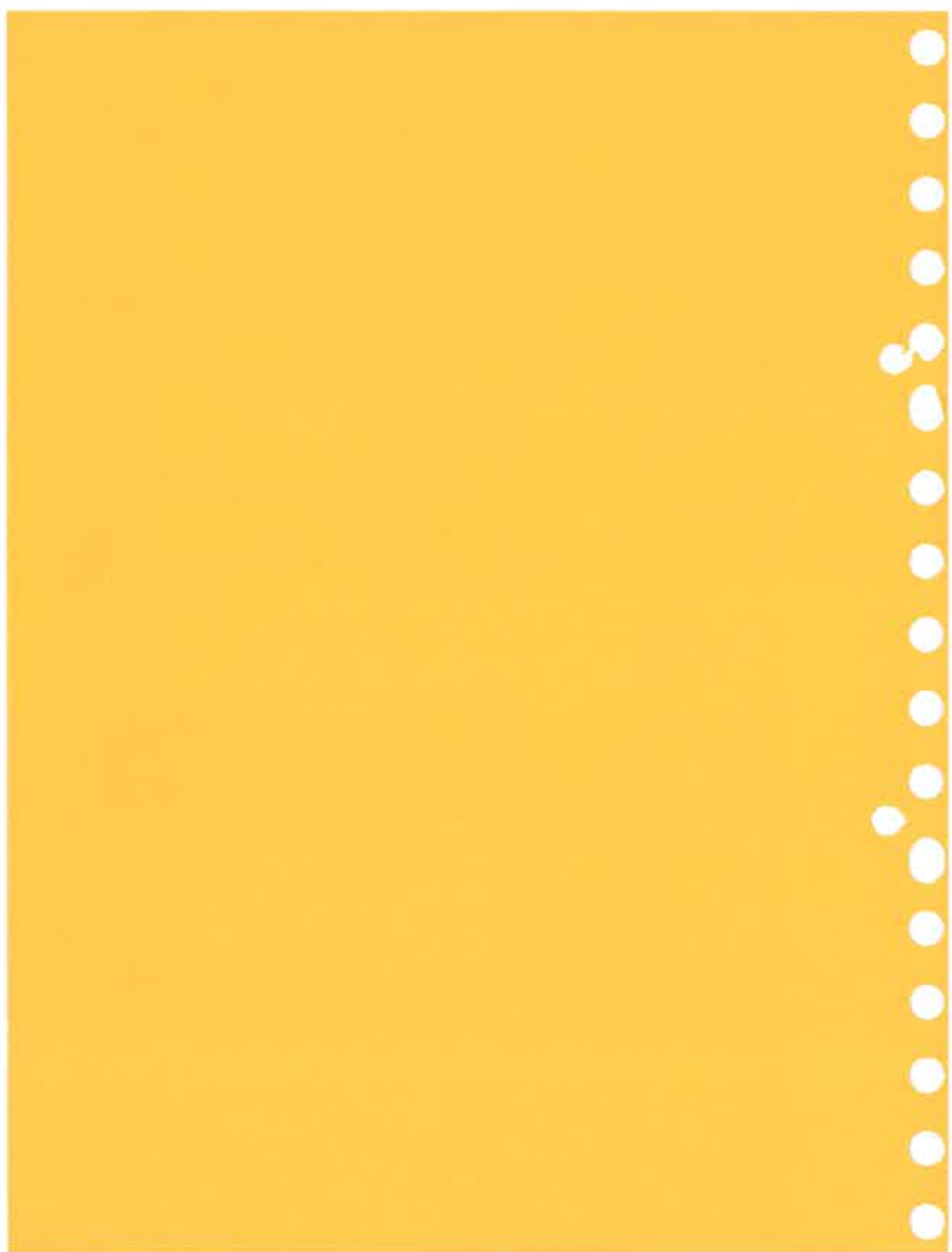




Vlieg de Vlitteriaanse Verledenvlucht



Beste speladviseur,

Er is weer een districtsspel van de persen gerold,
districtsspel 1983 voor kabouters met als thema:

"VLIEG DE VLITTERIAANSE VERLEDENVLUCHT"

Dat is een hele mond vol om aan te geven dat we vanuit
de communicatiestad Vlitter het verleden (en ook wat van
de toekomst) van Bambilië gaan onderzoeken.

We wilden het districtsspel van dit jaar weer eens hele-
maal Bambiliaans houden en zochten een facet dat nog
niet zo naar voren is gekomen. Hoewel Bambilië nog niet
zo oud is in onze Nederlandse jaartelling, vonden we dat
Bambilië toch een geschiedenis zou moeten hebben, waarin
het hedendaagse kabouterland zijn wortels heeft.

We zijn uitgegaan van een min of meer chronologische
geschiedenis, van de ijstijd tot het ruimtevaartperk.
Zo kun je, als je voor jouw districtsspeldag kiest voor
een totaaltheater, de geschiedenis van Bambilië in losse
stukjes achter elkaar presenteren.

Verdere ideeën voor een totaaltheater en voor de twee
andere spelmogelijkheden, namelijk postenspel en speur-
tocht, vind je in de hoofdstukken over deze onderwerpen.

Tips voor allerlei organisatorische problemen, zoals
financiën, terreinkeuze en taakverdeling, zul je in deze
map niet aantreffen.

Hoe je een postenspel met opschuifstelsel, een speurtocht
en een totaaltheater in elkaar zet, staat er ook niet in.
Dat kun je allemaal uitgebreid vinden in de vorig jaar
uitgekomen 'grijze map': "Het organiseren van districts-
ledenactiviteiten".

Nieuwe speladviseurs kunnen deze uitgave gratis aanvra-
gen bij het landelijk bureau, afdeling kabouters.

Leg deze grijze map zeker naast deze nieuwe spelmap bij de voorbereidingen voor je districtsspel. Een goede organisatie is minstens zo belangrijk als een leuk thema. Van een geweldig spel blijft met een krakkemikkige organisatie niet veel meer over dan een chaos, en een kater achteraf voor de 'leiding' van het geheel.

Bij elk onderdeel van de Bambiliaanse geschiedenis zijn meerdere spelsuggesties gegeven. Het is aan jou, daaruit met je medeorganisatoren een keuze te doen, voor het programma dat jullie willen brengen. En ontspruit er ineens een heel ander spelidee aan je brein, wat let je om dat in te passen. We hebben slechts een tipje van de geschiedenisluier opgelicht en wie weet wat er in jullie district verder nog wordt ontdekt.

We dachten dat je met het thema van dit districtsspel alle kanten opkon.

Daarom: heel veel plezier gewenst bij het organiseren van dit jaarlijkse evenement met als thema: "Vlieg de Vlitteriaanse Verledenvlucht".

Dit districtsspel werd bedacht en geschreven door:

Anneke de Jong,
Hilde Bruins en
Wilma Meester.

Wij willen hen hiervoor nogmaals hartelijk bedanken.

NIEUW: dit jaar zullen extra exemplaren van het districts-
spel ALS EXPERIMENT ter verkoop worden aangeboden in de Scout Shop. Elk jaar komen er verzoeken om meerdere exemplaren per district toe te zenden. Helaas is onze financiële ruimte daarvoor te beperkt. Wij hopen u op deze manier toch enigszins tegemoet te komen.

De prijs zal f 3,-- bedragen en het bestelnummer is: 80390.

De boekjes kunnen schriftelijk of telefonisch besteld worden bij de Scout Shop, Postbus 215, 3830 AE LEUSDEN, tel: 033-945714 of afgehaald bij één van de depots.

N.B. Het grijze boekje met als titel: "Het organiseren van districtsledenactiviteiten voor welpen en kabouters" (zie hierboven) is gratis verkrijgbaar via het landelijk bureau Uiteraard alleen voor speladviseurs die nog geen exemplaar bezitten.

Het LSTT kabouters.

HET THEMA

inleiding

Zoals jullie allemaal weten staat er in Vlitter een grote radio- en televisie-toren. Ook staan er een heleboel studio's. Daar worden de programma's, die via de Baratev, de Bambiliaanse radio- en televisie-omroep, uitgezonden worden, opgenomen.

Ook wordt in Vlitter iedere dag "Het Bambiliaans Dagblad" gedrukt. Zo krijgen iedere morgen alle Bambiliaanse kabouters het nieuws in de bus.

Maar voordat een programma uitgezonden kan worden, of voordat er een stuk in de krant verschijnt, moet er heel wat gebeuren. Je kunt immers niet een programma over iets maken, als je er zelf niet een heleboel van af weet. Daarom is er in Vlitter een speciaal onderzoekteam. Dit team gaat het onderwerp, waarover een programma of een artikel gemaakt moet worden, eerst eens uitvoerig bestuderen. Als ze er een heleboel van weten gaan ze met de radio/televisie/krant-mensen aan het werk, en dan komt er iets geweldigs uit de bus rollen.



het nieuwste onderwerp

Ergens in Vlitter, niemand weet waar, is het idee opgedoken om als nieuw onderwerp "De geschiedenis van Bambilië" te nemen.

Iedereen die er van hoort is meteen wild enthousiast.

Hoe zouden de kabouters vroeger in Bambilië geleefd hebben? Hoe zag het er vroeger uit in Bambilië?

Is het altijd al zo geweest dat de mopperende mensen weer konden leren lachen op Moppereiland?

Of is er vroeger ooit iets gebeurd waardoor dat nu zo is?

Iedereen was bere-nieuwsgierig, dat is wel duidelijk. Er was dan ook geen twijfel aan of naar dit fascinerende onderwerp moest een onderzoek ingesteld worden.

het probleem

Na lang wikken en wegen komt men tot de conclusie, dat je nooit méér over de geschiedenis te weet kunt komen, dan wanneer je er zelf induikt. Terug in de tijd dus.

Maar dáár zijn een hoop mensen voor nodig! Jemig!

Zoveel kan het onderzoekteam er nooit missen, want het gewone werk moet ook doorgaan. Dat betekent: hulp zoeken.

En, niet te geloven maar toch waar, die worden nog gevonden ook. Er is een heel district kabouters dat wel wil helpen. Fantastisch!

Aan het werk dus maar!

het onderzoek

Een paar mensen van het onderzoekteam leiden het onderzoek. Zij zorgen ervoor dat alles goed verloopt.

Zij geven iedere keer aan een groepje kinderen één pilletje voor ieder. De kinderen nemen het pilletje in en belanden daardoor in een andere tijd. Daar maken ze van alles mee. Ze komen op allerlei plaatsen bij allerlei mensen, in allerlei tijden. Wanneer ze vinden dat ze genoeg beleefd hebben, gaan ze weer terug naar Vlitter anno 1983.

Daar brengen ze verslag uit van wat ze meegemaakt hebben.

Van die verslagen van alle kabouters samen wordt een heel t.v.-programma van gemaakt en een hele editie van de krant aan besteed.

Het was inderdaad een onderwerp dat de moeite waard was, want wat blijkt: iedereen raakt nu niet alleen op de hoogte van wat er ooit vroeger gebeurd is, maar iedereen weet nu meteen ook hoe het komt dat Bambilië is zoals het nu is.

VERWERKING VAN HET THEMA

Het verhaal, zoals dat nu gegeven is, is het thema voor de districtsspeldag. Jullie district is het district dat het onderzoekteam wel wil helpen.

Het thema kan op verschillende manieren aangepakt worden.

In dit mapje geven wij drie verwerkingsmogelijkheden, namelijk:

- een speurtocht
- een postenspel
- een totaaltheater.

We geven hiervan aan hoe je ze uit zou kunnen werken, ook voor wat betreft de invulling van de diverse tijden.

Natuurlijk kun je de suggesties aanpassen aan de mogelijkheden van je eigen district, aan je eigen fantasie, etc.

Ook zal het nodig zijn het aantal tijden dat je gebruikt aan te passen aan de grootte van je district.



Enkele puntjes waar je, ongeacht voor welke spelvorm je kiest, op moet letten, zijn:

- opening

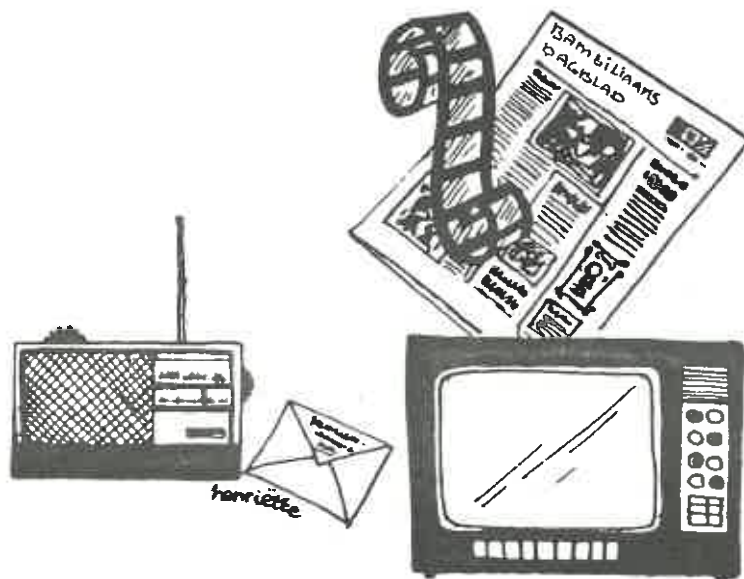
Laat deze in thema zijn. Een lid van het onderzoekteam vertelt wat er aan de hand is. Dat kan zijn een uitgever, een journalist, een reporter, etc.
Met als achtergrond de radio- en t.v.-toren, een studio, een drukpers, geeft dit echt de sfeer van Vlitter, de sfeer waarin het onderzoekteam werkt en de kabouters dus ook gaan werken, weer.

- sfeer

Speel in alle opdrachten de sfeer mee. Vertel de opdrachten in thema, wees werkelijk in die tijd. Pas dan wordt het Vlitteriaanse onderzoekswerk werkelijk.

- afsluiting

Laat het geheel niet als een nachtkars uit gaan, maar sluit het behoorlijk af. Maak duidelijk wat het eindresultaat is: de krant, de t.v.-uitzending.
Eventueel is een aandenken per kind of voor de hele kring erg leuk, bv. een mini-krantje, een t.v.



SPEURTOCHT - POSTENSPEL

Hier eerst enkele tips voor zowel speurtocht als postenspel. Je zou de leiding die op post staat of bij de opdracht eventueel kunnen kleden als iemand uit die tijd.

Deze mensen vertellen dan hoe het toen was (inleidende stukjes bij de opdrachten) en laten de kabouters de opdracht uitvoeren.

Als je niet genoeg leiding hebt om op post te staan en voor begeleiding van de subgroepen laat dan de subgroepbegeleiders het inleidende verhaaltje vertellen.

Vertel ook waarom sommige plaatsen verdwenen zijn, hoe ze hun naam hebben gekregen, enzovoort.

SPEURTOCHT

Bij de speurtocht staat het maken van de krantenartikelen centraal. Geef iedere subgroep vellen papier mee, waar ze na iedere tijd (opdracht) heel kort opschrijven of tekenen wat ze onderzocht en ontdekt hebben.

Dit wordt dan als het ware het artikel voor het Bambiliaans dagblad.

Bij iedere tijd krijgen de kabouters opnieuw een pilletje om weer naar een andere tijd te gaan.

Maak de speurtekens op kaartjes met daarop een tekening of plaatje, zodat de kabouters een idee hebben waar ze terecht komen, bv. paard + ploeg - grondbewerking; boot - de woeste zeelui.

POSTENSPEL

Ook hier worden artikelen voorbereid voor het Bambiliaans dagblad.

Voor het postenspel met opschuifstelsel geef je ook vellen papier mee en geef je een pilletje bij iedere post.

Bij het postenspel met een centrale post kun je hier de vellen papier opplakken of -prikken.

De subgroepjes komen dan bij de centrale post terug. Twee kabouters tekenen of schrijven iets op over hun onderzoek. Daarna krijgen alle kabouters weer een pilletje en gaan door naar een andere tijd.

Dit houdt dus in dat de tijden niet in chronologische volgorde bezocht worden. Het pilletje maakt het juist mogelijk je dwars door de eeuwen heen te bewegen.

TOTAALTHEATER

Vanuit de studio's van de Baratev, de Bambiliaanse radio en televisie, wordt een uitzending verzorgd over de geschiedenis van Bambilië.

Alle onderzoekers brengen op hun eigen manier naar voren wat ze ontdekt hebben over Bambilië.

En zo ontstaat dan ons totaaltheater!

Als je de spelsuggesties doorleest die voor de verschillende tijden zijn gegeven, zul je zien dat daar ook aanwijzingen van toepassing op totaaltheater bij zijn. Je zult hieruit een keuze moeten maken en een aantal tijden eruit moeten pikken, die je gaat gebruiken. Misschien kun je wat met elkaar combineren. Welke vorm je kiest om een bepaald onderwerp uit te beelden, hangt onder andere af van de vraag: Waarvoor leent dit onderwerp zich het best? Komt het 't beste tot zijn recht in een schimmenspel, in pantomime of gaan we met maskers werken?

Vaak geeft het onderwerp zelf al de richting aan. Breng voldoende afwisseling in de opeenvolgende uitvoeringen.

Hierbij diverse uitbeeldingsvormen:

- pantomime
- creatief spel
- maskerspel
- poppenkast
- schimmenspel
- dans
- muziek
- dia's tekenen
- geluidenspel, eventueel in combinatie met andere spelen



In de map: "Organiseren van districtsledenactiviteiten" zijn een aantal vormen uitgebreid besproken.

Voor een televisie-uitzending hebben we uiteraard een reusachtig televisietoestel nodig, waarvoor alle activiteiten zich afspelen.

Het 'scherm' van de t.v. kan dienst doen als decor, je kunt er even een poppenkast van maken, of je hangt er het laken voor het schimmenspel aan op.

Een groepje kinderen wordt bij de voorbereidingen belast met het studiogebeuren. Ze maken camera's, grote studio-lampen, bedieningspanelen en microfoons, waar de 'spot' mee opgesierd kan worden.

Tijdens de uitzending is er een vaste reporter die de verschillende onderdelen aan elkaar praat. Telkens schakelt hij over naar een collega ergens in Bambilië, die ons dan meeneemt naar het onderzoeksteam daar ter plaatse.

Misschien is er in jullie Baratev-programma ruimte voor een korte Bambiliaanse reclamespot en een hedendaagse Bambiliaanse nieuwsuitzending.

Aan het einde van de uitzending wordt aan alle onderzoekers een onderscheiding of herinnering uitgereikt. En tot slot zingt iedereen samen een lied over de Vlitteriaanse Verledenvlucht.



De IJstijd

In de IJstijd was er nog niet veel te beleven in Bambilië. Het was verschrikkelijk koud en het hele kabouterland lag onder een dikke ijs- en sneeuwlaag. We hadden nu dan ook alleen maar kunnen gaan zitten bibberen, als niet de toppen van de Onbekende Heuvels, die toen nog veel hoger waren, boven de ijslaag hadden uitgestoken. En daar, op die toppen, tussen de witbevroren bomen, leefden Mamoeten, die zich in hun dikke winterjassen maar net warm konden houden. Er was ooit eens een klein mamoetje, hij heette Oetje, en zijn moeder heette Mam Oetje, en dat kleine Mamoetje was op een erg koude nacht vergeten zijn staart tussen zijn vacht te stoppen. En ja hoor, de volgende dag lag z'n staart ernaast, afgevoren. Hij jammerde en kermde, maar Mam Oetje kon er ook niets aan doen.

Gelukkig kwam er op dat moment een verdwaalde Dinosaurus langs, die het verschrikkelijk koud had, en die kon gelukkig Oetjes staart er weer aan plakken met wat Dinosaurus spuug.

Oetje was zo blij dat zijn staart er weer aan zat dat hij begon te gloeien van vreugde. Het ijs om hem heen begon te smelten en het smeltwater liep in straaltjes van de berg af. En zo ontstond de river de Woeps.

Oetje en zijn Mamoetvriendjes speelden natuurlijk allerlei spelletjes in de Witte Onbekende Heuvels. Sneeuwballen gooien enzo, en wat ze héél vaak deden was van de bergen afglijden. Daar werd het spekglad van en dan suisdan ze naar beneden. Je kunt dat nu nog zien, in de Onbekende Heuvels is nu een skiebaan. Daar kun je lekker wintersporten. Om je in de sneeuw te verplaatsen heb je skies nodig. Wij hebben hier maar één paar, hele grote, waar we allemaal tegelijk op moeten. En dat wordt lachen natuurlijk!

Voor al een slalom vraagt nogal wat behendigheid en samenwerking. Het is ook mogelijk te wachten op een tweede groepje, of de groep te splitsen en een wedstrijd te houden op twee paar skies.



Omdat het zo koud is, moeten we ons goed aankleden, muts op, das om, handschoenen aan, zelfs als we eten.

Daar maken we een spelletje van.

We zitten in een kring om een bord met mes, vork en een plak koek, er liggen ook muts, das en wanten bij. Er is ook een grote dobbelsteen.

Als een kabouter 6 gooit, rent zij naar het bord, kleedt zich aan en snijdt een stuk van de plak koek en eet dit op. De andere kabouters gaan intussen door met gooien en zodra iemand weer 6 gooit, lost zij de vorige koekeetster af en eet verder. Je mag pas een nieuw stuk koek afsnijden als je je mond leeg hebt.

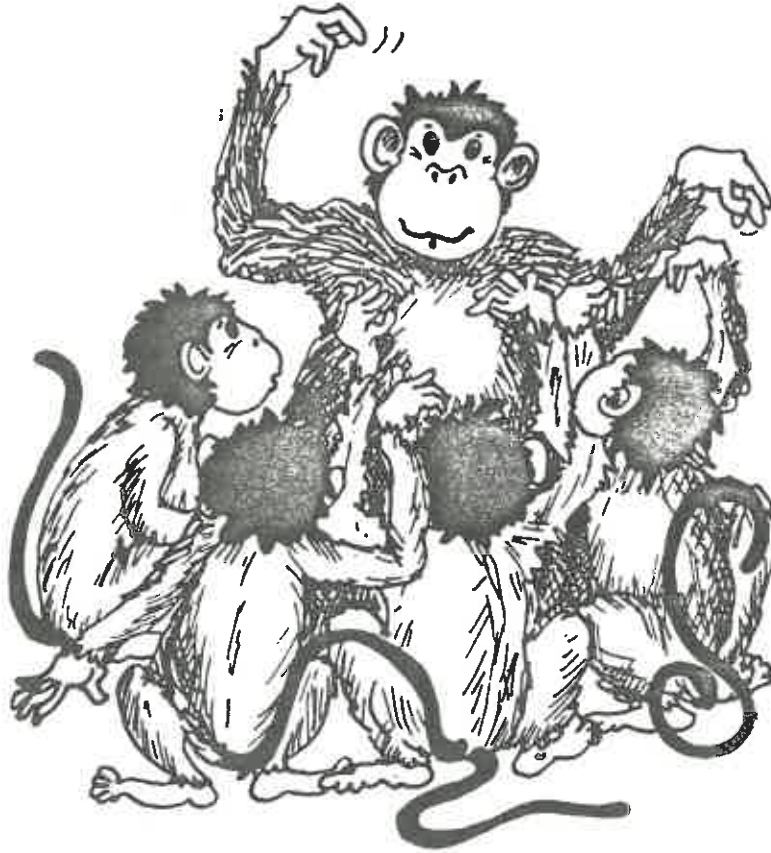
In geval van een postenspel of speurtocht kunnen deze spelideeën alle drie gebruikt worden. Voor een totaaltheater is het drama van Oetjes staart, wat uitgebreid, ten tonele op te voeren, misschien als schimmenspel.

De tijd van de slingerwezens

Eeuwen en eeuwen her leefden er in de Warbossen slingerwezens. Zij deden niets liever dan zich van de ene boom naar de andere boom slingeren, over een stuk heen, onder een grote tak door. En wanneer er niet genoeg obstakels naar hun zin waren, dan verplaatsten ze zelf wel wat takken, bouwden ergens een muurtje en bonden lianen aan elkaar. Waardoor de Warbossen nog warriger dan War werden.

* De kabouters die in deze tijd op bezoek komen mogen een poosje mee slingeren: apekooi.

Terwijl hij van de ene boom naar de andere slingerde, raakte slangerende Sling, één van de slingerwezens, een boomstam.



Hé, dat gaf een mooi geluid. Hij probeerde het nog eens, maar nu expres. Nee zeg, dat gaf een mooi geluid. Dat was nog veel leuker dan slingeren ook.

Hij probeerde het ook met andere lichaamsdelen: z'n hoofd, z'n handen. Dat beviel nog het beste. Hij riep wat van zijn vrienden erbij en die waren ook enthousiast. Ze kapten al het bos om hen heen weg en maakten er trommels van.

Zo zaten ze op het laatst op een soort eilandje in het bos muziek te maken. De kevers die daar woonden gingen van plezier met hun schildjes meeklappen en vormden als dus een Keverkapel.

Dit stuk bos werd daarom Keverkapelle genoemd.

- * De kabouters die hier op bezoek komen, mogen een ritme tikken op een stuk hout en dit doorgeven. Of variaties op maken.

Deze slingermensen zochten ook hun voedsel in de bossen. Je wist nooit of het misschien gevaarlijk kon zijn, dus daarom proefden ze altijd héél voorzichtig. Dit leerden ze van de oudste man van hun volk, de baardige Druïda, die zich vele jaren geoefend had in het zoeken naar eetbare en giftige gewassen. De dingen die gezond en lekker waren, gingen ze extra goed verzorgen. In de Warbossen groeien dan ook veel gezonde geneeskrachtige kruiden en allerlei vruchten.

- * De kabouters mogen hier ook het een en ander proeven: is het wel of niet eetbaar?
We doen hierbij een smaakkim, met allerlei lekkere en niet lekkere dingen.

Het muziek maken op een stuk hout of trommels is een muzikale bijdrage voor het totaaltheater. De slingerwezens uit de Warbossen kunnen daarbij versierd worden met maskers en slingerkledij.

De tijd van de Holhuizers

In de Ruige Verten was het erg rotsachtig. De mensen moesten toch een plaats hebben om te wonen dus kapten zij hollen in de rotsen. Deze Holhuizen zagen er niet zo gezellig uit, dus brachten ze muurschilderingen aan.

- * De kabouters maken hier muurschilderingen op grote vellen papier.

De Holhuizers waren echte buitenmensen en buitenlucht maakt hongerig. Ze moesten op jacht om eten te krijgen. Zo gingen de tweeling Grum en Gram altijd samen, want dat was veel veiliger. Ze kwamen wel eens een beer of wild zwijn tegen. Dat was een goede buit, maar wel oppassen natuurlijk.



De familie was altijd erg blij als ze weer ongedeerd van de jacht terug kwamen. De maaltijden waren dan ook altijd heel gezellig. De hele familie zat in een kring op de grond en in het midden stonden de schalen met eten. Tijdens het eten vertelden Grum en Gram wat ze weer beleefd hadden tijdens de jacht.

* Waarom zouden we niet mee doen en ook van een Holhuize-maaltijd genieten?

Zet schalen klaar met bv. augurk en worst. Geef ieder kind een saté-stokje en laat ze er iets aan prikken. Je kunt het ook laten roosteren, geef in dat geval barbecue-pennen.

Omdat het nogal moeilijk was om hier in leven te blijven, trokken de Holhuizers weg. De Holhuizen stonden leeg en sommige stortten in, daarom ziet het er in de Ruige Verten zo ruig uit.

Voor het totaaltheater kun je een jachttafereel spelen.

De tijd van de Bambanen

In het Wilde Woud woonden eens de Bambanen, een volk dat in stammen bij elkaar woonde. Ze maakten primitieve huizen van hout en leem. De Bambanen leefden van wat de natuur hen bood, maar ze zochten toch al beter te vertrouwen voedselbronnen, in de vorm van vee, waarvan ze de huiden, de wol en het vlees gebruikten. Ook verbouwden ze op kleine schaal granen waar ze brood van bakten en koeken. Zelf bierbrouwen deden ze ook en dat kwam met feesten best van pas.

De Bambanen hadden een stamlied dat we hier kunnen lezen

Het Stamlied der Bambanen

(wijs: 'Wij zijn indianen van de wilde Bisonstam)

Wij zijn de Bam - ba - nen van Wel - eer

Ma - ken jacht met knots en speer met knots

en speer ja - gen wij op vos en beer

we moe - ten graan ver-bou-wen om brood en koek te kau-wen

en bier te kun - nen brou-wen Bam - baan Bam - baan

De Bambanen gebruikten knotsen tijdens de jacht op grote dieren. De kinderen moesten daar ook voor oefenen en deden dan een knotsenspel.

* Wij doen maar even mee.

We gaan in een kring zitten en bedenken ieder een naam, in dit geval bv. van wilde dieren. Eén kabouter krijgt een knots van stevig opgerolde krant en gaat in de kring staan. Eén dier noemt een ander dier uit de kring en die noemt op zijn beurt weer een dier. De knots-speler moet proberen het genoemde dieren op de knieën te slaan, voor zij het volgende dier kan noemen. Lukt dat, dan wisselen de twee spelers van plaats.

De Bambanen voedden zich met planten uit de natuur. Dan moet je wel goed weten waar je mee bezig bent. Ook hiervoor hadden de Bambanenkinderen een spel, het planten-kennis-test-spel:

* Plak blaadjes van bloemen, planten, bomen, en waterplanten op aparte vellen papier of op een groot vel. Zet onder de plaatjes vier namen, waaronder ook de goede. Met de beginletters van goede oplossingen zou dan weer een plantennaam of een slagzin over planten of iets dergelijks gemaakt kunnen worden. Of maak er een kwartet van, waarbij je verschillende rubrieken hebt, bv. loofbomen, naaldbomen, waterplanten, schermbloemigen, keukenkruiden, geurende bloemen, bolgewassen, struiken, etc. Dit kwartet kan na het oplossen van de test gespeeld worden. Bedenk wel een manier, waarop de tekst door meer groepjes kan worden ingevuld, bv. op een apart eraan te bevestigen papiertje.

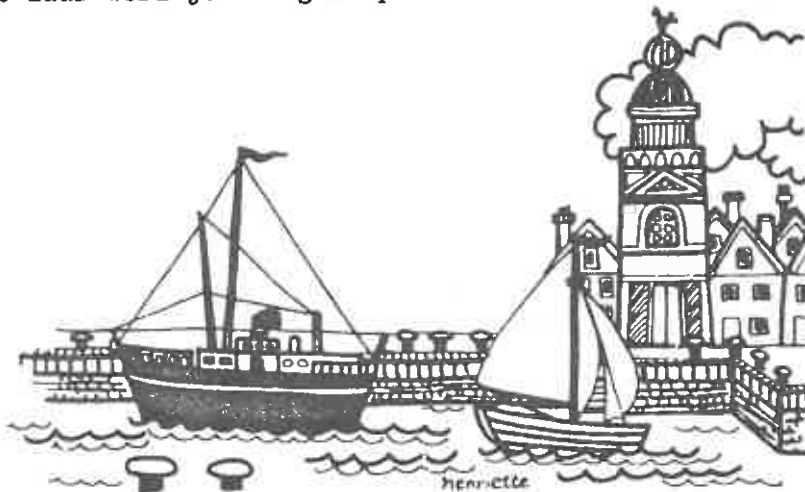
In het Wilde Woud is nu een bezoekerscentrum van 't B.B.B., het Bambiliaanse Bos Beheer, waar je van alles kunt leren over de natuur

Voor een postenspel en een speurtocht komen alle spelsuggesties in aanmerking, voor totaaltheater vooral het Stamlied.

De tijd van de woeste zeelui

Eens, op een keer, voeren de zeelui in een hele woeste storm. Gelukkig, daar kwam land in zicht! Toen ... een hele hoge golf! Net op tijd draaiden ze het roer, m   r, oh j   het boegbeeld! Dat viel van het schip af en donderde in de kolkende zee.

Mopperend en kwaad besloten ze aan te meren bij het land dat ze net zagen. Daar werden ze heel vriendelijk ontvangen. De bewoners van het eiland vroegen waarom ze zo mopperden. Toen ze hoorden wat er gebeurd was, wilden ze hen meteen helpen met een nieuw boegbeeld. Het werd prachtig. Toen het klaar was, voeren ze apetrots weg en aan iedereen die het horen wilde, vertelden ze dat als er iets was, je maar naar dat eiland moest gaan, want d   r werd je wel geholpen.



* De kabouters die hier komen mogen de bewoners van moppereiland helpen met het maken van een nieuw boegbeeld.

Op een dag vond    n van de woeste zeelui, Brullo zo genoemd omdat hij het woest kon brullen, in zijn scheepskist een oude schatkaart. Onmiddellijk rende hij naar de anderen toe en brulde luid wat er aan de hand was. Nou, daar moesten ze onmiddellijk op af, dat begrijp je!

Het was een kaart van de kust bij Filidam. Toen ze geland waren, begonnen ze meteen met zoeken. Vijf passen naar rechts, drie passen vooruit ...

Ja, dat was de plek! Ze begonnen met graven en vonden de kist met ...

Op het landpuntje daar bij Filidam plaatsten ze toen een grote vlag, om voor altijd te onthouden waar de schat gelegen had.

* De kabouters die in deze tijd terecht komen, mogen meehelpen de bv. eetbare schat te zoeken en daarna de vlag te plaatsen.

Op een dag was op het schip het water op. Dat was niet best natuurlijk. Ze waren net in de buurt van Wamshaven en besloten daar maar water te gaan halen. Door tegenwind konden ze echter de haven niet inkomen.

Ze konden dus niets anders dan water uit de zee te putten, waardoor er steeds minder kwam. Op het laatst zag je zelfs de bodem en toen was de haven van Wamshaven verzand: nooit zou er meer een schip binnen kunnen lopen.

* Kabouters hebben ook dorst en mogen meehelpen water te halen. Waterhaalestafette of limonade drinken.

Het hele gebeuren met de zeelui, het boegbeeld en de schat kan ten tonele opgevoerd worden, in een creatief spel, of in een andere uitbeeldingsvorm.



De tijd van de grondbewerkers

Natuurlijk kennen jullie Haverhoek en weet je wat ze daar vroeger deden? Ze verbouwden er haver, dat klinkt logisch. Maar weet je waarom ze dat deden? Ze hadden er namelijk heel veel paarden en die lustten dat ontzettend graag. Die paarden gebruikten ze bij het grond bewerken.

In het voorjaar werden de paarden voor de ploeg gespannen en na het ploegen werd de haver gezaaid. 's Zomers werd er gehooïd en omstreeks augustus werd de haver gemaaid. Na de oogt vierden de grondbewerkers feest.

Eén van de grondbewerkers, Michiel Rompert, vond dat de paarden tijdens de feesten ook een rol moesten spelen en daarom stelde hij voor dat er ringsteek- en draafwedstrijden gehouden zouden worden.

Dit idee werd van harte toegejuicht en zo komt het dat er tijdens de oogstfeesten in Haverhoek nog steeds ringsteek- en draafwedstrijden worden gehouden.

* Estafette: een kabouter bij een ander op de rug en dan gaan we ringsteken.

* Estafette: maak stokpaarden van karton en een stok en houd een hardloopwedstrijd.

Alle haver die in Haverhoek verbouwd werd door de grondbewerkers was veel te veel voor hun paarden. Dus maakten de mensen er ook lekkere dingen van voor henzelf. Zo bedachten ze steeds nieuwe recepten en kwamen er steeds meer bakkers.

Die allemaal hun eigen specialiteit hadden zoals bv. haverstroopkoek, havertaart, haverbrood.

* Koekhappen met echter haverstroopkoek, die speciaal gebakken is voor vandaag volgens oud Haverhoek's recept.

Totaaltheater: je zou hier een schimmenspel op kunnen voeren en dan een paardenrace of ringsteekwedstrijd laten zien.

De tijd van de ridders en jonkvrouwen



Toen de ruïnes van Andoornborg nog kastelen waren, woonden er ridders en jonkvrouwen met hun hofhoudingen.

Best leuk om eens in die tijd te gaan kijken. Zie je de deftige kleuren van de kasteelheren voor je, met fluweel en kant en gouden gespen aan de schoenen?

En de prachtige jurken van de jonkvrouwen, van ritselend satijn en zachte zijde, met kantjes, randjes en dunne voile om hun muts, of een parels bezet kapje! Je zou dat wel willen, een dagje zo op een kasteel ronddwalen?

Dan moet je natuurlijk ook een feest meemaken. Bij een feest hoort een steekspel. Daar zijn ridders en paarden voor nodig. Wie biedt zich aan? Straks draaien we de rollen om en worden de paarden ridders, en de ridders paarden. Kom je nu bij de ruïnes van Andoornborg dan kun je nog iets van de glorie van het kasteel zien, in de enige zaal die is overgebleven. Daar worden nu rondleidingen gegeven, waarbij je van alles te weten komt over de tijd van de ridders en de jonkvrouwen.

Als er feest was, kwam er ook een magiër opdagen, een soort tovenaars, die truckjes uithaalde en vuur spuwde. Een keer was zo'n magiër een beetje al te fanatiek bezig en voordat hij er erg in had stond het kasteel in lichter laaie. Gelukkig konden alle mensen vluchten voor het te laat was.

Zo'n magiër probeerde ook wel eens de bewoners van het kasteel te betoveren.

* We zullen eens kijken of dat lukt. Iemand, die bij ons even tovenaars is, loopt tussen de verspreid staande kinderen door en betovert ze. En of je wilt of niet, je moet doen wat hij zegt.

Hij maakt je licht als een veertje, zwaar als lood, hij laat je kronkelen als een slang of springen als een kikker, hij besmeert je met plaksel en maakt je zo slaperig dat je erbij gaat liggen. Maar gelukkig maakt hij je ook weer wakker. Prima voor totaaltheater, deze vorm van expressie!

We hebben het nu alleen over feest en prettige dingen gehad, maar in de tijd van de jonkvrouwen bestonden er ook nare dingen, slechte eigenschappen zoals afgunst en jaloezie. Als een andere jonkvrouw toevallig een oogje had op jouw ridder. Ja, wat moest je dan? Lelijk doen paste natuurlijk niet bij een jonkvrouw, dus moest je wat anders verzinnen. Een beetje gemeen toch wel, maar dan hielp je haar met opmaken en dan maaktje er toch zo iets ergs van, dat ze geen schijn van kans had bij jouw ridder!

* Zoiets doen wij nu ook. Twee kabouters zitten tegenover elkaar, met een plaat tussen hen in, zodat ze elkaar niet kunnen zien. Eén van de twee gaat nu de andere opmaken, met lipstick, rouge, oogschaduw (wel voorzichtig hoor), eventueel op aanwijzing van het slachtoffer of van iemand anders. Is het kunstwerk af, dan kunnen de kabouters van plaats ruilen. Schilder ze!!

Wat ik je nu ga vertellen is niet zo fraai, maar ja, het is toch gebeurd op één van de kastelen van Andoornborg. Eens was een jonkvrouw zo verschrikkelijk jaloers, dat ze het kasteel in brand stak. En daar bleef niet meer dan een ruïne van over natuurlijk. Maar die jonkvrouw had zo'n vreselijke spijt over wat ze gedaan had, dat ze probeerde het kasteel weer eigenhandig op te bouwen. Maar dat lukte natuurlijk niet, ze kon alleen borduren. Als je goed kijkt bij een van de ruïnes kun je nog zien, dat daar iemand met stenen en specie bezig is geweest.

De tijd van de nijvere lieden

In Haverhoek moest je hard werken om een eigen bakkerij te kunnen beginnen. Alleen de beste bakkers mochten dat, want anders kwamen er veel te veel. Je moest dan ook een apart examen doen om te worden erkend als bakker. Dit examen bestond uit het opspuiten van gekleurde eetbare verf op koek. Als je geslaagd was voor dit examen, mocht je van de je werkstuk een uithangbord laten maken en dit aan de deur van je eigen bakkerij hangen. Dit zijn de uithangborden die je bij alle bakkerijen in Haverhoek ziet.



- * Kabouters mogen hier: - koek versieren
- uithangbord maken.

De Wamshaver-vissers werkten zich in die tijd een bult. Ze voeren de hele dag op zee en probeerden zoveel mogelijk vis te vangen. Ze wilden namelijk graag een voorraadje aanleggen en veel geld verdienen. Dan kunnen ze namelijk als ze oud zijn, leven van dat geld en lekker op een bankje in de zon zitten en elkaar verhalen vertellen over vroeger.

- * De kabouters die hier een kijkje komen nemen, mogen de vissers helpen.

Een is de visser en moet proberen de anderen, de vissen (die voorzien zijn van een vissestaart) te vangen en ze de staart af te nemen.

In Jankologiech waren de mensen ook altijd heel druk. Zij oefenden uren per dag om te kunnen janken zonder dat ze in de lach schoten. Nou zijn de Jankologiechers van nature erg vrolijke mensen, dus je begrijpt, die hebben daar veel moeite mee.

* De kabouters die hier komen gaan allemaal op de grond liggen, ieder met het hoofd op de buik van de vorige. Ieder krijgt een nummer en moet op de buurt af 'snik' zeggen, zo vaak als zijn nummer aangeeft. Dit natuurlijk zonder lachen!

Als je Jankologiech nu op de kaart van Bambilië op zou zoeken, zou je het niet vinden. Het bestaat nu namelijk niet meer. Omdat de mensen in het dorpje niets deden, hadden ze geen bestaansmogelijkheden. Daarom verhuisden ze langzamerhand, één voor één, naar diverse andere dorpjes, waar je ze soms nog wel eens hoort Jankologiechelen.

* Hoe zou pantomime Jankologiechelen eruit zien? Probeer het maar en gebruik het in totaaltheater!



De tijd van reizen, trekken en ontdekken

Jan van Filidam en z'n vrienden waren nogal reislustig. Zo trokken ze heel Bambilië door. Op één van hun reizen trokken ze naar de Onbekende Heuvels.

Na een moeilijke klim bereikten ze de top van één van de heuvels. Ze keken van daaruit rond om de omgeving te verkennen. In het dal zagen ze een dorpje waar ze natuurlijk een bezoek brachten. Zo werd weer een stukje Onbekende Heuvels bekend, maar het grootste deel is nog steeds onbekend.

- * Ga op enige afstand staan en laat de kabouters kleine voorwerpen zien door middel van een verrekijker.



Tijdens een reis van Jan van Filidam en z'n vrienden, per boot dit keer, voeren ze de Jocht op.

Ze moesten natuurlijk roeien en werden daar erg moe van en zodoende niet al te vrolijk. Ze keken met boze gezichten naar elkaar. Tot ze een dorp zagen of eigenlijk hoorden ze eerst de bewoners van het dorp.

Het was er een gelach en gezang dat het een lieve lust was. Natuurlijk stapten Jan en z'n vrienden hier aan wal en werden vrolijk ontvangen, toen verdween hun slechte humeur snel. Dit was het dorp van de Vrolijke Fransen en ter ere van het bezoek maakten ze een Vrolijke Frans dans. Jan van Filidam zette een stip op de kaart van Bambilië waar dit dorp lag, maar omdat het zo'n klein dorp is, vind je het haast op geen enkele kaart terug.

- * Maak een Vrolijke Frans dans.

Totaaltheater: speel de ontdekkingsreis van Vrolijke Fransen dorp en/of maak een dans.

De tijd van de fabrieken en machines

Eens kwam er een scheepje de rivier de Jocht afzakken, helemaal vanuit een ver land, waar de Jocht ontspringt. Aan boord bevonden zich een vader met zijn zoontje. Dat knulletje heette Doris Dingeman, maar dat zei nooit iemand tegen hem. Iedereen noemde hem Joris Jingeman. Doris, of laten we zeggen Joris, kon de letter D niet zo goed uitspreken, en hij was altijd veel te druk om daar nou goed zijn best op te doen. Joris was altijd aan het knutselen. Op de boot was hij bezig met het beschilderen van potten en bekers, die ze in hun vroegere woonplaats hadden gemaakt.

Toen kwamen ze bij het einde van de Jocht, bij de zee. Daar legde vader Jingeman de boot vast om een kijkje op het land te gaan nemen.

Er zaten mensen op het daar gelegen strandje en Joris dacht: misschien kan ik wel wat van mijn potten verkopen. Hij stapelde zijn spullen in een mand en stapte aan wal. Maar ... hij keek niet goed uit en boem!

Daar lag hij, met zijn aardewerk om zich heen.

Al gauw biggelen de tranen over zijn wangen en hij snikte: "Nou liggen al mijn spullen aan jiggelen ..."

Hij bedoelde natuurlijk 'aan diggelen'. De mensen op het strandje hadden medelijden met hem en hielpen hem met opruimen. Maar ze vonden het schilderwerk prachtig.

Ze vroegen Joris of hij geen nieuwe potten voor hen wilde maken. Nou, dat wilde hij best. Met zijn allen bouwden ze een huis, waar vader en zoon Jingeman konden wonen en werken. Het werd een bloeiende handel en er kwamen andere mensen in de buurt wonen, die ook van alles en nog wat maakten en verkochten. En omdat dat allemaal kwam omdat Joris' potten aan 'jiggelen' waren gevallen, noemden ze het dorpje Jiggelen!

Veel en veel later werden er zelfs fabrieken gebouwd, waar machines werden uitgevonden, auto's werden gemaakt, fietsen, het eerste boemeltreintje en later radio's, televisies en vliegtuigen.

En het was ook in Jiggelen dat de eerste stoommachine werd uitgevonden.

* Die gaan we met de hele groep eens nadoen. Probeer met z'n allen een machine uit te vinden waarvan de onderdelen (de kabouters) goed bij elkaar passen en een echte eenheid vormen. Je kunt variaties aanbrengen door attributen mee te laten doen, zoals een touw, een plank of een stok. Of laat de machine ballen uit een emmer transporteren naar een andere emmer. Samenspel heet dat! En vergeet bij je stoommachine het geluid niet hoor!

Ben je met twee groepen of kun je een grote groep splitsen, dan wordt de ballentransportmachine al gauw een bal-doorgeef-estafette. Een bal wordt over de hoofden of tussen de benen door van voor naar achteren doorgegeven in een rij spelers. De achterste rent met de bal naar voren en het spel begint opnieuw. Zo kan de hele rij spelers langzaam naar voren opschuiven en een bepaalde afstand afleggen. Hoe verder de spelers van elkaar gaan staan hoe eerder je er bent, maar denk erom, er mag niet met de bal gegooid worden. Welke rij is het eerst helemaal over de finish??

De stoommachine en de bal-doorgeef-estafette passen goed in postenspel of speurtocht: de stoommachine is ook een mooi speltakel voor het totaaltheater. Joris Jingeman en het ontstaan van Jiggelen is misschien als poppenkastspel te presenteren.



Voor een postenspel of een speurtocht nog een spel-suggestie:

een rustiger spel dat we kunnen doen is een industrie-memory. Maak steeds twee kaartjes met dezelfde tekening, van allerlei zaken die met industrie te maken hebben. Fabriek, schoorsteen, machine, transport, allerlei eind-producten zoals auto, radio, t.v., gloeilamp, broodrooster, alles is mogelijk.

Wil je die kant van de zaak ook ter sprake brengen, maak dan ook plaatjes van de effecten van industrie op het milieu, rookwolken, dode vissen, hoogspanningsleidingen, vogels, etc.

Laat die kaartjes tijdens het spel dan niet onbesproken, maar wijs op de noodzaak van maatregelen tegen verontreiniging. Maak de kinderen er dan ook op attent, dat niet alleen fabrieken verantwoording hebben voor het milieu, maar iedereen zijn steentje moet (en kan) bijdragen. Misschien hebben de kinderen daar zelf suggesties voor. Dit hoeft geen loodzware discussie te worden, maar stop je die kaartjes ertussen en laat je ze onbesproken, dan kun je ze net zo goed weglaten.

De tijd van de moderne mens

Een pilletje innemen is nu niet nodig, we blijven gewoon waar we zijn, in 1983. Wat gebeurt daar allemaal?

Dat zullen de radio/t.v./kranten-mensen in Vlitter wel het beste weten. Want die verzorgen tenslotte iedere dag het nieuws. Dan kun je het beste maar eens:

- hen een interview afnemen (bv. met een bandrecorder)
- kijken in hun archief (quiz)
- eens bekijken wat zij nu de hele dag doen (een kijkje in de studio).

De tijd van de Iwasi's

In de radiotoren van de Bambavia vangen ze vreemde signalen op. Ze hebben ze al vaker gehoord en opgenomen op een bandje. Dit bandje mag niet worden afgedraaid voor alle Bambilianen want het is nog geheim. Alleen is bekend gemaakt dat het iets met de planeet Iwasi te maken heeft. Wel zie je veel Bambilianen met gespitste oren lopen, om toch maar niets te missen over het eventuele nieuws.

* Om ons gehoor te trainen gaan we ook geluiden raden die op een bandje staan.

De mensen van de Bambavia vangen steeds vaker vreemde signalen op, die ze ook steeds duidelijker ontvangen en dan zien ze een vreemd ruimteschip rondcirkelen. Langzaam landt het op één van de landingsbanen en stappen er vreemde robotjes uit, die heel vriendelijk zijn. Ze vertellen dat ze van de planeet Iwasi komen. Daar is alles blauw en geel net als zichzelf. Als herinnering aan hun bezoek zetten ze de vlag van Iwasi (blauw/geel) op de radiotoren van de Bambavia.

* Teken een Iwasi-robot of hoe denk je dat de planeet er uitziet.

Op de radiotoren van de Bambavia staat een blauw/gele vlag, die is daar neergezet door Iwasi-robotjes, van de blauw/gele planeet Iwasi. Deze robotten zijn hier een tijdje geleden geland en hebben nog steeds radio-contacten met de Bambavia. Soms worden ze gestoord door andere radio-zenders :

x x

= boodschap roepen

x x x x x = storen

x x

= boodschap ontvangen

Totaaltheater: er is een Iwasi-ruimteschip geland.
Speel de kennismaking met de Bambilianen.