sturen om deel te nemen aan de grote tocht "Uit in eigen land".

Misschien is het mogelijk om per district of per kring en horde van de uitnodiging een aardige folder te maken. Anders kan een aanplakbiljet in het kring- en hordelokaal het ook goed doen.

Elke kring en horde vertegenwoordigt inwoners die afkomstig zijn uit een bepaalde provincie, streek, stad of dorp, bijvoorbeeld Zeeuwen, West-Friezen, Amsterdammers, Deldenaren enzovoorts.

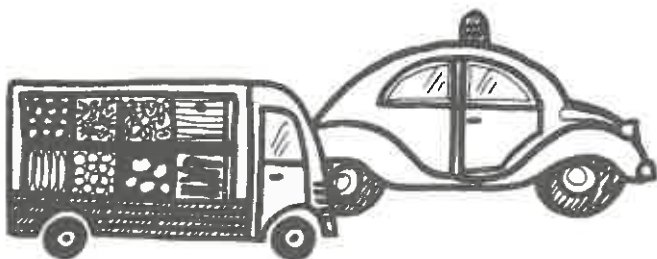
Bij de voorbereidingen binnen elk district kan hierover, door onderling overleg, een keuze gemaakt worden.

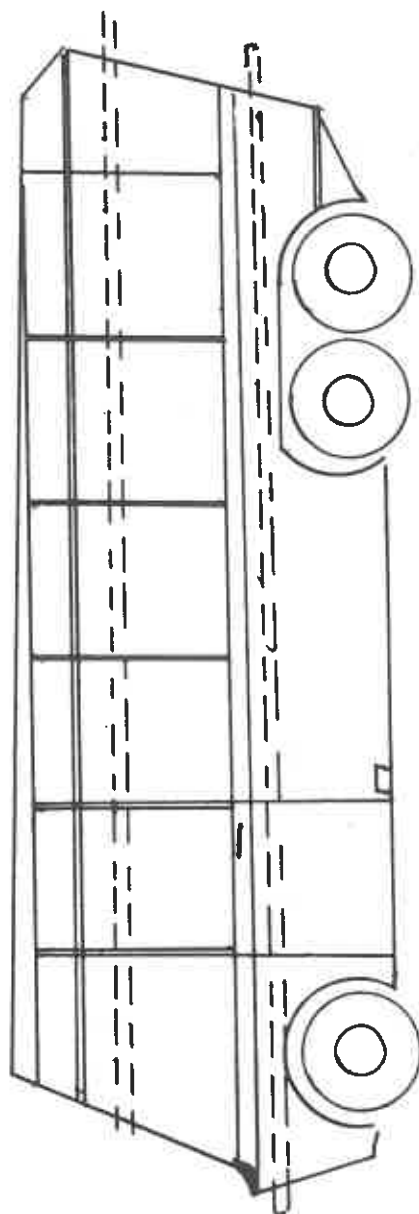
Het is de bedoeling dat elke kring en horde een bord, wapen of vlag maakt, waaraan te zien is welke inwoners van ons land door hen vertegenwoordigd worden.

We stellen voor dat elke kring en horde de tocht "Uit in eigen land" maakt met een vervoermiddel, zoals trein, bus, huifkar of trekschuit.

Er zijn vele materialen voor mogelijk. Gebruik in ieder geval geen piepschuim. Dit verbrokkelt gauw en de duizenden witte bolletjes vormen een ware aanslag op het milieu.

Een goede mogelijkheid om zo'n voertuig te maken is met latten en ribkarton.





Hier volgt het voorbeeld van een bus:

Op gewenste grootte wordt de bus op ribkarton getekend en daarna volgens de aangegeven vorm uitgeknipt. Voor de stevigheid wordt de uitgeknipte bus op twee à drie evenwijdige latten bevestigd. Kabouters en welpen lopen achter elkaar en houden met elkaar de bus vast aan één van de latten.

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

- a. Het aantal posten is afhankelijk van het aantal deelnemers. Hierbij houden we rekening met de vorm, waarin het spel gespeeld wordt.
- b. De posten aanduiden door borden met de namen van de plaatsen erop.
- c. Zo nodig wegwijzers maken, die de richting van de plaatsen aangeven.
- d. Na ongeveer tien minuten wisselen van post.
- e. Voor een vlot verloop elke groep laten begeleiden door een leid(st)er.

VERSCHILLENDE SPELVORMEN

Het spel kan op verschillende manieren gespeeld worden afhankelijk van het aantal deelnemers.

We geven hierbij de volgende suggesties:

1. Bij een groot aantal deelnemers kunnen we het land onderverdelen in vier subgebieden:

Subgebied I - Groningen, Friesland en Drente.

Subgebied II - Overijssel, Gelderland en de IJsselmeerpolders.

Subgebied III - Utrecht, Noord-Holland en Zuid-Holland

Subgebied IV - Noord-Brabant, Zeeland en Limburg.

De kabouterkringen en welpenhordes worden verdeeld in vier grote groepen. Na een van tevoren vastgestelde tijd wisselen deze groepen van subgebied zodat iedereen het hele "land" bezoekt.

In elk subgebied bevindt zich een centrale post, een "VVV-kantoor", waar te zien is welke plaatsen bezocht kunnen worden. De groepen maken in het VVV-kantoor hun keuze aan een balie waarachter zich de informateur(trice) bevindt, die ook de nodige informatie kan verstrekken.

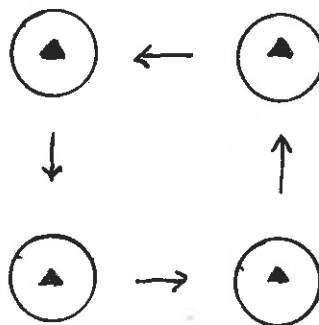
Achter de balie hangt een grote kaart van het subgebied, waarop de borden met plaatsnamen bevestigd zijn.

Daaronder staat welk spel in die plaats wordt gespeeld.

De groep neemt het plaatsnaambord mee naar de stad van keuze, speelt daar het spel en brengt het bord na afloop weer terug in het VVV-kantoor. Als het bord weer aan de grote kaart hangt, is de post vrij en beschikbaar voor een volgende groep.

Zo kan een aantal spelen worden gedaan, totdat het tijd is om van subgebied te wisselen.

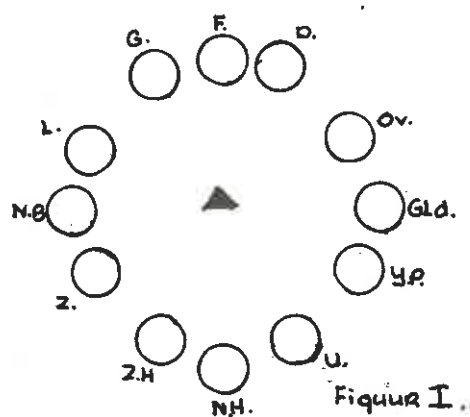
Het moet voor iedere deelnemer duidelijk zijn in welk subgebied zijn groep moet beginnen en in welke volgorde van subgroep moet worden gewisseld.



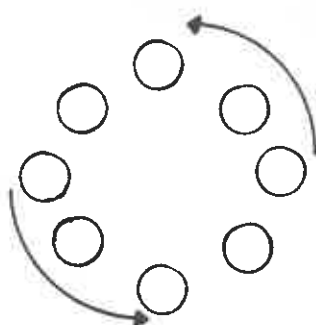


2. Bij een minder groot aantal deelnemers kan het spel ook in één kring worden gespeeld met één VVV-kantoor als centrale post.
Behalve het wisselen van subgebied is de gang van zaken verder hetzelfde. In deze ene kring zijn dan plaatsen uit het hele land vertegenwoordigd.
Het begin en het einde van een activiteit zijn eveneens hetzelfde.

De volgorde waarin de provincies worden bezocht hangt af van de activiteit die men kiest. (figuur I)



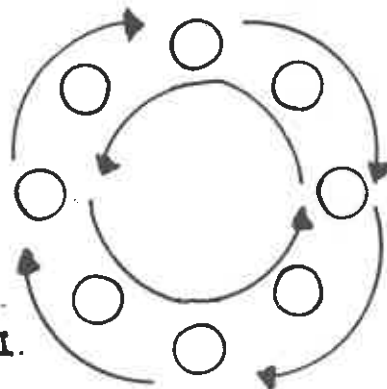
3. Het spel kan ook gespeeld worden in een grote kring waarin de verschillende posten worden aangeduid met de plaatsnaamborden. De deelnemers gaan in groepen rond en eindigen op het uitgangspunt. (figuur II)



Figuur II.

Op welke wijze het spel ook gespeeld wordt, altijd moet de volgorde voor de subgroepjes herkenbaar zijn. Het is aan te raden bij alle posten een vaste leider of leidster te hebben en voor elk subgroepje een vaste begeleid(st)er.

4. Verder kan men de deelnemers nog in kleinere groepjes verdelen. Er worden dan eigenlijk twee kringen afgewerkt. Twee groepjes ontmoeten elkaar bij één post, waar ze samen het spel gaan spelen. Het moet duidelijk zijn in welke richting de groepjes alle posten af moeten werken. (figuur III)



Figuur III.

OPENING

De uitnodigingen zijn verzonden. Op de afgesproken tijd en plaats zijn kabouters en welpen aangekomen, samen met hun leiders en leidsters.

De "directeur van het VVV-kantoor" heet iedereen van harte welkom en is zeer verheugd over de overweldigende belangstelling voor de tocht "Uit in eigen land".

Aan de van tevoren ingedeelde groepjes worden routekaarten en inschrijvingsformulieren uitgereikt.

Op de routekaart staan de verschillende plaatsen die men kan bezoeken.



Als een groepje een plaats heeft bezocht kan er een plakkertje op de routekaart worden gehecht bij de naam van de stad.

Op het inschrijfformulier staat wat er allemaal zal gaan gebeuren. De namen van alle deelnemers van het groepje kunnen erop geschreven worden, eventueel

in wel subgebied ze moeten beginnen of bij welke post. Er kan opstaan hoe laat er gewisseld moet worden, wat het eind- en beginpunt is, kortom alles wat de deelnemende kabouter en welp moet weten. Wanneer iedereen is voorzien van de nodige reispapieren kan de tocht beginnen.

GRONINGEN

Groningen is een provincie van paardenliefhebbers. Voor het station in de stad Groningen staat "het peerd van ome Loeks".

Over dat paard heeft men zelfs een lied gemaakt:

"'t Peerd van ome Loeks is dood;
Loeks is dood, Loeks is dood.
't Peerd van ome Loeks is dood,
hailemoal dood.
Guster nog goud gezond,
Sluig nog met 't steert in 't rond.
't Peerd van ome Loeks is dood, hailemoal dood.
Haar e nait zoveul schill'n vret'n
was e wel in lev'n blev'n.
't Peerd van ome Loeks is dood, hartstikke dood."



Spel Groningen 1

De tekst van het lied staat op een groot vel papier. Dit is in stukken geknipt zodat de volgorde van de regels door de groepjes weer in orde moet worden gebracht.

Als het gelukt is kan het lied gezongen worden.

Materiaal:

Vier vellen papier waarop de tekst van het lied staat.
Viltstiften.

Paardenliefhebbers houden ook van paardenraces.

Spel Groningen 2

De groep wordt verdeeld in kleinere groepjes voor een estafette.

De nummers 1 staan rechtop (paarden), de nummers 2 gebukt erachter met de handen in de handen van de nummers 1 (wagens). De nummers 3 springen bij de nummers 2 op de rug (menners). Een bepaalde afstand moet zo snel mogelijk worden afgelegd. De paarden (nummers 1) worden afgelost door de wagens (nummers 2) en de nummers 2 en 3 gaan zo snel mogelijk terug om een nieuw menner op te halen.



Materiaal:
geen.

Enkele borgen in de provincie Groningen houden de herinnering levend aan de vroegere macht van de "hoofdeling" of jonker over een bepaald gebied.

Voor al de Menkemaborg en de Traylemaborg zijn erg bekend. De bestuurders van de stad probeerden de macht van de jonkers echter in te perken.

Spel Groningen 3

Een jonker verdedigt z'n borg. De borg wordt gevormd door een aantal kegels op kleine afstand van elkaar.

Alle andere spelers staan achter een lijn en proberen met een bal de kegels omver te gooien.

Door snel naar elkaar over te gooien proberen ze de jonker te vlug af te zijn.

Zijn er drie kegels gevallen dan moet de jonker plaatsmaken voor een ander.

Materiaal:
kegels en een bal.



Vanuit het noorden van de provincie Groningen worden vaak tochten over het wad naar de eilanden georganiseerd. Daarbij moet men zeer zorgvuldig de getijden in het oog houden.

Spel Groningen 4

Wadlopers zonder gids worden verrast door de opkomende vloed.
Maar er ligt nog een zandbank droog.

De deelnemers staan in een grote kring.

Binnen deze kring is de zandbank aangegeven met een lang touw. Op een teken probeert iedereen zich op het eilandje in veiligheid te stellen. Het eilandje wordt echter steeds kleiner (door het touw aan te trekken).

Wie niet meer droog kan staan moet naar de kant "zwemmen".
Het eilandje wordt zo klein dat er uiteindelijk nog maar één deelnemer kan staan.

Materiaal:

lang touw.



FRIESLAND

De Friezen houden hun eigen taal in ere evenals nog een aantal typisch Friese spelen en gebruiken.

Heel bekend is het kaatsen en het polsstokspringen (flearljeppen).

Verder is er het skûtsjesilen (zeilen met vrachtschepen) en de Friese elfstedentocht.

Van de Friese legenden is het verhaal van het vrouwtje van Stavoren bekend: een rijke vrouw lachte om de voorspelling dat er slechte tijden zouden komen als ze haar levenswandel niet veranderde. Ze gooide een kostbare ring in de zee met de woorden: "net zo min als ik deze ring ooit terug zal zien, zal die voorspelling uitkomen".

Kort daarna werd haar een vis geserveerd. Tot haar grote verbijstering bevond de ring zich in de buik van de vis. Slechte tijden braken aan.



Spel Friesland 1

In "zee" zwemmen veel vissen. Deze vissen zijn van karton gemaakt met een haakje of ringetje eraan. Op enkele vissen staat aan de onderkant een ring. Met hengels gaan we proberen de vissen te vangen. Voor elke gevangen vis wordt één punt toegekend, voor een vis met ring vijf punten. Wie heeft de meeste punten?

Materiaal:

karton, metaaldraad voor ringetjes en haakjes.

Spel Friesland 2

Polsstokspringen. Wie springt het verst?

Materiaal:

lange, stevige stokken.

Het Fries is voor de niet-Friezen niet gemakkelijk te verstaan.

Spel Friesland 3

De horde/kring wordt in kleinere groepjes verdeeld. Elk groepje krijgt een aantal zinnen in het Fries en moet zo snel mogelijk proberen erachter te komen wat het betekent. Bijvoorbeeld: "Dy stoel neist net op sitten gaan". (Je mag niet op die stoel gaan zitten).

"Ik tochte dat er justen thúskomme soe."

(Ik dacht dat hij gisteren thuis zou komen).

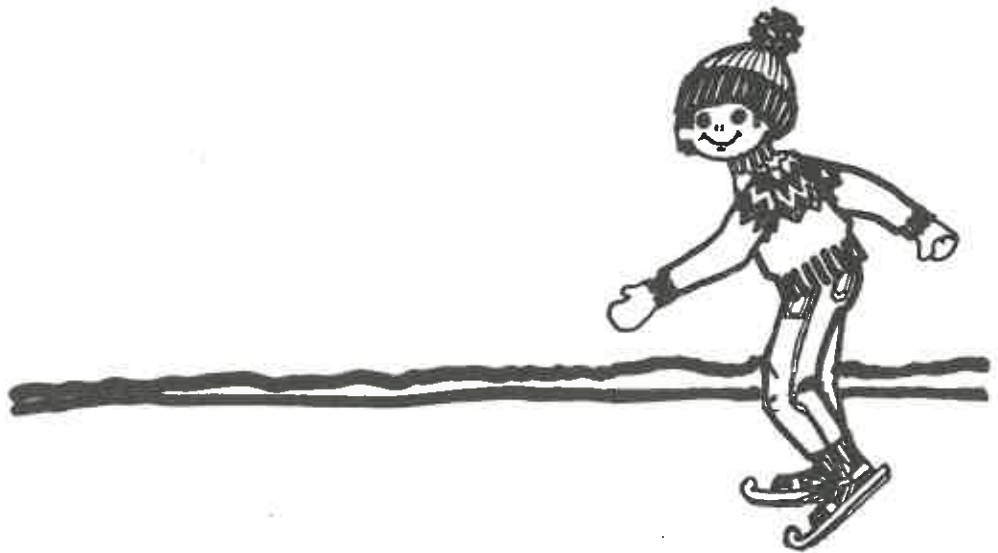
"Soene joga goed wêre wolle mij dat boek efkes to jaen?"
(Zou u zo vriendelijk willen zijn mij dat boek even aan te geven?)



"Komt er yntiids dan kin alles nog goed komme."
(Als hij op tijd komt kan alles nog in orde komen).

Materiaal:

de zinnen duidelijk geschreven op een vel papier,
schrijfmateriaal.



's Winters werd er wel eens een elfstedentocht gehouden
wanneer het ijs dik genoeg was.

De tocht leidde langs de elf steden van Friesland.

Spel Friesland 4

De namen van de elf Friese steden zijn in rebusvorm op
kaartjes gezet.

Wie, of welk groepje, heeft het eerst de namen van de steden
gevonden?

(Leeuwarden, Harlingen, Sneek, Dokkum, Ylst, Sloten, Hinde-
lopen, Franeker, Bolsward, Stavoren, Workum.)

Materiaal:

schrijfmateriaal en papier.

DRENTE

In de provincie Drente vinden we nog uitgestrekte heidevelden. Er zijn vele hunnebedden en in de omgeving van Schoonebeek staan jaknikkers voor het winnen van olie uit de bodem.

Vele oude Drentse verhalen spelen zich af op, of rondom heidevelden.

Spel Drente 1

De jaknikker die de olie uit de grond omhoog pomt, kan maar één beweging maken.

De groep zit in een kring op de grond. Er wordt een verhaal verteld, waarin veel vragen voorkomen die beantwoord moeten worden met ja of nee.

Alleen wanneer het antwoord "ja" is, moet er geknikt worden. Wie zich vergist, iets zegt of nee schudt, is af.

Elbert en Brammert, de twee reuzen, die in een hol op de heide tussen Schoonloo en Zweeloo woonden, zochten de sleutel van het geluk.

Op het heideveld hadden ze allerlei touwen gespannen. Als iemand het waagde het heideveld over te steken en een touw raakte, rinkelde er in het hol een belletje.

Ze gingen dan snel, met hun reuzestappen, naar de arme voorbijganger, sloegen hem neer en beroofden hem.

Spel Drente 2

Span een aantal dunne draden over een stuk terrein. De draden moeten op ongeveer dertig cm. hoogte worden gespannen. Bevestig aan de draden diverse belletjes.

Midden op het terrein is het hol van Elbert en Brammert.

Eén voor één proberen



de deelnemers het hol te bereiken.

Degene die een belletje laat rinkelen moet opnieuw beginnen.

Materiaal:

veel dun touw,
kleine paaltjes,
belletjes.

Van een Drentse schrijver is het bekende boek "Bartje".

De vader en moeder van Bartje zijn erg arm en er zijn veel kinderen in het gezin.

Bartje heeft het meestal wel naar z'n zin, behalve wanneer er bruine bonen op tafel komen.

Spel Drente 3

Aan elke zijde van een vierkant zit een groepje spelers.

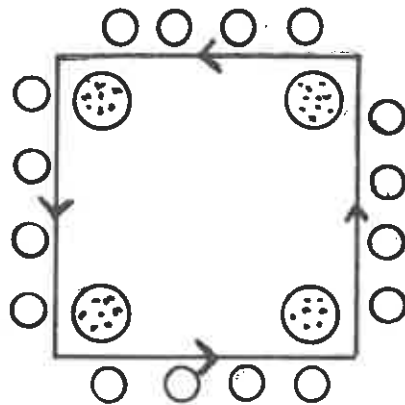
Op elke hoek staat een bord waarop een aantal bruine bonen liggen.

Bij het startsein geven de nummers 1 een boon door aan de nummers 2, 3, totdat de laatste van het groepje de boon in het bord van het volgende groepje doet.

Stel een speeltijd vast, bijvoorbeeld twee minuten, en tel daarna welk groepje de meeste bonen op z'n bord heeft.

Materiaal:

vier borden,
bruine bonen.



Spel Drente 4

Een mozaïek maken van bonen en zaden.

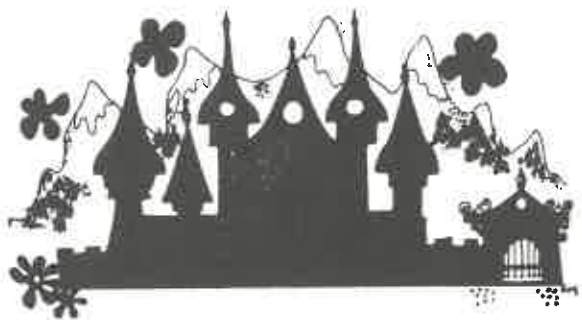
Materiaal:

stevig papier,
bonen en zaden,
lijm.

In het museum voor knipkunst in Westerbork toont een knip-kunstenaar hoe mooi en snel

hij vogels, dieren en bloemen knipt. Ook knipt hij van de bezoekers een profiel.

Het uitgeknipte silhouet wordt op contrasterend papier geplakt en het portret is gemaakt.



Spel Drente 5

Iedereen probeert zelf een silhouet te knippen van een ander.
Alle portretten worden daarna op een groot vel geplakt en opgehangen.

Materiaal:

dun papier,
karton in contrastkleur
lijm en scharen.

OVERIJSSSEL

Een bekend deel van de provincie Overijssel is Twente.

Al in de vijftiende eeuw werd in Twente het "klootschieten" beoefend.

Een houten bal waarin een met lod opgevuld gat is de "kloot".

Spel Overijssel 1

Met behulp van vlaggetjes wordt een parcours uitgezet.

De groep wordt verdeeld in kleinere groepjes en elk groepje heeft een bal.

Ieder op z'n beurt gooit de bal langs het parcours. Op de plaats waar de bal de baan uitgaat moet bij de volgende beurt opnieuw ingegooid worden.

Het aantal worpen wordt geteld.

Materiaal:

vlaggetjes,

minstens vier ballen (bijvoorbeeld van jeu de boules).

De eerste fabriek van fietsen werd in 1869 in Deventer gesticht, de Nederlandse fabriek van Velocipeden.

Spel Overijssel 2

Er wordt een parcours uitgezet dat met hoepels, in estafettevorm, moet worden afgelegd.

Materiaal:

vier à vijf hoepels,

touw of vlaggetjes om het parcours uit te zetten.

In Hellendoorn kunnen we een recreatiepark vinden met onder andere een doolhof en een sprookjestuin.

Spel Overijssel 3

In vier groepjes een sprookjeskwartet spelen.

Materiaal:

sprookjeskwartetspel.

Spel Overijssel 4

We laten een aantal afbeeldingen van sprookjesfiguren aan de deel-



nemers zien.

In kleine groepjes raden in welke sprookjes die figuren voorkomen.

Welk groepje weet het meest van sprookjes?

Materiaal:

platen, afbeeldingen van sprookjesfiguren.

Spel Overijssel 5

In de doolhof moeten we onze weg zien te vinden.

Er is met een touw een route uitgezet langs allerlei obstakels. Geblinddoekt moeten de deelnemers het touw volgen.

Materiaal:

een lang touw,
twee of meer blinddoeken.



De bijnaam van de Zwollenaren is "Zwolse blauwvingers". Dit naar aanleiding van een verhaal uit het verleden. Kampen wilde de klokken van Zwolle kopen, maar de Zwollenaren waren erg aan hun klokken gehecht en wilden ze niet verkopen. Zwolle was arm en kon het geld wel gebruiken.

Uiteindelijk besloten ze de klokken toch te verkopen aan de stad Kampen. Ze haalden uit wraak een streek uit met de klokken, zodat deze valse tonen gaven toen ze opgehangen waren in de Kampertoren.

Kampen had de klokken nog niet betaald en nam wraak door de stad Zwolle als betaling een kar vol centen en stuivers te sturen.

De Zwollenaren moesten zo lang geld tellen, dat ze er blauwe vingers van kregen.

Spel Overijssel 6

De Zwollenaren gunden zich geen tijd om te eten bij het geld tellen. Uiteindelijk hadden ze erg honger, maar konden het brood niet aanraken door hun blauwe vingers.

Een aantal borden staat op de grond. Op de borden liggen stukjes koek. De stukjes koek moeten van het bord worden gehapt zonder dat de handen van de rug komen.

Materiaal:

vier à vijf borden,
koek.

Spel Overijssel 7

De Zwollenaren kregen blauwe vingers van het tellen.

Maak afdrukken van de vingers of handen op wit papier.

Materiaal:

tekenpapier,
stempelkussen, eventueel zelf gemaakt.

GELDERLAND

In de provincie Gelderland worden veel folkloristische gebruiken in ere gehouden.

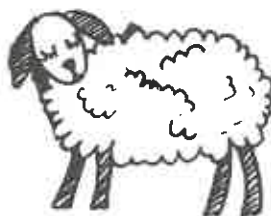
In Uddel wordt jaarlijks een schaapsherdersfeest gehouden. De schapen worden ontdaan van hun warme wintervacht.

Spel Gelderland 1

We smeren ballonnen lekker in met scheerzeep en daarna worden ze geschoren. Dit moet wel gebeuren zonder ze kapot te maken.

Materiaal:

ballonnen/ballonpompje,
scheerzeep,
messen.



Op de Hoge Veluwe leven erg veel herten, reeën, mouflons en wilde zwijnen.

Spel Gelderland 2

Op een afgezet terrein zijn veel afbeeldingen voor dieren te zien. De afbeeldingen zijn genummerd.

Alleen of in kleine groepjes rondlopend proberen de deelnemers alle dieren te vinden en ze schrijven de namen van de dieren en het nummer van de afbeelding op.

Materiaal:

plaatjes van dieren,
schrijfmateriaal.



Het slot Loevestein is bekend geworden door de spectaculaire ontsnapping van Hugo de Groot.

Spel Gelderland 3

Alle deelnemers zitten in een kring.

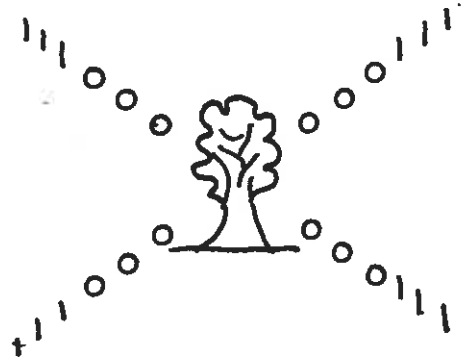
Twee spelers, de bewakers, zitten in het midden bij een kist. De bewakers zijn gebinddoekt. Er worden nu twee spelers aangewezen die moeten proberen de kist ongemerkt bij de bewakers weg te halen. Horen de bewakers echter iets, dan wijzen ze in de richting waar het geluid vandaan kwam.

Hebben ze in de juiste richting gewezen dan zijn de helpers van de gevangene in de kist betrappt en worden er twee andere helpers aangewezen. Lukt het de helpers de gevangene te bevrijden, dan worden er twee nieuwe bewakers aangesteld.

Materiaal:

kist of doos,
twee blinddoeken.

In Overasselt kunnen we de St. Walrickruïne vinden met de "koortsboom". Op deze plaats werd gebeden voor de zieken. Daarbij werden reepjes stof van kleding van de zieke aan de boom gehangen.



Spel Gelderland 4

De deelnemers staan in rijtjes rond de koortsboom. Vanaf een zekere afstand moeten de spelers om beurten reepjes stof aan de koortsboom hangen. Om daar te komen moeten ze over de ruïne klimmen; springend van de ene steen op de andere.

Welke groep is het eerst klaar?

Materiaal:

een grote tak (koortsboom),
reepjes stof en een aantal platte stenen.

IJSSELMEERPOLDERS

De inpoldering van de voormalige Zuiderzee had tot gevolg dat er in de nieuwe polders steden en dorpen moesten worden gebouwd. Vroeger had het ontstaan van steden en dorpen vaak een natuurlijke oorzaak. Aan de Zuiderzeekust lagen vissersdorpen; aan de mondingen van rivieren ontstonden handelssteden.



Spel IJsselmeerpolders 1

Ontwerp een nieuwe stad in de nieuwe polder.

Maak een plattegrond of maquette van een stad zoals die er voor kinderen uit zou moeten zien.

Materiaal:

papier, doosjes, karton, lijm, tekenmateriaal of verf.

In de IJsselmeerpolders liggen enkele natuurreservaten. In de Zuidelijke Flevopolder ligt een ganzengouw en een vogelreservaat. In Oost-Flevoland is een natuurpark waar onder andere elanden en rendieren verblijven. Heel bekend is ook de "Flevohof".

Spel IJsselmeerpolders 2

Welke vogels ken je?

Op een groot stuk papier zijn plaatjes van allerlei soorten

vogels geplakt.

Er zijn kaartjes met daarop de namen van de vogels.

Welke naam, welk kaartje hoort bij welke vogel?

Materiaal:

grote kaart met vogelplaatjes,

kaartjes met daarop de namen van de vogels.

In de IJsselmeerpolders wordt onder meer koolzaad en graan verbouwd, evenals aardappelen voor de consumptie.

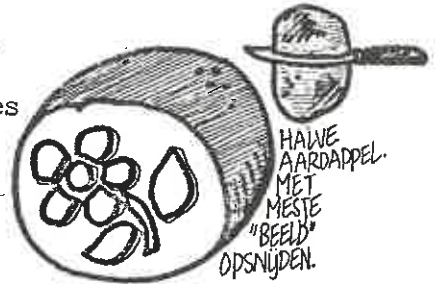
Behalve aardappelen te gebruiken voor de maaltijd worden ze ook voor andere doeleinden gebruikt.

Spel IJsselmeerpolders 3

Maak een aantal aardappelstempels.

Materiaal:

stempelkussens, aardappelen, mesjes
papier.



UTRECHT

De provincie Utrecht wordt wel eens het "Hollands midden" genoemd. In de stad Utrecht staat de beroemde Domtoren, 112 meter hoog. Een trap met 465 treden leidt naar boven. Er werd lang aan deze toren gebouwd, van 1321 tot 1381.

Spel Utrecht 1

De deelnemers worden verdeeld in kleine groepjes. Elk groepje probeert van lucifers op de hals van een fles een toren te bouwen.

Materiaal:

flessen en voldoende lucifers.

Spel Utrecht 2

Bouw een zo hoog mogelijke toren van doosjes en dozen.

Materiaal:

veel lege dozen en doosjes.

Amersfoort heeft z'n "Amersfoortse kei". Deze kei werd in 1661 door honderd mannen van de Amersfoortse berg naar de markt gebracht. De Amersfoorters worden nog wel eens "keien-trekkers" genoemd.

De kei werd echter onder de aarde bedolven, maar in 1903 weer ontdekt en opgegraven.

Tot ieders verbazing vertoonde de kei het volgende opschrift:

"Zag je mij van onderen, wat zou je je verwonderen!"

De kei werd met veel moeite omgedraaid en wat stond daar:

"oh, wat ben ik blij, nu ik lig op m'n andere zij!"

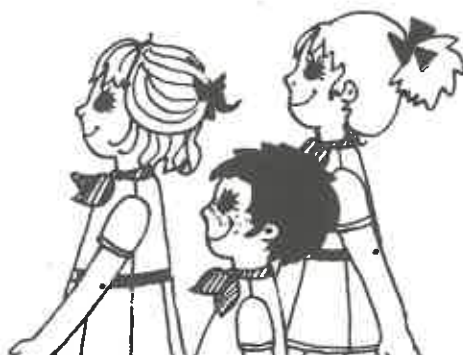
Spel Utrecht 3

Waar ligt de kei?

Op ongeveer acht meter afstand van elkaar worden twee evenwijdige lijnen getrokken. Alle deelnemers staan achter één lijn, met de handen op de rug.

Er loopt iemand met een kei in de hand achter de rij langs en onopgemerkt door de andere stopt zij/hij de kei bij iemand in de hand.

Degene die de steen gekregen



heeft, probeert zo snel mogelijk achter de andere lijn te komen. De overigen proberen hem/haar te tikken voordat de andere lijn bereikt is.

Materiaal:
een steen.

Spel Utrecht 4

De kei moet worden vervoerd van de Amersfoortse berg naar de markt.

Een estafette, waarbij een kleine, ronde kei over een bepaalde afstand moet worden gerold.

Materiaal:
vier à vijf keien.

In Oudewater kan men zich op de oude heksenwaag laten wegen en een certificaat krijgen waarop staat dat je niet, of misschien ook wel, naar de brandstapel wordt verwezen wegens hekserij.



Spel Utrecht 5

Alle deelnemers worden gewogen en krijgen daarna een certificaat.

Materiaal:
weegschaal,
kaartjes.

Rond 17 september is het Lampegietersavond in Veenendaal.

Toen er nog geen gas of elektrische verlichting was en het 's avonds te vroeg donker werd om het werk in de wolweverij voort te kunnen zetten, moest er bijverlichting komen.

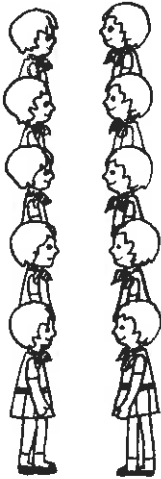
De eerste avond dat de olielampen aangestoken werden, versierden de mensen de lampen met groen en bloemen.

Later werd het lampegietersfeest een speciale avond voor kinderen die een lampionoptocht hielden.

Spel Utrecht 5

De deelnemers staan in twee rijen tegenover elkaar en worden genummerd. De nummers 1 staan tegenover het hoogste nummer van de andere rij.

Er wordt een nummer geroepen door de spelleider en zo snel



	
5.	. 1
4.	. 2
3.	. 3
2.	. 4
1.	. 5

mogelijk wordt het lampje opzij van de eigen rij aangestoken.
Wie is het snelst?

Materiaal:

twee olielampjes of kaarsen,
twee doosjes lucifers.

NOORD-HOLLAND

Noord-Holland is een provincie met veel bezienswaardigheden. Aan het strand kun je prachtig spelen en in de steden kun je interessante dingen zien. Amsterdam heeft z'n grachten, gevels en prachtige gebouwen die dateren uit de Gouden Eeuw.

Spel Noord-Holland 1

De deelnemers worden in kleine groepjes verdeeld. Elk groepje krijgt een afbeelding van een bekend gebouw. Er ontbreken echter een paar stukken.

De ontbrekende stukken liggen midden op het speelveld. Na een teken haalt één speler van elk groepje één stukje op. Als het stukje past, mag het worden aangelegd, als het niet past wordt het bij de volgende beurt teruggelegd en een andere meegenomen.

Welke groep heeft het eerst het gebouw af?

Materiaal:

kaarten met afbeeldingen van gebouwen.



Spel Noord-Holland 2

In de middeleeuwen vond men in Amsterdam al veel apothekers. Op de potjes zaten nog geen etiketten. Door er aan te ruiken wist men wat erin zat.

Een reukkim - geurtjes van apothekers- of drogisterij-artikelen.

Materiaal:

flesjes of potjes met de nodige geurverspreiders.

Spel Noord-Holland 3

Op de Dam staat een poppenkast met Jan Klaassen en Katrijn. Iemand in de poppenkast begint een verhaal te vertellen. Het verhaal wordt verder gespeeld door de deelnemers.

Materiaal:

poppenkast met enkele poppen.

In de kop van Noord-Holland ligt Den Helder, een marine-basis.

Bij de marine wordt veel geseind.

Spel Noord-Holland 4

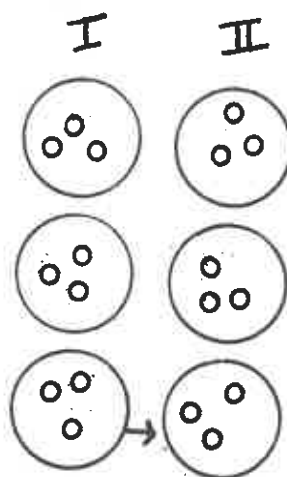
Twee groepen worden weer onderverdeeld in groepjes van ongeveer drie personen.

Groep I krijgt een eenvoudig bericht en de afzonderlijke groepjes proberen het bericht door middel van gebaren over te brengen aan het tegenover hen staande groepje van groep II.

Welk groepje heeft het eerst de boodschap begrepen?

Materiaal:

een aantal eenvoudig uit te beelden berichten op schrift.



Spel Noord-Holland 5

Een codebericht moet worden ontcijferd, maar de marconist was nog wat onervaren; het bericht is erg onduidelijk. Ontcijfer het geheimschrift.

Materiaal:

een aantal kaartjes met een geheimschrift, schrijfmateriaal.

In het Muiderslot werd bij een belangrijke gebeurtenis altijd de torenklok geluid.

Spel Noord-Holland 6

De deelnemers staan in een grote kring.

In het midden staat een driepoot met daarin hangend een bel.

Door een bal naar elkaar over te spelen proberen de deel-



nemers de bel te raken, zodat hij luidt.

Een verdediger probeert dat echter te voorkomen door de bal af te weren.

Luidt de bel dan wordt iemand anders verdediger.

Materiaal:

drie palen voor het maken van een driepoot,
touw,
bel en bal.

In de buurt van het vliegveld Schiphol hebben mensen veel geluidsoverlast door opstijgende en landende vliegtuigen.

Spel Noord-Holland 7

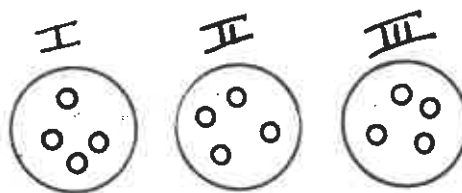
De groep is in drieën verdeeld en de drie groepjes staan elk in een vak.

Groep I doet een korte mededeling, die de groep aan de overkant moet proberen te verstaan.

De groep in het midden probeert dat echter te voorkomen door zoveel mogelijk lawaai te maken.

Materiaal:

korte mededelingen op schrift.



ZUID-HOLLAND

Over de hele wereld zijn de bloembollencentra, Lisse en Hillegom, bekend.

Spel Zuid-Holland 1

Een levend kwartet spel met plantennamen.

De groep wordt onderverdeeld in kleinere groepjes.

Alle deelnemers krijgen de naam van een plant of bloem op een briefje.

Als iedereen goed z'n naam weet, worden de briefjes weer ingeleverd.

Alle planten- en bloemennamen worden tweemaal hardop voorgelezen.

Een groepje kan beginnen één van de bloemen- of plantennamen uit één van de andere groepjes te vragen.

Zit die plant in dat groepje dan gaat zij/hij naar de andere groep toe. Is het niet goed geraden dan is de beurt voorbij en mag het tweede groepje vragen.

Materiaal:

briefjes met daarop planten- en bloemennamen.



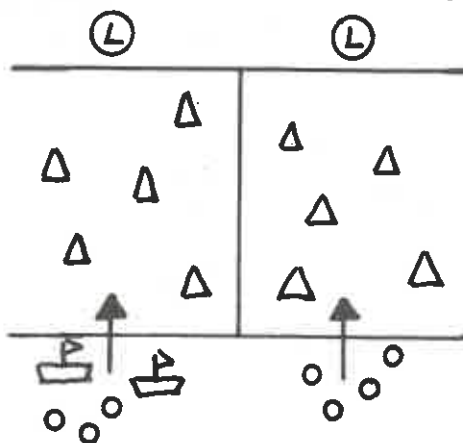
Rotterdam is een wereldhaven. Op en rond de Nieuwe Waterweg is het erg druk. Veel schepen wachten op een loods om de haven binnen te varen.

Spel Zuid-Holland 2

Op een afgezet terrein wordt een vaarroute uitgezet. Er zijn echter diverse obstakels.

De groep wordt in tweeën gesplitst. Uit elke groep wordt een loods gekozen.

Van een zekere afstand moet de loods de anderen (schepen) veilig langs de obstakels loodsen, door aanwijzingen te geven.



De schepen moeten blind varen (geblinddoekt).

Materiaal:
"obstakels",
blinddoeken.

Leerdam is bekend om z'n glas.

Spel Zuid-Holland 3

We maken een glasmosaïek door stukjes gekleurd glas op een glasplaat te lijmen.

Materiaal:

gekleurd glas, kleine stukjes gemaakt door ze eerst stevig in kranten te verpakken en er daarna een klap met een houten hamer op te geven.

Dan kleur bij kleur de scherven in bakjes doen, lijn, glasplaatjes.

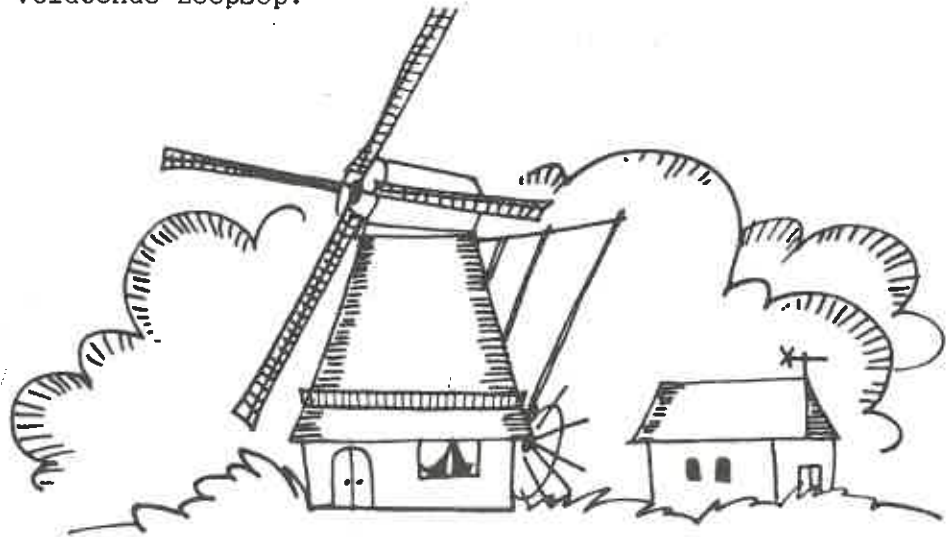
De Goudse pijpen zijn heel bekend. Gouda is er erg trots op.

Spel Zuid-Holland 4

Bellen blazen.

Materiaal:

indien mogelijk stenen pijpjes,
voldoende zeepsop.



Aan de Kinderdijk staan veel windmolens. Molens worden gebruikt voor het vermalen van water en het maken van graan.

Spel Zuid-Holland 5

Van het gemalen graan, het meel, bakken we pannenkoeken op een klein vuurtje, in jampotdeksels.

(Neem wel de nodige voorzorgen bij droogte!)

Materiaal:

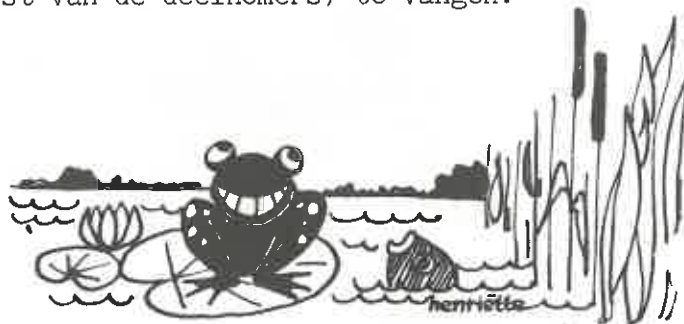
pannekoekbeslag,
hout of houtskool,
lucifers.

In het wapen van de stad Den Haag staat een ooievaar. De ooievaar voedt zich met kikkers, maar die zijn er niet zoveel meer in ons land.

Spel Zuid-Holland 6

Er wordt een grote cirkel getrokken, de vijver.

Middenin de vijver ligt een eilandje. Op het eilandje staan drie ooievaars, die met hun lange snavels moeten proberen de kikkers (de rest van de deelnemers) te vangen.



In de vijver liggen nog drie plompebladeren. Op elk blad kunnen niet meer dan drie kikkers veilig zitten. De ooievaars mogen niet van het eiland af.

De gevangen kikkers doen niet meer mee. Als er nog drie kikkers over zijn worden deze de ooievaars.

Materiaal:

krijt of een stok om vijver, eiland en plompebladeren aan te geven.

NOORD-BRABANT

Brabant heeft een zeer aantrekkelijk oord voor kinderen, namelijk de Efteling.
In de Efteling komen we talrijke figuren uit sprookjesland tegen.



Spel Noord-Brabant 1

Sprookjesmemory, te spelen in niet te grote groepen.

Materiaal:

twee of drie sprookjesmemoryspelen.

Spel Noord-Brabant 2

Iedereen wil wel eens groot en sterk zijn en reusachtig.

We worden reuzen en spelen op stelten een reuzenestafette.

Materiaal:

vier paar stelten.

De stad Eindhoven wordt wel eens "de lichtstad" genoemd.

Spel Noord-Brabant 3

Tien tot vijftien kaarsen, waarvan er een aantal brandt, staan door elkaar op een tafel. Er zijn verschillende kleuren, diktes en lengtes.

Na goed gekeken te hebben, moeten de deelnemers, in kleine groepjes, opschrijven welke kaarsen ze zich herinneren. Hoeveel kaarsen brandden er? Hoeveel nieuwe, korte, enzovoort.

Materiaal:

blad met verschillende kaarsen,
lucifers.

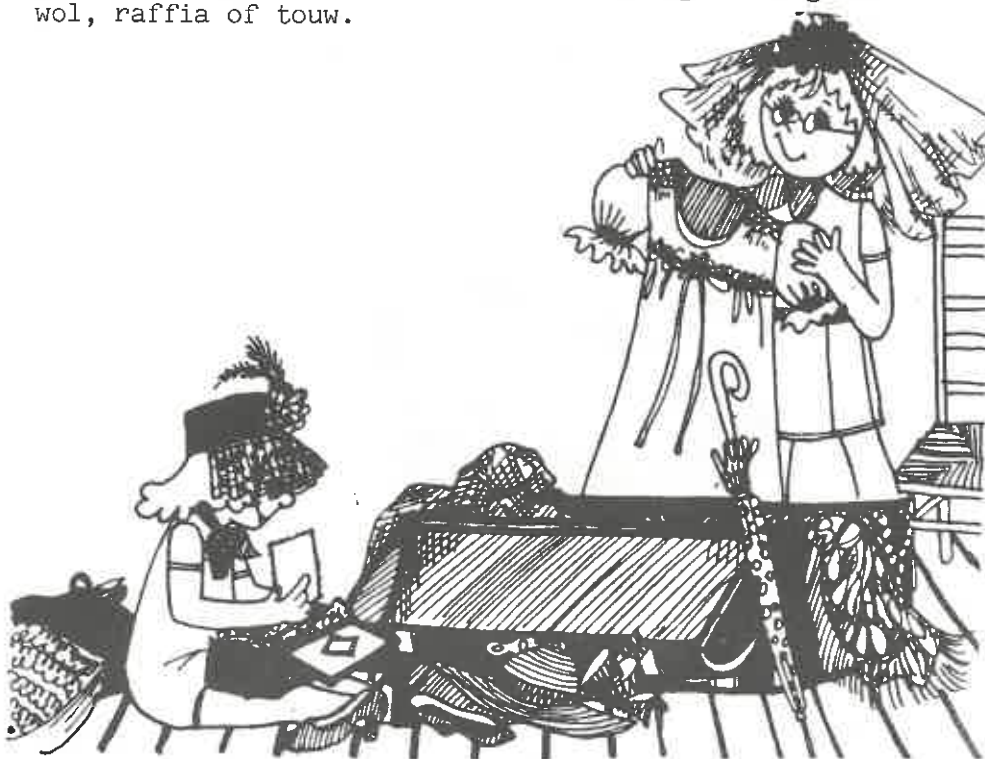
In de omgeving van Tilburg kan men de textielindustrie aantreffen en een textielmuseum.

Spel Noord-Brabant 4

Alle deelnemers weven een stukje op een weefraam.

Materiaal:

vier à vijf weeframen, waarop de schering is aangebracht.
wol, raffia of touw.



ZEELAND

Zeeland is een provincie van eilanden en schiereilanden. De zee is vriend en vijand. Na de watersnoodramp '53 werden de Deltawerken in uitvoer genomen.

Spel Zeeland 1

Met z'n allen maken we een sterke dijk. De deelnemers worden verdeeld in kleinere groepjes. Voor elk groepje ligt een stapel dozen. Na het startsignaal rennen de eersten van elk groepje naar de dozen en leggen één doos neer op de plaats waar de dijk moet komen, ze rennen terug waarna de volgende een doos naar de dijk brengen.

Welk groepje bouwt de hoogste dijk?

Materiaal:

grote en kleine dozen (eventueel luciferdoosjes).

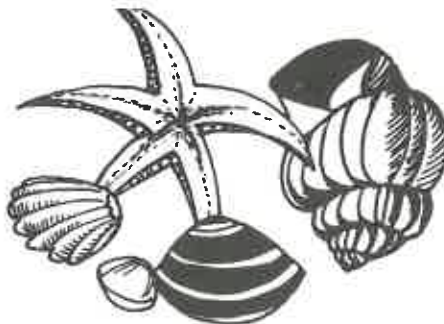
Yerseke is bekend door de teelt van oesters en mosselen, deze worden gegeten, de schelpen gooien we weg.

Spel Zeeland 2

Van schelpen maken we een mozaïek in het zand of op gekleurd karton. Doosjes kunnen we ook beplakken met schelpen, eventueel worden de doosjes eerst geverfd.

Materiaal:

schelpen, doosjes, karton en lijm.



Over de dijken, die de eilanden met elkaar verbinden, zijn wegen aangelegd, zodat er niet meer van het ene eiland naar het andere gevaren behoeft te worden.

De Westerschelde is echter nog open in verband met de drukke scheepvaart naar Antwerpen. Er is nog een veerboot tussen

Walcheren en Zeeuws-Vlaanderen.

Spel Zeeland 3

De groep wordt in tweeën verdeeld. Van elke groep zijn de nummers 1 en 2 de veerboot; met de armen gekruist en elkaars handen vasthoudend maken ze een stoeltje.

Bij het beginsignaal gaan de nummers 3 op de "veerboot" zitten en zij worden zo snel mogelijk naar de overkant ver-
voerd. Nummer 3 stapt uit, nummer 1 blijft achter en de nummers 2 en 3 vormen de nieuwe veerboot.

Welke groep heeft het snelst z'n passagiers overgezet?

Materiaal:

geen.



LIMBURG

In de provincie Limburg wordt uitgelaten carnaval gevierd, maar er valt meer te beleven.

Er zijn nog een aantal folkloristische gebruiken, waar onder het "kleiduiven-schieten".



Spel Limburg 1

Met pijl en boog proberen we de kleiduif te raken. De duif, bijvoorbeeld gemaakt van papiermaché of uit karton geknipt, kan op een in de grond gestoken stok staan of hangt in een boom.

De pijlen moeten geen scherpe punten hebben. Het schootsveld moet vrij zijn.

Materiaal:

pijlen en bogen,
"duiven".

In Kerkrade wordt het vendelzwaaien druk beoefend.

"Spel" Limburg 2

Het vendelzwaaien kunnen we ook leren, we gaan het eens proberen met "minivendels".

Elke deelnemer krijgt een stokje waaraan een strook crêpepapier van ongeveer tweeënhalve à drie meter lang.

Iedereen kan even oefenen en daarna proberen we het met elkaar, op muziek.

Materiaal:

+ 24 stokjes met stroken crêpepapier,
bandrecorder met bijvoorbeeld marsmuziek.

In Noord- en Midden-Limburg wordt het beugelen of klossen nog wel eens gespeeld.

Spel Limburg 3

Er wordt een beugelbaan uitgezet van tien tot twaalf meter lang en vijf à zes meter breed. Iedereen mag, één voor één, proberen met een golfstok of knots een bal door een metalen ring, die als poort fungeert, te slaan.

Materiaal:

metalen ring,
golfstok of knots,
bal.

In Limburg komen nog meerdere soorten zeldzamen planten voor, maar ook hier wordt de natuur ernstig bedreigd.

Spel Limburg 4

De groep verdelen in kleinere groepjes.

Elk groepje bedenkt een slagzin die betrekking heeft op de bedreigde flora. Daarbij maken we een affiche met vingerverf of dikke viltstiften.

Materiaal:

schrijfmateriaal,
tekenpapier,
vingerverf of viltstiften.



SLUITING

De tocht "Uit in eigen land" kan op diverse manieren besloten worden.

Aan het eind van alle activiteiten komen de deelnemers bij elkaar op een van tevoren vastgestelde plaats. Degene die de opening verrichtte kan ook de sluiting doen en iedereen danken voor het enthousiasme waarmee het spel is gespeeld.

Er kan een herinnering aan dit districtspel worden uitgereikt, in de vorm van bijvoorbeeld een leertje, een vlaggetje, een speldje of een sticker.

Stickers zijn aan te vragen bij:

Peter Hendrikse,
Koekoekstraat 7-9,
Utrecht. tel: 030 - 717308

Aan het eind van de tocht kan ook nog een kort programma aangeboden worden met bijvoorbeeld het zingen van een aantal echte Hollandse liedjes. (Kinderzang en kinderspel, Pollmann en Tiggers, uitgeverij de Toorts, Haarlem).

Een pantomime, waarbij iemand één van de vele Nederlandse sagen en legenden voorleest en waarbij anderen het verhaal uitbeelden.

Wanneer er gelegenheid voor is, kan een poppenspel met bijvoorbeeld popstokken, ballonpoppen enzovoort, het ook goed doen.

Aangeklede ballonnen:

ballonnen opblazen en bewerken met allerlei materiaal, zoals verf, papier, wol, touw enzovoort.

Maak hoedjes en gezichten, gebruik feestelijke kleuren.

NOG EVEN EEN EENTAL ALGEMENE VOORBEREIDINGEN OP EEN RIJTJE:

- * Het districtspel moet vroegtijdig met kabouter- en welpenleiding worden besproken. Er moeten duidelijke afspraken gemaakt worden. Iedereen kan weten wat er afgesproken is, wanneer er van de bespreking een verslag gemaakt wordt en dit uitgedeeld wordt aan alle leid(st)ers.
- * Het terrein moet op tijd besproken worden.
- * Is daar telefoon voor eventuele noodgevallen?
- * Maak een begroting, zodat van tevoren bekend is wat de kosten per deelnemer zijn.

- * Vraag aan de groepen of de kosten van tevoren kunnen worden voldaan, waarbij dan ook het aantal deelnemers per groep kan worden opgegeven.
- * Is een geluidsinstallatie nodig en zo ja, maak daar dan afspraken over.
- * Het nodige materiaal moet verzameld en vervoerd worden.
- * Iedereen moet bekend zijn met de eventuele regels, die er zijn voor het gebruik van het terrein.
- * Kunnen er toeschouwers komen?
- * Is er voldoende parkeergelegenheid?
- * Waar moet worden in- en uitgeladen?
- * Moet er een lunchpakket meegebracht worden?
- * Papier, ballonnen, enzovoort, zijn vaak goedkoper bij een groothandel of verzendhuis. Een bekend verzendhuis is het Anthoniushuis te Baarle Nassau.
- * Is er een E.H.B.O.-er aanwezig en heeft hij een tent nodig?
- * Als een B.E.-groep deelneemt aan het spel, overleg dan vooraf met de leiding, zodat eventuele obstakels uit de weg geruimd kunnen worden.
- * Wanneer er enkele posten meer zijn dan speelgroepen, dan kan de spelleiding af en toe pauzeren.
- * Voeg een post toe, waar de kabouters en welpen iets kunnen eten en/of drinken.
- * Zorg zonodig voor een toiletgelegenheid.
- * Wie ruimt de rommel op, en is het nodige materiaal daarvoor aanwezig?

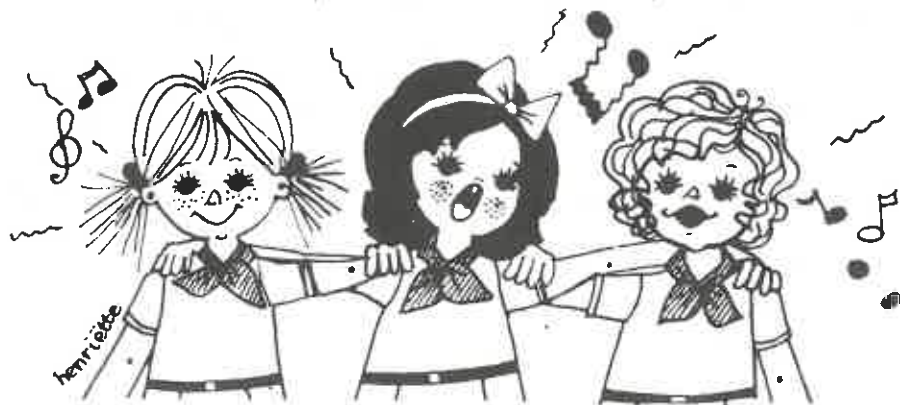
DOCUMENTATIE

- "Eigen land met open oog", uitgave A.N:W.B.
In deze serie boekjes wordt elke provincie afzonderlijk belicht.
- "Met het oog op onderwerp",
door Noortje de Boy-van Zuydenwijn,
uitgeverij van P.N. van Kampen en Zoon, Amsterdam.
Dit boek is uitgegeven in het kader van het monumentenjaar 1975.
- "Onbekend Nederland",
Evert Zandstra, uitgeverij N.V. De Arbeiderspers.
- "Zo maar wat zwerven",
Bert Garthof, uitgeverij Ploegsma.
- "Recreatiegids voor Nederland",
R.J.M. v.d. Linden Vooren,
uitgeverij A.W. Bruna.
- "De gemeentewapens van Nederland"
KL. Sierksma, uitgeverij Prisma (50).
- Folders enzovoort; plaatselijk VVV-kantoren.
- "Leer knippen zien",
J.G. Kerp-Schlesingen,
uitgeverij Cantecleer, de Bilt.
(Drentse volkskunst).
- "Nederlandse sagen en legenden"
spelmap voor welpenleiding no. 80909
Scout-Shop prijs f 5,25
- "Kinderzang en Kinderspel",
Pollmann en Tiggers.

Kabouterlied

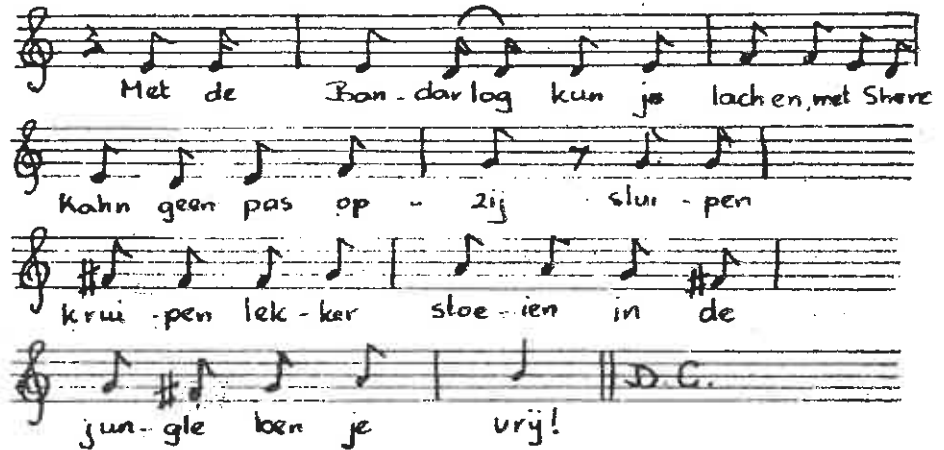
Tekst en muziek: Ellen Wardenaar

Ga je mee, ga je al-le-maal eens mee? Naar het
land aan een zee waar ka-bou-ters groot en klein pra-ten,
zin-gen, be-zig zijn. Spe-len in 't bos of bij een ri-vier,
wer-ken per volk-je, heb-ben ple-zier. Waar is dat land, hoe
heet dat land? Dat land, dat heet: Bam-bam-bi-li-ë,
Bam-bam-bi-li-ë, Bam-bam-bi-li-ë, Bam-bi-li-ë.



RIMBOELIED

tekst en muziek: huub van 't hek



Met de Ban-dar-log kun je lachen, met Shere
Kahn geen pas op - zij slui - pen
kruui - pen lek - ker stoe - ien in de
jun - gle ben je vrij!

refrein:

Ik hol, ik hol naar het hordehol
om te spelen en te jagen in de rimboe
Ik hol, ik hol naar het hordehol
van de welpen en Akela en Baloe.

1. Met de Bandarlog kun je lachen,
met Shere Khan geen pas opzij
sluipen, kruipen, lekker stoeien,
in de jungle ben je vrij!

refrein.

2. Kaa de slang gaat in een kronkel
Hathi trompet er op los
Ieder jachtgebied verkennen
In het grote Jungle bos.

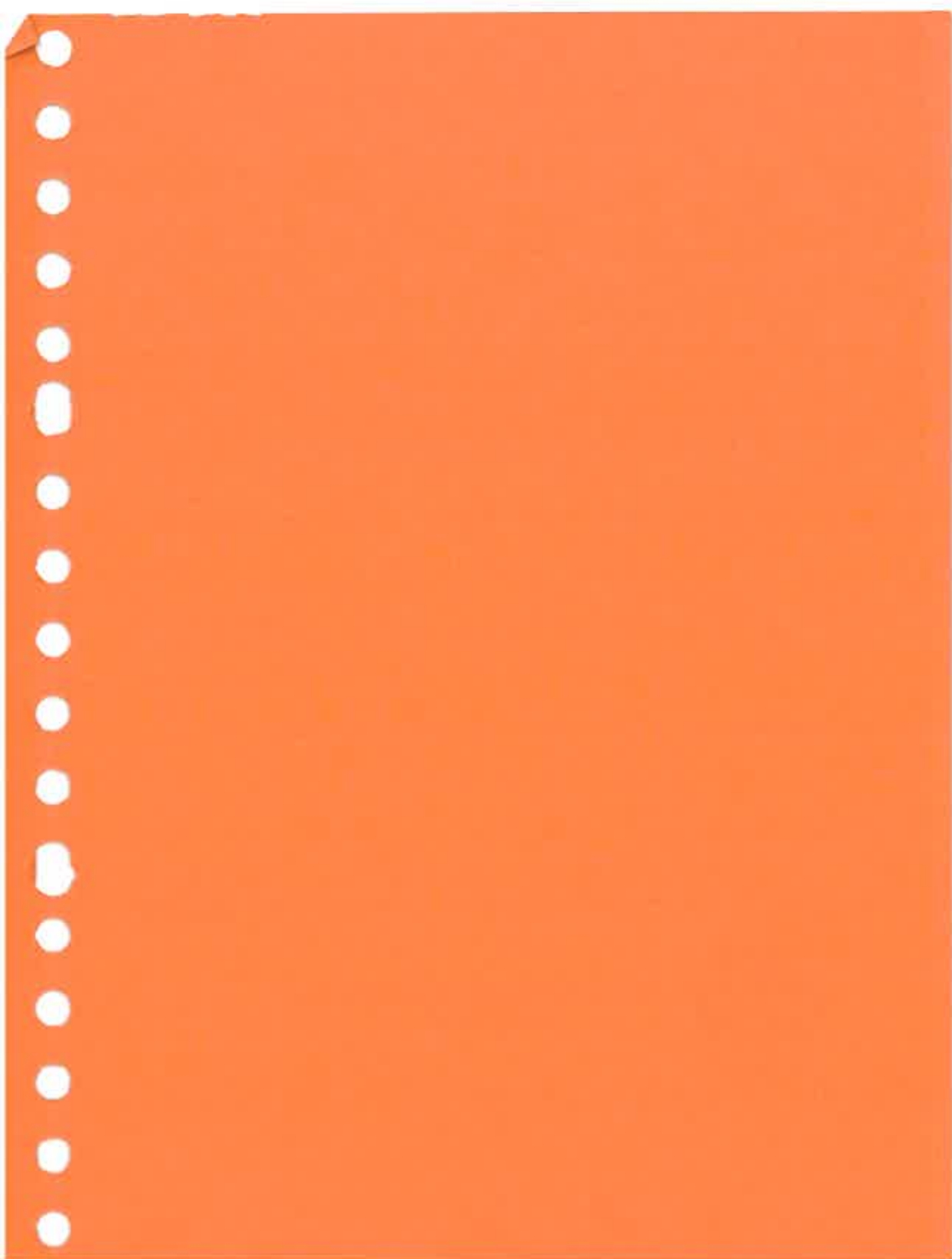
refrein.

3. Raksha spitst haar grote oren,
Bagheera likt zijn zwarte vacht,
Mowgli en de welpen roepen
door de rimboe: Goede Jacht!

refrein.



Ik hol ik hol naar het hor-de-hol
om te spe - len en te ja - gen in de
rim - boe ik hol ik hol naar het
hor - de - hol van de wel - pen en A -
ke - la en Ba - loe.





Uitgave: SCOUTING NEDERLAND
februari 1979