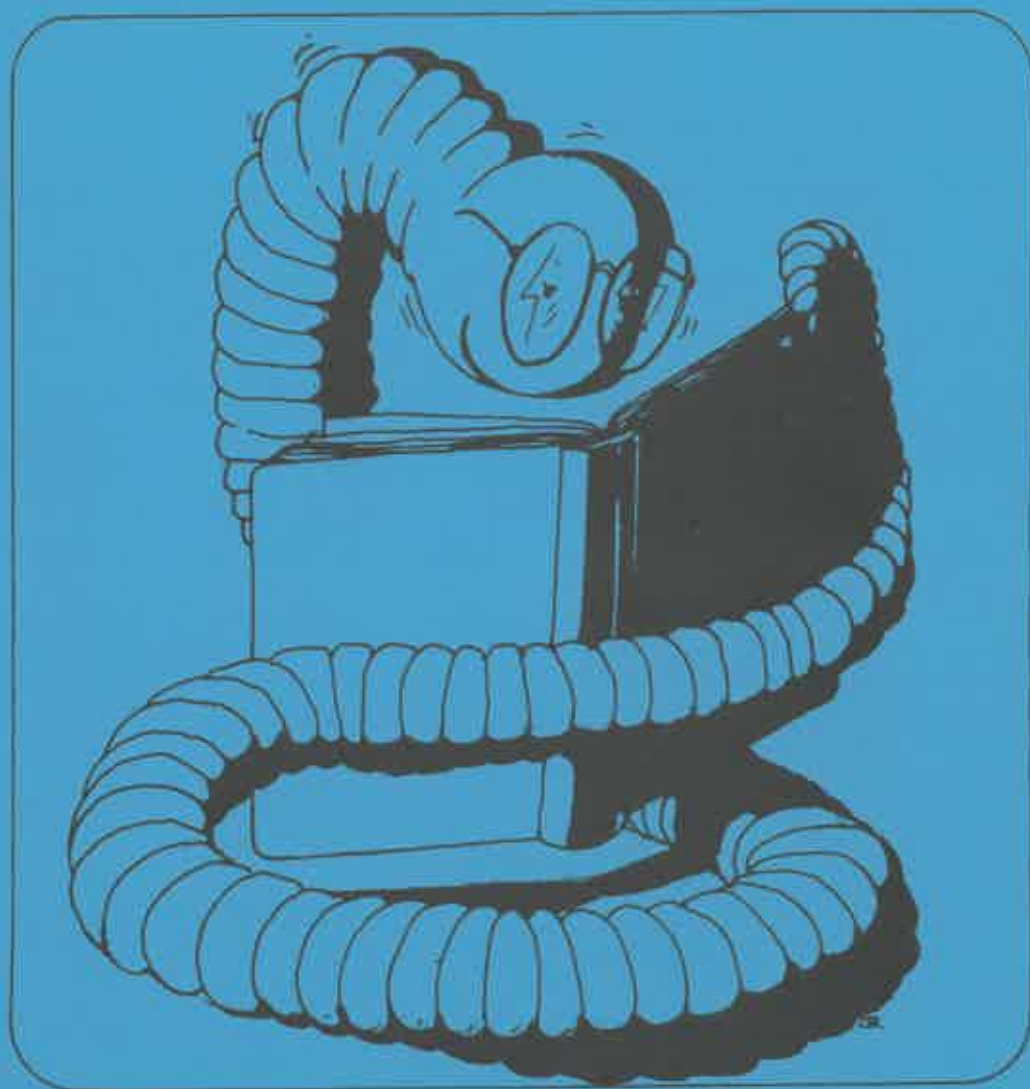
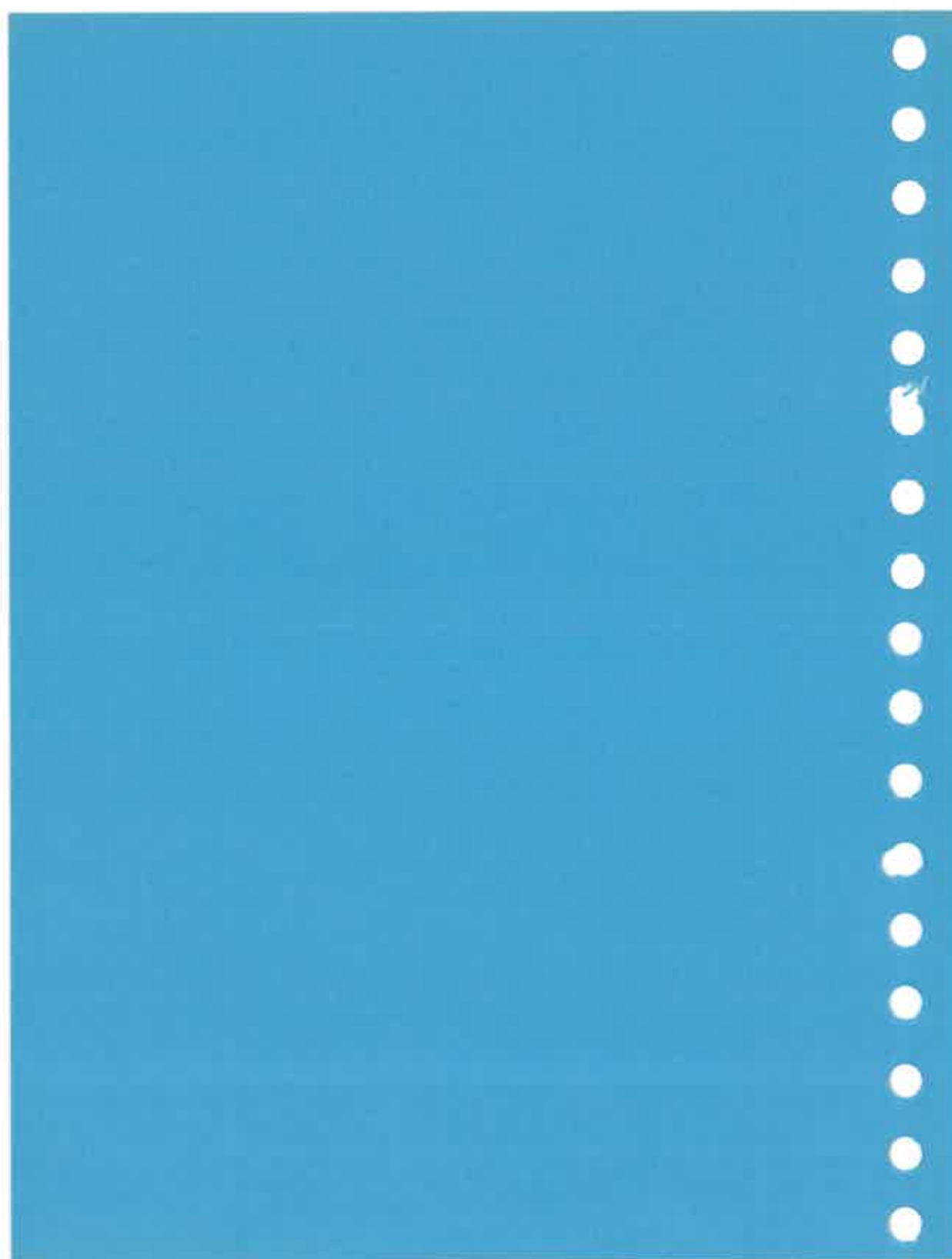


.....DISTRICTSPEL 1981 VOOR WELPEN EN KABOUTERS.....



.....OP REIS DOOR KINDERBOEKENLAND.....



Beste speladviseurs,

Voor u ligt weer het (jaarlijkse) boekje met suggesties voor een districtspel. Dit jaar zijn ideeën gekozen rond een algemeen thema en is het districtspel bedoeld voor kabouters en welpen.

Het thema is: *"Op reis door kinderboekenland"*. Dit thema is gekozen met de bedoeling kabouters en welpen spelenderwijs kennis te laten maken met een aantal van de vele kinderboeken.

Wij wensen u en de leid(st)ers veel succes bij de voorbereidingen en hopen dat de welpen en kabouters veel plezier zullen hebben bij het spelen.

Voor het samenstellen van dit boekje willen wij Mieke Sparidans, Henny Hulsink, Ineke Desplanque, Mieke Taekema en Silvia Casander heel hartelijk bedanken.

Het LSTT welpen en
het LSTT kabouters.

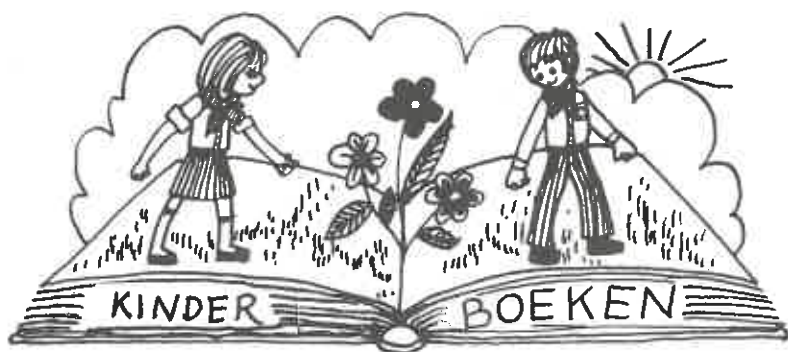
INHOUD *"Op reis door kinderboekenland"*

	spel:	pagina:
Voorbereidingen		3
Spelvorm		4
Uitnodigingen		5
Herinnering		5
Opening		6
Boeken:		
* De kleine waterman.....	1, 2, 3	7
* De kleine heks.....	4, 5	9
* Pluk van de Petteflet.....	6, 7, 8	10
* Spaghetti van Menetti.....	9, 10, 11	11
* Met de poppen gooien.....	12, 13, 14	13
* Grote mensen daar kan je beter soep van koken.....	15, 16, 17	15
* De reuzenperzik.....	18, 19	16
* De koning van Katoren.....	20, 21, 22	18
* Spook tussen spoken.....	23, 24	20
* Het kinder kook- en bakboek....	25	21
* Lark's kasteeltje.....	26, 27	22
* Donald Duck.....	28, 29	23
* Pinokkio.....	30, 31, 32	24
* De Pozzebokken.....	33, 34	25
* Jeroen stuurt zichzelf op.....	35, 36	27
* Superdetective Blomkwist.....	37, 38	28
* Detectivebureau "De helpende hand".....	39, 40	29
* Asterix, de Galliër.....	41, 42	30
* Ivanhoe.....	43, 44	31
* Meneer Simsalo goochelt alleen op zaterdag.....	45, 46	32
* Het geheim van de vredespijp...	47, 48	33
* Het verhaal van de draak Fabiaan.....	49, 50	35
Sluiting		37

"OP REIS DOOR KINDERBOEKENLAND"

VOORBEREIDINGEN

Allereerst wordt natuurlijk een districtsavond belegd met de welpen- en kabouterleid(st)ers, om iedereen met het thema kennis te laten maken, zelf nieuwe ideeën te verzinnen, afspraken te maken en de taken te verdelen. Op deze bijeenkomst is het leuk als een aantal kinderboeken ter inzage aanwezig zijn. De bibliotheek zal u hier zeker aan kunnen helpen.



Op zo'n avond kan verder afgesproken worden:

- wanneer het districtsspel plaats vindt
- en waar
- wat u gaat doen als het regent
- inzetten van een stam of rowan/sherpa-afdeling als werkploeg
- welke boeken uitgewerkt worden en wie dat doen
- welke spelen erbij verzonnen worden of aangepast aan de eigen situatie.
- welke materialen nodig zijn en wie daarvoor zorgt.
Denk ook aan eten en drinken!
- hoeveel kabouters en welpen spelen mee en hoe groot zijn de speelgroepen (in dit boekje is uitgegaan van 10 à 12 kinderen per groepje)

- hoe worden de speelgroepen ingedeeld:
wij denken dat het leuk is als de kabouters en welpen "gemengd" worden, bijvoorbeeld telkens 2 kabouters uit één kring of 2 welpen uit één horde in een speelgroep. Op deze manier ontmoeten zij ook anderen, zonder zich alleen te voelen.

EN OOK NOG:

- wie speelt de boekenwurm (centrale figuur)
- is er een geluidsinstallatie nodig
- wie verstuurt de uitnodigingen aan de kabouters en welpen
- wie worden er verder uitgenodigd
- is het terrein goed bereikbaar, ook voor gehandicapten
- zijn er voldoende parkeerplaatsen
- is er telefoon in de buurt
- wie verzorgt de E.H.B.O.
- begroting
- enzovoort, enzovoort.

SPELVORM

Het spel wordt gespeeld in een grote cirkel met een boekenkiosk als centrale post. Achter de balie van de kiosk hangen kaarten met de titels van de boeken. Elke kaart bijvoorbeeld een andere kleur. Aan de kaarten worden pionnen gehangen.

Elke speelgroep kiest een boek uit en krijgt de betreffende pion mee. Na afloop van het spel brengen zij deze pion terug naar de kiosk. Het boek is dan weer vrij voor een volgende speelgroep.

Deze posten worden "aangekleed" met borden waarop de namen van de verschillende kinderboeken staan en leuke illustraties. Er moeten iets meer posten zijn, dan speelgroepen.



Bij elke post is een vaste leid(st)er aanwezig, die de post inleidt met een kort verhaaltje zodat de kabouters en welpen het verband zien tussen het betreffende boek en het spel (of de spelen).

In het vervolg van dit boekje vindt u een aantal kinderboeken beschreven met suggesties voor spelen. Bij elk boek kiest u één of meerdere spelletjes, zó dat het geheel ongeveer een kwartier zal duren. De postleid(st)er zal er op toe moeten zien dat er tijdig gewisseld wordt, zodat ook andere groepen kennis kunnen maken met dit boek.

UITNODIGINGEN

De kabouters en welpen worden twee weken van tevoren "officieel" uitgenodigd om deel te nemen aan de *"reis door kinderboekenland"*. Maak van deze uitnodiging iets aardigs, passend bij het thema



HERINNERING

Het districtsspel is voor de welpen en kabouters een heel evenement. Zij zullen een stoffelijke herinnering aan deze dag ook erg leuk vinden.

Geef alle kabouters en welpen aan het begin een veter met daaraan één grote kraal. Bij elke post krijgen zij een kleinere kraal en zo ontstaat een boekenwurm.

DE KLEINE WATERMAN O. Preussler - uitg. Lemniscaat.

*Sommige mensen geloven niet in water-
mannen, want die hebben zwemvliezen
tussen hun vingers en groen haar.*

*Toch is dit het verhaal van een
echte waterman, een kleine. Hij werd
geboren op de bodem van de molenvijver
en al gauw zwom hij met zijn vader de
hele vijver rond. Wat later mocht hij
er alleen op uit en wat hij daar
allemaal ontdekte! Als hij boven
water kwam, kon hij met de mensen-
kinderen praten. Eén keer bleef hij
te lang boven en kreeg droge voeten. Toen moest hij
direct naar bed, want van droge voeten worden water-
mannen verkouden.*



SPEL 1

De kleine waterman ontdekt een heleboel nieuwe dingen; zo kan hij vanuit de vijver via een sluis en een smalle watergoot bij de watermolen komen.

De kleine waterman zwemt door de sluis komt in de watergoot en dan bij het molenrad. Daarna stapt hij de oever op en begint opnieuw aan zijn "hindernisbaan".

SPEL 2

Op een dag komt een man vissen. De vissen uit de vijver zijn erg ongerust en vragen de kleine waterman om raad. Hij verzamelt allerlei oude dingen, die hij aan het haakje hangt ...

Teken oude dingen als schoen, pook, pantoffel, fietsband, kruik op karton, knip ze uit, doe er ringetjes aan en er kan gevist worden met een hengel met een haakje (als er nietjes in de voorwerpen gedaan worden kan een magneetje gebruikt worden).

SPEL 3

De maan weerspiegelt in het water van de vijver. De kleine waterman probeert deze maan te pakken, maar dat lukt niet ...

De kinderen vormen een kring, dit is de vijver. Ze gooien een gele bal over (de maan).

In de kring staat een kind dat moet proberen de "maan" te pakken.



DE KLEINE HEKS - O. Preussler - uitg. Lemniscaat.

De kleine heks woont met haar raaf in een kleine huisje, diep in het bos. Ze is pas 127 jaar en dat is heel jong voor een heks. Pas als ze alle toverkunsten uit het heksenboek uit haar hoofd kent, zullen de andere heksen haar voor vol aanzien. Maar voor het zover is haalt ze heel wat gekkigheid uit. Ze helpt de één, plaagt de ander, en rolt van het ene avontuur in het andere.



Spel 4

Eénmaal per jaar komen alle heksen bij elkaar en dansen rond een groot vuur ...

Laat de kinderen zelf een heksendans improviseren. Zorg voor wat heksen-attributen als bezems en omslagdoeken.

SPEL 5

Het heksje helpt drie vrouwtjes, die hout sprokkelen.

De nieuwe boswachter verbiedt het sprokkelen en jaagt de vrouwtjes weg. De heks betovert de boswachter. Nu helpt hij niet alleen daardoor met hout zoeken, hij brengt zelfs de vrouwtjes op zijn rug naar huis ...

Estafette: nummer 1 neemt nummer 2 op zijn rug en legt een bepaald traject af, vervolgens nummer 3 en nummer 4, enzovoort.



PLUK VAN DE PETTEFLET - Annie M.G. Schmidt - uitg. Querido

Pluk is een heel ondernemend jongetje en woont in z'n eentje in het torenkamertje van de Petteflet. Hij maakt overal vrienden en is er steeds op uit om anderen te helpen.

SPEL 6

Duizeltje is een eekhoortje, dat hoogtevrees heeft. Op de grond wonen is echter te gevaarlijk. Pluk brengt Duizeltje naar meneer Pen, die het eekhoontje op een ladder laat spelen. Hierdoor raakt Duizeltje zijn hoogtevrees kwijt. Maak een touwladder, touwbrug of iets dergelijks.



SPEL 7

Langhorst, een paard zit vast in de vijver, Pluk trekt hem eruit aan een touw dat hij aan zijn takelwagentje heeft vastgemaakt. Eerst lijkt het dat de modder het paard voor altijd vast zal houden, maar dan blijkt toch de takelwagen het sterkst ...
Touwtrekken!

SPEL 8

Pluk wil de rivier Waas oversteken. De pont van de Heen en Weer Wolf is héél klein ...
Een groepje van ongeveer 6 kinderen moet proberen met behulp van twee kranten, stukken karton of vuilniszakken, naar de overkant van de rivier te komen.
Ze gaan allemaal op de eerste krant staan, dan op de tweede, pakken de eerste krant op en leggen die verderop. Stappend van krant tot krant bereiken ze de wal (ze mogen natuurlijk niet naast de krant gaan staan).

SPAGHETTI VAN MENETTI - K. Leibbrandt - uitg. Kosmos.

Wat een gekke stad is Spriet! Alles is dun: de huizen, de bomen, en zelfs de mensen. Menetti verbaast zich als hij er komt. Hij kan geen huis binnenkomen: de deuren zijn te smal. Menetti besluit hier iets aan te doen: spaghetti zal de Sprieten wel dik maken!

En inderdaad, iedereen eet spaghetti van Menetti, maar nu beginnen de moeilijkheden pas goed. In de stad wordt alles te klein voor de bewoners.

Gelukkig wordt er een oplossing gevonden!

Ze gaan allemaal veel aan sport doen en worden zo niet alleenweermager, maar ook heel gezond.



SPEL 9

Een Spriet is zo dun dat hij door een gat in een briefkaart kan kruipen ...

De kinderen proberen ieder een papier ter grootte van een briefkaart zo te knippen dat er een gat in komt waar ze door kunnen kruipen.



SPEL 10

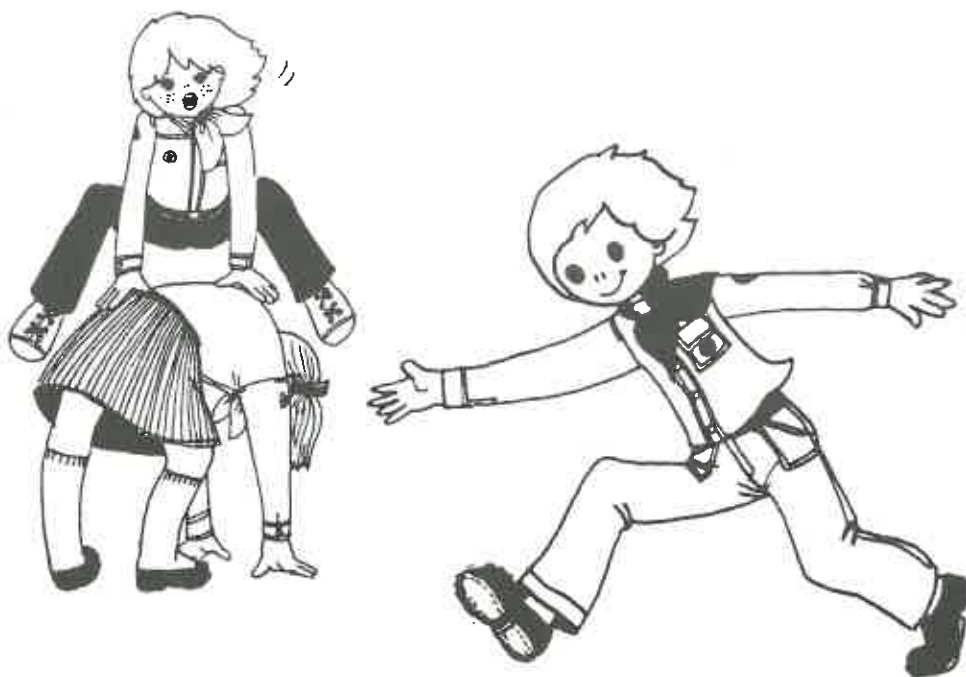
De Sprieten worden dikker ...

Doe het spel "de boom, die wordt hoe langer hoe dikker", verander de zin in het opzegversje tot: "de Spriet, die wordt hoe langer hoe dikker". Daarna vermageret de Spriet weer met de zin "de Spriet, die wordt hoe langer hoe dunner".

SPEL 11

Om weer dun te worden gaan de Sprieten veel gymnastiek doen ...

Het eerste kind maakt een hindernis voor de anderen, bijvoorbeeld bokstaan en door de benen te laten kruipen. De anderen "nemen" de hindernis één voor één en vormen daarna een hindernis voor de andere spelen. Zo ontstaat er een hele baan met hindernissen. Is de laatste geweest dan begint de eerste weer door alle hindernissen te nemen en dan zelf weer een hindernis te vormen.



MET DE POPPEN GOOIEN - G. Kuijer - uitg. Querido.

*Madelief, Roos en Jan Willem wonen in dezelfde straat.
Zij zijn lief, stout, verdrietig en vrolijk, gehoor-
zaam en brutaal.
Net als jij dus!*

SPEL 12

In een park zit een oude meneer met een pet op. Zijn ogen zijn dicht en zijn hoofd is naar voren gezakt. Madelief en Roos sluipen naar de man toe ...

Een kind zit geblinddoekt midden in de kring.

Een aantal kinderen wordt aange-
wezen en zij gaan zo zachtjes
mogelijk achter het geblin-
doekte kind zitten.

Kan deze raden hoeveel dat
er zijn? Regelmatig wisselen.



SPEL 13

Als Roos en Madelief ruzie met elkaar hebben gaat Roos alleen op zolder spelen. Daar vindt zij een kist met oude kleren.

Haar moeder komt mee doen met verkleeden.

Dan gaat de bel en moet moeder in een zwarte jas en met een geverfd gezicht open gaan doen ...

Verkleedestafette.

SPEL 14

Jan Willem heeft een portemonnee gevonden met precies genoeg geld erin om een bal te kopen. Maar dat doet hij niet, want hij wil de eerlijke vinder zijn. Madelief pakt het geld uit de portemonnee en geeft die leeg terug aan Jan Willem: "Nou ben jij de eerlijke vinder en ga ik de bal kopen."

Nu hebben ze een bal om samen met hun vrienden te spelen ...
Jagerbal of trefbal.



GROTE MENSEN DAAR KAN JE BETER SOEP VAN KOKEN

G. Kuijer - uitg. Querido

Madelief is verhuisd. Dat is niet leuk, want in haar nieuwe buurt wonen geen andere kinderen. Behalve Robbie de Rover: die houdt zich schuil in een onbewoond huis, met planken ervoor.

SPEL 15

Als je verhuist gaan de spulletjes van het ene huis naar het andere en van de ene kamer naar de andere kamer.

Een eind uit elkaar worden vier kamers getekend. Ieder groepje krijgt een eigen kamer. In deze kamers liggen een aantal voorwerpen, die verhuist moeten worden. De kamers moeten helmaal leeg geruimd worden. Daarom brengt het groepje de spulletjes naar de volgende kamer (één ding tegelijk). Dit doen alle groepjes. Welk groepje heeft het eerst de kamer leeg?



SPEL 16

Mieke de hulp, is klein en rond. Ze maakt een hoop lawaai en als ze lacht rinkelen de lepeltjes in de kopjes. Laat de kinderen muziek maken door met lepeltjes op of tegen kopjes, flessen, blikken of iets dergelijks te tikken.

SPEL 17

Madelief en Robbie beleven in hun fantasie allerlei avonturen. Nu verzinnen ze dat ze een verre reis maken, ze doen hun ogen dicht en horen ...
Kimspeel met geluiden, die met reizen te maken hebben, bijvoorbeeld boot, trein, zee of koeiebel.

DE REUZENPERZIK - R. Dahl - uitg. Bruna

James heeft geen vader en moeder meer en woont nu bij twee heel nare tantes in een oud huis bovenop een heuvel. Hij moet heel hard werken en mag nooit spelen. Hij wilde maar dat hij weg kon lopen, maar dat durft hij niet, want hij is nog klein.

Daarom krijgt hij van een raar mannetje toverpoeder waarvan hij heel groot zal worden.

Maar dat laat hij per ongeluk vallen. Het enige dat groot wordt is een perzik. Deze groeit en groeit tot-ie nog groter is dan een huis.

James ontdekt dat hij erin kan en dat daar enkele reuze-insecten zijn. Hij sluit vriendschap met hen en samen ontvluchten ze door in de perzik de heuvel af te rollen, plons, de zee in. Daaruit laten zij zich optrekken door zeemeewen, zo hoog dat ze een botsing krijgen met de regenboog, die juist door wolkenmannen geschilderd wordt. Deze mannen bekogelen de perzik met hagelstenen. Nog net kunnen ze ontsnappen.

Uiteindelijk komen ze in Amerika terecht waar ze een goed tehuis vinden.

SPEL 18

James maakt de Duizendpoot tot vriend door hem te helpen met het uitzoeken van zijn schoenen. Dat is een heel karwei want alle 42 schoenen moeten netjes per paar bij elkaar ...

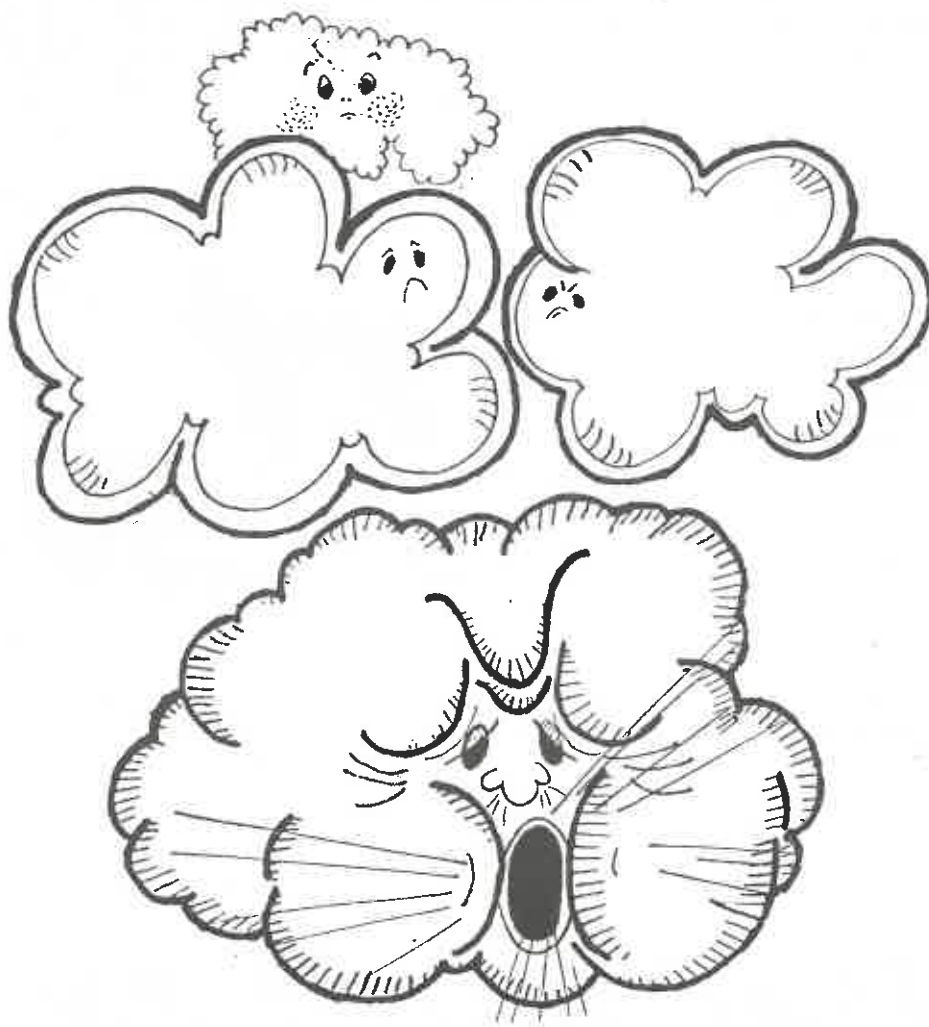
De kinderen gooien al hun schoenen bij elkaar (zorg voor een grondzeil of iets dergelijks).

- a. Ieder probeert nu met de ogen dicht zijn eigen schoenen te vinden.
- b. Ieder pakt twee schoenen (niet van hemzelf) en zoekt de eigenaars.



SPEL 19

De wolkenmannen bekogelen de perzik met hagelstenen ...
In de kring ligt een grote bal (de perzik), deze moet
met kleine balletjes worden weggekaatst.



KONING VAN KATOREN - J. Terlouw - uitg. Lemniscaat

De wijze en vriendelijke koning van het land Katoren is overleden zonder een opvolger na te laten. Het land wordt nu geregeerd door 6 nare ministers, die niets aan de problemen in het land doen, maar ook geen nieuwe koning zoeken. Katoren is zo helemaal geen fijn land meer om in te wonen. De 17-jarige Stach gaat vragen wat hij moet doen om koning te worden.

De ministers geven hem 7 opdrachten, die zo moeilijk en gevaarlijk zijn dat ze denken van hem geen last meer te hebben. Maar Stach is niet bang. Hij weet met hulp van vrienden, die hij maakt terwijl hij aan de opdrachten bezig is, alle problemen uit de weg te ruimen. Zo wordt Katoren weer een leefbaar land.



SPEL 20

De vogels van Decibel maken verschrikkelijk veel lawaai. Je moet heel hard schreeuwen om jezelf verstaanbaar te maken ...

De groep verdelen in drie partijen.

Partij 1 krijgt een bericht dat aan partij 2 moet worden door gegeven.

Partij 3 staat tussen hen in en maakt zoveel mogelijk lawaai.



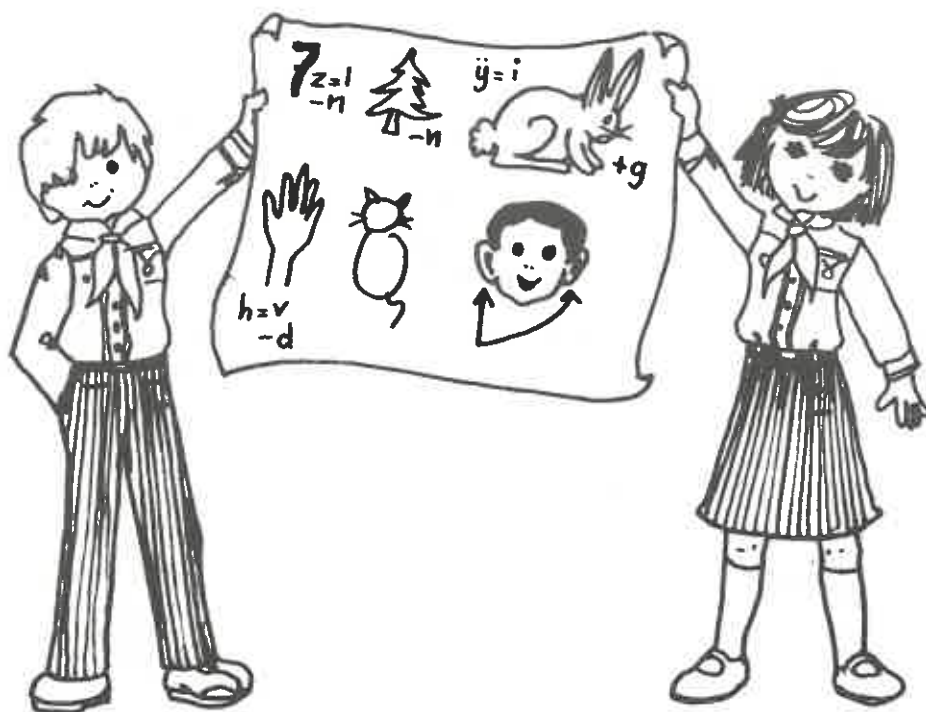
SPEL 21

De draak van Smook heeft vele koppen. Deze draak moet verslagen worden, want hij hult de hele omgeving in een dichte mist.

Eén groepje kinderen (+ 6) vormt de draak, vooraan de kop en de rest er achter. De overige kinderen staan in een kring. Zij moeten proberen de draak af te gooien met een bal. Eerst de achterste, dan degene die dan achteraan staat, enzovoort naar voren tot de kop overblijft. De kop moet zijn lichaam beschermen, vooral het kwetsbaarste deel achteraan.

SPEL 22

Iedereen is blij dat Katoren weer een koning heeft. Op grote spandoeken gemaakt, staat:



SPOOK TUSSEN SPOKEN - W. Wilmink - uitg. propaganda van
het Nederlandse
boek.

(Kinderboekenweekgeschenk 1980)

Klaas en Johanna gaan met hun ouders op vakantie. Ze verdwalen en komen in een raar land. In de herberg waar ze overnachten ziet Klaas in een spiegel dat zijn spiegelbeeld niet gewoon is: als hij de ene kant uitwijst, wijst zijn spiegelbeeld wijst de andere kant uit.

Er blijkt in dit land iets niet pluis te zijn met spiegels: hun auto wordt in beslag genomen omdat er een spiegel op zit.

Het blijkt dat er ergens een betoverde spiegel is.

Wie daarin kijkt, ziet dat zijn spiegelbeeld verkeerd om doet, daarna verliest hij zijn spiegelbeeld en wordt een spook.

Alleen het oplossen van een moeilijk raadsel verbreekt de betovering. Dat lukt Klaas. De betovering wordt verbroken.

Gevieren mogen ze naar huis. Na wat zoeken vinden ze hun auto terug. Zonder spiegel en mét bon voor fout parkeren.



SPEL 23

De kinderen zitten tegenover elkaar en spelen elkaars spiegelbeeld, maar doen wel alles precies verkeerd.

SPEL 24

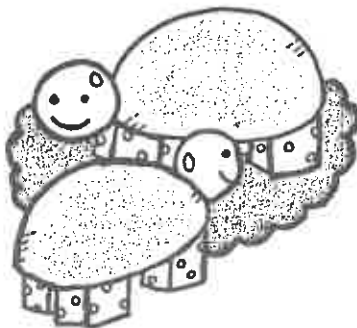
De betoverde spiegel laat een beeld zien zoals het eigenlijk echt is. Want een spiegelbeeld is eigenlijk fout. Een spiegelbeeld van een spiegelbeeld maakt deze fout goed (net als de toverspiegel) ...

Laat de kinderen experimenteren met een en twee spiegels, door kijkend in de spiegel tekeningen te maken, een woord te schrijven, en hun eigen gezicht te bekijken.

Eenvoudige receptjes die kinderen zelf kunnen klaar-
maken.

SCHILDPADJES

1. Snijd de appels door midden.
Schil de helften en haal het
klokhuis er voorzichtig uit.
2. Prik 4 blokjes kaas - als
pootjes van de schildpad -
aan de onderkant van iedere
appelhelft, (de bolle kant
moet natuurlijk boven).
3. Prik een druif als kop aan
de voorkant.



"VERSTANDIG EN LEKKER TRAKTEREN" - HAPJES

vuurtoren

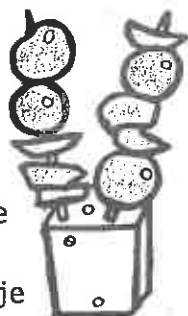


voetstuk:
uitgestoken
rondje kaas

toren:
borrelworstje

lamp:
Frans vruchtje

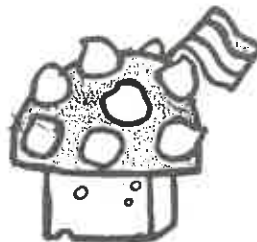
Het geheel vastgestoken
met een pepsel (gaatjes voor-
prikken met een breinaald).



bloemetjes: halve Franse
vruchtjes op
cocktailprik-
kers

potje: kaas

bloempotje

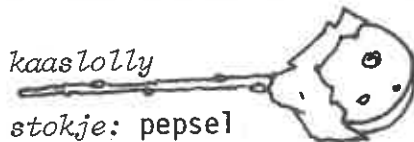


kaaslolly

stokje: pepsel

lolly: uitgestoken rondje kaas

papiertje: aluminiumfolie



paddestoel

steeltje: dobbelsteentje kaas

stippen: mayonaise

kapje: halve uitgeholde
tomaat

LARKS's KASTEELTJE - S. Jork - uitg. Westfriesland.

Lark is een houten pop, door toedoen van de heks Ermintrui blijft zij achter in een kasteeltje. Het gezin, waar Lark bij hoort, had hier vakantie gehouden. Lark komt tot leven door de levenssteen, die de heks per ongeluk door de schoorsteen op haar laat vallen.

SPEL 26

Op de zolder van het kasteel ligt allerlei speelgoed, onder andere een Ark van Noach. Lark gooit de levenssteen in de ark waardoor de dieren tot leven komen, die dan paren vormen.

a. dierenmemory

b. de kinderen krijgen een kaartje met de naam van een dier, waarvan er steeds twee moeten zijn. Zij zoeken elkaar door vragen te stellen, niet door het geluid te laten maken.

Hierop zijn vele variaties mogelijk.

SPEL 27

De heks Ermintrui kan alleen nog maar hoeden toveren. De hoeden heeft ze ook wel nodig, want ze is vreselijk kaal ...

De kinderen zitten in een kring. Er worden twee hoeden doorgegeven. In het midden van de kring zit Ermintrui.

Op een teken van de leid(st)er staan de kinderen, die een hoed hebben, op en lopen zo snel mogelijk rond de kring. Via de eigen opgevalen plaats gaan ze de kring weer binnen.

Wie zet Ermintrui het eerst de hoed op?



DONALD DUCK - Walt Disney.

Donald Duck heeft drie neefjes, Kwik, Kwek en Kwak. Donald, die steeds pech heeft, wordt vaak door zijn neefjes uit allerlei situaties gered.

Ook is er nog oom Dagobert, de miljonair, die steeds gieriger wordt. Hij wil nooit iets weggeven.



SPEL 28

Oom Dagobert verzamelt steeds meer schatten en wordt steeds gieriger ...

De kinderen staan in rijtjes 0 0

Er staan vier lege bakjes
achter de rijtjes. 0 0

Voor de rijtjes staan ook vier 0 0

bakjes, hierin liggen + tien
verschillende "schatten" (op 0 0
ieder schoteltje dezelfde).

De leid(st)er noemt een voorwerp

Nummer 1 pakt dit voorwerp en brengt het naar het achterste schoteltje . Dan is nummer 2 aan de beurt, wie geweest is sluit achter aan. Het rijtje dat het eerst het voorwerp op het schoteltje heeft krijgt een punt.

Goed opletten!

Na een paar keer kunnen ook voorwerpen genoemd worden, die al achter liggen, deze worden dan naar voren gebracht.

SPEL 29

De neefjes Kwik, Kwek en Kwak zijn reuze ondeugend. En omdat ze zo op elkaar lijken weet oom Donald nooit wie er met het eendekwaad begon ...!

De kinderen zitten in de kring, één (oom Donald) in het midden. Eén van de kinderen maakt steeds andere gebaren de anderen doen dit precies na. Kan oom Donald ontdekken wie telkens begint?

PINOKKIO - C. Collodio - uitg. Wolters-Noordhoff.

De pop Pinokkio is door de oude Gepetto uit hout gesneden. Gepetto zou graag een zoon hebben, een echt kind in plaats van een houten pop. Daarom brengt een fee Pinokkio tot leven maar hij blijft een pop. Maar wat is hij dom! Hij gelooft de valse praatjes van de kater en de vos en haalt met hen allerlei boevenstreken uit. Omdat dit Gepetto veel verdriet doet, probeert de fee Pinokkio op het goede pad te helpen, door zijn neus te laten groeien, als hij jukt. Gelukkig wordt Pinokkio toch nog een fijne zoon voor Gepetto en daarom maakt de fee hem een echt kind van vlees en bloed.



SPEL 40

Pinokkio is een houten pop met stijve armen en benen. Houten poppen-race, waarbij eventueel hindernissen kunnen worden ingebouwd.

SPEL 31

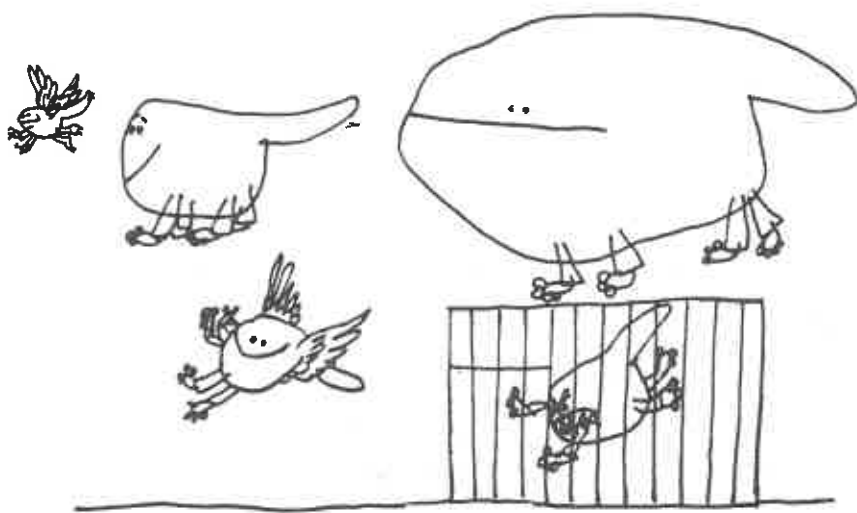
Pinokkio heeft iets kostbaars in bewaking gekregen. De kater en de vos proberen dit bij de slapende Pinokkio weg te halen ...
De kinderen staan in een kring. Pinokkio zit in de kring, de kater en de vos staan buiten de kring.
De kinderen moeten proberen te verhinderen dat de kater en de vos bij Pinokkio komen (variatie op het spel "kat en muis").

SPEL 32

Een houten pop bestaat uit verschillende delen, die samen een geheel vormen.
Estafette: pop in elkaar zetten. Aan losse onderdelen zitten haken en ogen, zodat het geheel op een eenvoudige manier in elkaar kan worden gezet.

DE POZZEBOKKEN - Bauke Jagt - uitg. van Holkema en
Warendorf.

*Bas en Marianneke tekenen een Pozzebok. 's Nachts komt
de Pozzebok tot leven en neemt Bas en Marianneke mee
naar het Pozzebokkenbos, waar ze de goede Pozzebokken
helpen om de gemene Pozzebokken te laten verdwijnen.*



SPEL 33

Bas tekent een Pozzebok ...
Hoe denken jullie dat een Pozzebok eruit ziet?
Teken er ook maar eens een.



SPEL 34

In het Pozzebokkenbos doen
Bas en Marianneke spelletjes
met de Pozzebokken.
Iedere Pozzebok is anders
en doet andere dingen ...
Speel met de kabouters
en welpen
"Harlekijntje", maar
dan als volgt:



1. Wie gaat daar
2. Wat doet hy daar Poz-ze-bok-je, Poz-zebokje!
3. Nou als het moet



1. Wie gaat daar? Poz-ze-bokje wan-delt daar!
2. Wat doet hy daar? Poz-ze-bokje doet zo raar!
3. Nou als het moet, kunnen wij het even goed!

De kabouters en welpen maken een kring.
Eéntje is Pozzebokje. Bij het zingen van het 1e.
couplet loopt Pozzebokje gewoon in de kring rond, bij
het 2e couplet doet hij iets gek, bij het 3e couplet
loop de hele kring mee en doen zij Pozzebokje na.
Daarna is iemand anders Pozzebokje.

JEROEN STUURT ZICHZELF OP - A. Bröger en G. Kalow -
uitg. Casterman.

*Jeroen wil naar zijn vrienden, die verhuisd zijn.
Hij heeft te weinig geld voor de reis en besluit dan
zichzelf als postpakket te versturen.
Het pakket gaat per trein en daarna met de postbode
op de fiets naar de vrienden van Jeroen. Die zijn
blij en verbaasd!*



SPEL 35

Jeroens postpakket mocht niet te groot zijn, want dan kost het nog veel geld. Dus probeerde hij zich zo klein te maken ...

Maak een behendigheidsbaan, waar- bij de kabouters en welpen zich afwisselend zo dun of zo klein mogelijk moeten maken. Bijvoorbeeld onder een laag gespannen touwtje kruipen, tussen twee dicht bij elkaar geplaatste latten, enzovoort.

SPEL 36

Jeroen zit onderweg in de postwagen met allerlei andere postpakketten. Hij is erg benieuwd wat er in die andere pakken zit en probeert dit te voelen ...

Misschien kunnen wij hem helpen. Voelkim: in een grote doos zitten een aantal voorwerpen. Aan de voorkant van de doos zijn twee gaten gemaakt, waardoor je je handen kunt steken

SUPERDETECTIVE BLOMKWIST - A. Lindgren - uitg. Ploegsma.

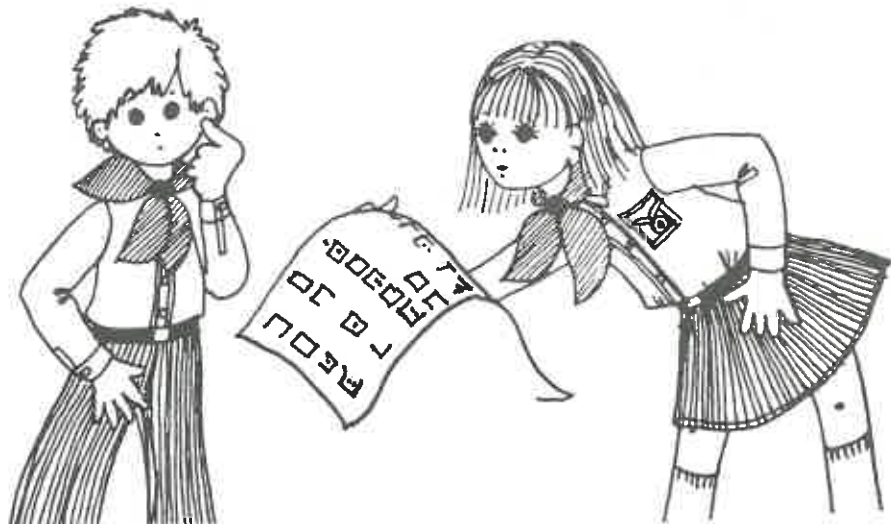
Als je superdetective bent, moet je heel precies een plan kunnen uitwerken en bliksemsnel beslissingen kunnen nemen. Kalle Blomkwist hoopt dat hij dit eens in de praktijk kan brengen, als hij een echte misdadiger op het spoor komt. Plotseling wordt zijn wens vervuld, hij ontdekt een zeer verdacht persoon. Dan komen Kalle en zijn vrienden razend-snel in actie.

SPEL 37

Eén van de dingen, die je leert vóór je superdetective bent, is geheimschrift ontcijferen ...
Eens kijken of kabouters en welpen dat ook kunnen.
Laat een geheimschrift ontcijferen in groepjes van 2 kinderen.

SPEL 38

Als detective moet je snel dingen kunnen ontdekken, die niet kloppen ...
Maak van tevoren twee tekeningen, die grotendeels gelijk zijn en laat kabouters en welpen de verschillen zoeken.



DETECTIVEBUREAU "DE HELPENDE HAND" - K. Eykman -
uitg. De Harmonie.

Henriëtte logeert in de Kerstvakantie bij haar oude tante. Ze vervelen zich en plaatsen een advertentie in de krant, waarin ze zich aanbieden als detectives. Zij krijgen een baan als bewakers bij de Bijenkorf. Op de afdeling "Onnodigheden": ringetjes, dingetjes, schattige bloknootjes, tasjes, enzovoort, moeten zij goed opletten dat er niets gestolen wordt. Met de mensen, die ze betrappen, gaan ze "Diefje met verlos" spelen.

SPEL 39

Op de afdeling "Onnodigheden" moeten ze goed opletten dat er niets wordt weggehaald ...
Er liggen een aantal voorwerpen, waar de kinderen even naar mogen kijken (één minuut).
Dan wordt er één voorwerp weggehaald, wat is dat voorwerp?

SPEL 40

De detectives spelen "Diefje met verlos" ...
Dat kunnen wij ook !

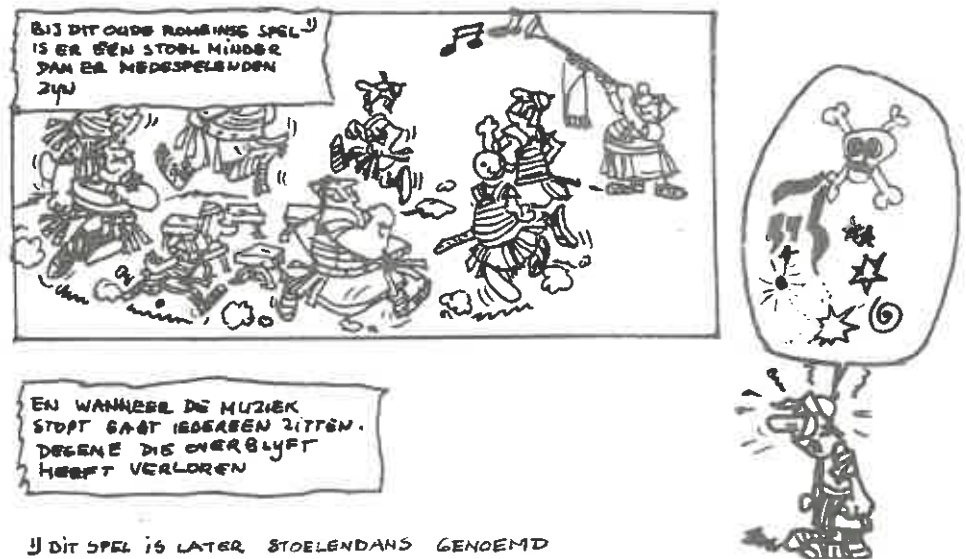


ASTERIX, DE GALLIER - R. Goscinny - uitg. De geïllustreerde Pers.

Twintig eeuwen geleden bezetten de Romeinen heel Gallië (Frankrijk). Op één dorp na, want de Galliërs, die hier woonden waren onoverwinnelijk, dankzij de toverdrank van de druide (wijze man) en de slimheid van Asterix.

SPEL 41

Als de Romeinen een vrijwilliger nodig hebben om naar het dorp van Asterix te gaan, biedt zich natuurlijk niemand aan! Daarom doen ze een oud Romeins spel, de verliezer is de sigaar ...



SPEL 42

De Romeinen en de Galliërs proberen elkaar steeds weg te jagen ...
Verdeel de groep in twee partijen: Galliërs en Romeinen speel dan het spel "Ratten en Raven", maar dan natuurlijk als Galliërs en Romeinen.

IVANHOE - W. Scott - uitg. Het spectrum.

Een verhaal over Engelse ridders in de Middeleeuwen.

SPEL 43

De Middeleeuwse ridders reden allemaal op grote dappere paarden. Op deze paarden deden zij allerlei spelen, onder andere ringsteken ...

Twee kabouters/welpen vormen een paard: de één staat rechtop, de ander gebogen daarachter en houdt de voorste vast. Op de rug van dit "paard" klimt een derde kind, dan zet het geheel zich in beweging. De "ridder" probeert met een stok door een ring te steken.

SPEL 44

Veel ridders in de Middeleeuwen woonden in kastelen of burchten, omdat de dikke muren hiervan een goede bescherming boden tegen aanvallen ...

De groep verdelen in twee partijen. Iedere partij krijgt een "burcht" (bijvoorbeeld opgestapelde emmers). Om de "burcht" wordt een cirkel getrokken, waar alleen de vaste verdediger in mag staan. Iedere partij probeert de "burcht" van de andere partij met een bal te raken.



MENEER SIMSALO GOOCHELT ALLEEN OP ZATERDAG - T. Röhrig -
uitg. Leopold.

Klaus is vaak alleen. De kinderen uit het tuindorp willen niet met hem, het deftige ventje uit de villa, spelen. Ook meneer Simsalo, een oude goochelaar, schijnt Klaus niet te kunnen helpen.

Totdat er de zaak met het konijntje is geweest en er een grote voorstelling in de volkstuin komt, waarin Klaus als jojo-speler zal optreden.

SPEL 45

Klaus moet voordat hij een goede jojo-speler is heel veel oefenen ...

Een estafette, waarbij al lopend een jojo aan de gang moet worden gehouden, is wel het toppunt van moeilijkheid!

SPEL 46

Meneer Simsalo was goochelaar, hij kan de kinderen leren goochelen ...

Bij deze post kunnen de kabouters en welpen enkele eenvoudige goocheltrucs leren.

Verschillende boeken om u hierbij te helpen:

- | | |
|-------------------------|--------------------|
| - het kindergoochelboek | - Drix en Mareck |
| - goochel je mee | - Michalski |
| - het grote goochelboek | - Michalski |
| - piet met goochelen | - A. van Oorschot. |

Bovendien kunt u in verschillende winkels goocheldozen kopen.



HET GEHEIM VAN DE VREDESPIJP - V. Hulpach - uitg.
Ankh-Hermes.

Verschillende verhalen, zoals:

a) De grote overstroming

*In de winter begint het flink te sneeuwen.
De dieren vragen zich af, hoe zij aan beter weer
kunnen komen. Ze steken in een kano het meer over
om aan de andere kant, uit het hol van de beer,
warmte te stelen.*

SPEL 47

De dieren gingen in een kano naar de overkant ...
Ook de kinderen proberen nu, net als de dieren in een
boot aan de overkant te komen, door middel van de vol-
gende estafette!

De spelers zitten in een rij achter elkaar, met opgetrok-
ken knieën en met de voeten om het zitvlak van hun voor-
man(vrouw). Iedere speler vat met de handen de enkels
van degene, die achter hem zit. Nu verplaatst de hele
rij zich, zonder dat de spelers elkaar los laten.



b) Het geschenk van de totems

*Dit verhaal speelt zich af in Totemdorp.
Het wordt zo genoemd, omdat er boven elke
hut een hoge totem staat. Deze waakt over
de indianen als zij op visvangst gaan.*



SPEL 48

Totems zijn meestal erg mooi
beschilderd in verschillende
felle kleuren. De indianen
denken dat de totem toverkracht
bezit. De totem waakt over hen
bij het vissen, werken, spelen ...
Ook wij willen wel zo'n totempaal,
die over ons waakt, als we spelen.
Ieder groepje mag een gedeelte
van een totempaal beschilderen,
zodat er aan het eind van de dag
een prachtige totem op het
terrein staat.



HET VERHAAL VAN DE DRAAK FABIAAN - H. Andreus - uitg.
Holland.

Het laatste drakenpaar op aarde, Fabiaan en Guncoberta, woont ver van de bewoonde wereld. Op een dag besluit Fabiaan de wereld in te trekken, omdat hij vindt dat hij ridders de kans moet geven met hem te vechten.

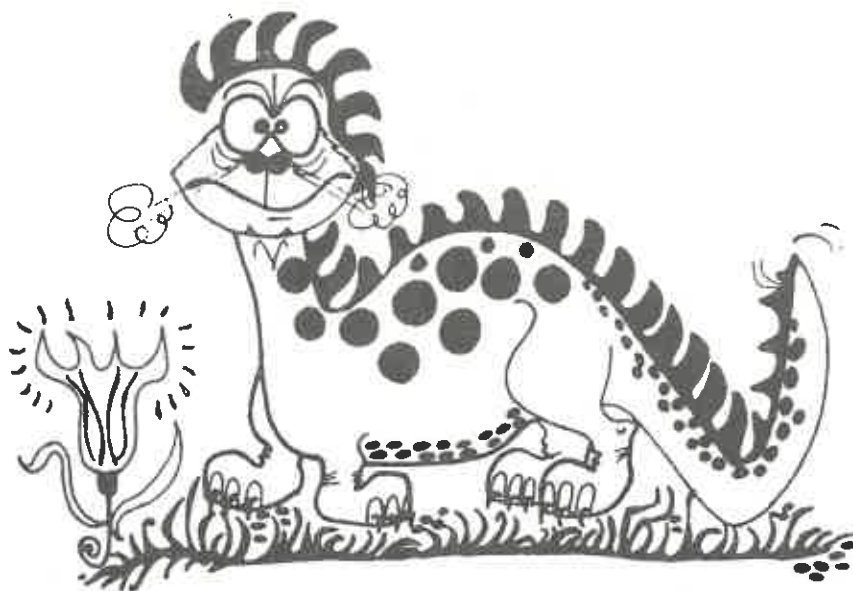
SPEL 49

Fabiaan is in de bewoonde wereld gekomen. Hij heeft zich even teruggetrokken in een grot. Een groep ridders is daar naar toe gegaan.

Zo dicht bij de draak is wel eng, maar toch zal iemand met de draak moet vechten ...

Alle kinderen staan buiten een cirkel.

Ze moeten proberen elkaar naar binnen te duwen, bij de draak. Degene, die met twee benen in de cirkel terecht komt, moet erin blijven, maar mag ook de anderen naar binnentrekken.



SPEL 50

Dan begint het gevecht tegen de draak ...
Vier of vijf kinderen zijn met een touw aan een boom
(of stevige paal) gebonden. Het touw is ongeveer
 $1\frac{1}{2}$ meter lang. Dit vormt met elkaar de draak.
De andere kinderen vallen de draak aan. Dit gaat als
volgt: in een doos dichtbij de boom, moeten ze hun
"aanval" stoppen (bijvoorbeeld een aardappel, prop
papier). Als de draak tien keer aangevallen is (er
zijn dan dus tien aardappelen in de doos), is de
draak overwonnen.
De draak kan zich verdedigen door degene, die iets
in de doos wil stoppen, te tikken. De "aanval" wordt
dan naast de doos gelegd.



SLUITING

Op een van tevoren vastgestelde tijd wordt het spel beëindigd. Er worden geen nieuwe kaarten meer uitgegeven in de kiosk, alle kabouters en welpen verzamelen zich en zoeken hun eigen kring of horde weer op. Daarna worden de (eventuele) groepsherinneringen uitgedeeld.

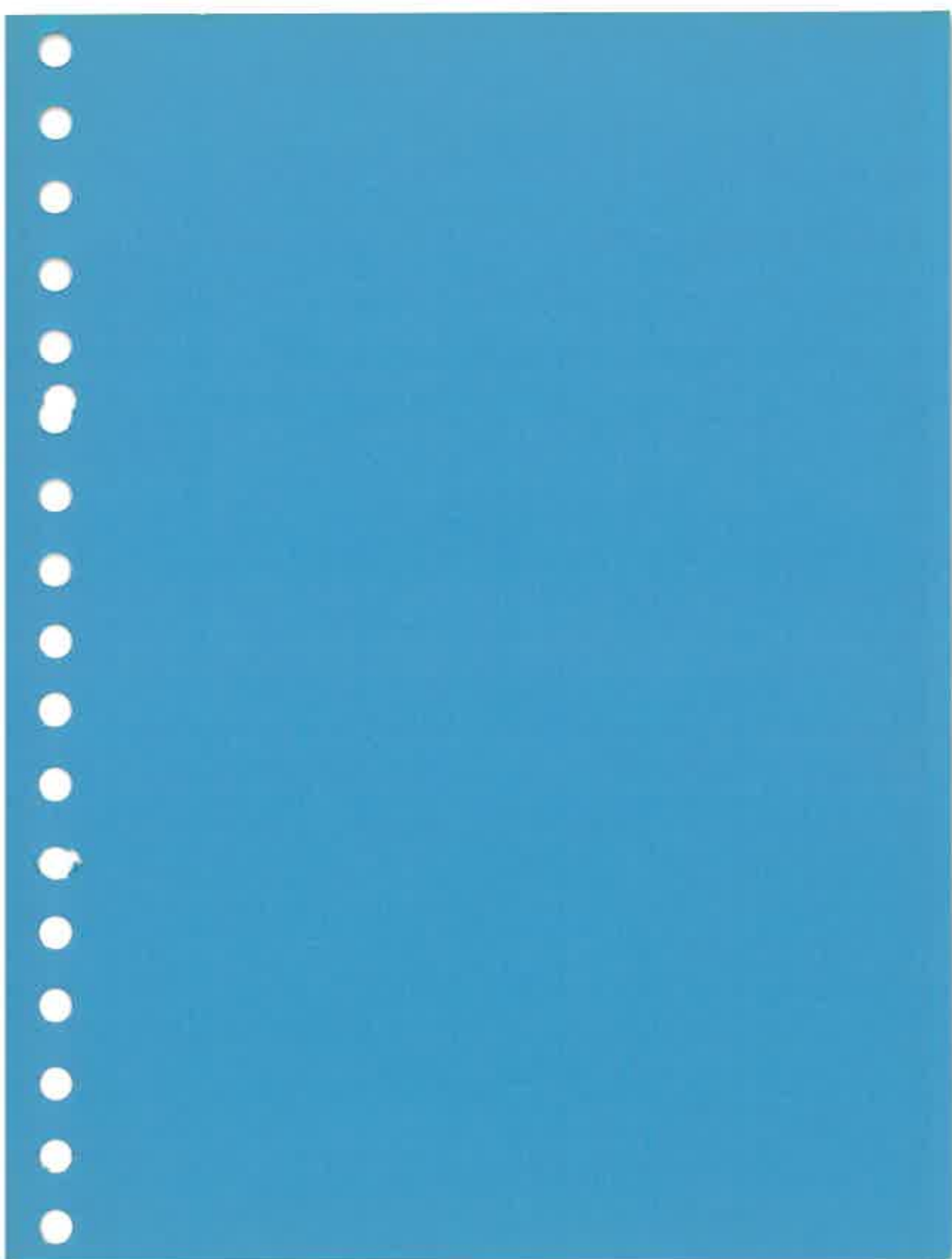
Een eigen gemaakt lied zingen of een yell roepen is een leuke manier van afsluiten van zo'n dag.

Misschien kunt u het aanleren van zo'n lied in één van de posten verwerken.

Vergeet u niet het terrein netjes achter te laten?

Nogmaals veel plezier.





....UITGAVE: LSTT WELPEN - LSTT KABOUTERS.....

scouting
NEDERLAND

