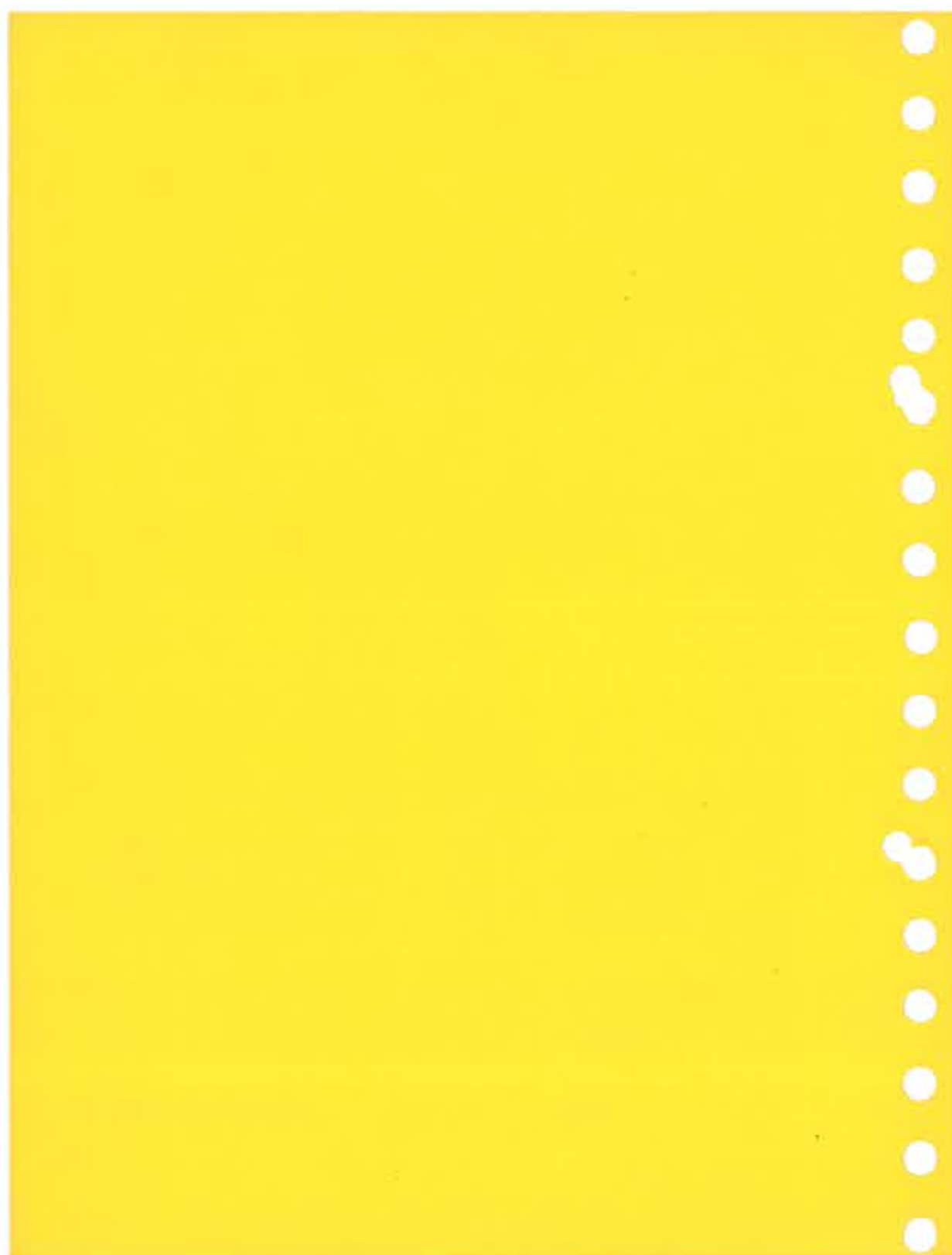




**districtspel
welpen 1980**



Aan de speladviseurs van de welpentak.

Beste lezers,

Voor u ligt het boekje met suggesties voor het distriktsspel 1980 voor welpen, als ondersteuning voor u, om in uw eigen distrikt een fijn spel te organiseren.

Als thema is dit keer gekozen: "Het circus".

Meestal wordt het spel in het voorjaar gespeeld.

De maanden april of mei geven namelijk kan op goed weer. Dat is erg belangrijk bij een buiten-aktiviteit als deze.

Probeer een datum te kiezen die goed aansluit bij de andere distriktsaktiviteiten.

Wij wensen de welpen én de leiding veel plezier bij het spelen van dit distriktsspel.

Namens het L.S.T.T. - welpen:

Ina van Eijden

Annemarie Sies

Toos Nolsen

Anton Roelofs

Mieke Taekema

Aan de totstandkoming van deze map werkten verder mee:

Marian Bunjes

Carla Brederveld

Gerreke de Weijer

Inger Israël



het circus komt!

Het thema voor het grote distriktsspel 1980.

Een thema waarvan de werkgroep dacht dat het volop te gebruiken is voor een groots opgezet spel. Zij hopen dan ook, dat u met deze map vol suggesties over dit thema tot een succesvolle dag komt.

Lees de map rustig door. Eventuele extra mappen zijn in beperkte mate aan te vragen bij de afdeling Welpen op het Landelijk Bureau.

Als iedereen goed op de hoogte is gebracht, kunnen we aan de organisatie van het spel beginnen. Hoe, wat, waar en wie doet wat???

AFSPRAKEN

Maak afspraken met elkaar, bijvoorbeeld dat er van iedere horde tenminste één leid(st)er beschikbaar is. Of besteedt een paar bijeenkomsten aan het thema met het doel om tot een compleet draaiboek te komen van het hele gebeuren. Elke horde kan dan één of twee taken op zich nemen en er voor zorgen dat alle middelen voor het spel aanwezig zijn of opgebouwd worden. Op deze manier wordt iedereen bij de voorbereiding betrokken en die betrokkenheid is een belangrijke factor voor een geslaagde dag. Iedereen heeft dan zijn of haar verantwoordelijkheid.

Wat zijn zoal die taken? Uitnodigingen maken; materialen verzorgen; uitzoeken van een geschikt terrein; uitwerken van het draaiboek; spelen verzinnen en uitwerken; enzovoort.

Misschien is het een idee om het spel niet per horde met hun vast leiding te spelen maar om alle welpen en ook de leiding te mengen. Voor de jongens is het leuk om samen met andere welpen te spelen, zeker voor nieuwe welpen die misschien nu pas ontdekken dat er buiten hun eigen groep nog zoveel ande-

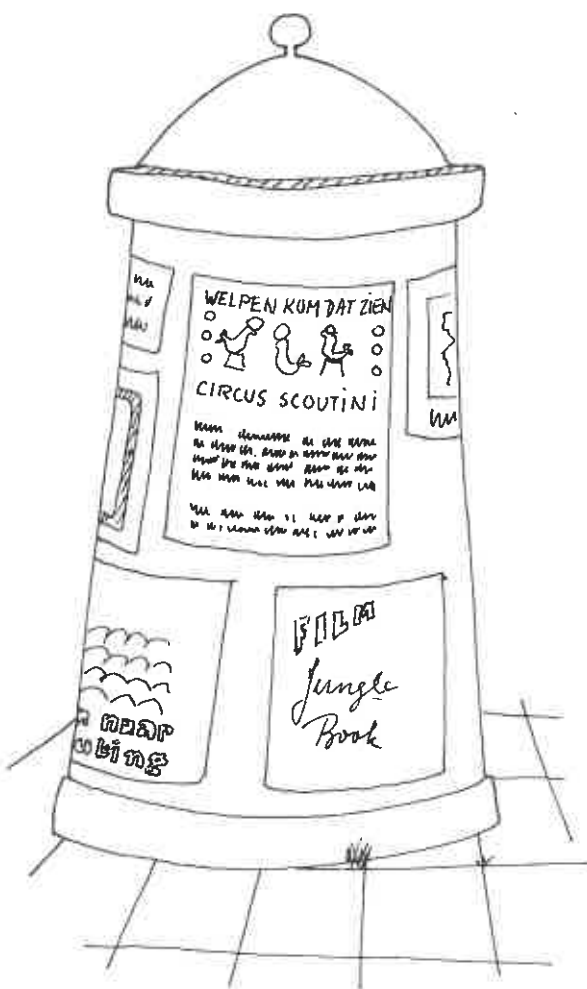
re welpen zijn. Ook de samenwerking tussen leiding van verschillende hordes kan heel boeiend zijn. Je maakt dan eens mee hoe andere leiding met de kinderen omgaat. Tevens doe je nieuwe contacten op en ook nieuwe ideeën. Vinden jullie het iets om uit te proberen? Of hebben jullie dat al eens gedaan?

UITNODIGINGEN.

Natuurlijk wordt de komst van het circus aangekondigd door middel van een flink groot aanplakbiljet. Dit wordt in iedere hordehol ruim van tevoren opgehangen. Zorg dat de tekst duidelijk spreekt tot de fantasie van de jongens. Het maakt hen enthousiast.

Misschien kan het distrikt ook persoonlijke uitnodigingen maken voor de welpen met daarop de vermelding van plaats en tijd, en wat ze zelf mee moeten nemen (bijvoorbeeld lunchpakket, regenkleding).

Laat op deze uitnodigingen
nog wat ruimte over zodat de
leiding van de hordes zelf
nog wat afspraken daarop kun-
nen toevoegen.



PLAATS.

We dachten aan een groot terrein waar je een aantal pistes kan opbouwen met daarbij een orkestbak, een restaurantwagen, stallen én natuurlijk de E.H.B.O. - tent.

Het aantal pistes is afhankelijk van het aantal spelen dat jullie invullen. Eén en ander kun je opbouwen met behulp van pionierhout en touw, latten met ribkarton of landbouwplastic. Grote tenten passen ook goed in dit thema.

DE SPELEN.

Verderop vindt u een beschrijving van een aantal spelen. Er zijn meerdere spelen per onderwerp. Ze zijn bedoeld als suggestie. U kunt één of twee spelen per onderwerp uitkiezen, er variaties op maken of zelf ook nieuwe spelen verzinnen. Zorg dat u genoeg spelen hebt en dat er afwisseling in het programma zit.

Bij elk onderdeel is een kleine inleiding. Vertel de welken dit verhaaltje ook. De spelen zullen hen meer zeggen als ze ook weten waarom juist deze spelen in dit thema passen.

HOE KAN HET SPEL GESPEELD WORDEN.

Voor zowel de organisatoren als de kinderen is het fijn wanneer er een duidelijk systeem zit in het spel. Als iedereen weet hoe de wisseling van spelen toegaat, bevordert dat een soepele gang van zaken.

Er zijn heel wat mogelijkheden maar veelal zijn dat variaties op slechts twee systemen. Het ene met vaste speltijden en opschuifstelsel, het andere met een centrale post en tijden afhankelijk van de spelleiders.

MOGELIJKHEID I MET VAST SPELTIDEN EN OPSCHUIFSYSTEEM.

Bij de kassa is uiteraard de ingang van het circus. Daar krijgt iedere horde voor elke deelnemer een gekleurd kaartje. Speel je met gemixte hordes, dan krijgt ieder kind een andere kleur. De kaartjes doen meteen dienst als naamkaartje dat wordt opgespeld of met touw omgehangen. Ook de leiding heeft zo'n kaartje. Daarna gaat iedereen naar het midden van het terrein waar de grote piste is. Hier speelt al gezellig de (mars)muziek. Nu gaat iedereen in de grote piste bij het bordje van zijn kleur zitten.

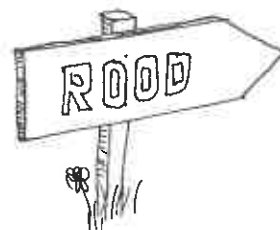
Rond deze grote piste staan allemaal borden met een pijl die verwijzen naar de kleinere pistes met de verschillende spelen. Zorg dat er voor elke groep een spel beschikbaar is. Bijvoorbeeld: je speelt met 16 groepen, dan zijn er 16 verschillende kleuren toegangskaarten en 16 spelen. Het aantal groepen is afhankelijk van het distrikt en het aantal deelnemers.

Als na de opening alle groepen zich omdraaien, zien ze achter zich de piste waarin zij hun kunsten gaan vertonen. Het spel gaat beginnen.

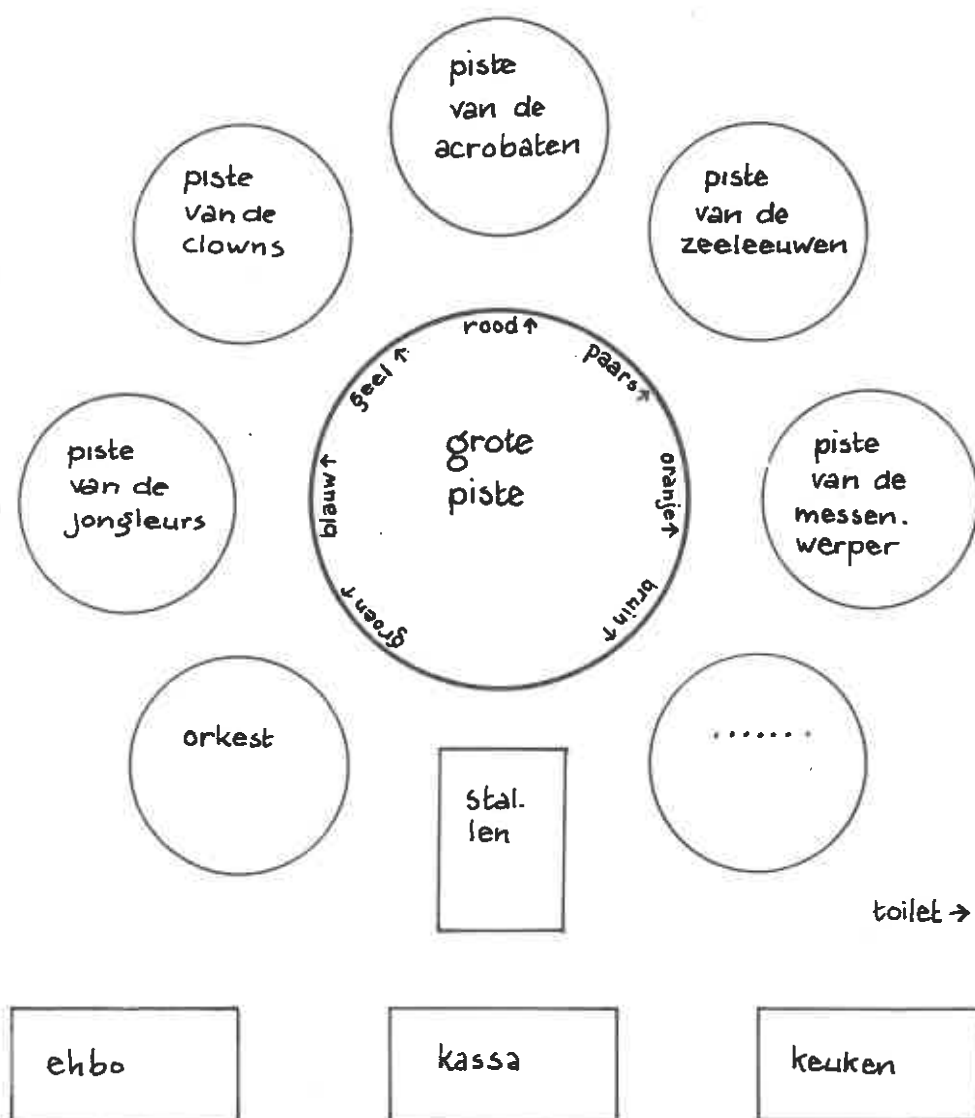
De direkteur zit intussen niet stil. Hij verwisselt tijdens het spel alle kleuren bordjes rond de grote piste, zodat alles één of twee vakken doorschuift. Meteen houdt hij ook de tijd in de gaten. Trek voor elk spel een bepaalde tijd uit, bijvoorbeeld 10 minuten. De welpen kunnen dan met veel verschillende spelen bezig zijn.

Is dus de speltijd verstreken, dan wordt een signaal gegeven door middel van trompet of roffel op een trommel. Bij het eerst signaal wordt de piste waarin gespeeld is keurig opgeruimd voor de volgende groep.

Dan komt iedereen weer terug bij de grote piste en ontdekt daar, dat zijn gekleurde bord een andere plaats heeft gekregen. Dan klinkt weer het startsignaal en iedereen weet nu dat achter zich het volgende circusgebeuren plaats heeft. Zo kan je het hele spel wisselen en alle spelen spelen.



Mogelijke veldindeling:



MOGELIJKHEID II MET CENTRALE POST.

Ook nu kunnen de kinderen gekleurde naamkaartjes krijgen ter onderscheiding van de spelgroepjes maar deze hebben geen verdere functie in het spel.

Centraal op het terrein staat de centrale post. Op een groot, leuk getekend of beschilderd bord hangen losse bordjes met de aanduiding van ieder spel. De spelgroepjes halen een bordje op van het spel dat ze willen doen, nemen het mee naar dat spel en brengen het na afloop terug en kiezen een nieuw spel. Zo is duidelijk te zien, welke spelen vrij of bezet zijn. Hier is het raadzaam om enkele spelen méér te hebben dan er groepen zijn.

Maak van deze post iets gezelligs door aankleding, affiches en dergelijke. Geef het beheer in handen van de circusdirecteur, de portier, een stalknecht of een clown. Deze post kan ook gebruikt worden als informatiepost, EHBO-post, gevonden voorwerpenpost en dies meer.

ALS HERINNERING AAN DEZE DAG.

Een leuk getekend circusplaat op multiformaat die de welken zelf kunnen kleuren.

Voor in het hordehol: een plaat met een grote tent of circuswagens. Na ieder spel krijgt de horde dan een clown, een olifant, een acrobaat, enz. die op de plaat geplakt worden.

EN VERDER.

Misschien kunt u deze dag wat in de bekendheid brengen door een plaatselijke krant telefonisch of schriftelijk mede te delen dat deze speldag plaats vindt en daarvoor eventueel een verslaggever uit te nodigen.

U kunt ook zelf een verslag schrijven en dat - met foto's - opsturen naar de plaatselijke redactie(s).

Rest ons nog u allen een leuke en gezellige voorbereiding toe te wensen.

Wij hopen dat u een knotsleuke dag hebt met prachtig weer, en dat, mocht het weer niet zo meewerken, u toch een oplossing hebt kunnen vinden zodat het spel toch door kan gaan. Graag zouden wij eens van u horen hoe het spel in uw distrikt gegaan is. Bel of stuur eens wat op (afdeling welpen, landelijk bureau).

En mocht het u leuk lijken om ook eens mee te werken aan een distriktsspel geef u dan op bij het LSTT-welpen op het landelijk bureau.

HEEL VEEL SUCCES GEWENST EN TOT VOLGEND JAAR.



liedjes

Hier een paar liedjes die gezongen kunnen worden bij de opening en/of bij de afsluiting.
Worden de liedjes bij de opening gezongen, dan de hordes van tevoren laten oefenen. Worden ze echter tijdens de afsluiting gezongen, dan kunnen de spelgroepen tijdens het spel oefenen, bijvoorbeeld bij het orkestspel.

Als u het liedje "Keukenconcert" uit de bundel "De Keverkapelle" kent, kunt u op deze wijs ook het volgende lied zingen:

circus

't Is feest deze dag, dat kun je zeker horen
't Is feest deze dag, want het circus komt voorbij
Eén ding is vast en zeker, luister
Want de artiesten dat zijn jullie en wij
Ta - ra - ra boem tsjing boem tsjing boem
Ta - ra - ra - ra - ra - ra - ra boem tsjing boem tsjing boem
ta - ra - ra - ra

Ook toepasselijk is het volgende liedje uit de bundel Keverkapelle:

mijn huisje



1. Mijn huis-je is niet op pa-len ge- bouwd het
 is niet van steen het is maar van hout, vier wiel- tjes er-
 on- der een paard-je er- voor zo rijdt mijn huis-je de
 we- relt door. Hu hu sjok
 sjok mijn paard-je er- voor en ik op de bok
 hu hu sjok sjok mijn paard-je er-
 voor en ik op de bok.

Het rolt door de regen, het rolt door de zon,
 het is mijn paleis, de bok mijn balkon.
 Het rolt over bergen, langs bossen en zee,
 zon, maan en sterren, die schommelen mee.

WELPEN KOM DAT ZIEN



CIRCUS SCOUTINI

**MET: CLOWNS BOMBIDOM EN HATSHI, DUO
FLYING FLIP, MAHARADJAH'S OLIFANT FREN
ACK, ZEELEEUWEN. DRESSUUR, BOELENKO-
NING SJO-JAN, MIRICO EN ZIJN LEEUWEN**

**PLAATS: XXX, DATUM: XX, TIJD: XXX U
KOSTEN FL. X,XX, MEENEMEN: XXXXXX.**

spelen

DE CIRCUSTENT.

Het circus is door de jaren heen uitgegroeid van iets heel eenvoudigs tot nu heel groots opgezet.

Vroeger trokken troepen artiesten door het land en gaven hun voorstellingen in de buitenlucht: zomaar op de hoek van een straat, op een pleintje of in een parkje.

Bekende voorbeelden daarvan zijn de zigeuners met hun dansende beren, en Vitalis, de man uit het verhaal "Alleen op de Wereld" die met honden en een aapje kunsten vertoonde en daarbij werd geholpen door de jongen Rémi. Wie dan langs kwam en het leuk vond, gaf een kleine bijdrage - of niet.

Tegenwoordig heeft het circus wat meer omhanden.

Tal van artiesten-met of zonder dieren- volgen elkaar op in een lang programma, met een orkest voor de muziek. Het publiek koop kaartjes bij de ingang en kan het gebeuren in de ronde piste goed volgen vanaf de tribunes eromheen. Het geheel wordt overkoepeld door een reusachtige tent die staande wordt gehouden door enorme masten.

In Nederland zijn dat er meestal vier maar soms ook zes.

Spel 1.

Tent opzetten: de tenten van circus opzetten is een nauwkeurig werkje dat in en goede samenwerking moet geschieden. Een indiaanachtige tent kan met 1 of 3 palen in het midden door een groep welven worden opgezet.

De tent kan speciaal gemaakt worden maar er kan ook een bestaande tent voor worden gebruikt.

Spel 2.

Estafette: verdeel de groep in tweeën en maak vooraf voor iedere groep een tentgeraamte met rondom een touw gespannen op welphoogte. Welke groep heeft het eerst de tent afgemaakt door middel van het ophangen van doeken, behangpapier o.i.d.

Spel 3.

Beschilder met z'n allen een van tevoren gemaakte tent.



CLOWNS.

Erg bekend van het circus zijn natuurlijk de clowns. Wereldberoemd is de Rus Popoviz. In 1979 was hij nog in Nederland. Zijn mimiek en goocheltrucs gaan over de grenzen van de talen heen. Hij laat mensen over de hele wereld lachen.

Een clown werkt op de verbeelding van jong en oud. Er zijn verschillende soorten clowns. Zo heb je de muzikale clown, de acrobatische clown en de domme August. Maar wat voor soort clown het ook mag zijn, het uiterlijk, het gezicht en de mimiek zijn erg belangrijk.

Spel 4.

Iedere welp schminkt zich als clown.
Of nog beter: schminkt zijn buurman.
Laat echter eerst Kragen van papier maken ter bescherming van de kleren. Neuzen kunnen gemaakt worden van halve pingpong balletjes met elastiekjes.

Tip voor materiaal:
Schmink is verkrijgbaar in een feestartikelenwinkel.
Waterverf kan wel maar is toch minder aan te raden omdat het moeilijk is te verwijderen (zeker paars, blauw en rood omdat daar aniline in zit) en de huid er erg schraal van wordt.

Heel erg fijn in gebruik is Quickschmink oftewel 'face-paint'. Dit is met water heel makkelijk afwasbaar.

Er zijn veel leuke kleuren in, ook goud en zilver. ' Zit in een doosje en is met een nat of droog sponsje of met een penseel op het gezicht aan te brengen.



Quickschmink kan besteld worden bij De Kultuurdienst,
Koningslaan 101, 3583 GS Utrecht, tel. 030-517447.
Kosten f 5,75 per doosje + portokosten. Denk aan spiegels
en afwasmateriaal.

Spel 5.

Maak een hoed of een pruik.

Spel 6.

Maak voor ieder nest een hindernisbaan en laat de welpen
lopen met speciale clownsschoenen (bijvoorbeeld veel te
grote schoenen) te maken van dozen of oude schoenen met
daaraan een voorstuk gemaakt van stof en opgevuld met schuim-
plastic of iets dergelijks.

Spel 7.

Laat één welp de clown zijn en de rest van de groep het
publiek. De clown probeert door middel van een mop, verhaal,
kunstje en dergelijke zoveel mogelijk welpen aan het lachen
te maken. Speel het spel eventueel meermalen.

Spel 8.

Doe een estafette met speciale brilletjes op waarmee je
alles heel anders ziet (te koop in de feestartikelenwinkel).



ORKEST.



Het orkest verhoogt de sfeer. De muziek kan de spanning verhogen. Bij de aangekondigde 'salto-mortale' van de trapezwerker is de spanning te snijden mede door het tromgeroffel of juist door de intense stilte omdat het orkest plotseling ophoudt.

In ons circus mag de muziek natuurlijk ook niet ontbreken.

Spel 9.

Er wordt circus muziek gedraaid en de welpen raden wat voor instrumenten er meespelen in het orkest.

Tip voor materiaal: denk aan een casetterecorder met batterijen.

Spel 10.

Laat een welp het ritme tikken van een bepaald liedje. De anderen moeten raden welk liedje hij bedoelt.

Spel 11.

Alle welpen zitten in een kring, behalve één. Alle anderen weten welk instrument ze moeten bespelen en er wordt afgesproken wie de dirigent is. Als de jongen weer bij de kring komt, zingen de welpen

met z'n allen een liedje en "bespelen" daarbij een instrument. De dirigent bespeelt steeds een ander instrument en de andere welpen doen de dirigent na. De jongen buiten de kring moet raden wie de dirigent is.

Spel 12.

Zorg dat er voor alle welpen een muziekinstrument is en laat hen meespelen met een bandje.



PAARDEN.

Ook paarden horen bij het circus.

Vroeger werden bij het circus ook trekpaarden gebruikt. Woon- en materiaalwagens moesten immers van plaats naar plaats getrokken worden. De paarden werden altijd goed verzorgd, het werk kon erg zwaar zijn. Nu paarden voornamelijk voor de dressuur gebruikt worden - en dat zijn meestal volbloeden - is de verzorging ook prima. Zonder liefde, geduld en een goede verzorging is dressuur immers onmogelijk.

Een klassiek nummer is een feest voor het oog.

De paarden, glanzend geroskamd en getooid met veren of ander versiersel, werken hun nummers vol gratie af op het klappen van de zweep. Soms worden er toeren op hun rug gedaan door een acrobaat.

Spel 13.

Laat de welpen als paarden een hindernisbaan afleggen.

Eén welp staat rechtop en een andere welp gaat gebukt achter hem staan en houdt hem bij de broekriem vast.

Spel 14.

Als paarden uitbreken moeten ze weer gevangen worden.

Zet een houten paal in de grond en gebruik dat als paardehoofd. Laat iedere welp een aantal keren proberen daar een lasso omheen te werpen.

Spel 15.

Paarden krijgen als beloning vaak een suikerklontje.

Alle welpen zitten achter een lijn op hun knieën. Op een kleine afstand voor hen ligt een suikerklontje.

Houdt je handen op je rug en probeer het klontje met je mond te pakken.

Estafettevorm is bij dit spel een mogelijkheid.

Spel 16.

Blinde paarden-wedloop. De welpen zijn geblinddoekt behalve de laatste van het nest, die de voerman is en die de teugels

die hij aan de armen van het voorste paard heeft bevestigd, vasthoudt. Elke speler houdt de schouders van zijn voorman vast. De nesten moeten zigzag of langs diverse hindernissen gestuurd worden.

Spel 17.

Paard en ruiter: alle welpen staan 2 aan 2 in een kring. De ene welp is paard, de andere zit op zijn rug en is ruiter. Op een fluitsignaal springen alle ruiters van hun paard, lopen zo snel mogelijk de kring rond en springen weer op de rug van hun eigen paard. Degene die het laatste aankomt valt af.

Spel 18.

Dressuur: paarden gaan in galop door een piste en springen op diverse manier over een touw (aan het eind verzwaard) dat vanuit het midden wordt rondgedraaid door een leid(st)er.

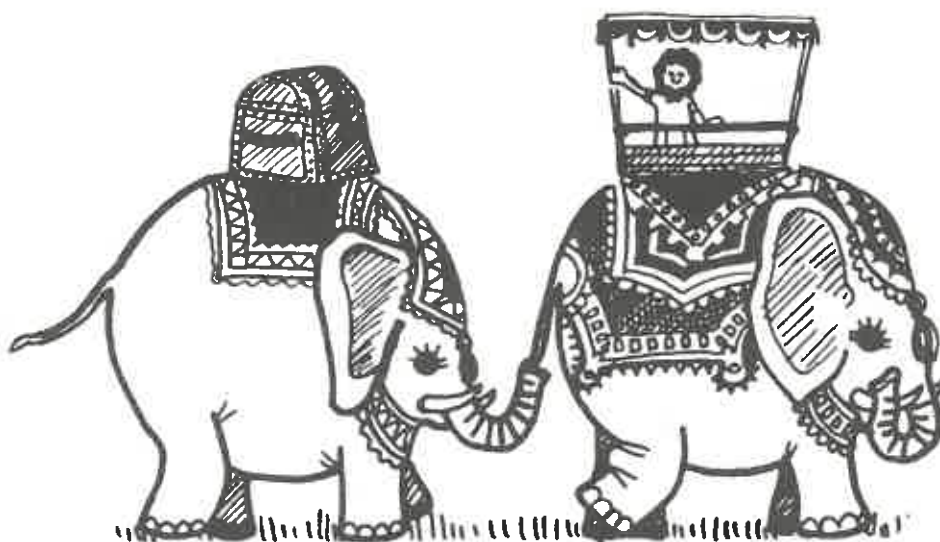
Spel 19.

De dompteur oefent dagelijks met zijn zween. Probeer met een zweep een blikje van een paaltje te slaan.



ANDERE DIEREN.

Naast paarden treden ook veel andere dieren in het circus op. Leeuwen, olifanten, ezels, honden, apen en zeeleeuwen. Je kan het zo gek niet bedenken of er is wel een dressuurnummer mee.



Zeeleeuwen

Spel 20

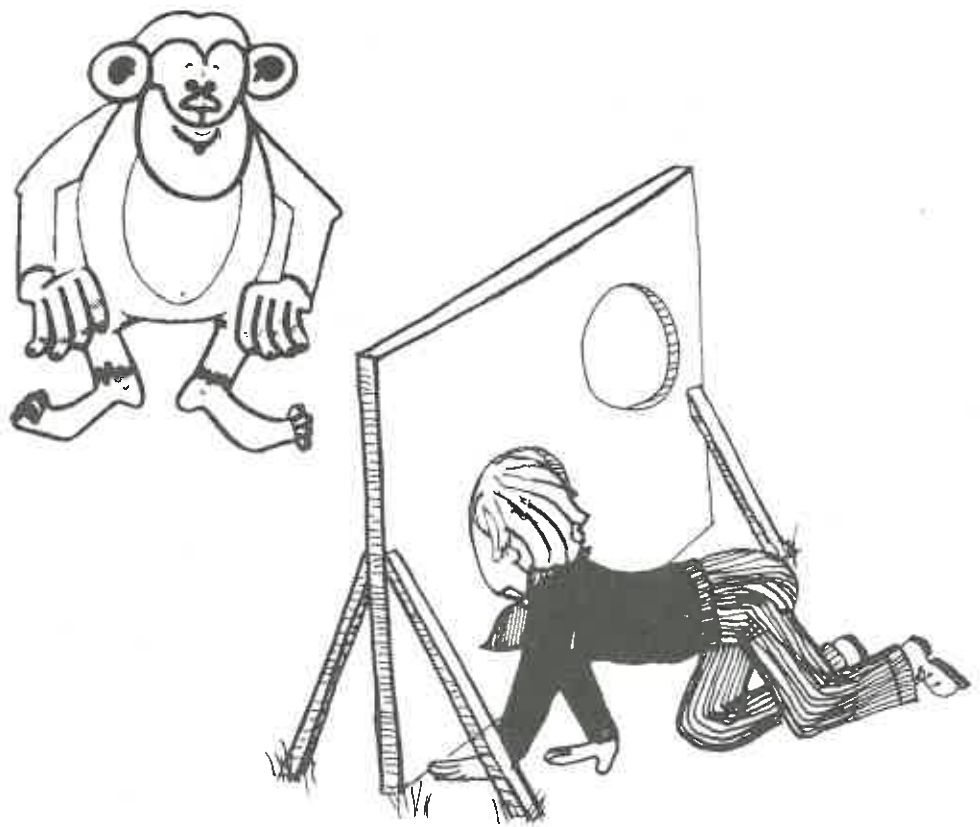
Zeeleeuwen zijn vooral behendig in het balanceren met een bal op de neus. Dat gaan de welpen ook doen met boeken op hun hoofd, een lucifersdoosje op de neus of met een bal.

Apen

Spel 21

Naäapspel: achter een stuk plastic (of doek) zitten welpen, alleen hun hoofden steken erdoor. Voor het doek worden platen getoond van apegezichten. Ook kan een leidster die ervoor

staat apegezichten trekken.
De welpen achter het doek moeten deze gezichten naäpen.



ACROBATEN

De meeste acrobaten zijn geboren circusartiesten. Al vanaf zeer jonge leeftijd wordt getraind om alle toeren onder de knie te krijgen.

En die training is niet mis. Je moet als acrobaat sterk, lenig en gezond zijn en daar moet je veel voor overhebben. De toeren moeten perfect gaan, zó goed dat het publiek haast zou vergeten hoe moeilijk uitvoerbaar ze zijn.

De koorddansers houden zich niet alleen in evenwicht op het 'slappe koord', ze doen er ook allerlei kunsten op.

Voor al het werk van de trapezewerkers is erg spannend. Als er maar iets fout gaat, als ze een fraktie van een seconde te laat zijn is een val onvermijdelijk. Gelukkig zijn er onder hen grote veiligheidsnetten gespannen zodat er toch weinig ongelukken gebeuren.

Spel 22.

Een plank ligt op een rol zodat het als wip kan fungeren. De ene kant van de wip is afgewerkt met een latje. Leg daar een tennisbal tegenaan. Een van de welpen springt aan de andere kant op de wip. De tennisbal schiet omhoog en wordt door de springer of een andere welp opgevangen.



Je kunt dit spel ook spelen in koppels van twee. De ene helft van het koppel is de springer en de andere helft is de vanger. Welk koppel heeft de meeste vangballen.

Spel 23.

Paalklimmen/touw klimmen. Hang bovenin bijvoorbeeld een belletje dat aangeraakt moet worden.

Spel 24.

Acrobaten zijn ontzettend lenig. Houdt een estafette met kopje duikelen, op handen en voeten lopen, enzovoort.

Spel 25.

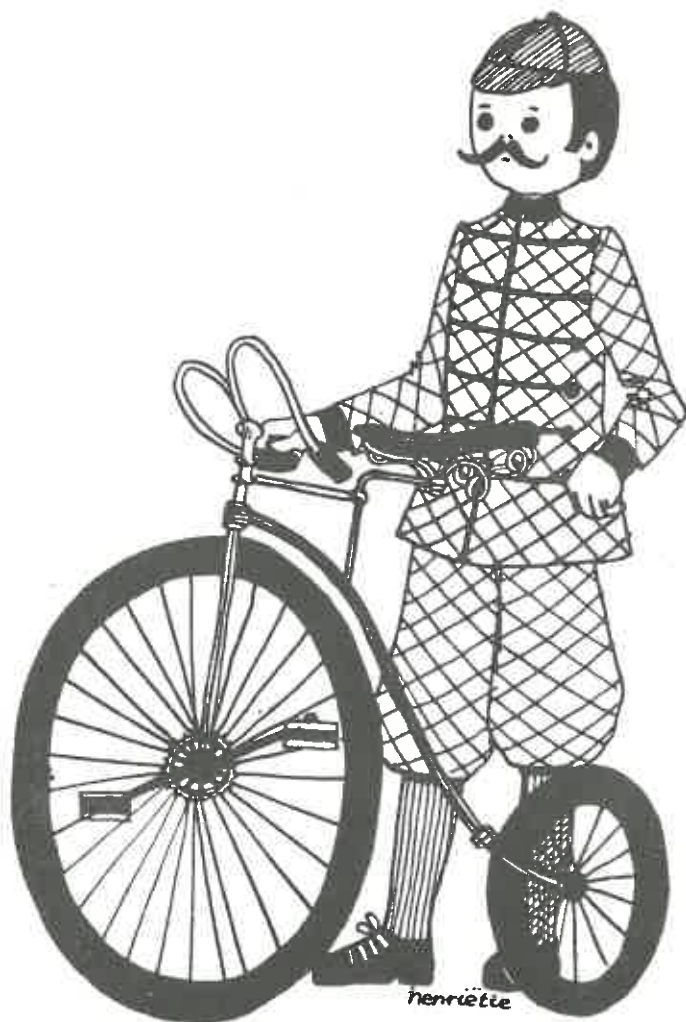
Maak per nest of per groep een beeld, door zoveel mogelijk op, onder en naast elkaar te gaan staan.

Spel 26.

Er zijn ook acrobaten die met fietsen allerlei toeren uithalen. Zet paaltjes uit voor een fiets-slalom.

Spel 27.

Laat per nest een bepaalde afstand op stellen of blikjes lopen.



Spel 28.

De trapezewerkers zijn ook aanwezig.
Ga van een van tevoren gemaakte kabelbaan af.

Spel 29.

Evenwichtsbalk lopen met een parasolletje of lange stok voor
het evenwicht.
Maak in het midden een kniebuiging enzovoort.



STALKNECHTEN.

De stalknechten zijn onmisbaar in het circus. Er valt wat werk te verzetten! Trekt het circus van de ene plaats naar de andere, dan moet de tekent en alles wat erbij hoort worden afgebroken en ingepakt om daarna op een nieuwe plaats weer opgebouwd te worden. En staat alles eenmaal, dan vast er weer andere werk te doen. Alles moet schoongehouden worden, de dieren verzorgd, het materiaal onderhouden. De opperstalmeester verdeelt de taken.

Iedere stalmeester heeft zo zijn eigen taak:

ze verzorgen samen met de dompteurs de dieren; ze houden de stallen schoon; zetten de leeuwenkooi op; harken het zaagsel of zand aan en doen alle voorkomende klusjes.

Ze kunnen van alles.

Zonder stalknechten zou er geen circus kunnen zijn. Maar het enige wat het publiek van hen ziet, is wanneer ze het materiaal de piste binnen brengen.



Spel 30.

Een sjouwspel dat in estafettevorm kan worden uitgevoerd. Er moeten opstapjes voor een olifantenact naar en van de piste worden gebracht. Eventueel met hindernissen onderweg.

Materiaal: balkjes als opstapjes,
eventueel hindernissen.

Spel 31.

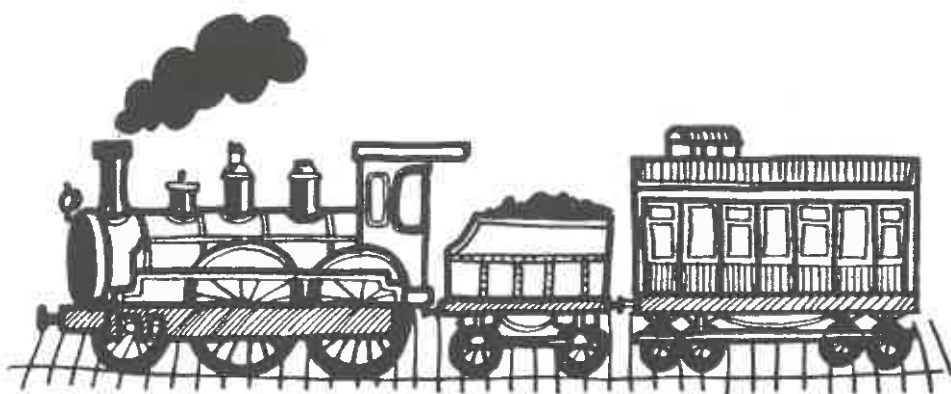
Beesten verzorgen is een belangrijke taak voor de stalknechten. Welk dier eet welk voedsel? Het spel kan op verschillende manieren uitgevoerd worden, bijvoorbeeld reukkim, tastkim, platenspel.

Spel 32.

Er moet heel wat afgetimmerd worden in het circus.
Spijker-slaan: wie krijgt een spijker met drie keer slaan in een balk?

Spel 33.

Als het circus weer verhuist, is het altijd passen en meten.
Probeer binnen een bepaalde tijd bijvoorbeeld 20 dingen in een koffer te passen.



RESTAURANT.

De circusartiesten zijn zo druk met trainen en optreden dat ze nauwelijks tijd hebben om zelf voor eten te zorgen. Toch is voor hun conditie gezonde, en goede voeding noodzakelijk. Gelukkig kunnen ze in het circusrestaurant terecht waar de kok zijn uiterste best doet om afwisselende en heel gezonde maaltijden klaar te maken.

Soms is er wat te vieren, zoals vandaag. Dan zijn er ook lekkere hapjes, maar ook weer erg gezond natuurlijk.

Na alle kunsten die we vertoond hebben, heb je natuurlijk ook wel trek gekregen in een lekker hapje. En ook dorst.

Spel 34.

Iets lekkers maken, bijvoorbeeld:

Poffertjes bakken; pannekoeken bakken.

Soort taartje maken van biskwietje, boter, hagelslag enzovoort.

Tosti's maken met tosti-ijzer.

Hartige hapjes met kaas en versiering, of van rauwkost zoals worteltjes en dergelijke.

En wat te drinken erbij valt ook niet te versmaden.



Receptje:

Maak een clownskopje

gezichtje: stukje kaas

oogjes: rozyntjes

neus: peentje

mond: reepje paprika
tomaat a.i.d.

haar: peterselie

evt. hoedje: dadel

oren: nootjes
of vruchtjes op stekje



JONGLEURS.

De jongleurs zijn erg handig en rap met ballen, knotsen, hoepels en borden.

Je staat ervan versteld hoe ze een heleboel ballen opgooien en allemaal weer vangen en ondertussen nog een ring om hun been laten draaien.

Of ze gooien met vier hoeden en zetten steeds een andere op.

Of ze laten bordjes draaien op een hele rij paaltjes en net als je denkt dat die gaan valle, vangen zij ze weer op.

Spel 35.

Het is de kunst om met een groepje welpen een grote (strand)bal zolang mogelijk in de lucht te houden (met de voet, het hoofd, en/of handen).

Spel 36.

Een ei of pingpongbal wordt op een lepel over een parcours gedragen. De lepel wordt vastgehouden met de mond.

Spel 37.

Kaatseballen: Wie kan er goed kaatseballen met meerdere ballen, alleen of met zijn tweeën.

Spel 38.

Probeer zo lang mogelijk met een stok op je hand te balanceren.



BOEIENKONING.

De boeienkoning doet iedereen verbaasd staan. Hij wordt helemaal vastgebonden met kettingen en hangsloten en in een kist gestopt. Binnen de kortste keren springt hij er weer vrij uit.

Spel 39.

Knopenrace: een boeienkoning moet zonder te kijken allerlei knopen kennen. Welke welp kent de meeste knopen of herkende het snelst 3 of 4 knopen.

Hij mag eerst een keer oefenen, daarna geblindoekt proberen.



Spel 40.

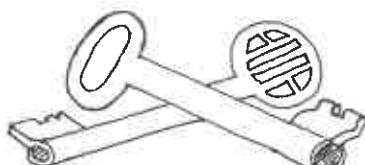
Slotenspel: op elk slot past een sleutel. We zoeken een aantal sloten, bijvoorbeeld 10.

Deze moeten in estafettevorm geopend worden (hangsloten en dergelijke of getekende sloten).

Spel 41.

De welpen worden aan handen en voeten met dassen of theedoeken geboeid.

Dan krijgen ze een opdracht: bijvoorbeeld haal een grote kartonnen doos in en uit elkaar.



MESSENWERPER.

Ook de messenwerper zorgt voor adembenemende momenten. Het spannendste is wel als hij een hele serie messen rakelings langs iemand op een bord gooit. Het 'slachtoffer' moet wel stalen zenuwen hebben. Of is dat groot vertrouwen in het kunnen van de werper?

Spel 42.

Pijltjes gooien op een bord: pijltjes met zuignappen of pijltjes met magneten of balletjes met klittenband erop met speciaal bijbehorende doek.

Worden er dartpijltjes gebruikt, tref dan wel veiligheidsmaatregelen.

Spel 43.

Maak een bord met daarin gaten van verschillende grootte. Doe hier ballonnen in en laat deze stukgooien met pijltjes. Let op de veiligheid!

Spel 44.

Maak op een bord een tekening van bijvoorbeeld een pop. Laat hier omheen gooien met pijltjes. Alweer: LET OP DE VEILIGHEID!



WAT ER VERDER NOG TE BELEVEN VALT.

Er valt nog veel meer te beleven. Verhuist het circus naar een nieuwe standplaats dan moet weer de nodige reclame gemaakt worden. Er worden aanplakbiljetten gedrukt en door heel de stad verspreid. Tent en tribunes worden gemonteerd. Vóór een nieuw optreden moet alles weer nagekeken worden. Ook de kostuums moeten goed onderhouden worden en vaak moeten er ook nieuwe kostuums gemaakt worden.

AANPLAKBILJETTEN MAKEN.

Spel 45.

Grote vellen papier, daarop vingerverven of een voorstelling maken met behulp van stukjes gekleurd papier uit tijdschriften.

Spel 46.

Maak een puzzel van een aanplakbiljet en laat die leggen.

Spel 47.

Houd één tekenestafette. En maak daar een tentoonstelling van. Door ze allemaal aan lijntjes te hangen.

WAGENS OPKNAPPEN.

Spel 48.

Maak van een lege doos een circuswagen, van buiten of van binnen als kijkdoo.



Spel 49.

Schilder op een rol golfkarton allemaal circuswagens.

Spel 50.

Leg een parcours af met een kar of met een bakfiets.

AFDELING KOSTUMERING.

Spel 51.

Laat de welpen zich verkleden met behulp van lappen, crêpepapier enzovoort. Of neem de verkleedkist mee.

PUBLIEK OP DE TRIBUNE.

Spel 52.

Er moet iemand naar de w.c.: stoelendans.



Alle rommel wordt keurig opgeruimd als het circus vertrekt. Het circus wil immers een volgende keer weer welkom zijn!

Het circus komt

	blz.
Thema	3
Uitnodigingen	4
Plaats	4
De spelen	5
Mogelijkheid I met vast speltijden en opschuifstelsysteem	5
Mogelijkheid II met centrale post	8
Liedjes	10
Spelen	12
De circustent	13
Clowns	15
Orkest	17
Paarden	19
Andere dieren	21
Acrobaten	23
Stalknechten	26
Restaurant	28
Jongleurs	29
Boeienkoning	30
Messenwerper	31
Wat er verder nog te beleven valt	32
Aanplakbiljetten maken	32
Wagens opknappen	32
Afdeling kostumering	33
Publiek op de tribune	33