



ZET JE IN



DISTRICTSPEL '82
VOOR KABOUTERS EN WELPEN

SPEEL MEE



Beste speladviseur,

Voor je ligt het districtspel 1982 voor welpen en kabouters. Het thema voor dit districtspel is dit jaar, (hoe kan het anders) het jarethema: "Zet je in, speel mee". Dit thema is geïntroduceerd op de Scout-In 1981 en naast een speciale spelmap over dit onderwerp, zijn er ook publicaties geweest in Scouting en Stip.

In dit districtspel hebben wij het thema als volgt uitgewerkt: spelen wordt fijner als er samengewerkt wordt; ieders inzet is belangrijk en draagt bij tot groter plezier.

Je vindt in dit boekje drie verschillende suggesties voor een groot spel met alle kabouters en/of welpen uit het district. Drie suggesties dit keer, omdat niet iedereen hetzelfde leuk vindt, niet elk district even groot is, niet overal welpen en kabouters samen spelen, niet iedereen buiten kan spelen, etc.

We hopen dat elk district uit de gegeven suggesties iets kan kiezen dat hen het leukst en het meest geschikt lijkt in verband met het aantal kinderen en de tijd van het jaar.

Bij het doorlezen zul je verder bemerken dat de suggesties alleen betrekking hebben op het thema-spel. In dit boekje wordt niets geschreven over hoe je subgroepen samenstelt, over de financiën, het terrein, de uitnodigingen en de taakverdeling.

Al deze, min of meer, algemene dingen hebben wij in een aparte uitgave bij elkaar gezet.

Deze uitgave "Het organiseren van districtsleden-activiteiten" ontvang je tegelijkertijd met dit boekje. Dat wil zeggen: dit jaar wel. Voor de komende jaren zijn we van plan alleen een thema-uitgave te verzorgen en gaan we ervan uit dat het algemene deel reeds in je bezit is. Door het multo-systeem kan het eenvoudig aan het "handboek voor speladviseurs" toegevoegd worden, voor nieuwe speladviseurs is het gratis verkrijgbaar bij het landelijk bureau, afdeling kabouters of welpen.

De ideeën en teksten in dit boekje zijn afkomstig van Nel Scheffer, Ans Dierichs en Gonda Scheffel-Raars. Vanaf deze plaats willen wij hen hiervoor nog eens hartelijk bedanken.

Jou wensen we veel plezier bij het organiseren van dit jaarlijks evenement voor de welpen en/of kabouters, met dit jaar als thema: "Zet je in, speel mee".

Het LSTT welpen en
het LSTT kabouters



STADSSPEL

Groepsgrootte

- onbeperkt
- spelgroepjes van 10 tot 15 kinderen, afhankelijk van beschikbare leiding.

Tijdsduur

- hele dag.

Terrein

- groot dorp of stad.

Bijzonderheden

- ook te gebruiken bij minder goed weer.



GA DE STAD EENS IN

In de meeste districten zijn wel steden of grote dorpen, die zich goed lenen voor een groot spel met welpen en kabouters.

Vanuit een gezamenlijke ontmoetingsplaats en spel vertrekken groepjes kinderen, gemengd uit verschillende groepen om zo een uitwisseling te krijgen, naar allerlei posten in de stad. Op sommige plaatsen ontmoeten ze anderen, op andere plaatsen weer niet. Aan het eind treffen ze elkaar weer en volgt de gezamenlijke afsluiting.

Sommige posten kunnen in realiteit gedaan worden, de toren beklimmen bijvoorbeeld. Andere dingen weer niet, maar die kunnen misschien wel nagespeeld worden. Groepshuizen op verschillende plaatsen in de stad kunnen daar heel goed voor gebruikt worden, maar ook andere ruimtes zoals zalen van kerken, gymnastieklokalen en dergelijke worden soms wel ter beschikking gesteld.

De stad biedt echter meer mogelijkheden: zoals een bezoek aan musea en dat soort algemeen toegankelijke dingen, verder zijn er mogelijkheden in bijvoorbeeld contacten met buurthuizen en instellingen.

De mogelijkheden hangen echter zo af van de plaatselijke situatie en van persoonlijke contacten dat hier geen uitgewerkt programma gegeven wordt, maar alleen een rijtje suggesties.

Deze moeten door de organisatoren nog veel verder uitgewerkt worden. Let er wel op dat de dag niet saai wordt met het bezoeken van allerlei instellingen, zorg voor veel doe-dingen.

Blijf in de gaten houden dat:

- kinderen van verschillende groepen met elkaar in contact komen via dit spel.
- dit spel plezierig moet zijn en geen gejaag moet worden door de stad met alle gevaren van dien.

- het thema "stad" goed uit de verf moet komen en dat dus de mogelijkheden die de betreffende plaats biedt benut moet worden.
In een stad waar veel buitenlandse kinderen wonen, liggen kansen om hen ook bij het gebeuren te betrekken.
- een dergelijke opzet een groot beroep op leiding doet om kinderen te begeleiden en op de posten op te vangen, terwijl ook mensen nodig zijn om regelmatig contact te houden met alle posten.
- zeker bij gebruik van ruimtes, of bezoek aan instellingen afspraken over tijd en plaats aan iedere begeleider van een groepje duidelijk moet zijn.



De volgende suggesties kunnen ook dienen als basis voor een groot postenspel.

Maar een echt stadspel zal voor de kinderen een leuke belevenis zijn.

Het volgende verhaaltje is een inleiding op het spel.

Je kunt het aan het begin van de dag vertellen of met twee mensen uitspelen.

DE STAD IN

BOEM

"Au!" Peter wrijft over zijn voorhoofd. "Je mag wel eens uitkijken waar je loopt."

Het meisje staat beteuterd te kijken. Ze lette inderdaad niet op waar ze liep. "Nou ja, sorry hoor, je hoeft niet gelijk ze kwaad te zijn. Ik keek gewoon naar

Ach misschien interesseert het je helemaal niet."

Peter krijgt medelijden: "Waar keek je naar?"

En dan vertelt Marijke, want zo heet ze, dat ze pas hier in de stad is komen wonen en dat ze zich verveelt. Want vrienden en vriendinnen zijn in de vorige woonplaats achtergebleven. En 't is vakantie.

"En ik zat ook bijde kabouters, maar dat heb ik hier nog niet kunnen vinden en omdat ik toen niets te doen had ben ik hier maar wat rond gaan kijken. Er valt hier heel wat te zien, meer dan bij ons op het dorp."

"Zat jij bijde kabouters? Bij ons zijn ook kabouters. Ik ben welp," zegt Peter na deze woordenvloed.

"Jandoppie, dat is leuk. Vertel eens."

"Nou, het groepshuis staat aan de Mauritsweg en zaterdags hebben we horde. En wij zitten aan de ene kant van het gebouw en de kabouters aan de andere kant. En soms doen we samen."

"Is dat nou leuk, een groepshuis in de stad. Waar kun je dan spelen? Wij hadden bos, dat is pas leuk."

"Hier is het ook leuk hoor", Peter kijkt wat beledigd, "je kunt eh ... je kunt ... ik zal jou eens laten zien wat je allemaal kunt doen. Als je mee gaat tenminste. Beginnen we bij het station!"

Zo gaan een kabouter en een welp op stap in de stad. Gaan jullie ook mee?

Denk mee over wat er in de stad allemaal te beleven is. Zet je in, speel mee. Denk mee, doe mee.



OPENING EN SLUITING

Op een centraal terrein of plein komt iedereen bij elkaar. Groepjes worden geformeerd en gaan met leiding op stap. Aan het eind van het gebeuren komen ze ook hier weer terug.

Maak van deze centrale plaats bijvoorbeeld de markt: bij één marktkraam wordt informatie gegeven over hoe de dag gaat verlopen, bij een andere kunnen de kinderen bloemen maken, die aan het eind meegenomen worden door andere kinderen.

Ter afsluiting van deze stadsdag is er ook een feest.

SUGGESTIES

markt

- standwerkers
- oude ambachten (uitbeelden, eventueel aan elkaar leren)
- rommelmarkt of ruilmarkt (iedereen neemt spulletjes mee om te "verkopen" of te ruilen)
- silhouet knippen
- schildersmarkt of -pleintje
- bloemenmarkt (zelf bloemen laten maken of stekjes meenemen).

trein

- rangeerestafette
- spoorwegmuseum
- wie heeft een trein om te laten zien?
- kun je overal met de trein naar toe?

station

- koffers en tassen worden wel eens door iemand anders gedragen, laat de kabouters en/of welpen hier een spel mee bedenken
- daar hoor je veel verschillende talen, neem wat verschillende talen op een bandje, welke taal uit welk land?



bank

- verschillend geld in verschillende landen
- muntenmuseum of muntenverzameling
- ontwerp zelf een eigen munt

toren

- van bovenaf ziet de stad er heel anders uit, maak een maquette van je eigen stad, of van een stad zoals je zou willen dat die er uit ziet (alle groepen een onderdeel, op de markt wordt alles bij elkaar gezet).



kleding

- verschillende klederdrachten. Organiseer een modeshow, vraag ook advies aan de buitenlandse kinderen, die misschien bij de groep horen
- ontwerp zelf allerlei kleding.

Verkeer

- bij de verkeerspolitie kun je soms een rondleiding krijgen, of een film of dia's bekijken.

brandweer

- zie verkeer en verkeerspolitie.

schone stad

- probeer met elkaar een stukje plantsoen schoon te maken, ruim daar alle rommel op

- interview de voorbijgangers en vraag wat ze daarvan vinden.

reclame

- maak met elkaar een grote reclame-zuil, teken met elk groepjes apart een affiche; niet alleen, maar met z'n allen komt de zuil vol. De zuil staat natuurlijk op de markt.

krant

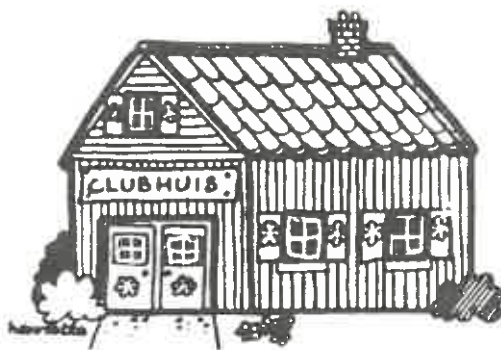
- vaak kun je ook bij de krant wel een rondleiding krijgen, of vraag een journalist iets over z'n werk te vertellen
- maak een krant van nieuws dat de kinderen belangrijk vinden.

actiegroepen

- willen wel wat over hun activiteiten vertellen, hou er bij dit onderdeel wel rekening mee dat het onderwerp van de actie en de kabouters en/of welpen aan moet spreken, zoek het "dicht bij huis".

straatmuziek

- muziekinstrumenten maken en bespelen.



POSTENSPEL OF GEZELSCHAPSSPEL

Groepsgrootte

- dit spel is één van de meest gebruikelijke vormen van grote spelen. Aan een dergelijk spel kunnen veel kinderen deelnemen. Je kunt de grootte van de subgroepen zelf laten variëren, voor het spel in dit boekje is echter uitgegaan van een subgroep van 20 kinderen

Tijdsduur

- het aantal opdrachten bepaalt hoe lang het spel duurt. Het spel is zowel geschikt voor een hele als een halve dag.

Terrein

- het spel kan binnen en buiten gespeeld worden.

Bijzonderheden

- omdat voor de begeleiding van 20 kinderen slechts één leid(st)er nodig is en daarnaast nog een aantal leid(st)ers voor de algemene organisatie, is dit spel erg geschikt als er, om wat voor reden dan ook, weinig leiding beschikbaar is.

Het spel gaat als volgt:

In het midden van het speelveld liggen in een cirkel de nummers 1 t/m 20. Bij elk nummer ligt een opdracht met de bijbehorende materialen en eventueel is er een leid(st)er bij, die de nodige uitleg kan geven. De deelnemende welpen en kabouters worden verdeeld in groepen van 20 personen. Deze kinderen krijgen met hun staf een eigen plaats in het speelveld. Geef elke groep een grote dobbelsteen. Op signaal van de centraalstaande spelleid(st)er gooit elke groep 1 keer.

Het aantal ogen dat je gooit geeft aan welke opdracht de groep gaat doen, bijvoorbeeld opdracht 5 als je vijf ogen gooit.

Voor de volgende opdracht gooit de groep opnieuw: het aantal ogen wordt nu opgeteld bij de vorige worp, bijvoorbeeld $5 + 4 =$ opdracht 9. En $19 + 4$ is dan weer 3.

Om te voorkomen dat aan het begin van het spel veel groepen hetzelfde nummer gooien krijgt elke groep een nummer van waaruit zij starten, bijvoorbeeld één groepje start bij 0, één bij 5, en één bij 10 enzovoort.

Voor het geval twee groepen tegelijkertijd bij dezelfde opdracht aanwezig zijn, zijn twee oplossingen:

- a. zorg dat er bij elk nummer dubbele materialen aanwezig zijn; de groepen doen de opdracht dan gewoon nog een keer.
- b. zorg dat er bij elk nummer verschillende materialen aanwezig zijn; als een groep voor de tweede keer dat nummer gooit, kiezen zij de opdracht die ze nog niet gedaan hebben.

Je kunt het thema van het spel goed tot uitdrukking laten komen door vooraf alle groepjes een puzzelstukje te geven.

Op het moment dat het signaal klinkt dat aangeeft dat de opdracht beëindigd moet worden, mag telkens één groep op de centrale plaats een puzzelstuk ophangen.

Zo ontstaat gedurende het spel een voorstelling, bijvoorbeeld het vignet van "Zet je in, speel". Als herinnering aan het spel krijgen alle kabouters en welpen dan een klein vignetje.



Suggesties voor algemene opdrachten:

N.B.: onderstaande opdrachten zijn niet gebonden aan een bepaald thema. Als je voor zo'n postenspel kiest is het wel leuk het thema van de dag in de posten tot uitdrukking te laten komen. Dit kan eenvoudig door onderstaande suggesties aan te passen door aankleding en/of andere benamingen. Daarnaast kun je zelf genoeg andere opdrachten, die speciaal bij het gekozen thema passen, bedenken.

- Schminck elkaar als indiaan en studeer een indianendans in met de hele groep (deze indianendans wordt aan de andere groepen gepresenteerd aan het eind van het spel).
- Maak een dansje op het lied: "Zeg ken jij de mosselman" (kan aan het eind gepresenteerd worden).
- Leer het lied: "Ik hol, ik hol naar het hordehol"/"Ga mee, ga mee naar Bambilië" (wordt gezongen aan het eind). Ken je het al, zing dan andere welpen- of kabouterliedjes.
- Doe pim-pam-pet, eerst met dierennamen, met bloemennamen of met rimboe-/bambiliaanse namen.
- Ga in een kring staan en iemand neemt een bol garen. Deze houdt het eind vast en gooit de bol naar iemand anders. Deze houdt ook het garen vast en gooit de bol verder, totdat iedereen het garen vast heeft. De laatste heeft de bol en gaat deze weer oprollen. Hij/zij vertelt een verhaal totdat hij/zij aan de volgende persoon is. Deze neemt de bol over en vertelt het verhaal verder, terwijl hij/zij de bol oprolt. Het verhaal gaat zolang verder totdat de bol helemaal opgerold is en ieder zijn stukje verhaal verteld heeft.
- Uitbeeldestafette: vorm 4 groepjes en stel ze in estafette-vorm op. Elk groepje heeft een eindje verder een stapeltje kaartjes liggen. De nummers 1 rennen, pakken het kaartje en rennen terug naar de groep. Hier beelden ze het woord uit dat op het kaartje staat, zonder geluid te maken. De anderen raden. Als het goed geraden is, gaat nummer 2 naar voren enzovoort. Welk groepje heeft het eerst de kaartjes afgewerkt.

- Rugtikkertje: er is één tikker, die de anderen mag tikken. Ben je afgetikt, dan ben jij de tikker en mag de ander weer getikt worden.
Wanneer mag je niet getikt worden?
Als je bijtijds bij een ander op de rug zit, mag je niet getikt worden. Ook degene waar je op de rug zit, mag niet getikt worden. Wel mag je niet langer dan 5 tellen op elkaars rug zitten.
- Draak afgooien: bijna iedereen vormt een kring, 4 personen staan in de kring en houden elkaars heupen vast. Deze zijn de draak, de voorste is de kop en de rest is de staart. De kring moet nu met een bal het puntje van de staart afgooien. Is het puntje afgegooid, dan gaat deze in de kring en wordt het middenstuk van de staart afgegooid. Is het 2e stuk ook afgegooid, dan wordt een nieuwe draak gevormd met andere personen.
- Domino-estafette-spel: vorm 4 groepjes en stel ze in estafette-vorm op. Een eindje verderop ligt een stapel grote dominostenen met bijvoorbeeld rimboedieren erop. De eersten rennen naar de stapel, pakken een steen en rennen terug. De tweeden rennen, pakken, enzovoort. Laat iedereen 2 x rennen zodat elke welp/kabouter 2 stenen heeft. Elk groepje heeft 10 stenen. Dat groepje dat het eerste klaar was legt de eerste steen. Het volgende de tweede, enzovoort. Zo legt elk groepje aan tot de stenen op zijn. Kan een groepje niet aanleggen, dan gaat zijn beurt voorbij.
- Levend kwartetten: elke welp/kabouter bedenkt voor zichzelf een bijnaam en schrijft deze op een papiertje. Deze blijft strikt geheim. De leid(st)er verzamelt de briefjes en leest ze 2 of 3 keer voor. De groep wordt in vieren gedeeld en één groepjes begint te vragen aan een ander of daar ... (bijnaam) is. Is deze er dan gaat hij/zij naar de vragende groep. Is hij/zij er niet, dan gaat de andere groep verder. Verzamel zo iedereen in je groep. Weten de kinderen niet alle schuilnamen meer, lees ze dan nog eens allemaal voor.

Paarden ruiter: groep verdelen in tweeën. De ene helft zijn de paarden en vormen een kring. De anderen zijn de ruiters en gaan achter hun paard staan.

Op commando: "Ruiters ga lopen", lopen de ruiters in dezelfde richting. Nu kunnen de ruiters nog springen, huppelen, hinkelen, enzovoort tot het commando klinkt "terug naar de paarden". Dezelfde richting houdend, rennen de ruiters zo snel mogelijk naar hun paarden en springen in hun zadel.

De ruiter, die het laatst zijn paard bereikt, is af. Zijn er 3 paarden met ruiters af, dan mag de eerste weer meedoen. Laat paarden en ruiters wisselen!

- Levende knoop: maak 2 cirkels van 10 personen. Eerst steken ze de rechterhand omhoog en geven die aan een willekeurig iemand. Dan de linkerhand omhoog steken en die geven ze aan iemand anders.

Zo ontstaat een grote knoop, die als hij ontwart is weer een cirkel vormt.

Je mag elkaar niet loslaten. Gaat dit goed, probeer dan eens met de hele groep.

- Hindernis maken voor elkaar: verdeel in 4 groepjes en zet deze in estafette-vorm. De eerste maakt een hindernis bijvoorbeeld bok staan. De tweede springt bok en gaat met benen gespreid staan. De derde springt over de bok, kruipt onder de benen door en verzint zelf iets.

Staat iedereen in de hindernis, dan begint de eerste weer en zo ga je verder tot de 10 minuten om zijn.

- Verkleed koek eten: iedereen zit in de kring. In de kring ligt een bord met een stuk koek, een mes en een vork, daarbij liggen een oude hoed, oude jas en sjaal. Ieder gooit om de beurt met een dobbelsteen. Gooi je 6, dan trek je de jas aan, doe je de sjaal om en zet je hoed op. Met mes en vork ga je de koek eten: eerst een plak afsnijden, deze weer in stukjes snijden, enzovoort. Dit doe je tot de volgende 6 gooit.

Deze doet hetzelfde. Als er één zit te eten gooien de anderen verder met de dobbelsteen

TOTAALTHEATER

Groepsgrootte

- als het aantal kinderen dat aan het districtspel deelneemt niet groter is dan 50 à 80, dan zou je je eens aan "totaaltheater" kunnen wagen.
Je kunt ook alle kinderen in groepen van 50 à 80 verdelen en met elke groep een apart totaaltheater opvoeren.

Tijdsduur

- dit totaaltheater inclusief de voorbereidingen duurt een hele dag.

Terrein

- het leukst is om buiten te spelen. Andere mogelijkheid is 's morgens buiten (zie navolgende tekst) en 's middags (de opvoering) binnen.

De bedoeling van totaaltheater is, dat alle groepjes een deel van een verhaal uitbeelden. Door alle groepjes na elkaar hun stuk te laten spelen, waarbij de toeschouwers ook zo actief mogelijk betrokken worden, krijgt het verhaal, na de voorbereidingstijd, gestalte en wordt het door allen gespeeld en beleefd.

Er kunnen verscheidene vormen van uitbeelding gebruikt worden: creatief spel, pantomime, maskerspel, poppenkast, schimmenspel.

De activiteiten die door de toeschouwers worden meegedaan, zijn: liedjes, dansjes, geluidenspel, muziek maken.

Het verhaal dat uitgebeeld wordt, moet aan bepaalde voorwaarden voldoen:

- het moet in 5 à 8 stukken uiteenvallen of in te delen zijn
- er moeten veel opeenvolgende handelingen en gebeurtenissen in plaats vinden (een reis of tocht is bijzonder geschikt)
- er moeten veel personen of rollen in voorkomen (bomen, bloemen, dieren zijn ook rollen)
- het verhaal moet zo afwisselend zijn dat er van verschillende vormen van uitbeelding gebruikt gemaakt kan worden
- het verhaal moet het liefst met een feest of iets dergelijks eindigen, waaraan door alle aanwezigen meegedaan kan worden.

Sprookjes lenen zich erg goed voor het hier bedoelde totaaltheater. In dit boekje is een voorbeeld uitgewerkt van een Chinees volkssprookje. Maar elk verhaal dat aan bovenstaande voorwaarden voldoet, kan gebruikt worden.

De groepjes moeten gemiddeld uit 10 kinderen bestaan. Elk groepje bereidt een eigen stuk van het verhaal voor. Pas bij de totale uitvoering 's middags blijkt hoe het hele verhaal verloopt. Het is reuze spannend om te beleven hoe jouw eigen stuk aansluit bij het voorgaande en hoe een andere groep weer voortbouwt aan jouw stuk. Ieders inzet is nodig, iedereen speelt in het verhaal mee.

ZET JE IN, SPEEL MEE !

We beginnen de dag met een speurtocht, waarin diverse opdrachten verwerkt zijn, die betrekking hebben op de activiteiten van de toeschouwers bij het totaaltheater. Elke groep volgt een eigen route. De opdrachten tijdens de tocht zijn voor elke groep hetzelfde, maar dat weten ze niet van elkaar. Alleen het stuk verhaal verschilt.

Beginpunt van de tocht

- a. Op het terrein; elke groep volgt een andere route (of bij 8 groepen: 4 routes, waar 2 groepen met een tussentijd van 10 minuten op lopen), eindpunt weer op het terrein.
- b. Een punt op + 1 km afstand van het terrein, eindpunt op het terrein.
- c. Eventueel een "tocht" op het terrein; elke groep volgt een andere volgorde van posten.



Het uitzetten van de tocht

- met attributen uit het verhaal (in het voorbeeld: witte fazanten of witte veren)

voordeel: je werkt meteen al in het thema van de dag

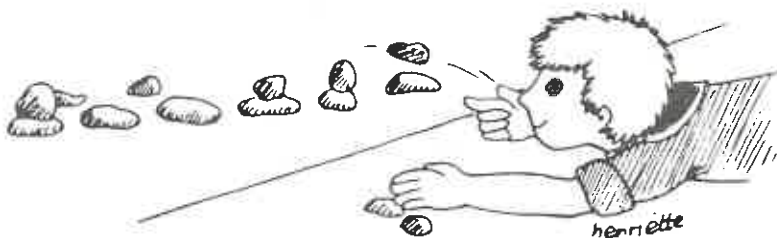
- nadeel:
- het uitzetten kost vrij veel tijd
 - je moet er zeker van zijn, dat de buurtkinderen de speurtekens niet weghalen
 - de routes moeten streng gescheiden zijn, anders gaat een groepje op een andere route verder
 - je hebt een vrij groot gebied nodig
 - de groepjes moeten de speurtekens verzamelen, zodat na afloop van de tocht de wijk weer "schoon" is.

Voor de kinderen is deze manier het leukst.

- met een routebeschrijving (eerste weg links, na ... rechts)
- met een plattegrondje waarop de route staat aangegeven

- voordeel:
- er kunnen geen speurtekens wegraken
 - het uitzetten kost op de dag zelf geen tijd meer
 - je kunt de routes eventueel elkaar laten kruisen
 - je hebt dus een kleiner stuk van de wijk nodig

nadeel: het thema van de dag zit in de tocht zelf nog niet verwerkt; eventueel is dat goed te maken door de aankleding van de posten onderweg.



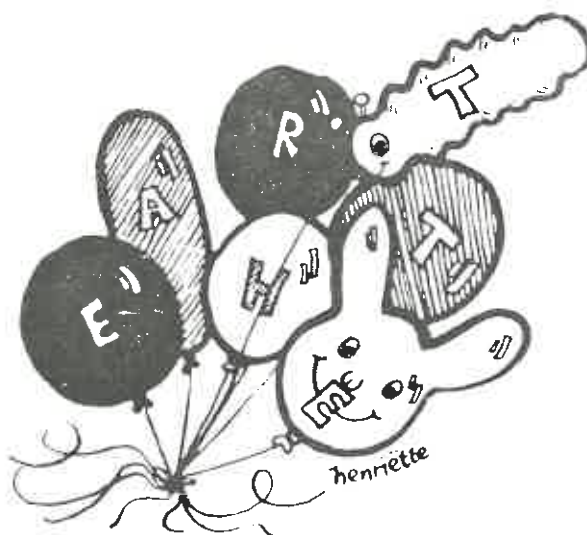
De posten in de tocht

- a. hier worden het begin- en het slotlied aangeleerd
- b. hier wordt het dansje ingestudeerd
- c. hier worden de geluiden geoefend
- d. hier wordt een muziekinstrumentje gemaakt
- e. hier wordt een stuk uit het verhaal voorgelezen of verteld.

Opmerkingen:

- a. Kies een bestaande, eenvoudige melodie, die bekend is bij het merendeel van de kinderen.
Het lied moet niet te lang zijn.
Eventueel kun je de teksten stencillen en op een kaart plakken, die de kinderen aan een koordje om de hals hangen. Ze hebben de tekst dan bij de hand als er gezongen moet worden.

- b. De diverse stukken van het verhaal worden verspreid over het terrein opgevoerd. Voor een volgend onderdeel verplaatst de hele groep zich naar een andere hoek van het terrein. Het is leuk om dat met een eenvoudig dansje te doen; dat moet dan een slingerdans zijn, eventueel met een eenvoudige tekst. Zo blijven we in de sfeer van het verhaal.



- c. De geluiden die hier geoefend worden, zijn bijvoorbeeld, klappen, sissen, knippen met de vingers, slaan op de dijen (lopen), "ploppen" in je wang met je wijsvinger, rabarber-rabarber zeggen om een pratende menigte uit te beelden, ritselen met strookjes aluminiumpapier, frommelen van een krant, enzovoort.

Het is belangrijk dat de kinderen op het teken van de leid(st)er leren reageren; de geluiden op zich zijn natuurlijk niet zo moeilijk.

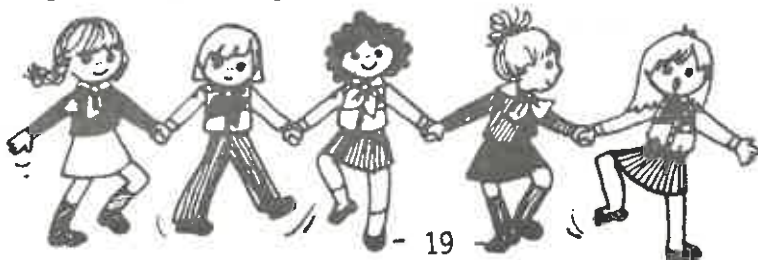
- d. Voor eenvoudige instrumentjes kun je denken aan:
- 3 stukken fluitekruid aan elkaar gebonden tot een panfluitje
 - een closetrol aan beide kanten dichtplakken, rijstkorrels of spliterwtjes erin
 - melkdoppen of kroonkurken aan een plastic koord (in de spelmap "Spelenderwijs" en het spelplan "Muziek" vind je nog meer ideeën).
- e. De leid(st)er die op deze post "hun" stuk verhaal vertelt of voorleest, moet bij voorkeur ook bij het voorbereiden en uitvoeren van de presentatie betrokken zijn.

De voordelen van een tocht met verschillende routes zijn:

- de groepjes vertrekken tegelijkertijd en komen ook ongeveer gelijktijdig weer aan
- ze hebben dezelfde opdrachten, zonder dat zij dat weten. Bij de uitvoering blijkt iedereen hetzelfde lied, hetzelfde dansje te kennen, dezelfde geluiden te hebben geïnstudeerd!
- een tocht is weer eens wat anders dan postenspel.

De nadelen van zo'n tocht:

- je moet verschillende routes bedenken
- je moet vrij veel mensen hebben om de posten te bemannen
- deze moeten voor hun post goed geïnstrueerd worden, wat aan de andere kant het voordeel oplevert, dat zij actief bij de uitvoering hun "onderdeel" kunnen begeleiden.



Een "tocht" op het terrein is eenvoudiger, maar geeft toch meer het posten-spelidee. Je hebt minder routes nodig, want je rouleert met de groepjes, je hebt dus ook minder leiding op de posten nodig.

Post e. de post waar het "eigen" stuk van het verhaal aan het groepje wordt voorgelezen of verteld, een stuk dat de andere groepjes niet te horen krijgen, loopt dan uit op het voorbereiden van de presentatie.

Zoals uit het schema blijkt, moeten groep 3 en 4 hun presentatie-voorbereiding weer onderbreken om alsnog de andere "gewone" opdrachten te doen. Dat is dus niet zo leuk. Voor groep 5 staat post e. als eerste genoteerd omdat zij daar naast hun eigen stuk verhaal ook een technische uitleg over het schimmenspel kunnen krijgen. Daarna doen zij de opdrachten a. t/m d. om dan aan één stuk door bezig te zijn met de voorbereidingen voor de presentatie.

		Posten							p r e s e n t a t i e
groep 1	poppenkast	a	b	c	d	e	----->		
groep 2	maskers	b	c	d	a	e	----->		
groep 3	creatief	c	d	e	e	a	b	e	---->
groep 4	pantomime	d	e	e	b	c	a	e	---->
groep 5	schimmenspel	e	a	b	c	d	e	e	---->



Voor elk onderdeel nemen we ongeveer 10 minuten, zodat de tocht, zowel buiten als op het terrein, 1 à 1½ uur duurt.

De dagindeling zou er zo kunnen uitzien:

09.00 uur : aankomst, bagage verzamelen
vertrek van de groepjes

10.30 uur : einde tocht
met elkaar iets drinken

11.00 uur : de groepjes bereiden in hun eigen hoek op
het terrein hun presentatie voor

12.30 uur : samen eten

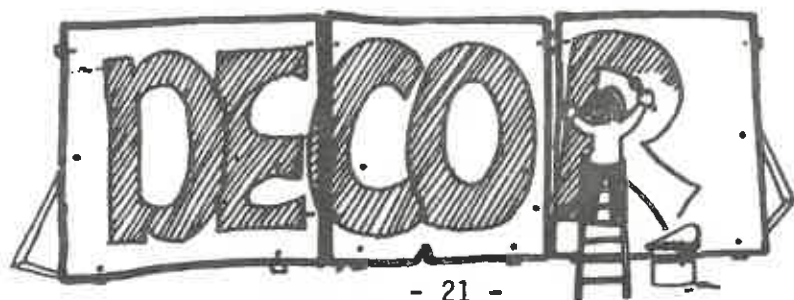
13.00 uur : laatste hand aan de voorbereiding
"generale repetitie"

14.00 uur : totaalmanifestatie
14.30 uur

15.30 uur : sluiting
16.00 uur

De voorbereidingen voor het totaaltheater

Elk groepje heeft een eigen hoek op het terrein, waar het eigen onderdeel wordt voorbereid. Ze kunnen daar hun "decors" opbouwen en net zoveel oefenen als ze zelf willen. Bij elke hoek zijn minstens 2 leid(st)ers: 1 om het spel mee in te studeren, 1 om mee te helpen decors, costumes en attributen te maken.



Centraal op het terrein is een materiaalhoek, waar alle groepen hun benodigdheden kunnen komen halen. Deze post moet ook door minstens 2 leid(st)ers bemand zijn.

De werkwijze in elke groep is hetzelfde: als het stukje verhaal is voorgelezen, worden de rollen met elkaar vastgesteld en over de kinderen verdeeld. Sommige kinderen willen liever decors en dergelijke maken dan een rol spelen. Dus niet alle onderdelen hebben beslist 10 rollen nodig. Overigens, als ze wel allemaal een rol willen hebben, dan kunnen altijd extra rollen (buren, omstanders, dienaars, enzovoort) bedacht worden. Ook bomen, bloemen en dieren kunnen een rol zijn. Een tijger, een paard en dergelijke kunnen door 2 of meer kinderen worden gespeeld. Het is goed om met de groep van het schimmenspel eerst de technische mogelijkheden van het schimmenspel te bespreken en pas daarna de rollen te verdelen, omdat de techniek bepaalde mogelijkheden en onmogelijkheden geeft.

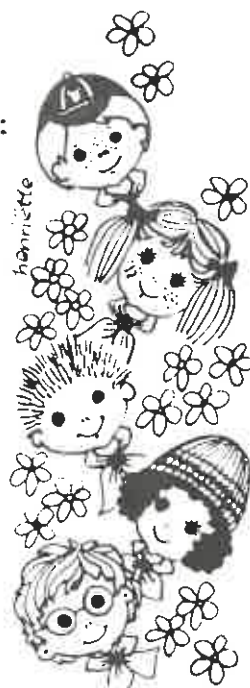


Er moet een goede tijdverdeling zijn tussen:

- a. spel bedenken
- b. spel oefenen
- c. attributen/decors/kostuums maken
- d. spel repeteren.

Er wordt vaak teveel tijd aan punt c. besteed, zodat het nog eens repeteren er (bijna) bij in schiet. De decors, attributen en kostuums moeten eenvoudig zijn, ze moeten de zaak meer aanduiden dan in details weergeven. Te ingewikkelde kostuums vergen veel tijd en leiden de aandacht af van het spel.

Aan het einde van de oefentijd doen alle kinderen hun kostuums aan, zodat ze bij hun eigen hoek angekommen, vrijwel meteen met het spel kunnen beginnen.



De uitvoering gaat als volgt:

Alle kinderen verzamelen zich bij de hoek waar het beginstuk van het verhaal gespeeld zal worden.

Er is één leid(st)er die de regie van de uitvoering voert en één leid(st)er die de geluiden inzet. Voor het spel begint wordt dit even aan de kinderen gezegd.

De regie-leid(st)er zet het beginlied in, dat door allen wordt gezongen. Dan voert groep 1 hun spelonderdeel op.

Als dit klaar, geeft de regie-leid(st)er het sein om met een dansje naar een volgende hoek te gaan. Zij zorgt als iedereen daar weer zit, dat ze met een paar inleidende zinnen het spel van de tweede groep aankondigt.

Na dit spel gaat men weer met een dansje naar een volgende hoek.

De regie-leid(st)er verbindt de delen aan elkaar.

Als er bij een stuk geluiden voorkomen, dan geeft de "geluidenleid(st)er" dat aan.

Als er bij een stuk niet door de kinderen wordt gesproken (bij de pantomime, maar ook bij schimmenspel en masker-spel kan men die keuze maken), dan vertelt de leid(st)er die met de kinderen geïmproviseert heeft, dit onderdeel van het verhaal.

Aan het eind van het laatste stuk wordt door allen het slotlied gezongen.

Aanwijzingen voor de diverse vormen van uitbeelding:

creatief spel:

creatief spel is het verbeelden van een situatie met woorden, gebaren en dingen. Een spel waarin, in tegenstelling tot een toneelstuk, veel geïmproviseerd wordt.

Enkele adviezen:

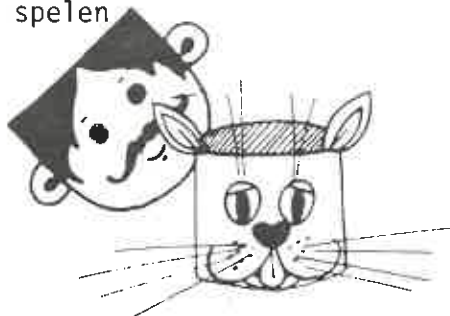
- laat de kinderen duidelijk, niet te snel praten
- ze moeten niet tegelijk praten
- ze moeten niet met de rug naar het publiek spelen
- de tekst wordt geïmproviseerd, maar sommige dialogen zijn zo tekstgebonden, dat die goed ingestudeerd moeten worden (bijvoorbeeld als aan iemand een bepaalde volgorde van handelingen wordt uitgelegd)
- maak een eenvoudig draaiboekje, met volgorde van opkomst, plaats van opkomen en weggaan, enzovoort.

pantomime:

- de volle nadruk valt hier op de uitbeelding door gebaren en mimiek
- er moeten vooral grote gebaren gemaakt worden, kleine gebaren vallen niet op
- de kinderen hoeven geen tekst te verzinnen, daarom blijft er extra veel tijd over (die ook hard nodig is!) om als vertelster en spelers op elkaar te leren inspelen
- te ingewikkelde kostuums belemmeren de gebaren en maken de zaak onduidelijk
- het decor kan een belangrijke rol spelen, maar mag ook niet zo druk en bont zijn, dat de spelers moeilijk tegen de achtergrond te zien zijn.

maskerspel:

- de nadruk valt op de maskers
- kostuums en decors moeten eenvoudig blijven
- er moeten grote gebaren gemaakt worden
- praten vanachter een masker is lastig: daarom is het aan te bevelen dat de leid(st)er het verhaal vertelt, terwijl de kinderen spelen



- vooral verhalen waarin bomen, bloemen en dieren voorkomen, lenen zich uitstekend voor maskerspel
- het is aan te bevelen om eenvoudige grondvormen voor de maskers te nemen, zodat er meer tijd overblijft voor het versieren
- een masker dat op de schouders rust, valt niet gauw af; een grote papieren zak of een ronde cylinder van (rib)karton is goed te gebruiken

poppenkast:

- de poppenkast moet eenvoudig zijn. Twee touwen tussen 2 bomen gespannen, een deken of gordijn erover, klaar is de poppenkast. Een windscherm is ook te gebruiken.
- het decor kan een laken of een rol behang zijn, tussen 2 panlatten gespannen, eventueel aan 2 kanten beschilderd, door de decorontwerpers achter de poppenkast omhoog gehouden
- tussen decor en voorkant van de poppenkast moet voldoende ruimte voor de spelers zijn, eventueel een plaatsje voor de poppen die op hun beurt wachten
- poppen maken is een tijdrovend karwei. Omdat het spelen in de poppenkast ook terdege geoefend moet worden, mogen we niet te veel tijd kwijt raken met het maken van poppen
- als kop kunnen we nemen: bolletjes touw, breikatoen of macramétouw. Daar zit al een gat in voor de halsjes, met spelden kunnen ogen, haren, oren en dergelijke op de kop bevestigd worden. Na afloop is de kop zo weer "ontruimd", zodat we het touw, de katoen voor andere doeleinden kunnen gebruiken
- we kunnen van te voren al rolletjes pasklaar maken voor de halsjes
- we leggen een grondvorm voor een jurk klaar, we zorgen voor voldoende grote lappen om de jurken uit te maken
- voor netjes in elkaar naaien van de jurken hebben we geen tijd. Nietjes en plakband bewijzen goede diensten en op afstand is heus niet te zien hoe alles in elkaar is gezet.



het spel:

- er kunnen niet teveel poppen tegelijk gespeeld worden, 3 à 4 maximaal, omdat er niet zoveel ruimte achter de poppenkast is
- maak een draaiboekje om de volgorde van de poppen die spelen vast te leggen. Iedereen moet goed weten, wanneer zijn pop aan de beurt is
- de kinderen moeten oefenen met de pop: hoe hoog moet de pop gehouden worden, hoe komt de pop op, hoe gaat hij af, welke gebaren kan de pop maken? Na deze oefeningen kan pas aan het werkelijke spel begonnen worden
- de kinderen moeten duidelijk, op behoorlijke sterkte spreken, anders kunnen de achterste toeschouwers hen niet verstaan.

schimmenspel:

de technische uitrusting die hiervoor nodig is, schrikt menig een af. Dat is jammer, want het is voor anderen meestal iets heel nieuws om te doen en/of te zien.

- benodigdheden: + een vrij grote ruimte (15 bij 3, 4) die behoorlijk donker gemaakt kan worden
 - + een groot doek (enkele lakens aan elkaar) die de ruimte in tweeën deelt
 - + een sterk auto- of dialamp die in hoogte verstelbaar is
- de afstand van de lamp tot het doek moet zo groot zijn dat het doek bijna geheel verlicht is
- de schimmen kunnen door de kinderen zelf gespeeld worden, "en profil" is duidelijker dan "en face"



en profil



en face

- decor en attributen kunnen uit stevig karton gemaakt worden. Een lange strook eraan maakt het mogelijk om alleen het karton voor de lamp te houden, zonder dat de handen zichtbaar zijn (zie tek.)



- als de kinderen spelen is een attribuut als kostuum voldoende. Het silhouet moet duidelijk zijn, details vallen niet op
- er moet goed geoefend worden met gebaren en bewegingen. De kinderen mogen niet te ver van het doek aflopen, want dan worden ze steeds groter. Als dat juist de bedoeling is moet je natuurlijk hiervan gebruik maken!
- als er in een verhaal vliegende dingen voorkomen (vogel, ballon, raket), dan leent zo'n verhaal zich uitstekend voor schimmenspel
- omdat de speltechniek veel van de kinderen vraagt, kan ook bij dit onderdeel de leid(st)er de vertelrol vervullen, zodat de kinderen geen tekst hoeven te verzinnen. Inspelen op elkaar van verteller en spelers vraagt wel wat oefentijd.

geluidenspel:

bij die onderdelen van het totaaltheater waarbij een leid(st)er vertelt, kunnen de toeschouwers ingeschakeld worden voor het geluidenspel. Dat moet zeker niet bij elk onderdeel gebeuren, dat is veel te vermoeiend. Ook bij voorkeur niet bij 2 elkaar opvolgende onderdelen. De "geluidenleid(st)er" moet bij de repetitie van de betreffende groepen geweest zijn om bij de uitvoering de geluiden op het juiste moment te kunnen aangeven. De instrumentjes worden gebruikt als er een duidelijk moment in het verhaal is waarbij men muziek maakt. Dat zal meestal bij het laatste onderdeel zijn, bij het grote feest voor iedereen. De "geluidenleid(st)er" kan ook van het muziek maken de leiding hebben.

(voorbeeld van het verhaal)

De witte fazant

Een Chinees volkssprookje van het volk de Miao's uit Zuid-China. De held Moesja zet zich in voor anderen en daardoor kunnen tenslotte alle mensen die hij ontmoet en die hij helpt, meespelen.

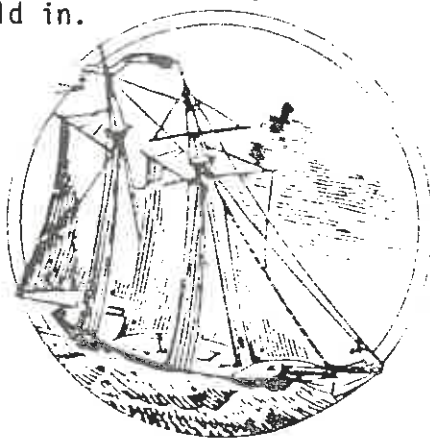
- I In een dorpje in Miao woonde eens een oud echtpaar. Toen ze de veertig al gepasseerd waren, kregen ze nog een kind, een meisje, dat zij Pangkau noemde. Pangkau groeide op tot een lief en ijverig meisje, dat mooi kon weven en goed kon spinnen en dat altijd bereid was iedereen te helpen. Ze had een lief gezicht en kon mooier zingen dan de nachtegaal. Iedereen in het dorp hield van Pangkau en toen ze vijftien geworden was, kwam menig jongeman haar vragen of ze met hem wilde trouwen. Maar steeds gaf Pangkau ten antwoord, dat ze de jongeman in kwestie wel aardig vond, maar dat zij niet met hem wilde trouwen. Hield Pangkau van iemand anders?



II In de buurt van het dorp waar Pangkau met haar ouders woonde, zwierf een jongeman die Moesja heette. Hij had geen vaste woonplaats en kwam als jager aan de kost. Hij was nergens bang voor en was zo behendig met pijl en boog, met zwaard en mes, dat hij goed in zijn onderhoud kon voorzien. Toen hij nog maar een jongen was, had zijn vader hem alle kneepjes van het jagersvak geleerd.

Op een dag, toen zij samen in het woud waren, overviel een tijger hen. Moesja's vader stelde zich hevig teweer, maar de tijger was hem te snel af en gooide Moesja's vader tegen de grond. Moesja greep zijn mes en ging onverschrokken op de tijger af.

Deze keerde zich toen tegen Moesja, maar de jongen wist de aanval af te slaan en trof de tijger met zijn mes recht in zijn hart. De tijger stierf, maar ook Moesja's vader was zo door de tijger toegetakeld, dat hij even later aan zijn verwondingen stierf. Moesja stond er toen alleen voor en hoewel hij zijn vader erg miste, bleef hij niet lang treuren en hij trok de wijde wereld in.



III Op een dag kwam hij in een dorp, waar hij schapen geiten en ander kleinvee aantrof, naast huisdieren als honden en katten.

Maar de gebruikelijke eenden, kippen en ganzen die hij in alle boerendorpen altijd tegen kwam, trof hij hier niet aan.

Dat verbaasde hem zeer en hij vroeg de dorpsbewoners naar de oorzaak van dit verschijnsel. Hij hoorde van hen, dat alle kippen, ganzen en eenden geroofd waren door twee heel grote roofvogels, die boven in de bergen woonden. Zodra er door iemand van het dorp opeen naburige markt pluimvee was gekocht, verschenen de roofvogels weer om ze in hun stevige klauwen naar hun nest in de bergen te slepen.

De dorpsbewoners hadden zich er van armoe maar bij neergelegd, dat zij in hun dorp geen pluimvee konden houden.

Moesja, die nergens bang voor was, bood aan om het dorp van zijn plaaggeesten te verlossen. Een boer kocht wat kippen op de markt en liet ze op zijn erf los. Het hele dorp wachtte met Moesja op de komst van de roofvogels. Die lieten niet lang op zich wachten. Hoe zou Moesja deze grote dieren de baas worden?

De dorpsbewoners waren bang, maar Moesja niet.

Hij had zijn boog met pijlen gereed en net voordat de eerste vogel een kip grijpen zou, schoot hij een pijl af.



Deze trof meteen doel en de grote vogel stortte neer. De tweede vogel werd woedend en kwam dreigend overvliegen. Maar ook dat schrok Moesja niet af en net voordat de vogel een kip grijpen kon, had een tweede pijl van Moesja's boog de vogel getroffen.

De vreugde in het dorp was groot. Van nu af aan konden de boeren weer pluimvee houden en hoefde men niet meer bang te zijn voor de roofvogels.

De eerste eieren die de kippen legden waren voor Moesja, meer beloning wilde hij niet ontvangen. En toen vertrok hij uit het dorp, op weg naar een nieuw avontuur.

Maar Pangkau, die in het dorp woonde, wist nu met wie zij wilde trouwen, met die onverschrokken, bereidwillige jager Moesja.

Maar zou zij hem ooit weerzien?

Ze werd hoe langer hoe verliefder op de verdwenen jager en ze wees vriendelijk, maar beslist alle aanzoeken van de jongens uit haar dorp af.

IV Er is een bekend spreekwoord, dat luidt: Geesten en demonen hebben trek in alles wat goed is. De mooie Pangkau trok dan ook de aandacht van de geesten, omdat ze met de dag mooier en vriendelijker werd. De geest van de witte fazant wilde Pangkau graag voor zichzelf hebben en omdat hij wel begreep, dat Pangkau nooit vrijwillig met hem mee zou gaan, bedacht hij een plan om haar te ontvoeren.

Toen Pangkau op een keer een wandelingetje buiten het dorp maakte, kwam ze in de buurt van de witte fazantengeest. Deze blies op haar, zodat ze flauw viel en toen nam de fazantengeest haar mee naar een heel dicht woud. Toen Pangkau lang weg bleef, werden haar ouders ongerust. Ze gingen Pangkau zoeken en alle dorpsbewoners hielpen mee. Ze vonden de bloem die Pangkau in haar haar had gehad op de plaats waar de fazantengeest haar ontvoerd had. Maar van Pangkau was verder geen spoor te vinden. Iedereen was zeer bedroefd en terneergeslagen ging men naar het dorp terug.



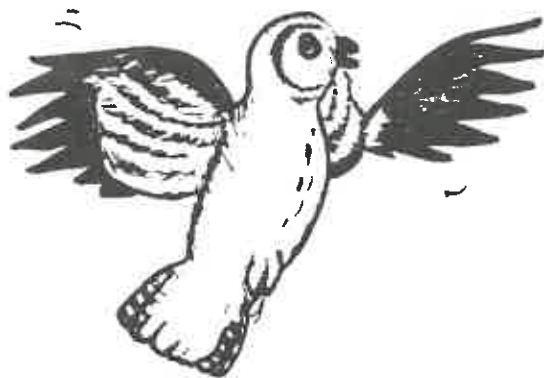
V Intussen was Moesja in een dicht woud aangekomen. Daar trof hij een groep houthakkers aan, die hem uitnodigde bij hen om het kampvuur te komen zitten.

Ze vroegen aan Moesja wie hij was en wat hij voor de kost deed, waar hij woonde en waar hij naar toe ging. En Moesja vroeg aan de houthakkers welke bomen ze kaptten, hoe ze het hout bewerkten, waar ze het verkochten en of ze weleens spannende avonturen beleefden in het woud.

De houthakkers vertelden Moesja, dat ze de laatste paar dagen 's nachts uit de slaap werden gehouden door het gekrijs van een witte fazant, die juist tegen het ochtendgloren hoe langer hoe harder ging krijsen.

En in de stilte die op het krijsen volgde, hoorden ze dan het zuchten van een vrouw. De houthakkers, die doorgaans geen bange kerels waren, voelden zich hoe langer hoe onprettiger worden in het woud en ze overwogen al om een andere plek op te zoeken.

Moesja bood aan om de houthakkers van hun nachtverstoorder te bevrijden. Hij bleef de hele nacht waken bij het kampvuur en toen het van lieverlee wat lichter werd, begon de fazant te krijsen. Daarna zuchtte de vrouw.

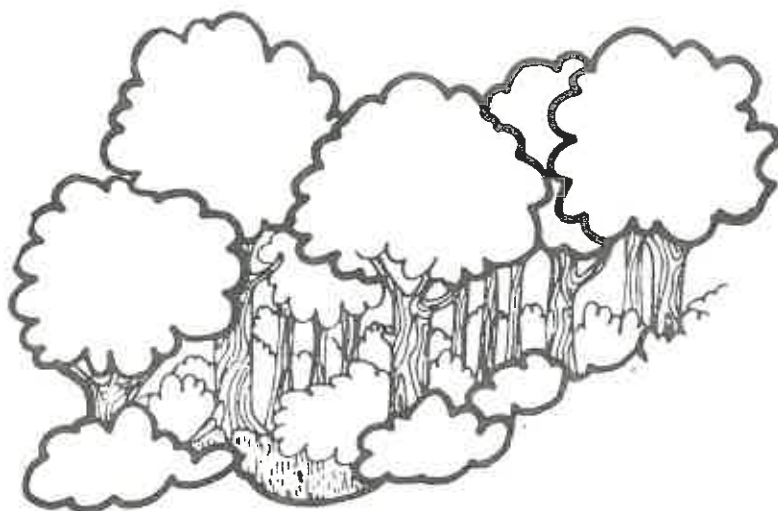


Dan werd het weer stil, je hoorde de wind suizen door de bomen, hier en daar kraakte er een takje, de fazant ritselde met zijn veren, in de verte murmelde een beekje, je hoorde de kikkers in de vijver springen en het zachte getrappel van de herten die bij de poel kwamen drinken.

Net toen hij opnieuw wilde gaan krijzen, schoot Moesja één van zijn razendsnelle pijlen af en trof de vogel in de borst. Deze stortte van zijn tak en viel in een kloof.

Moesja daalde er in af en stak een van de witte veren op zijn hoofddekseel. Hij zwaaide de houthakkers gedag wenste hen nog een goede tijd in het woud en wilde van alle bedankjes eigenlijk niet veel weten.

De witte veer was beloning genoeg en zo vertrok hij, op zoek naar een nieuw avontuur.



VI Nu de fazant dood was, konden de houthakkers rustig op de plek in het woud blijven. Aan het zuchten van de vrouw dacht niemand meer, tot er opeens tussen de bomen vandaan een beeldschoon meisje naar hen toe kwam lopen. Het was Pangkau die niet langer meer in de macht van de fazantengeest was. Zij vertelde aan de stomverbaasde houthakkers hoe de fazantengeest haar ontvoerd had en haar telkens gevraagd had om met hem te trouwen.

Pangkau had steeds geweigerd, omdat ze van Moesja hield. De fazantengeest was daar zo boos over, dat hij haar steeds in slaap blies als Pangkau ontwaakte. Dan krijste de geest, blies over haar gezicht en dan viel ze weer in slaap.

Vooraf tegen de morgen, als ze wakker wilde worden, herhaalde de geest deze plagerij.

De houthakkers wisten nu de verklaring voor het zuchten dat ze steeds hadden gehoord. Maar Pangkau begreep nog niet, hoe zij uit de macht van de fazantengeest was bevrijd. De houthakkers vertelden haar van Moesja die de fazant gedood had. Pangkau was heel blij weer wat van haar held te horen.

Maar wanneer zou ze hem nog eens zien?

De houthakkers gingen met Pangkau mee naar haar dorp, waar iedereen haar met vreugde begroette en waar Pangkau in geuren en kleuren haar belevenissen moest vertellen. Ook vertelde ze van Moesja en toen begreep iedereen dat hij het was waarmee de mooie Pangkau wilde trouwen.

VII Maar zou Moesja ooit weer in het dorp komen?
 Pangkau keek elke dag naar hem uit, maar wie er ook kwam, Moesja niet.
 Ze werd steeds stiller en hoewel ze nog steeds mooi en vriendelijk was en zingen kon als een nachtegaal, zag haar vader wel, dat ze eigenlijk een beetje verdrietig was omdat Moesja zo lang weg bleef.
 En toen bedacht hij een mooi plan.
 Het had weinig zin om Moesja in de buurt te gaan zoeken, hij was een zwerver, waar moest je heen gaan? Hij moest proberen Moesja naar hun dorp te lokken. Maar hoe?
 Toen liet hij in het dorp bekend maken dat hij een week later een groot bamboefluitenfeest zou organiseren. Iedereen mocht aan het feest meedoen. En ook de mensen die in de velden rond hun dorp woonden en de bewoners van andere dorpen waren van harte welkom.
 Dit nieuwtje verspreidde zich zo snel als de wind.
 En toen het feest begon, stroomden de mensen van alle kanten toe. En elke dag dat het feest duurde, kwamen er nieuwe gasten bij, mensen die wel 3 of 4 dorpen verder woonden en die het nieuws hadden gehoord.



Zou Moesja het bericht ook horen en zou hij zoveel van muziek houden dat hij naar het feest toe zou komen.

VIII Het was al de tiende dag van het feest, toen dan eindelijk degene verscheen waarvoor het hele feest op touw was gezet: Moesja

Hij viel meteen op door de witte veer op zijn hoofd-
tooi. Zodra iemand hem opmerkte, rende hij naar
Pangkau's vader, die de muziek liet ophouden en die
Moesja van harte welkom heette op het feest.
Pangkau's vader roemde de jonge held, omdat hij steeds
mensen in nood hielp. Moesja wimpelde al die eerbe-
wijzen af. Hij wilde dat het feest gewoon verder ging.
Maar Pangkau's vader was nog niet klaar. Hij liet
Pangkau naar voren komen en toen vertelde zij aan
Moesja dat hij haar uit de klauwen van de fazant gered
had. Moesja hield meteen van Pangkau en hij vroeg
haar of ze met hem trouwen wilde. Pangkau antwoorde
dat ze dat graag wilde, omdat ze steeds op hem gewacht
had.

Toen werd het bamboefluitenfeest een bruiloftsfeest.
Vanaf die tijd wordt er door iedereen in Miao op de
Bamboefluit gespeeld en op feestdagen draagt iedereen
een witte fazanteveer op de hoofdtooi.

(vrij naverteld. Het verhaal van de witte fazant staat
in de bundel: Volkssprookjes en Legenden uit China,
door Josef Guter, uitg. Elmar b.d. Delft 1977.
In die bundel staan nog meer sprookjes die voor totaal-
theater te gebruiken zijn)

Het voorafgaande verhaal is in 8 stukken verdeeld.
Stuk 1 en 2 zijn ook door één groep te spelen, op een
in tweeën gedeeld toneel.
Ook 3 en 4 zijn te combineren tot één groot stuk, even-
als 7 en 8.
De stukken 1 en 2 zijn heel geschikt voor pantomime,
de stukken 2, 3 en 4 voor schimmenspel, stuk 5 voor mas-
kerspel, stuk 6 voor poppenkast.
Voor het geluidenspel door de toeschouwers komen stuk
2, 4 en 5 in aanmerking. In stuk 5 is een stukje tekst
opgenomen waarin heel duidelijk naar die geluiden ver-
wezen wordt.

Het verhaal moet niet voorgelezen worden, maar moet worden
verteld. De kinderen werken hun stukje verhaal samen met
de speelleid(st)er verder uit.

Sommige details zullen zij benadrukken, andere achterwege laten. Er is genoeg mogelijkheid om dingen erbij te verzinnen, als de draad van het verhaal maar te volgen blijft. Als men in een bepaald stukje kiest voor geluidenspel, dan moeten die geluiden ook een duidelijke plaats in de uitvoering krijgen. Dat moet al repeterend met elkaar afgesproken worden.

Tot slot

Voor elk districtspel is een goede taakverdeling, die van te voren door de leid(st)ers wordt opgesteld en waaraan iedereen zich houdt, zeer belangrijk. Voor het totaaltheater is een goede taakverdeling werkelijk onontbeerlijk.

Alle deelnemende groepen moeten zich in deze vorm kunnen vinden. Elke leid(st)er moet uit de hoeveelheid taken die te verdelen zijn, er eentje kunnen kiezen die haar ligt. Mensen met ervaring met betrekking tot poppenkast, maskerspel en schimmenspel zijn bijzonder welkom voor dit spel. Als er geen leid(st)ers voor deze onderdelen te vinden zijn (ervaring is niet beslist nodig, maar je moet het wel aan kunnen), probeer dan ouders of leid(st)ers van andere speltakken te vinden die deze onderdelen willen begeleiden.

Het is ook goed mogelijk, dat de leid(st)ers eerst eens met hun eigen groep wat ervaring met de diverse vormen van uitbeelding willen opdoen, voor ze aan totaaltheater met een grote groep kinderen willen beginnen.



LIEDJE

In het verre China. (wys: wij zijn Indianen
vd. wilde Bisonstam)

In het ver-re Chi-na , in mi-a-o ,
woon-de een meis-je , 't was Pang-kau, o jee ,
o jee! De fa-zan-te-geest nam haar mee!
zij moest veel ver-dra-gen voor er hulp kwam da-gen,
die 't beest kon ver-ja-gen, o ja , Moes-ja .

't Spel is afgelopen, 't eind was goed,
Moesja toonde heel veel moed.
Hoera, hoera,
leve Pangkau en haar Moesja!
Met hun avonturen
vulden wij de uren,
't mocht best langer duren
maar ja, 't is uit!

DANSJE

Geef elkaar een hand. (wys: de ratte-
staart)



Moesja is een held
dat wordt in het verhaal verteld
en Pangkau is een schat,
zo klaar als wat

- gewoon lopen
- huppelen
- gewoon lopen
- schredesprongetjes op de plaats





scouting
N I D E R L A N D

