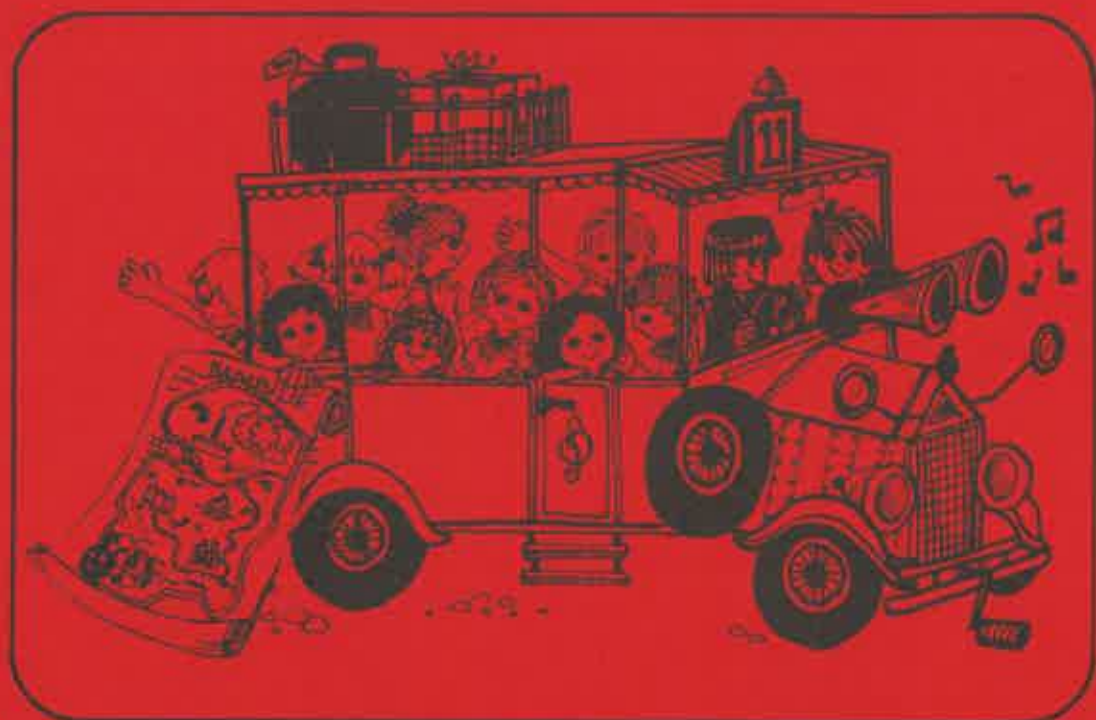
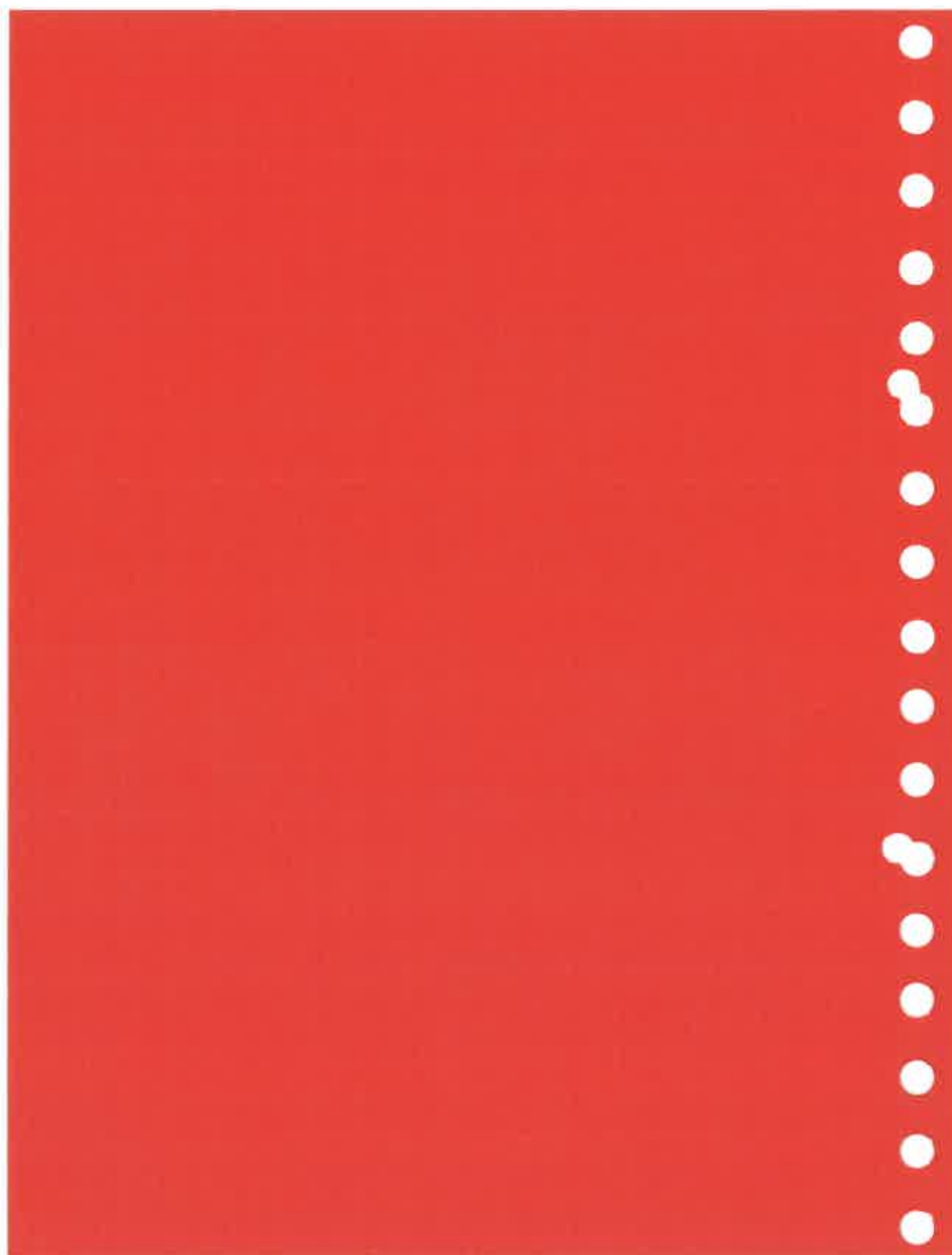


kijk op . . . BAMBIJË



districtsspel 1933-34
voor leerbewijzers



VOORWOORD

Beste speladviseurs,

Elk jaar is het distriktsspel weer een dag van ontmoeting tussen kringen, kabouters, hun leid(st)ers en natuurlijk ook de speladviseur.

Samen wordt er een dag of een dagdeel lang gespeeld. Kinderen zijn met elkaar bezig om al spelende een stukje van zichzelf, de ander en de omgeving te ontdekken. Dat doen ze in Bambilië, het land met de ongekende mogelijkheden.

Voor het distriktsspel 1980 hebben wij een deel van die mogelijkheden op een rij gezet zodat u met die mogelijkheden het spel kunt spelen: KIJK OP BAMBILIË.

Wij wensen u en de leid(st)ers veel succes bij de voorbereidingen en de kabouters veel plezier bij het spelen.

het LSTT kabouters.



INHOUD.

Voorwoord	blz.	1
Inhoud	blz.	2
Inleiding	blz.	3
Organisatie van het distriktsspel	blz.	4/5
Vorbereiding in de kring	blz.	6
Aankleding van het terrein	blz.	7/8
Brochure	blz.	8/9
Kennismaking	blz.	9
De activiteiten	blz.	9/10
- Zoemen op de Hoge Heide	blz.	11
- Helpen in Raasoord	blz.	11/12
- Mooi zijn in Andoornborg	blz.	12
- Fietsen over de Woeste Woeps	blz.	13
- Poppen maken in de Onbekende Heuvels	blz.	14
- Spelen in Miegenum	blz.	14/15
- Zingen in Holdorp	blz.	15
- Kijken in de Ruige Verten	blz.	15/16
- Op de Ski's naar Vlitter	blz.	16
- Hinderen in Bromberg	blz.	16
- Kwekken op Moppereiland	blz.	17
- Wonen in het Wilde Woud	blz.	18
- Reclame in Ressekerke	blz.	19
- Muziek uit Keverkapelle	blz.	19/20
- Op een ijsschots in de Jocht	blz.	21
- Bouwen in ???	blz.	21/22
- Fotograferen in Driemstein	blz.	22
- Knopen in Haverhoek	blz.	23
- Het Buiten Bambilië gebeuren	blz.	23/24
- Sluiting	blz.	25

INLEIDING.

Ter gelegenheid van het 5-jarig bestaan van Bambilië is de verhalenschrijver weer eens in de pen geklommen. In Bambilië is zoveel te beleven; dat is natuurlijk onmogelijk allemaal te beschrijven. Maar samen met de directeur van het Bambiliaanse VVW-bureau is het idee ontstaan voor een brochure: "Kijk op Bambilië!" In deze brochure zijn allerlei bekende en minder bekende activiteiten beschreven die zoal in Bambilië plaatsvinden. Natuurlijk is iedereen reuze benieuwd naar de eerste exemplaren. Ten tijde van het jaarlijks distriktsspel is al wel de tekst gereed maar de illustraties zijn nog niet klaar. Nou, dat komt dan nog wel! Op het marktplaats reikt de directeur van het VVW-bureau persoonlijk aan iedere kabouter een folder uit en al snel is iedereen aan het kijken in Bambilië.

Zo, de rode draad heeft u al te pakken. Wat komt er nu allemaal kijken bij de organisatie van het distriktsspel?



ORGANISATIE VAN HET DISTRIKSSPEL.

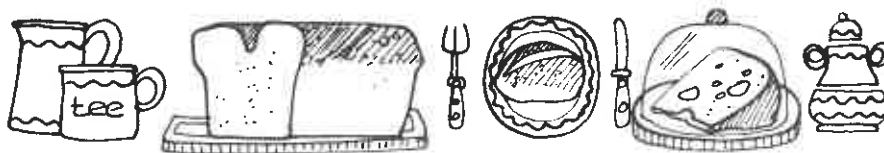
Een dag organiseren voor veel kinderen met veel activiteiten is niet niks.

Het is dan ook verstandig om tijdig met de voorbereidingen te beginnen.

De voorbereiding en uitvoering is niet een zaak van de speladviseur alleen. Wel kunt u de voorbereidingen starten door een distriksavond voor de kabouterleiding te organiseren.

Op deze avond kan dan afgesproken worden:

- wanneer het distriktsspel plaats vindt
- en waar;
- eventuele uitwijkmogelijkheden bij regenweer;
- inzetten van een stam of rowan/sherpa - afdeling als werkploeg;
- welke activiteiten werken we uit en wie doen dat;
- welke activiteiten verzinnen we zelf of passen we bij onze situatie aan;
- wie wordt directeur van het VVV-bureau;
- welke materialen zijn nodig en hoe komen we hieraan? denk aan fourage!



- hoeveel kabouters spelen mee en hoe groot zijn de subgroepen (de activiteiten zijn gericht op groepen van ± 10 kabouters);
- hoe delen we subgroepen in;
wij denken dat het leuk is de kabouters van verschillende kringen te mengen, bijvoorbeeld steeds twee per kring in een subgroep. Op deze manier ontmoeten de kabouters uit het distrikt elkaar zonder zich alleen te voelen.

En verder nog:

- is er een geluidsinstallatie nodig;
- wie maakt de brochure, wie maakt de plaatjes;
- wie verstuurt de uitnodigingen aan de kabouters;
- wie nodigen we verder nog uit;
- bereikbaarheid van het tereein (ook voor gehandicapten);
- zijn er voldoende parkeerplaatsen;
- is er telefoon in de buurt;
- EHBO - materialen;
- financiën;
- enzovoort, enzovoort.



VOORBEREIDING IN DE KRING.

Ook in de kring is het leuk de kabouters voor te bereiden op het distriktsspel.

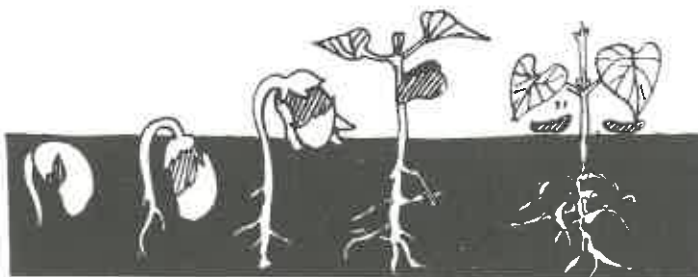
Als je daar + 3 weken van te voren mee begint, kun je bij de uitnodiging een bruine boon meesturen. De boon moet ontkiemen en als deze 20 cm. is gegroeid, is het bijna tijd voor het distriktsspel. Elke kabouter kan de boon thuis laten ontkiemen.

Beste kabouter

De verhalenschrijver is weer bezig om nieuwe Bambiliaanse belevenissen op te schrijven.

Zijn jullie ook zo benieuwd?

Stop gauw de wonderboon die je bij deze brief vindt in de grond en zorg er goed voor. Als het plantje dat er uitkomt 20 centimeter hoog is, komen we met z'n allen bij elkaar om te kijken wat de verhalenschrijver bedacht heeft. Je zult zien, dat is eerder dan je denkt!



VW

Bambilië.

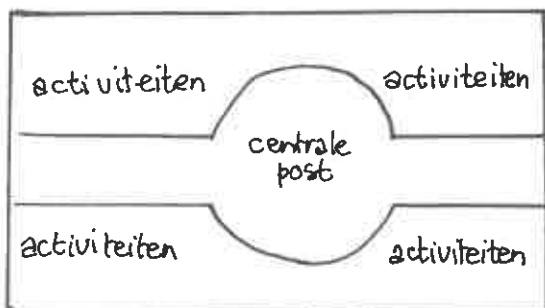
Omdat de kabouters echte Bambilianen zijn, willen zij dat tijdens het spel vast wel laten zien.

Hoeden, petten en verkleedkleden in de stijl van bijvoorbeeld hun eigen plaatsje laten duidelijk zien wie ze zijn.

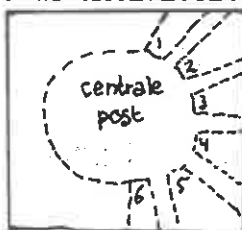
AANKLEDING VAN HET TERREIN.

Het veld waarop de spelen gehouden worden, is onderverdeeld voor de diverse activiteiten. Elke activiteit heeft te maken met iets van Bambilië. Wat de activiteit behelst, komt op een bord te staan met een tekeningetje erbij. Dit tekeningetje krijgen de kabouters na afloop van de activiteit mee om in hun brochure te plakken.

Het speelveld wordt verdeeld in het aantal activiteiten dat gehouden wordt en een centrale post, bijvoorbeeld het VVV-kantoor. Juist de centrale post is belangrijk. Van hieruit vindt de opening en de sluiting plaats. Ook de algemene organisatie, de fourage en EHBO kunnen hier het beste zeten. De inrichting van het terrein hangt ook af van hoe het terrein eruit ziet.



Is het veld vierkant dan kun je met de activiteiten rondom de centrale post gaan staan. Houdt er wel rekening mee dat alle kinderen rondom de centrale post moeten kunnen zitten gedurende de opening, de sluiting en tijdens het eten.

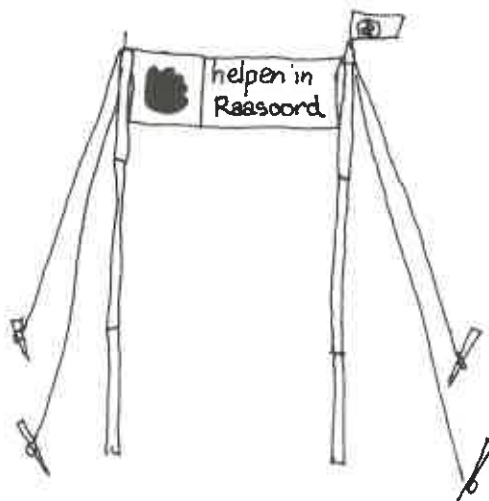


1 t/m 6:
de
activiteiten

Voor elke activiteit hebben we gedacht aan een poortje. Achter het poortje vindt de activiteit plaats. Op de Scout-In, tijdens mensen-kinderenstad, is ook met dergelijke poortjes gewerkt.

Zij zijn als volgt te maken:

twee tentstokken zet je met scheerlijnen vast
Tussen de beide stokken bind je een touwtje.
Aan het touwtje komt het bord met de aktivi-
teit te hangen.

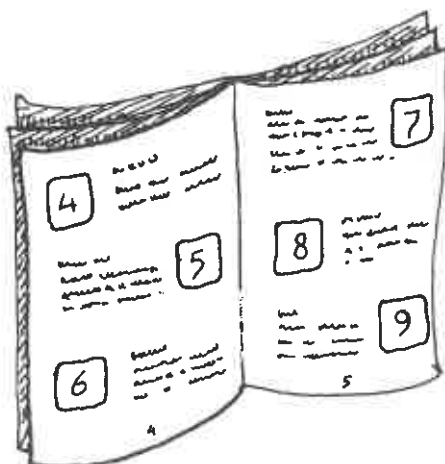


DE BROCHURE.

Bij de opening, waarin de direkteur van het VW-bureau het spel uitlegt, krijgt iedere kabouter een brochure. In deze brochure staan de verhaaltjes die horen bij de verschillende activiteiten. Hierbij is ook ruimte opengelaten voor een plaatje. Nadat de kabouters (per groep) de activiteit gedaan hebben, krijgen zij het plaatje dat bij de activiteit hoort om in de folder te plakken. Elk plaatje krijgt een nummer. Bij de start krijgen ook alle groepjes een nummer. Dit nummer geeft de activiteit aan waar het groepje na de opening mee moet beginnen. Daarna kan het groepje doorschuiven naar de daarop volgende activiteit en deze activiteiten afwerken, tot de brochure volledig is "geïllustreerd".

De plaatjes kunnen gemaakt worden van gewoon papier, zelfklevend papier (bijvoorbeeld etiketten) is - voor het plakken - nog gemakkelijker.

Laat in de folder ook ruimte over voor eigen verhaaltjes, tekeningen en de namen en adressen van andere kabouters uit de groep.



KENNISMAKING.

Als de kabouters in gemengde groepen het spel spelen, is een kleine kennismaking met elkaar wel nodig. Als alle groepjes bij de eerste activiteit zijn aangekomen, besteden de leid(st)ers die bij de verschillende activiteiten staan eerst tijd aan deze kennismaking.

Na een fluit- of toetersignaal beginnen we dan allemaal met de eerste activiteit.

DE AKTIVITEITEN

In het hierna volgende deel vindt u een aantal activiteiten omschreven met daarbij verhaaltjes die u in de folder zou kunnen opnemen. Het aantal activiteiten is afhankelijk van het aantal subgroepen waarmee gespeeld wordt. Natuurlijk minstens zoveel activiteiten als er subgroepen zijn.

De meeste activiteiten duren 10 minuten. Sommige echter wat langer, namelijk:

- poppen maken in de Onbekende Heuvels
- spelen in Miegenum
- wonen in het Wilde Woud
- bouwen in ???

Hier blijven de groepjes dubbel zolang.
Om het doorschuifstelsel toch goed te laten verlopen, is bij
deze aktiviteit dus meer leiding nodig zodat twee groepjes
tegelijkertijd kunnen spelen.

ZOEMEN OP DE HOGE HEIDE.

Weten jullie dat er elke zomer op de hoge heide een groot zoemconcert gegeven wordt? Alle bijen, wespen en ander zoemend gedier te oefenen al maanden van te voren. Maar vorig jaar is het helemaal mis gegaan. Toen waren een heleboel zoemers verkouden. Daarom is besloten om nu elk jaar te vragen of de kabouters ook mee willen zoemen. Kunnen jullie al zoemen?



Neem een knoop met twee gaatjes. Doe er een stevige draad doorheen van ongeveer 1 meter en leg daar een platte knoop in. Neem in beide handen het touw en zorg dat de knoop in het midden zit. Slinger de knoop in het rond zodat het touwtje rond draait. Door het ronddraaien wordt het touwtje korter. Als je nu aan het touw trekt, gaat de knoop heel snel ronddraaien en maakt het een zoemend geluid. Er zijn ook andere manieren om te zoemen: met je mond, met een vloeitje etc.

Materiaal: vissersgaren, knopen, vloeitjes.

HELPEN IN RAASOORD.

Hebben jullie ook gehoord dat er in Raasoord veel meer ongelukjes gebeuren dan ergens anders in Bambilië. Dat is niet zo gek als je weet dat iedereen daar maar rondraast en probeert allerlei snelheidsrecords te breken. Dan gaat er wel iets mis. Het is dus handig om te weten hoe je met allerlei verbandjes die lichtelijk gewonde mensen uit Raasoord weer snel op de been kunt helpen.



Bij deze aktiviteit is het de bedoeling om de kabouters zelf met diverse verbandmiddelen te laten omgaan. Vraag wel een geoefend EHBO'er om hierbij te helpen. Verder is het leuk om naast de gewone verbandmiddelen ook te experimenteren met bijvoorbeeld stokken als spalk, touw, en zakdoeken.

Materiaal: verbandmiddelen, lappen, stokken, touw.

MOOI ZIJN IN ANDOORNBORG.

In het mooie stadje Andoornborg maakt de bevolking zich altijd erg mooi. En van hun bezoekers verwachten de bewoners dat zij zich ook zo mooi mogelijk maken.



De kabouter kunnen elkaar opmaken met face-paint. Face-paint is een schmink-soort die je zo weer van je gezicht wast. Je krijgt er geen schrale huid van.

Face-paint is verkrijgbaar bij de Kultuurdienst
Koningslaan 101
Utrecht.
tel. 030-517447

en kost f 5,75 per doosje (exclusief verzendkosten).

Materiaal: face-paint, kwasten.

FIEITSEN OVER DE WOESTE WOEPS.

Op de plaats waar de Woeste Woeps het meest woest is, ligt een heel klein bruggetje zonder leuning en maar twee planken breed. De mensen die langs de rivier wonen, steken dit bruggetje vaak over op de fiets. Dit is reuze moeilijk. Probeer het maar eens.



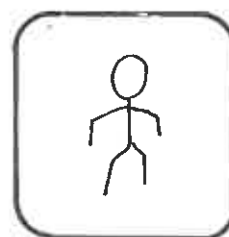
De kabouters worden verdeeld in groepjes van twee. Ieder groepje krijgt een fiets. Met z'n tweeën fietsen ze nu over twee planken, terwijl de rest hen aanmoedigt.

Materiaal: fiets(en), planken.

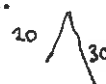


POPPEN MAKEN IN DE ONBEKENDE HEUVELS.

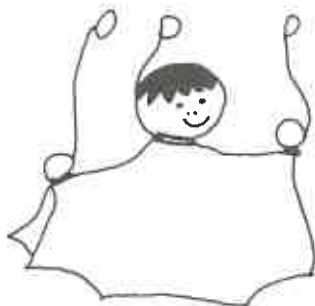
In de Onbekende Heuvels ligt een klein dorpje waar veel kunstenaars wonen. Ze maken daar de mooiste dingen van de meest gewone materialen. Vooral de poppen zijn erg bekend.



Neem een lapje stof van 50 cm. bij 50 cm.
Vouw het bijna dubbel.



Neem een papieren zakdoekje en maak er een propje van. Doe het propje in de vouw van het lapje en doe er een touwtje omheen, dat je met een steekje boven op het bolletje vastzet. Ook aan twee andere propjes die aan de uiteinden van het lapje zitten, maken we touwtjes. In alle touwtjes maken we een lusje en de pop kan bewegen. Met viltstift kun je er een gezichtje op tekenen.



Materiaal per kabouter: Een lapje stof van 50 cm. bij 50 cm.
drie touwtjes van + 50 cm.
viltstiften.

SPELEN IN MIEGENUM.

In Miegenum zijn de mensen altijd aan het nadenken. Dat is heel vermoeiend. Daarom zijn ze altijd blij als een groep artiesten er hun kunsten komt vertonen.



Met de bij de vorige aktiviteit gemaakte marionetten, maken de kabouters in kleine groepjes een marionettenspel en vertonen dit spel aan elkaar.

Materiaal: de gemaakte marionetten
een schot (bijvoorbeeld tafel) waar achter gespeeld
kan worden.

N.B. Deze aktiviteit kan niet als eerste gebruikt worden. Bij
het nummeren van de groepjes moet hier rekening mee
worden gehouden.

ZINGEN IN HOLDORP.

In Holdorp wonen veel bekende liedjesmakers.
Voor allerlei gelegenheden maken zij liedjes;
voor sportfestijnen, verjaardagen, vakantie.
En ook voor de grote kabouterdagen.

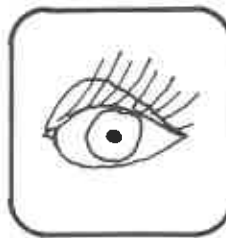


Bij de aktiviteit is het de bedoeling dat de kabouters het
lied leren dat bij de sluiting gezongen wordt. Het lied vindt
u achter in dit boekje.

Materiaal: groot vel papier met de tekst van het lied.

KIJKEN IN DE RUIGE VERTEN.

Diep in de Ruige Verten woont een klein mannetje
met hele scherpe ogen. Hij kan de muizen door de
struiken zien hollen en de blaadjes van de bomen
zien vallen op wel een kilometer afstand.
Natuurlijk is hij daar erg trots op.
Iedereen die langs komt, daagt hij uit om te la-
ten zien of ze ook zo goed kunnen kijken.



Hang in een struik een 10-tal voorwerpen die daar niet thuis
horen. Laat de kabouters er naar kijken en voor zichzelf
opschrijven wat daar niet hoort. Daarna samen vergelijken
of het klopt.

Materiaal: 10 voorwerpen, touw om de voorwerpen op te hangen, potlood en papier.

OP DE SKI'S NAAR VLITTER.

De Bambiliaanse televisie schrijft elk jaar een wedstrijd ski-lopen uit. Het hele jaar zie je mensen oefenen in de omgeving van Vlitter.



Hier kunnen kabouters ski-lopen op zelfgemaakte ski's. Van planken kun je heel eenvoudig ski's maken.

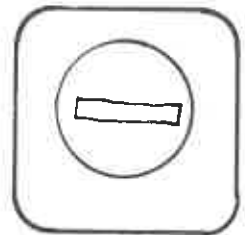


Probeer met z'n drieën of vieren op één paar ski's zo snel mogelijk 25 meter te skieën.

Materiaal: ski's van planken en touwtjes.

HINDEREN IN BROMBERG.

In Bromberg is alles aangepast aan de vele dieren die er wonen. Dat is erg leuk. Maar als je de kortste weg van het station naar het dorpshuis neemt, is dat wel even moeilijk.

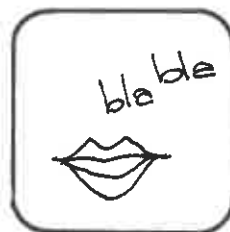


Zet een hindernisbaan uit waarover de kabouters een estafette kunnen lopen, kruipen, klimmen etc.

KWEKKEN OP MOPPEREILAND.

Moppereiland ligt niet zo heel ver uit de kust en als je hard roept, kun je dat op het vaste land horen.

Alleen als het stormt, wordt het wel erg moeilijk om boodschappen over te schreeuwen.



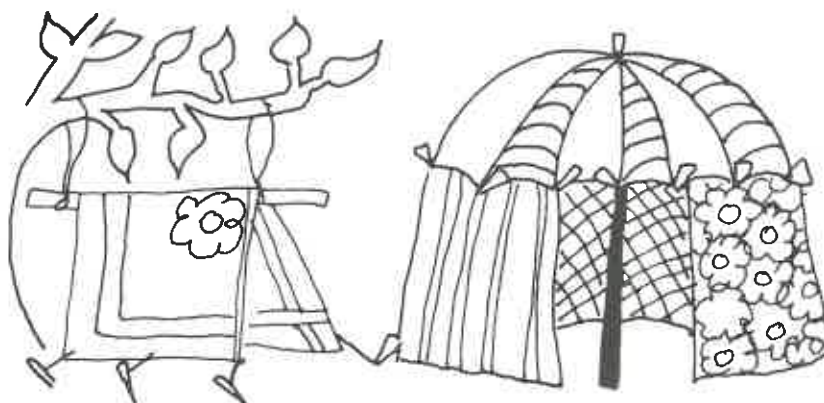
Maak van bijvoorbeeld gefronmelde kranten de zee, hierin een open plek als Moppereiland en aan de andere kant het strand. Verdeel de kabouters in drie groepjes en laat telkens één groep een boodschap doorgeven aan de andere groep door hard te roepen. De groep in het midden probeert de boodschap onverstaaanbaar te maken door veel herrie te "schoppen".

Materiaal: touw
gefronmelde kranten.



WONEN IN HET WILDE WOUD.

In het Wilde Woud wonen de mensen niet in huizen zoals wij. Dat komt, omdat zij regelmatig moeten verhuizen en je kunt een huis nu eenmaal niet zo makkelijk meenemen. Maar de bewoners van het Wilde Woud hebben daar iets op gevonden. Zij gebruiken voor hun huizen spullen die wij meestal weggooien zoals latten, matten, oude gordijnen, plastic enzovoort. En weet je dat dat heel leuk kan zijn.



stoktent

parasoltent

Bouw een echte Wilde Woud woning.

Materiaal: lappen, dekens, gordijnen, touw, stokken etc.

RECLAME IN RESSEKERKE.

In Ressekerke staat de grote drukkerij waar allerlei reclame materiaal voor heel Bambilië wordt gedrukt.

Eens per jaar houdt de drukkerij 'open dag' en mag iedereen zijn eigen reclame-sticker maken.



Van zelfklevend papier of plastic (bijvoorbeeld van een drukkerij) stickers maken.

Materiaal: zelfklevend papier, plastic, viltstiften, scharen, verf.

MUZIEK UIT KEVERKAPELLE.

In Keverkapelle zijn de mensen niet alleen muzikaal maar ook erg vergeetachtig. Je gelooft het nooit maar soms vergeten ze zelfs hun instrumenten als ze ergens in Bambilië een uitvoering geven.

Grote paniek? Welnee, ze maken gewoon nieuwe instrumenten.



De kabouters maken allerlei instrumenten van materiaal dat de omgeving biedt:

bijvoorbeeld: kiezels in je hand - sambaballen
dikke houten stok met twee kleine stokjes - trommel
gras tussen de muizen van je hand - fluit.

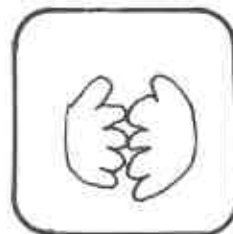
Biedt het terrein weinig materiaal, neem dan van te voren wat mee.

De instrumenten kunnen natuurlijk goed gebruikt worden bij het sluitingslied.



OP EEN IJSSCHOTS IN DE JOCHT.

's Winters als het hard vriest, liggen er een heleboel ijsschotsen in de Jocht. Dan kan je, door van de ene schots op de andere schots te springen, aan de overkant komen. Maar als die schotsen breken, moet je wel goed oppassen.



Baken op de grond een stukje terrein van 1 m² af. Dat is de ijschots. Alle kabouters gaan op de ijsschots staan. Nu gaan we het stukje steeds kleiner maken en de kabouters moeten blijven staan! Hoe klein is het stukje waarop alle kabouters nog kunnen staan.

Materiaal: touw om het terreintje af te bakenen.

BOUWEN IN ???

In Bambilië zijn nog veel open plaatsen. Kortgeleden heeft professor Zoekraak weer een grote open plek ontdekt waar gemakkelijk een stad gebouwd kan worden. En dat is wel nodig want er komen steeds meer kabouters in Bambilië wonen. Alle bewoners van Bambilië helpen nu mee om deze nieuwe stad te bouwen.



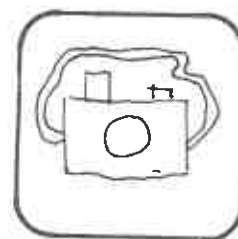
Van allerlei kosteloos materiaal wordt in het klein een stad gebouwd. Elke groep bouwt een stukje van de stad. Misschien kan iedere groep ook vast een naam voor deze nieuwe stad verzinnen. Bij de sluiting kiest een "deskundige" jury dan de leukste naam.

Materiaal: papier, kosteloos materiaal, nietmachines, lijm, plakband.



FOTOGRAFEREN IN DRIEMSTEIN.

In Driemstein worden hele mooie groeps-
foto's gemaakt. Dat gaat op een heel
speciale manier

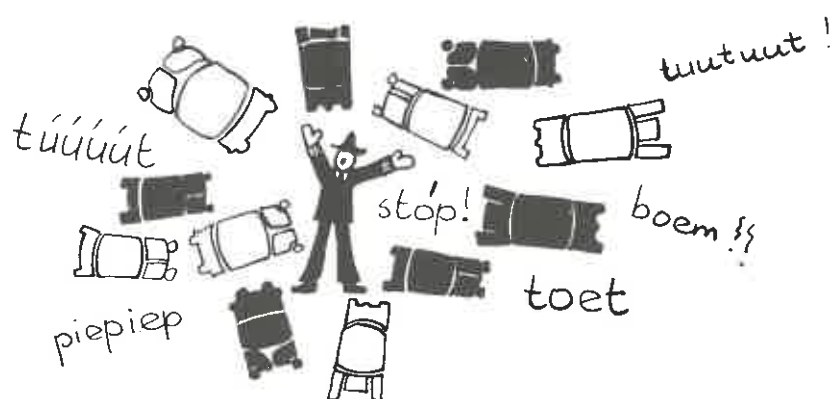


Zet een grote spiegel neer en laat de groep daarvoor plaatsne-
men. Nu tekent iedereen z'n eigen groepsportret!

Materiaal: spiegel,
tekenpapier, potloden, houtskool.

KNOPEN IN HAVERHOEK.

In Haverhoek komen veel toeristen omdat ze denken dat daar de lekkerste koeken te koop zijn. Het verkeer zit daar dan ook vaak in de knoop.



Geef elkaar een hand en vorm een slinger. De eerste van de slinger begint nu de boel in de knoop te leggen door tussen de anderen door te kruipen etc. Wel goed de handen vasthouden! Als de massa goed in de knoop zit, proberen we er samen weer uit te komen, waarbij de laatste begint.

HET BUITEN BAMBILIË GEBEUREN.

In Bambilië gebeurt zoveel dat je bijna zou vergeten dat er nog andere landen zijn. Om van die andere landen toch goed op de hoogte te blijven, worden er in Wamshaven regelmatig tentoonstellingen gehouden.



Vraag aan een padvindsters/gidsen-vendel of sherpa-afdeling of zij een kleine tentoonstelling willen verzorgen over bijvoorbeeld: de derde wereld of scouting in andere landen. En vraag ze hun tentoonstelling te verlevendigen met spelletjes of typische hapjes uit die landen. Hiervoor heeft zo'n groep wel tijd nodig dus vraag het hen zo vroeg mogelijk. En geef hen ook eventueel een budget.



SLUITING.

Als alle groepjes weer bij de centrale post terug zijn, wordt de dag gesloten door het zingen van het zojuist geleerde sluitingslied.

SLUITINGSLIED:

Melodie: een nederlandse amerikaan

REFREIN: van noord naar zuid, van hot naar haar }
gezellig reizen met elkaar } 2 x

kabouters trokken door het land }
al met de folder in hun hand } 2 x

REFREIN

ze kwamen overal vandaan }
om met z'n allen op stap te gaan } 2 x

REFREIN

het werd een hele fijne dag }
met veel plezier en veel gelach } 2 x

REFREIN

maar wensen nu elkaar heel vlug }
een fijne reis naar huis terug } 2 x

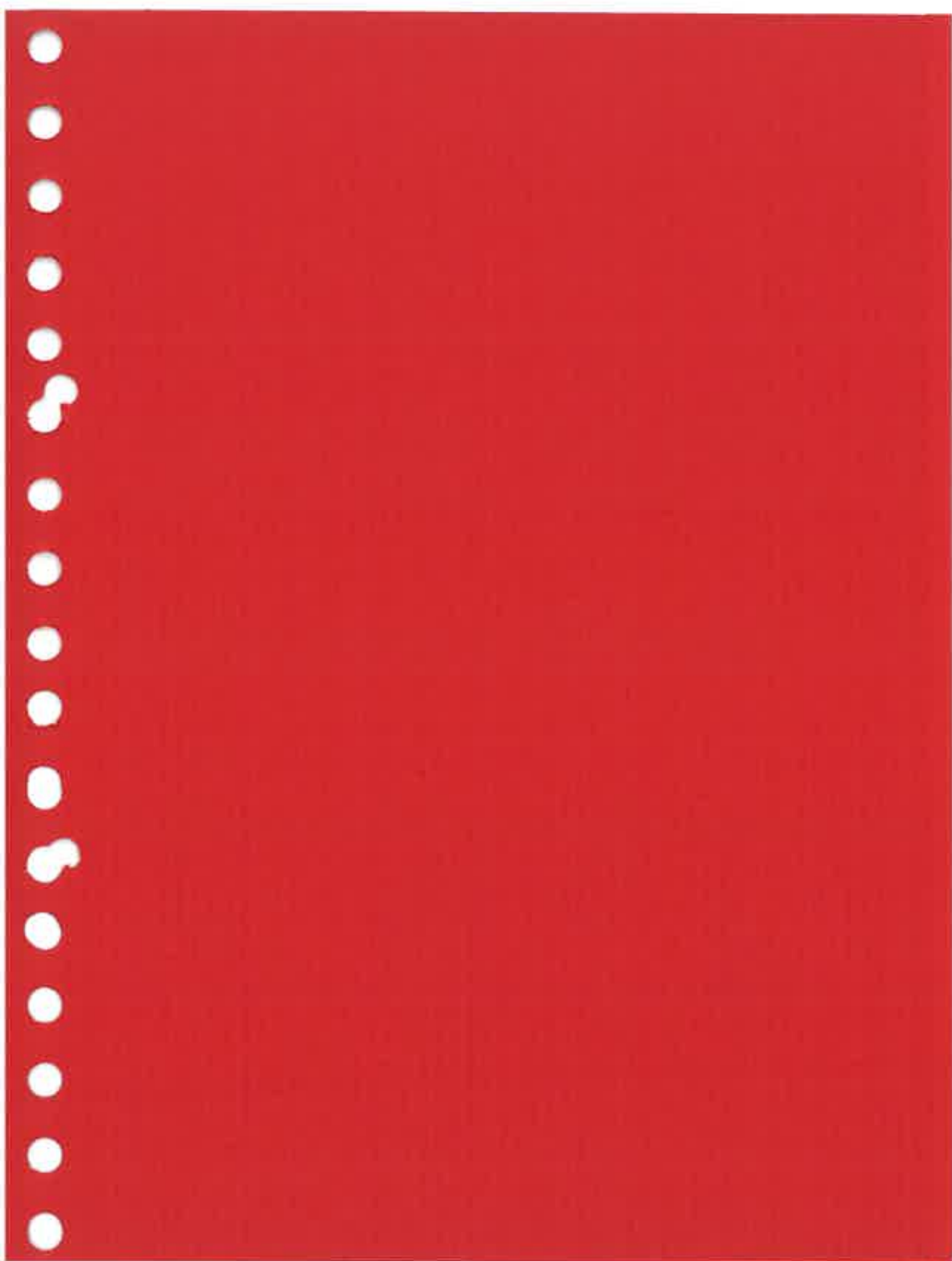
REFREIN: van noord naar zuid, van hot naar naar
we zien elkaar weer volgend jaar.

VERGEET U NIET:

- het terrein netjes achter te laten
- de EHBO-post?
- het geheel in de sfeer van Bambilië aan te kleden?
Dat komt het welslagen van het spel zeer ten goede!

NOGMAALS VEEL PLEZIER !







SCOUTING NEDERLAND
Postbus 324
3800 AH AMERSFOORT

LSTT kabouter
1980