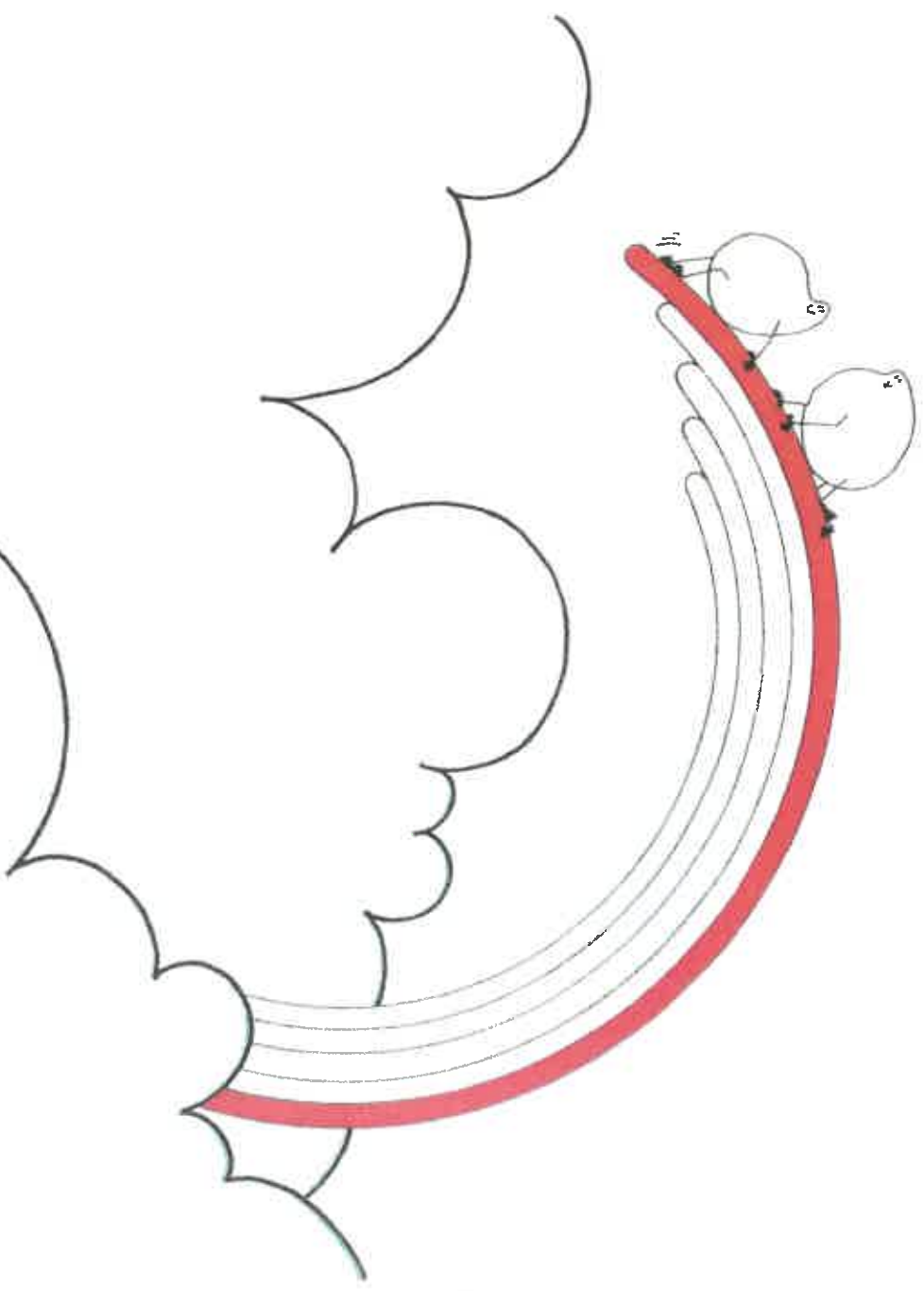




NET

DE KROON 1984

voor kabouters en welpen van scouting  nederland

Wim

Voor u ligt nu één, de laatste aflevering
voor welken en kortstondig heb ik een
bijzondere tijd uit kort, dat zo maar een
speknaad met lood aangezien voor op
kersten, maar een ding voor het goede bij
hetzelfde grote tijd. De aflevering met
aankomst van een nieuw boek, een
en een aflevering afgeleverd voor de
tweede 31 maart 19-19-1994.

Als ik denk, en dat is mijn idee, zo is
10.000 kolonies en wijzen, meestal en
dat verwachten van deels van de wereld
ten opzichte, waarin de kolonies en wijzen
een Seerling kolonies laten zien, dat ze
er zijn en vooral wat zij afgeleverd kunnen
het distributie op 19-19-1994 is een
dante geschiedte voor

Wij hebben opdat de wereld een
en wijzen en in een goed verhaal ligt een
ideeën voor wat het is. Laat nu en
dus om niet te willen als goede een persoon

Nemen de LST's in de wereld, het is
hoopvol.

Martin van Houten
Houten Houten

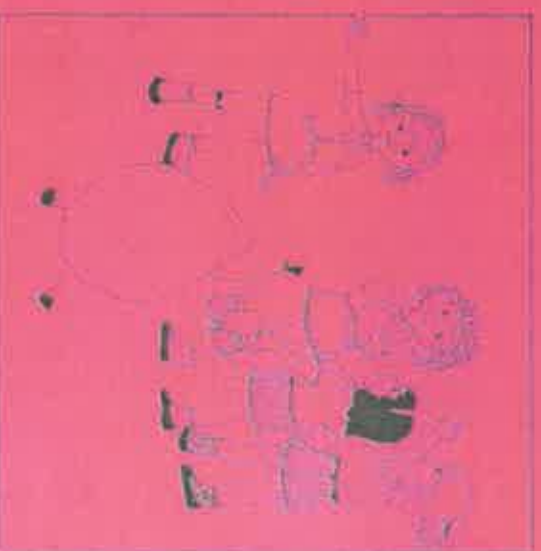
Voorwoord	1
INHOUD	2
ALGEMEEN	3
Waarom zo'n groep? Wat is de bedoeling?	3
De groep van nu en toen	4
De groep moet ook een naam hebben	5
Publiciteit	6
Medelidenden voor de groep	7
Eigen initiatief	8
WETSELLEN	9
De Regentgroep	10
Hoe het de Regentgroep vergaat	11
De werkwijze van de Regentgroep	12
Het Regentgroepsbestuur	13
HET WERKING	14
De eerste bijeenkomst	15
Introductie	16
De blauwe verenigingskleur	17
De eerste regentgroepscomité	18
De gele verenigingskleur	19
De oranje verenigingskleur	20
De rode verenigingskleur	21
De organisatie van het district	22
I. De blauwe Regentgroep	23
II. De gele Regentgroep	24
III. De oranje Regentgroep	25
IV. De rode Regentgroep	26
V. De code's Regentgroep	27
VI. De huidige Regentgroep	28
VII. De vroege Regentgroep	29
AANWIJZINGEN	30
Motto's	31
Kruisjes	32
Regentgroepen	33
Regentgroepen	34

Can We Grow Another Seed?

De opzet van het spel

The report took bill text and

VEDHVALEN





THY WILL ON GOD. He is rich and yet loved
 and lovable and all his people bring to him
 and his people bring to him their hearts.

De distributie van de lichtvraagmaten is bepaald door de BAMBAYIA, stelt een helicopteer ter beschikking die over heel Barbade zal vliegen om steekproeven van de rozenboud op te zoeken. alle planten zullen ook als deze naar stukken worden afgevoerd. Iodine is natuurlijk

geweldig bijtrentende hulp die hij krijgt.

Hij roept zijn vrienden bij elkaar en samen vertellen zij naar het verhaal dat Violet hen vertelt.

En natuurlijk willen zij

Violet helpen, want dat is een nieuw en heel avontuur. Typisch Nederlands welken, want die zijn het.

Maar het de kabouteren verder verging.

Een later stap, of een Mijndersheid aan de voet van de rijkswijk.

Een professor uit Middelburg komt Indigo halen, mischien kunnen ze in zijn laboratorium iets over de regenboog lezen. Alle geleerden werken samen aan het regenboogvraagstuk. Ze weten bijvoorbeeld in welke volgorde de kleuren op de regenboog zitten, maar zij kunnen niet vertellen hoe je nu weer naar regenboog in alweer kunt kijken. Indigo hoort daar dat de eerste kleur die op de regenboog voorkomt is rood, te komen, blauw is, hij vindt dan ook dat zij niet maar eens op zoek moeten naar de blauwe stukken van de regenboog. "Kleur bij kleur", zegt de oude professor, "kan schelen moet je dat stuk regenboog zoeken bij het blauw."

Waar is blauw? weet Indigo. "In de zee, de lucht en de rivieren." Vanuit de vervoer worden berichten verzonden in code naar de plaatsen om goed op de rivier te letten, ook naar de schepen op de zee, de rivieren en plaatsen zijn bereikt uit. Ook de kabouteren laten zich niet onbetreft. Overal komen meldingen vandaan, dat er blauwe stukken gevonden zijn van de regenboog.

Indigo staat zelf naar het west van zijn bestaan in een helikopter om te gaan bij



een bij de velden in de rivier bij Dierik, die met hun lichtbaar zijn het water staan om die overvloedige dingen uit het water te halen.

Maar ook blijft dat er al heel wat blauwe stukken zijn gevonden.

Op de radio komt bij de nieuwsberichten het verhaal dat er in de Waddenzee enorme onrust is waargenomen onder de dieren doordat er vreemde groene stukken uit de

hoofd zijn komen vallen. In de buurt van dat stukken van de regenboog moet er zijn, die dan naar beneden zijn gekomen en hij heeft met de wetenschappers uit de richting van de Waddenzee.

Door de mond van de Waddenzee ontvoert Indigo een stel kabouteren. Zij vragen een raar, dat er in de Waddenzee is, nu een stude komen zij uit van het water, een plattegrond. Zonderling, want een oude map met caribben en een veldman van zijn hoofd. Als zij hem vertellen van de avonturen die zij met nu toe hebben de hoofd, leidt hij hen nog verder het bos in, en later hen naar de overblijfselen van de regenboog. Dan welk verhaal bij hen over het leven in het bos en over de verwachting bij de rivier rond de breukstukken in het bos terecht gekomen. Indigo, die niet dat de kabouteren van zijn verhaal, want hem of hij misschien goede raad heeft voor de volgende situatie en of hij misschien kan vertellen, hoe ze een nieuwe regenboog kunnen maken. Kabouteren Zonderling krijgt erde onder zijn voeten, die zegt dan: "Groeten je een groen van blauw en geel. En zo is het (over een ingepikt van) laatste water met een

Groen heb je gevonden in het leven van de natuur, blauw vond je in het water, zoek je al daarom bij de zee. En hoe je de kleuren weer met een elken moet krijgen, want van regenboog, volgens mij, maar dat is alleen heel oud verhaal, kan dat alleen op het regenboogeland. Ik weet niet wie je dat wel zou kunnen vertellen, misschien als je eens in oude geschriften gaat zoeken, kom je maar wel uit."

Indigo, die wel begrijp dat hij van de kluis zwaar niet meer los kan krijgen, bedankt hem afdoende voor zijn wijze raad en hulp. Hij neemt afscheid van hem en van de hulpvaardige kabouters en viert met de heilapostel naar het vliegveld Bamboela.

Als Indigo de volgende dag wakker wordt, denkt hij direct: "Vandaag gaat mij goed bij de zee zoeken." Maar als hij naar buiten kijkt, merkt hij dat er niets van de zee te zien is. Er hangen dikke rookwolken in de lucht en dat maakt Indigo zenuwachtig. Want hoe moet dat nu met de gele stukken van de vliegtuigen? Ook denkt hij aan Victor. Hoe zou het met hem gaan?

Hij woedt er heel wat tijd aan, de kluizen die hem gang willen helpen, weten niet wat zij nutteloos omden beginnen. Ten eerste raakt hij niet uit de wettelijkheid in. Vlotter raakt. Die weet het ook niet, die zegt: "Als de zee er niet is, moet je zelf maar een zonneste rijtje." Maar hoe doe je dat?



De kabouters overlegden samen en konden tot de conclusie dat zij best zonneste wettten zijn, maar dat dat het niet direct brengt bij de gele stukken van de regene boog. Een van de kabouters komt op een geweldige idee: de goudstukken van de Groot Baak van Bamboela, de Groot Baak, die liggen natuurlijk de meeste vliegtuigstukken.

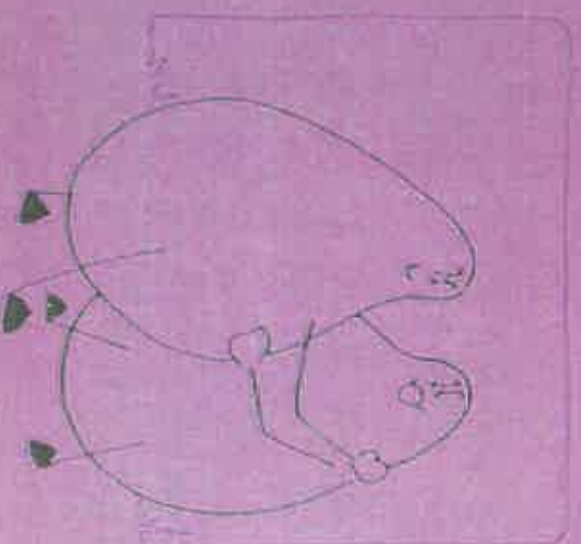
Vlug gaat ze naar de heilapostel van de bank, de heer Dagobert Giffenauer. Die heeft hier verhuur aan een heel veel vliegtuig stukken. Zij de geheime opsluchtelijke van Groot Baak bezoeken. Door een zeer geheime gang kunnen zij bij de openlucht kluis, de kluis van de Groot Baak, daar opgeborgen.

De kabouters hebben nog nooit zoveel goud bij elkaar gezien. Het schittert in de ogen van de heer, bovendien liggen allerlei getoerouterstukken. De kabouters denken men de goudstukken en heten de gele stukken naar beneden.

Zij danken de heer Giffenauer heel hartstikke en die trommen wat toe.

Onderweyterus naar Indigo komen al nog lang wel groot veld van niet gele. Heerlijk. De heilapostel denken dat zij Indigo een beetje kunnen opheffen omvatten wat daaraan nu te nemen. Vlug gaat ze er heen naar Indigo, die ontzettend bij is voor alle wat zij denken hebben.

Ineens horen ze roepen. Het is een rumoer, de signalen, die in de vliegtuigen vliegen, de signalen heeft opgevangen. Hij denkt dat ze uit de ruimte komen van een satelliet. Hij heeft de signalen ontcijferd en vertelt nu: "Er is een ontbrekende stierne, goud, waar geproeft lichten Bamboela, Welkompele."



Hij zijn het de ontbrekende stierne rogen doerslurken."

Indigo staat nog eens al vroeg op morgen, de heilapostel naar de kluis te vliegen en daar staan al heel wat kabouters op hem te wachten. Men zou denken dat zij de zee over het eiland het ontbrekende stierne in de richting van de nog steeds sluitende oranje goud. Als zij de kluis kunnen zien, zien ze een getoerouterstuk, dat is het oranje heilapostel, maar die ook vreemde geluiden produceert. Het is zo, Indigo een Indigo, want hij zit in de kluis. Victor aankomend naar een grote kluis, welken era zichtbaar. Zoals Victor Indigo ziet, wat is zo hard naar hetu binnen naar kunnen dragen op hem toe. In dat vreemde vliegtuig vliegtuig, zij bijna het bestaan van de vliegtuig, omdat zij altijd ook zoveel te vertellen hebben. Inmiddels is Indigo een rond de vreemde

Hierp korter: staan en zij vertellen elkaar wat zij tot nu toe allemaal beleefd hebben. Als zij een tijdje gespraakt en ook nog wat gespoeld hebben, begint de gedruimzorgige lamp veel te lichter te branden en er verschijnt zowat een derde deel van de regenboog uit. De lamp begint steeds veel meer vreemde geluiden te maken, waar ook de beide regenboogbewakers helemaal van onderbelazen zijn. De lamp gebruikt namelijk ruimtelijk, waarvan zij op de regendag zelf iets hebben geleerd. Zij proberen iets te vertellen van de vreemde ruimtelijk.

Ze begrijpen iets van "het rood van de regenboog" en "vuur" en "steens". Het zijn drievoudig herhalende zinnen van het vinden van de laatste kleur van de regenboog. Zij overtuigen met elkaar en besluiten dan ieder met hun eigen vrienden terug te keren naar de plek waar zij vandaag kwamen. Het doet Indigo en Violet wel pijn, maar het troost hen dat ze elkaar binnenkort weer zullen zien, omdat er tenslotte nog maar één kleur ontbreekt aan de regenboog, Indigo en Violet spreken, voor zij uit elkaar gaan, roept dat zij alleen zullen proberen maar te weten te komen over het Regenboogeland.

Tertuigekennende Barablis schrijven Indigo en de kabouters eerst een brief aan profs voor Weetgang, die beroemd is om zijn kennis van oude vertalingen en geschieden. Als zij zitten te schrijven horen zij de radio dat er in Andornicko iets aan de hand is. Er schijnt daar een vuur te branden, dat niet voorruit, maar ook niet te doven is. Zo snel ze kunnen gaan ze naar Andornicko loeren, waar zij van verre de ruines althuis



rood zelfstandig zijn, de beide zien afgetoerd. Het doet er allemaal nogal ontzettend veel pijn. Als zij dichtbij komen, zien zij dat er rood de ruines een venging heeft, in vuur en vlam.

Maar hoe kun je dat venging het nu bevingen en pakken? Het lijkt wel of het licht beweegt te door de onbekende macht. Ze proberen de hulp in te roepen van een toveraar en geestenbezwijder uit het Wilde Westen. Hij komt zo snel als de wind, maar het toe en begint direct allerlei formules te prevelen. Er gebeurt echter niets. Samen proberen ze het nog eens. De toveraar doet zijn laatste best en verzinkt van pijn. Hij roept van alle kanten dat hij hoeden, omarmt uit omarmt, omarmt, omarmt, tot plotseling het vuur uitundooft en een deel van de regenboog is rood overblijft en Indigo. Het zo van daktent. Wat is hij blij! Hij hebben ze alle kleuren verzameld. Nu is het wachten om bericht van professor Weetgang.

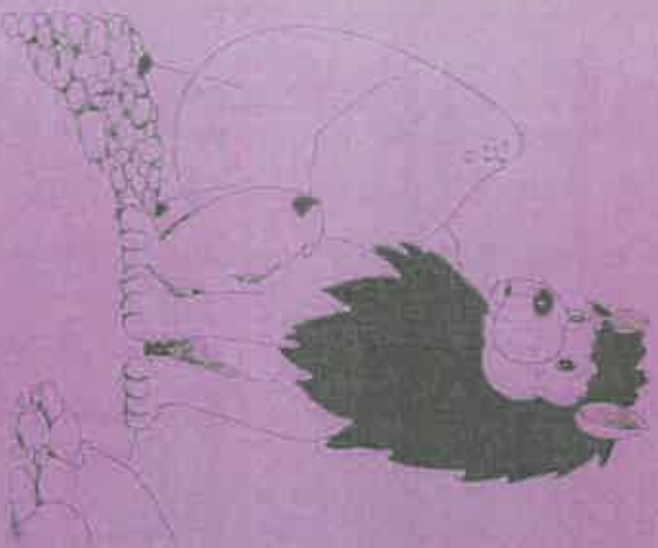
De welpeet op avontuur

De welpeet sloep in Violet mee naar Balen.

Balen hoort het verhaal van de geest en de "Lamp" die eerst eens kijken hoe de regenboog in elkaar komt te zitten. Noemt Balen die met uit zijn waterloop is gebeld "dus het zal wel de stukken moet van zoeken. Ik wil voor een tijdje de twee stukken naar de de twee kanten, want daar is waar volgend milioenen andere kleuren".

De andere vinden dat een beetje lang, maar hetgeen heeft nog een kleine stuk regenboog gezien. Besloten wordt maar gewoon de weg te gaan en goed als ze kijken of ze iets tegenkomen. Balen neemt Violet op de rug en dan gaan ze op pad. Tusschen komen ze bij de Waldoom, maar, jee, de kerkhof, die al sinds middeleeuwen in deze rivier woont, komt ook en praat om het water en dalen om zoort zijn grote kerkhof te verlaten. Het gaat dat lachend op de rugjes althuis druk wordt om niets. Op de rug van de welpeet of hij gaat in het water heeft tusschen zien, korter,





brokstukken uit de hemel aan vallen en hij heeft er dan aantal bakken. Hij wist echter niet wat hij er mee deed, meer. Maar als zijn bezoeker hem maar wilde helpen, dan kon hij die groene brokstukken wel even laten zien. Violet, die nu wel een beetje gewend is aan de Witte Cobra, durft te vragen of de Witte Cobra misschien weet hoe zij over de volgende reizenbougaten kunnen komen, omdat hij al zoveel van het leven gezien heeft.

De Witte Cobra denkt daar na en zegt daar: "Groot is een mengsel van blauw en geel. En zo is het leven een mengsel van licht en water met de nodige zon. Groen heb je nu gevonden! Is het leven van de natuur, blauw, word je nu het water, zoek dan een geel bij de zon."

Violet weet wel niet precies wat ze nu (de wijze raad) doen moet, maar ze bedankt de Witte Cobra heel hartelijk. De wolven gaan met Violet en de gevonden groene delen van de regenhoop naar Raksha, die hun misschien met die moeilijke opdracht kan helpen.

Violet haast bij Raksha thuis het gelopen. Als zij wakker wordt slaat ze buiten kiki, merkt ze dat de zon die ze zo hard nodig hebben, achter dikke wolken achter gaat. De wolven worden er treurig van en gaan rondvragen naar het, de natuur.

Hathi want het verhaal dat zij vertellen ons logischheid op zijn is het helemaal niet eens met de Witte Cobra die vond dat zij geel bij de zon moeten zoeken. "Weinige trompetters hi, jullie staan toch niet te luisteren op de grond en ik heb er nog nooit van gehoord dat in lij de zon komt komen. (Weed ik denk dat wat jullie zoeken, dat is dat kunt vinden in de Verlaten Stad."

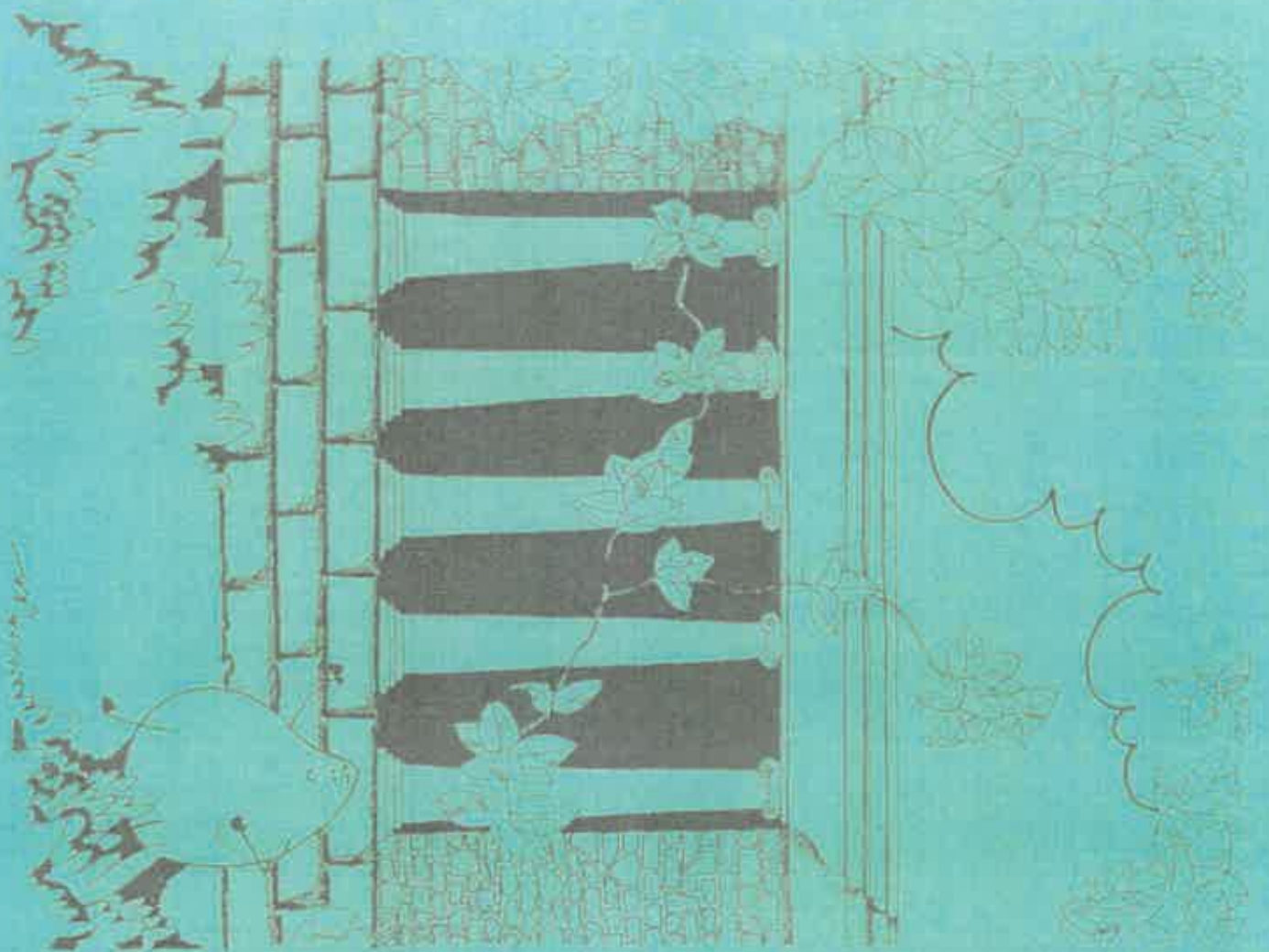
Hathi voocap, gaan zij door de donkerste en meest ondoordringbare delen van het bos op weg naar de Verlaten Stad. Daar aangekomen leidt Hathi ze door een groot hof van straten en stratus naar een vervallen tempel. "Daar," zegt hij, "zou je vinden wat je zoekt, maar je zal eerst de geheime ingang moeten vinden."

Na lang zoeken vindt een van de wolven de ingang om de geheime deur in de tempel te openen. Hij gaat krakend en rappend open en voel hij het een glanzende beten met goudkleuren in goudstrikken, en ja hoor, daar liggen ook een aantal grote stekken van de regenhoop. Ze begrijpt iedereen is opgetogen over het feit dat zij de stekken gevonden hebben. Daar komt Maar de vleermuis ingevlogen die in de Verlaten

Stad woont. Hij laat zich de verhalen van de wolven vertellen en dan vertelt hij dat hij bij zijn jacht vernieuwt vliegende engelen heeft opgevonden en dat hij een oranje goud buiten het bos heeft gevonden. Hathi. De wolven gaan terug naar Raksha en Violet (indien mogelijk zal hun grote velden met goud bewonen. De wolven denken, dat zij Violet een kleine kurstje geven om voor haar veel lieverde maar te nemen. Vrij gaan zij naar Violet, die ontzetterd bij is over alles wat de wolven hebben gedaan en gekost.

Heden aan al vroeg op weg naar het om bekende buiten de rampen in de richting van de weg staat zich al een oranje geel. Als zij dichtbij komen zien ze een grote hemelse brug, die dat oranje licht uitstraalt, maar die ook weelderig gebouwd is. Ingeest heijnt Violet naar de rampen want zij ziet in de vanto heide een komen met een groot aantal kabeuren, heide en Violet zeggen bij dat het staat van die gebouwen om grote brug zij hebben elkaar ook zoveel te vertellen over wat zij tot nu toe allemaal hebben hebben.

Als zij een kleine ruigte en ook nog wat veldjes hebben, begint de ganschezamenige kampverder te bewegen en al wat zijf zo waar een klein deel van de openboort uit. De kleine heide leunt voor naar vliegende veldjes in maken, waar de toren heideboordweken helemaal van onder stekken zijn. De kleine gebouwen (alhoewel, natuurlijk), waarvan zij op de torenhoog wel iets hebben geleerd. Zij ontdekken het te verlaten van de vliegende natuur. Zij begrijpen het van "het ege" van de regenhoop, voor en "grote".



ook niet. Wat moeten zij daar aan doen? Zij poken wat in het vuur, maar er gebeurt niets. Zij houden er maar tusschen bij in de hoop dat de vlammen wel aan zullen vatten.

Maar dat werkt ook niet.

Plotseling klinkt er een lizingswakkeude knoeten boven de vlammen stijgt een geest op. Hij wil niet rust gelaten worden. Zij vertellen hem dat hij boven delen van de regenboog het vuur aanhoudt, en dat zij er daarom niet bij kunnen bij-zucht ontvervligt in de wind en de welspan kunnen do-doeude bij de regenboogdelen komen. Wat is Violet bij! Maar is het maar afwachten met welke berichten Chil komt.

Met Regenboogpeiland

Alle welspan en kabouter hebben een uit-midlijning gekregen om met de door hun



gevonden stukken van de regenboog naar het Regenboogpeiland te komen. Zij wer-ken ontwerpen door Regenboogpeilijf en Zonbeschijfje. Twee notarnes van de Regenboogpeilijf. De Regenboogpeilijf is de enige in de wereld die een regenboog tevoorschijn kan krijgen. Daarom heeft zij van elke kleur een grote hoeveelheid nodig. Zij stopt alles in een regenboog-machijne en onder het uitsproken van de nodige toverformules laat zij de regenboog tevoorschijn komen. Alle delen van de regenboog die door de kabouters en wel-span reeds zijn gevonden, worden in de regenboogmachijne gestopt, maar och, dat is langzamer genoege!

Ook ontbreken de kleurenindigo en violet want je kunt Indigo en Violet toch niet in de regenboogmachijne stoppen. De twee notarnes zien het somber in, want de

Regenboogpeilijf's schrijft op een re-plate uit en dan moet de vlammen-machijne zijn gevoel welletz indigen. Zij zoeken een half joot wachden voorleij de Regenboogpeilijf's aan verscheid. Daarna zijn twee kouten al dat niet in een korte tijd. Natuurlijk welletz de welspan en kabouters wel weten.

De twee notarnes hebben uit dat de aan-aantal kleurenindigo over het Regenboog-peiland lopen, maar zij de meeste kleuren van het kabouters kouten-buiter. De een moet hetz-zeven kleurenindigo.

De welspan en kabouters verscheiden met in-gleedijf van de welspanindigo en vallen en-zotomente de Regenboogmachijne te vallen. Op het Regenboogpeiland als letter ook twee poewer magneeten die een gegalik de vlamlijf hebben gekregen. Alle voo-welspan en kabouters was bereidheid zij zijn gekomert omdat zij hoorden dat als de re-genboogpeilijf's de regenboog peilijf al van het eldewal de Regenboogpeilijf's, de schijn die te doen liggen kabouters indig-ken. Zij weten echter niet dat de welspan en kabouters door hun galek eldewal en zullen nog van alre galek en op de re-ginindigo dat de welspan en kabouters de Regenboogpeilijf's kunnen vallen.

Omgekeerd geplaatst door

Toch niet het de welspan en kabouters die om de Regenboogpeilijf's schrijft op een re-plate uit en dan moet de vlammen-machijne zijn gevoel welletz indigen. Zij zoeken een half joot wachden voorleij de Regenboogpeilijf's aan verscheid. Daarna zijn twee kouten al dat niet in een korte tijd. Natuurlijk welletz de welspan en kabouters wel weten.

DI ERNSTE KLEFENKOWSKI

Introduction

- met tweedehands (tussen Indigo en Violet) over wat ze overnemen, in de vorm van trouwboekje (waarslij twee van de leiding Indigo en Violet spelen, met kostuums)
- een ritmisch spel door de leiding.
- een opvoering van dit stuk vertaalt in de vorm van schouwspel (gewoon of

- ook mb.w. de manier die iedere groep

1-800-661-4000

Stoichiometry and equilibrium in the decomposition of...

-
- borisheite.flahinteromiti.uscd.edu/kernuad/00rsmv01/

• Kringdans

Op de wijk en de manier van het draadklepje (de kleur de Ritmoel wordt met aangepaste tekst een kringdanz getiteld).

Totdat Ritmoel op de Kringdanz:

Kijk, wie zaten daar

Indigo en Violet

dat je haast niet raai

maar zij vielen naar buiten

en waar kwam zij terecht

In Barabilleen de Rindloe

door, die slang niet zichte

Indigo en Violet vragen de kabouter en vroegen om hulp, waarom Indigo met de karaboes tegenbouskleuren-proeven gaat doen bij de professor, en Violet met de wijzen bij Baloe (zie even verder bij Schuur).

De eerste bijeenkomst kan het best afgebroken worden bij de besissing dat de volgende keer gezocht zal worden naar de blauwe tegelstukken.

Kleuren

Om welken en kabouter enig idee te geven van hoe een tegelbouw in elkaar zit, heb je aan kleuren komt, waar kleuren vandaan komen, vindt u onderstaand enige beschrijving van proefjes. Als je de proefjes goed en duidelijk en vooral begrijpelijk wil laten zien, is van tevoren uitproberen een noodzaak.

MAAK HET NIET TE MOEILIJK!

Kleuren ontstaan op verschillende manieren, onder andere door pigment, zoals bij verf en door licht.

(b) Welke kleur over, wil weten kan daar zelf

informatie over onderzoeken. Er zijn vele boeken over. Een vrij kort en duidelijk uitleg vinden we in de rubriek 'Speel mee, werken voor experimenten uitproberen' van de Kultuurfleets (Houtstank Kleur, bestelende-vorming-pagina 57 e.v.).

Zowel bij licht als bij pigment zijn er een aantal hoofdkleuren, die door menging andere kleuren geven. De hoofdkleuren van licht zijn anders dan die van pigment. Het menging van wit is het meest bekend, rood en geel geven samen oranje, blauw en geel geven groen. Alle hoofdkleuren samen geven zwart. (Dat wij zelf met vermenigvuldigen bruin krijgen als we alle kleuren bij elkaar doen is omdat wij niet alleen de zuivere hoofdkleuren gebruiken.) Bij licht mengen gaat het anders, daar geven de hoofdkleuren groen en oranje samen geel, en alle hoofdkleuren samen gewoon wit.

Het ontstaan van de kleuren van de regenboog

De regenboog ontstaat door een buiging met wit licht, namelijk dat van de zon. Het witte licht bestaat uit een bundeling van een aantal kleuren die kan in die kleuren ontbonden worden. We zien dit alles als

we een regenboog zien. Het is een optische illusie. Het is een effect van de manier waarop het licht zich gedraagt. Het is een effect van de manier waarop het licht zich gedraagt. Het is een effect van de manier waarop het licht zich gedraagt.

De manier waarop het licht zich gedraagt is een effect van de manier waarop het licht zich gedraagt. Het is een effect van de manier waarop het licht zich gedraagt. Het is een effect van de manier waarop het licht zich gedraagt.

Een regenboog ontstaat niet zo gemakkelijk. Het is een effect van de manier waarop het licht zich gedraagt. Het is een effect van de manier waarop het licht zich gedraagt.

De manier waarop het licht zich gedraagt is een effect van de manier waarop het licht zich gedraagt. Het is een effect van de manier waarop het licht zich gedraagt. Het is een effect van de manier waarop het licht zich gedraagt.

Proefjes met licht

De eerste proefjes met licht zijn de meest eenvoudige. Het is een effect van de manier waarop het licht zich gedraagt. Het is een effect van de manier waarop het licht zich gedraagt.

De manier waarop het licht zich gedraagt is een effect van de manier waarop het licht zich gedraagt. Het is een effect van de manier waarop het licht zich gedraagt. Het is een effect van de manier waarop het licht zich gedraagt.

De manier waarop het licht zich gedraagt is een effect van de manier waarop het licht zich gedraagt. Het is een effect van de manier waarop het licht zich gedraagt. Het is een effect van de manier waarop het licht zich gedraagt.



biljettelofoon (zie jachtgebied van Chili, het kan ook met conservetblikken).

Er komen meldingen binnen dat op verschillende plaatsen stukken gevonden zijn:

- aanduidingen van plaatsen waar stukken (verstopt) liggen, in het echt in het lokaal of op het terrein, of op de kaart van Bam-bille of de Rimboe in de vorm van kom-paspeel (zie Bamboek/Rimboeboek), ge-heinschrift (zie Bamboek of Rimboeboek), rebus, een ruitjes-verdeling op de kaart (het moet een zoekspel worden en geen speurtocht want die komt de volgende keer).

Ze gaan er op uit. Onderweg kan van alles gebeuren:

- Violet wordt door Baloe gedragen, maar ook Indigo kan mee worden: paard en ruiter, twee kinderen dragen een stevige stok op hun schouders en een ander gaat er aan hangen, v.d. vervoerspelletjes



- verzin zelf een aantal spelen over dingen die ze al zoekend mee zouden kunnen maken.

Ze komen bij de rivier.

- rivier oversteken

- met z'n allen op een vlot (kring van kruit, krant, lap) waar steeds een stuk vanaf valt zodat ze met z'n allen op een steede kleiner stukje moeten - elkaar helpen is dus het deves.

- lopen over evenwichtsbalk (pionierpaal)
- kussengevecht, schrijfling, zittend op zo'n balk - pas op dat je niet in het water valt en gebeten wordt door Jacala of 't Bambihaans Bijtvisje.

Blauwe stukken regenboog worden opge-vist.

- blauwe papieren met een netje (stukje metaal) er in worden opgevisd aart een hengel met een magneetje

- of blauwe plankjes met een schroefloog aan een hengel met een haakje

Voor kabouter kan dat bemoeilijkt worden door hen dat in estafette te laten doen, lopend op de ruizenhaarzen van de vissers, en voor de welpen, doordat ze de nodige zorg moeten betrachten om niet in Jacala's muil te vallen.

Alle stukjes worden aan elkaar gezet.

Er kunnen nog allerlei spelen met water gedaan worden, zie o.a. spelplan water, het jachtgebied van Chili en:

- baai schoonhouden

Speelveld in tweeën delen, in elk vak zit één grote vis en de helft van de kinderen. De grote vis probeert iedereen in zijn veld te tikken, hen je gaatikt, dan naar het andere

re veld toe. Welke grote vis heeft het eerst zijn bak/veld leeg?

- Flessen

- een boodschap/oproep schrijven, in de fles stoppen en in een rivier gooien, Hoe lang duurt het voordat je iets hoort?
- flessen met water vullen, niet alle flessen even vol: probeer een lietje te maken door met een lepel op de flessen te slaan



- ring om een flessenhals proberen te gooien

- Op het water

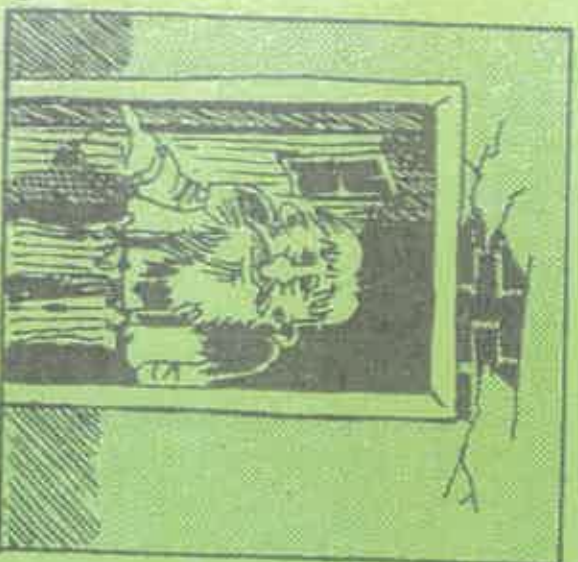
Er waren allerlei boten op het water: zeilboten en vissersboten. Maak eens een zeilboot (bijvoorbeeld van takjes of vouw-bladjes) en hou een blaaswedstrijd.

Gaat een boot, die van voren vierkant is, even hard als een boot, waarvan de voorkant in een punt toeloopt? En vaart een boot, die je behanden hebt, even snel als een onbehanden boot?

Je kunt de blaaswedstrijd heel goed in je clubhuis houden in een grote tuit met water. Misschien kun je zelfs een echt vlot bouwen.

DE GROENE REGENBOOGDELEN

De tocht door de Warbosen/de Rimbos leent zich prima om aandacht aan de natuur te besteden. Probeer als groep echt naar buiten te gaan, te ontdekken wat de natuur in jullie buurt te bieden heeft (ook voor stadsgroepen valt er best wat te zien) en dat te verwerken in het stuk Regenboogspel. Kluisenaar Zonderling, de dieren uit de Rimbos en de Witte Cobra geven in het spel vele aanwijzingen over de natuur, maar deze staan niet uitgeschreven. Werk ze zelf uit naar de situatie bij jullie. De nieuwe lente geeft misschien leuke aanknopingspunten. Maak er een fijne natuurspurocht van, gebruik zoveel mogelijk natuursporen, of geef aanwijzingen op schrift waarbij je gebruik maakt van aanwezige natuur (dus niet: ga de tweede weg rechts, maar: bij de drie bomen ga je de kant uit van de boom die het meest in knop staat). In de stad kan dat ook. Laik



20



daarheen
10 minuten
wachten



wij zijn in
de buurt



einde spoor



stop,
we keren
om.

is wel een park of iets dergelijks in de route op te nemen, waar spelen gedaan kunnen worden. Op de aantloproute daar naar toe kun je, als er echt weinig natuur te bekennen is, maar er wel duidelijke kruispunten of paden zijn, ook een stuk 'kralentocht' doen. Ieder groepje krijgt een touwje met kralen eraan geregen. Per kruispunt telt een kraal, iedere kleur heeft een eigen betekenis, bijvoorbeeld: groen: recht door, rood: rechtsaf. Nu het kruispunt wordt de betreffende kraal doorgeschoven. Maak het niet te lang, of doe er tussen door briefjes bij met herkenningspunten om verwarring te voorkomen.

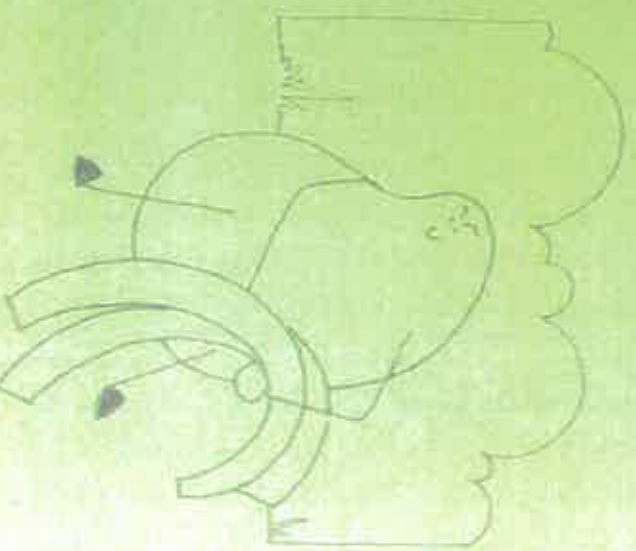
De kabouters konen Kluisenaar Zonderling tegen, en de welken de Witte Cobra. Die vragen hun eigen benadering (de welken moeten stangentaal spreken, de ka-

bouters moeten misschien hard schreeuwen omdat Zonderling doof is, of ze moeten helpen bij dingen waar hij mee bezig is, of hij praat ook zonderling). De natuurspurocht biedt ook gelegenheid tot bezig zijn met de groene tint en natuurkringlopen (zie Barn-/Rimbosboek, of Spel spoor/Speelbuiten) of, en daar kunnen later nog leuke dingen mee gedaan worden, tot het verzamelen van planten om plantvriendig te verven. (Zie verderop.)

Kluisenaar Zonderling/de Witte Cobra vertelt waar ze de regenboogstukken kunnen vinden, waar ze heen moeten voor de volgende kleur.

Om de regenboogstukken te verzamelen, wordt een groot spel gedaan, waarbij een ruim terrein nodig is.

Blijvoertocht:
De kinderen krijgen stukken boog verzame-



ten, maar een aantal dopplaggensten of de Banderlog willen die voor zichzelf houden. Zet twee vakken uit van ca. 30 x 30 meter. Vorm twee partijen die duidelijk te onderscheiden zijn. De spelers van beide partijen proberen stukken regenboog die achter het vak van de tegenpartij liggen naar hun eigen kante brengen, maar kunnen door de spelers van de tegenpartij afgeleid worden als ze die gaan halen (alleen aftikken in het eigen vak). Hebben ze een stuk, dan lopen ze buiten het vak om terug; wordt iemand geïkt dan begint hij opnieuw. Na een kwartier stoppen en tellen.

Zoekspel:

In bos of park, in een duidelijk afgepikt gebied, verstoppelen zich ongeveer zes spelers of leiding, met ieder ca. 15 stukjes regenboog, verklemd in groente. De kinderen gaan hen zoeken. De verstopte speelt het eerste kind dat hem vindt het grootste stuk, het tweede een wat kleiner stuk, enz. Aan het eind past iedereen zijn stukken boog aan elkaar.

Plantatiedig verven:

Met veel planten kun je verfstof maken waarmee textiel (natuurlijk wol, T-shirts, of katoenen lappen als die maar lichtgekleurd zijn) de moeders kleurtjes krijgen. Het is wel een tijdrovend werkje maar leiding kan van tevoren al veel klaar maken. Beschrijving van welke planten nodig zijn en hoe het spel klaarmaken moet worden vindt je in boeken over plantatiedig verven. (In de Gansche serie zitten enkele leuke uitgaven.) De moeilijkheid is wel dat er niet veel planten zijn die in april al voldoende bloeiwijze hebben (rode klaver



wel) maar met wenschilden kun je ook goed verven. Je moet wel aan tijdschilden sparen, want er is veel nodig. (Opbergen hangend in nylonkous of netje.) Rode klaver geeft geelbruine tinten, wenschilden.

DE GELE REGENBOOGDELEN

De zon is weg, iedereen is verdrietig.

- doe een zonnedans
 - verzin een totnesselijk lied en zing dit om op te vrolijkken
 - hoe kun je elkaar opvrolijkken. Door elkaar aan het lachen te maken (moppen vertellen, gekke gezichten trekken) of door iets luuks voor een ander te doen
 - verzin spreekwoorden met 'zon' erin
 - maak zelf een zon:
- op houten raamwerkjes wordt gaas bevestigd (het heet vierkant centimetergaas). Daar 'weeft' ieder een zonnevoorstelling

in mat rapen stof, crepépapier, e.d. (ook een leuk cadeau om op moederdag over enkele weken te geven).

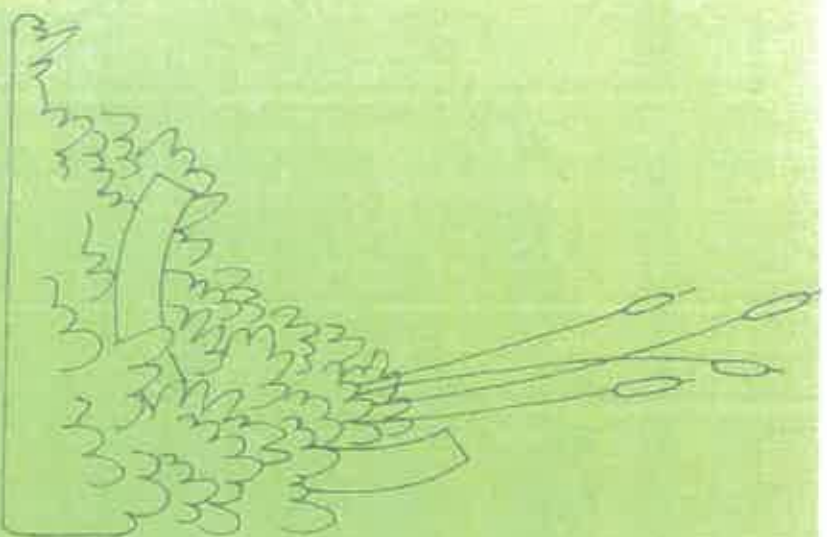
Je komt zonnar niet in de geheime kluis:

- schatbewaarderspel
- raadsels oplossing
- een cijfercode onttraadenen bijvoorbeeld in de vorm van een geheimschrift met A = 1, B = 2, etc.; de tekst van het geheimschrift kan iets zijn als: 'drukt de deursleutel naar links'
- een sluispel
- voor kabouurs: voor toegang moet je een pastie hebben met een pasfoto. Maar die heb je niet, teken daarom een klein zelfportret.
- Pak stukken regenboog ook uit de donkere hoekjes.
- in een grote dichte doos zitten allerlei voorwerpen, ook regenboogstukken. In de doos zit een gat waar je met een hand doorkan. Kun je tellen hoeveel regenboogstukken er zijn?

Het is heel donker in de geheime gang. Omdat ze een beetje bang zijn houden ze elkaar goed vast. Er zijn allerlei hindernissen op hun pad.

- een hindernisbaan waar groepjes over moeten die elkaar vasthouden
- De geheime gangen zijn heel ingewikkeld te volgen:
- maak een doolhof in het ocht met grote kartonnen dozen of in het klein met klei, van papier, e.d.
 - blindeert een kind en laat de anderen aanwijzingen geven.

Eindelijk zijn ze binnen en zien tussen het 2)



goud de regenboogstukken liggen. Ze klimmen op de bergen goud en goelen vandaar de stukken regenboog naar iemand die ze verzamelt.

- belien of stukken boog in een emmer gooien.

Als ze terug zijn, horen ze het bericht dat ze op zoek moeten naar de oranje stukken in het onbekende land.

Hier zullen zij anderen ontmoeten. De bedoeïning is dat een andere kring/horde uitgenodigd wordt (liefst van de andere speltak dan ze zelf zijn) waarmee de oranje avonturen beëindigd worden. Ze kunnen ook 22 uitgenodigd worden en bij anderen op

bezoek gaan. Om die anderen te laten zien, wie ze zijn, en wat ze belevan wordt een presentatie voorbereid. Hier is wel even tijd voor nodig. Neem de tijd om een dergelijke presentatie goed voor te bereiden. Daar aan kun je best een opkomst besteden. Mogelijkheden voor presentaties worden bij oranje genoemd.

DE ORANJE REGENBOOGDELEN

In het onbekende land buiten Bamblie en de Rimboe ontmoeten de welpen en kabouters elkaar.

Voor deze bijeenkomst komen dan ook een kabouterkring en een welpenhorde samen. De kinderen maken kennis en presenteren zich aan elkaar. Zo komt ook Indigo te weten wat welpen zijn, en Violet wat kabouters zijn.

(Lukt het niet om een kring en een horde te combineren, probeer dan twee hordes of kringen te combineren. Het verhaal moet dan wat aangepast worden; dan moet via boodschappen bekend worden wat de anderen doen en belevd hebben, of Violet/Indigo komt er zonder kabouters/welpen bij en vertelt dat).

• Kennismakingsspelen

— klap-ritmespel: vorm enkele kringen — zittend. De kinderen klappen in één ritme beurteelings in hun handen en op de dijen. Een kind zegt precies op de maat zijn eigen naam en dan de naam van een ander. Die moet precies aansluiten in het ritme, zijn eigen naam noemen en weer die van een ander, enz. Proberen geen tai over te slaan, en niet zo hard klappen dat niemand meer wat kan horen.



— naamrijmen: ieder verzint een rijmwoord voor zijn eigen naam, bijvoorbeeld meffe, Marie.

— dirigentspel: pantomime-musiekbewegingen maken, terwijl een onbekende de dirigent is voor de buitenstaander

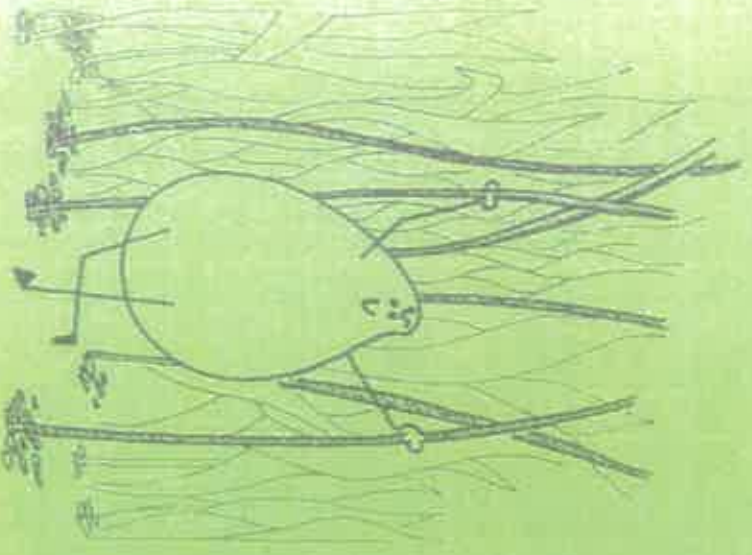
Beide groepen presenteren zich. Al eerder zijn presentaties voorbereid waarin de welpen laten zien wat welpen zijn en doen, en wat zij met Violet in dit verhaal al belevd hebben. De kabouters hetzelfde. Maak kleine groepjes om een presentatie voor te bereiden om te spelen, waarbij afgesproken moet worden welk groedje wat presenteert en in wat voor vorm, zodat de presentaties afwisselend zijn en toch een volledig beeld geven.

Mogelijkheden:

- toneelstukjes
- mime
- lied
- minimalist
- dans
- yoli
- verhaal aan de hand van grote takeningen (bijvoorbeeld op een rol behang die langzaam afgerold wordt).

Na de presentatie hebben de kinderen etndelijk tijd om naar de geheimzinnige lamp te kijken.

Daar komen stukken regenboog uit (bijvoorbeeld nepen crepepapier die eronder vastlopt zijn en die aan een touwtje in-voortchijn getrokken worden).



Met zoveel kabouters en welpen samen willen Indigo en Violet wel wat spelen doen.

• volkswaardigheidsspelen zoals: zaklopen, kruiwagenrace, paalwerpen, ringsteken, touwtrekken, e.d.

• schots balspel:

2 partijen in een groot veld, waarin de vangpartij zich verspreidt. De goalpartij staat in een rijtje een paar meter achter de tiplijn. Nr. 1 gooit een bal over de tiplijn het veld in en rent zo hard mogelijk om zijn rijtje eigen spelers heen, ieder vol rondje is een punt. Hij gaat net zo lang door tot de vangpartij 'stop' roept. Nr. 2 idem, maar die telt door bij het aantal punten waar nr. 1 gebleven was. De vangpartij moet de bal pakken, in een rijtje gaan staan en de bal van voor naar achter doorgeven, baurtelinge over het hoofd en onder de benen door. Als de achterste de bal heeft roept hij stop. Wssien bij weinig spelers als iedereen geweest is, bij veel spelers na bepaalde tijd of als een van tevoren afgesproken aantal geweest is.

• Hurkbal-estafette:

3 meter voor aan aantal estafette rijtjes staat een lijn. Nr. 1 gaat hier staan en gooit een bal naar nr. 2 die teruggooit en hurkt, nr. 1 gooit naar nr. 3 die ook hurkt enz. tot de laatste de bal heeft.

Vlak voor het eind begint de lamp, op eens vreemde geluiden te maken (vastopje cassette recorder). Als iedereen heel stil is kunnen Violet en Indigo het vertalen (zie verhaal). De kabouters en welpen moesten dus weer terug naar het eigen land om daar de rode stukken te zoeken, en om meer te

weten te komen over Regenboogland. Ze nemen afscheid van elkaar.

DE RODE REGENBOOGDELEN

Terug in Bamblie schrijven de kabouters een brief in Bambliaans alfabet (zie Bamboek) aan professor Wietal, of hij meer weet over Regenboogland. De welpen schakelen Chil in en moeten dus seinen (zie jachtgebied van Chil). Dan gaan ze op zoek naar vuur. Zullen ze het zelf maken? Dan wel voorzichtig zijn (gevaar uitleggen). De kabouters halen hun vuur uit Bamblie, de welpen uit het mensendorp. Vuur halen in estafettevorm met lucifers en kaarsen. Een vuurtje maken (een echt vuurtje buiten, binnen met kaarsen). Er gebeurt niets, ze worden hongrig en besluiten wat lekkers te maken. Kleine beque, of pannenkoeken bakken (binnen pannenkoekjes bakken op een dekseltje dat aan een wosknijper boven het vuurtje gehouden wordt).

Er gebeurt niets, dit vuur is dus niet goed en ze moeten op zoek naar ander vuur. Dit vinden ze uiteindelijk in Andoornborg bij de Raadsrots.

Het is wel een vreemd vuur (bijvoorbeeld Bengaals vuur of maak iets met een rode lamp).

Een vuurgeest verschijnt, er worden toverformules gepraaid, er wordt getoverd (gemoed). Maak er wat moois van.

(Als je het heel mooi wilt maken en over een black-light lamp kunt beschikken: laat het vuur - Bengaals vuur of lamp, iets wat binnen geen kwaad kan - binnen in een verduisterde ruimte, waar eventueel

het licht gewoon aan is. Als het Bergeais vuur begint te doven doe je het licht uit en de black-light lamp aan. De vuurgeest springt tevooorschijn, dit is iemand die zwart gekleed is, met een mantel van zwart plastic. Op de bloze delen van het lijf en op het zwarte plastic heb je met fluorescerende facepaint vlammen geschilderd. In het black-light licht dit prachtig op – maak het niet te eng want het heeft echt veel effect. Gewone facepaint en fluorescink zijn verkrijgbaar bij de Kultuurdienst in Maastricht, tel.: 03432 - 2504. De vuurgeest bezorgt hun de rode regenboogstukken (bij het gebruik van de black-light lamp kan de vuurgeest mooi verdwijnen door even alle lichten uit te doen).

Er komt bericht van de professor, hij weet waar het Regenboogeland is. Dit bericht is in geheimschrift en kan alleen met vuur opgelost worden.

Schrijf met melk of citroensap het bericht op papier, laat dit drogen en je ziet er niets meer van. Het komt alleen met warmte weer op, dus boven aan kachel, een strijklizer of boven een kaars. Beweeg de achterkant van het papier heen en weer boven een kaars en als het warm genoeg wordt komt het bericht bruin op. Pas op voor in brand vliegen (houd een bak water bij de hand) en zorg voor een extra geheim-schrijfbrief voor het geval het rookt in brand vliegt).

Als ze naar Regenboogeland gaan moeten ze wel alle verzamelde regenboogstukken meenemen.



DE ORGANISATIE VAN HET DISTRICTSPEL

De voorbereiding

Dat de voorbereiding van het districtspel tijd en moeite kost, zal iedereen niet verbazen. Echter als wij willen dat het districtspel een knaller wordt, waar welpen en kabouters nog jaren over na zullen praten, zullen wij er nog meer energie in moeten steken en tijdig van te voren met elkaar alles doornemen.

Vóór het spel start, zullen de speladviseurs de leid(st)ers bij elkaar halen om het hele spel uit te leggen. Het is verstandig *dan al* enige afspraken te maken, zoals:

1. Wat voor een regenboog gaan wij bouwen op het districtspel?

Daarvan hangt het eventueel af wat voor stukken regenboogwelpen en kabouters vinden in de horde- en kringopkomsten. Dus een goede en duidelijk afgesproken keuze is van belang als je welpen en kabouters niet wilt teleurstellen.

2. Welke posten kunnen onder de leiding van de kabouters en welpen worden verdeeld?

Er staan 35 posten (7 kleurenroutes van elk 5 posten) in de spelsuggesties. Natuurlijk kan men er desgewenst de nodige posten bij bedenken en af laten.

3. Hoeveel mensen zijn er nog nodig?

Een tweede bijeenkomst met speladviseurs en medewerkers (st)ers aan het districtspel zal moeten worden gehouden om organisatorische afspraken te maken.

Daarbij zal moeten worden afgesproken:

1. Waar wordt het spel gehouden en wie regelt dat?

2. Wie doet wat?

3. Alle posten met de betrokken medewerkers bespreken en ook hun invulling daarvan.

4. Wie gaan de routes uitzetten?

5. Wie maakt de herinneringen (deschat)?

6. Hoeveel meisjes/jongens komen er?

7. Hoe gaat de voorbereiding verlopen?

Spreken wij bijvoorbeeld af dat wij met z'n allen 's morgens het hele spel in orde maken, ieder zijn eigen post en een aantal mensen de grote zaken.

's Middags het spel laten spelen.

8. De aankleding

9. Wat doen wij als het weer niet meewerkt?

10. Wie verzorgt de uitnodigingen en de publiciteit?

En de nog 1001 dingen, die nog geregeld, gecoördineerd/georganiseerd moeten worden.

Tip

Laat elke leid(st)er één post kiezen en uitwerken. Let daarbij op, dat de posten zodanig over elke horde/kring worden verdeeld, dat er moeilijke en ook makkelijke posten bij zijn.

Speladviseurs beschikken over het grijze boekje 'Het organiseren van districtsledenactiviteiten voor welpen en kabouters' waarin allerlei organisatorische tips, of kunnen dat alsnog op het landelijk bureau aanvragen, afdeling welpen/kabouters.

De uitnodiging

Elke welphenorde/kabouterkring heeft 1 kaart per welp/kabouter gekregen. Daarop kan mooi de uitnodiging geschreven worden om te komen naar het Regenboog-eiland.

De ontvangst

Als de welpen/kabouters het terrein opkomen laten verzamelen bij een centraal punt.

Per welphenorde/kabouterkring worden de reeds verzamelde delen van de regenboog in de regenboogmachine gestopt.

Een groot stuk karton (witte gewoone wasmachinedoos bijvoorbeeld) met daarin een sleuf en de nodige toeters en bellen eraan kan daar goed voor dienen.

Een leuk idee is daarbij bijvoorbeeld iemand in de regenboogmachine te zetten, die "dank je wel" zegt als er weer delen in de machine worden gestopt.

Regendruppeltje en Zonneschijntje vertellen het verhaal. En ook dat zij moeten oppassen voor de boeven.

Het spel

De welpen en kabouters worden verdeeld in groepjes van 10 à 12 welpen en/of kabouters.

Handig is van tevoren kaartjes uit te geven aan de welpen/kabouters, met hun groepje erop, zodat de indeling weinig problemen geeft. Bijvoorbeeld als er 20 groepjes van 12 moeten komen, 12 nrs. 1, 12 nrs. 2, 12 nrs. 3, etc. t/m 12 nrs. 20, uitdelen. Verzamelen bij de leid(st)er met nr. 1, nr. 2, nr. 3, etc. t/m nr. 20.

Diegenen die op de posten zitten nemen de groepjes mee naar hun post.

Op het startsignaal begint het spel.

De welpen/kabouters lopen hun kleurenroute af van post 1 t/m 5. Ben je bij post 5 gekomen, brang je eerst je verzamelde regenboogstukken naar de regenboogmachine. Daarna gaan zij naar de volgende kleurenroute. Dus ben je begonnen bij

post blauw, maak je de post af, brengt de regenboogstukken naar de regenboogmachine en dan begin je aan post groen. Bedenk dat elke post alleen maar slaagt als er werkelijk iets goeds van gemaakt is. Elke post duurt ca. 10 minuten. Niet meer.

Violet en indigo lopen rond om één en ander in goede banen te leiden. Een snelle rekensom leert, dat voor een districtspel van ongeveer 400 welpen en kabouters, je 7 kleurenroutes met 5 posten nodig hebt. Heb je een districtspel voor maar 200 welpen/kabouters, kun je volstaan met 7 kleurenroutes van elk 3 posten. Heb je een districtspel met zo'n 800 welpen/kabouters, maak je twee gelijke routes met elk 7 kleurenroutes van 5 posten. In totaal 70 posten.

Niet iedere welp of kabouter hoeft elke post te hebben gedaan, het gaat er tenslotte om, dat zij met elkaar die regenboogmachine vol krijgen.

Na ongeveer 3 uur bepalen de beide hofdames dat de regenboogmachine nu vol is. Iedereen verzamelt zich weer op het centrale punt en de regenboogprinses komt tevoorschijn met het nodige tromgeroffel en trompetgeschal. Zij laat de regenboog verschijnen.

Aan het eind van de regenboog blijkt een schat te liggen, bijvoorbeeld bestaande uit de herinneringen voor elke welp(enhorde) en elke kabouter(kring).

Het is leuk daarna nog een kampvuur en/of een gezamenlijke maaltijd te hebben om alles nog eens te vieren.

De regenboog

20 Enige ideeën voor een grote regenboog.

achtergrondmateriaal	kleurenmateriaal voor de bogen	bevestigingsmanieren
wit of transparant landbouwplastic	papieren stroken	plakken
wit gekalkt zacht board	papieren stroken	prikken
visnet/kippegas	ballonnen/crêpe papier	knopen
wit geschilderd hout met gaten, bijvoorbeeld gaatesboard	steekknoppen (zoals ministeek)	soort mozaiek
witte houten wand met spijkers	kartonnetjes met gat erin	ophangen



Drie ideeën voor een grote regenboog werken we hier iets uit. Voorbeeld 1.

Er worden ballonnen gebruikt als regenboogstukken. Op het districtspel is een fles met Heliumgas aanwezig. Daar worden de ballonnen opgeblazen en bevestigd aan touwtjes van verschillende lengte.

De blauwe ballonnen aan de kortste touwtjes, de groene aan iets langere, etc. De touwtjes worden vastgemaakt bijvoorbeeld onder een podium aan een stok. Als je het podium wegrijdt, stijgen de ballonnen op, tot de lengte van je touwtje. En daar is een regenboog.

Bedenk dat de touwtjes aan de buitenkant korter moeten zijn dan aan de binnenkant. Voorbeeld 2.

Er worden twee visnetten (ca. 10 m. breed en 5 m. hoog) gespannen tussen pionierpa-

len. Als regenboogstukken worden stukken crêpepapier gebruikt. De stukken crêpe papier worden in het camouflagepatroon vlochten of geknoopt. Als het camouflagepatroon vol is, is een regenboog zichtbaar en met handkracht/een takel wordt hij over eind gezet. Denk eraan dat je hem goed tuit.

Voorbeeld 3 vindt u verderop, uitgetekend, in deze map. Meerdere voorbeelden hopen wij van leid(st)ers te ontvangen, waarvan wij zoveel mogelijk voorbeelden in Scouting zullen plaatsen.

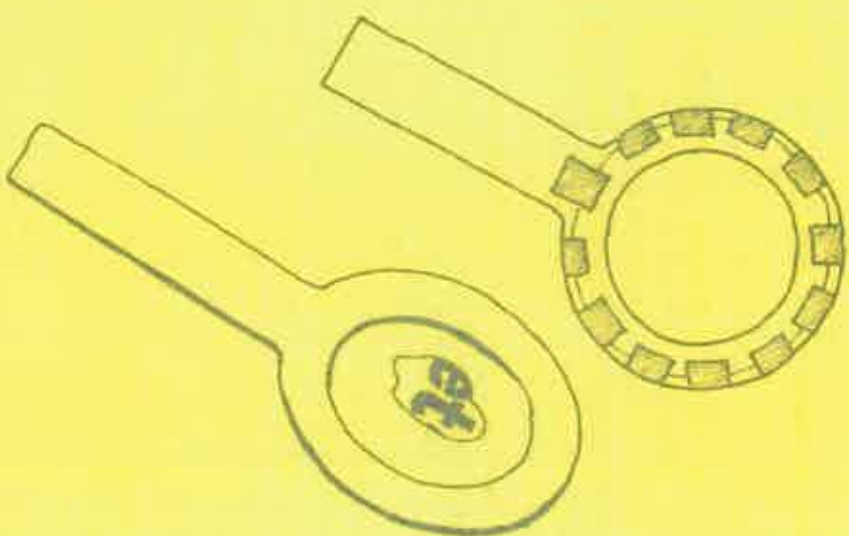
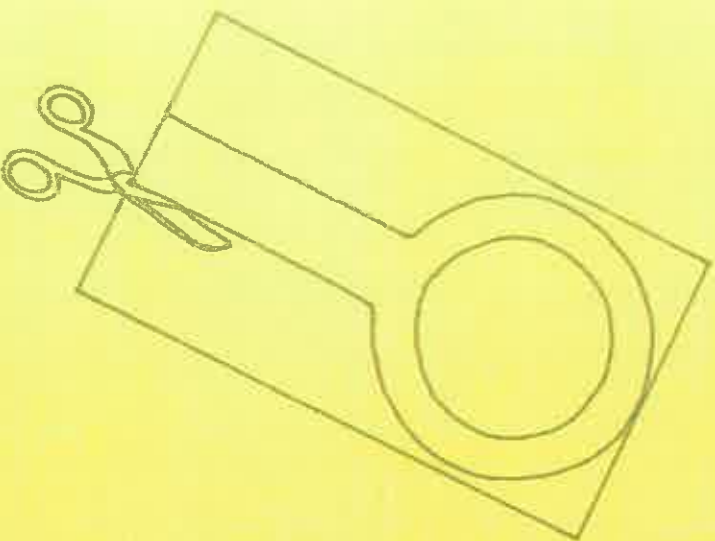
Uw ideeën daarvoor kunt u zenden aan: landelijk bureau Scouting Nederland t.a.v. organisatie Regenboogspel 1994 Postbus 210 3830 AE Leusden

DE KLEURENROUTES OP HET REGENBOOGELAND

1. De blauwe route (thema: water)
Bij deze experimenteerpost is het uiterst belangrijk dat de proefjes thuis eerst worden geprobeerd!

1. Experimenteerpost experiment a.

Als iets vergroot wordt, lijkt het groter. Water kan als vergroter werken. Maak een lens en kijk zelf. Teken met een potlood de hiernaast staande vorm op een dik stuk karton van 18 bij 9 cm. Knip de vorm uit. Knip een stukje transparant plastic uit wat op de cirkel past. Leg het plastic over het gat en zet het met plakband vast. Leg een



druppel water op het plastic. Houd de lens boven een bladzijde uit een boek om de woorden te vergroten.

experiment b.

Kun je een ei laten drijven?
Gewoonlijk als je een ei in het water legt, zinkt het.

Nu laat je zien, hoe je het kunt laten drijven. Voeg zout aan het water toe, en roer net zo lang, tot er geen zout meer ligt. Leg voorzichtig het ei in het water, en het drijft. Het ei drijft, omdat zout water zwaarder is dan gewoon water. Om dezelfde reden drijft een zwemmer makkelijker in zout (zee)water dan in zoet water.

experiment c.
Door een tovertruc bewegen lucifers zich in het water.

1. Leg verschillende lucifers in een kom, blijf gedwee getijd met water, in de vorm van een ster.



2. Stion een speld in een klein stuk zeep

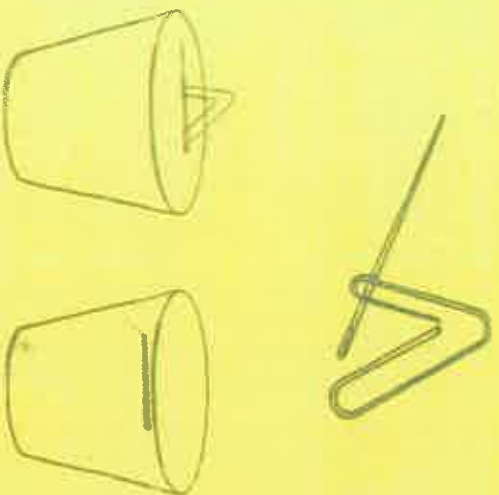


3. Doop zachjes de zeep in het water, in het midden van de ster, maar zorg er voor ze niet te versieren.
De lucifers zullen allemaal van de zeep weggan.



De oppervlakte van het water drukt gelijk om alle zijden van de lucifers. Dit neemt men de oppervlaktetension.
Wanneer je de zeep in het water doppelt verdwijnt een klein beetje van de zeep. De oppervlaktetension van schoon water is sterker dan dat van zeepwater, dus worden de lucifers naar buiten geduwd door het schone water om heen heen.

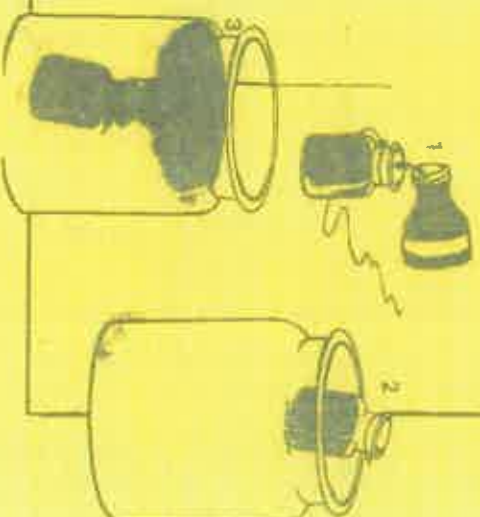
experiment d.



Als je een naald in het water gooit, zinkt hij, maar je kunt er voor zorgen dat hij blijft drijven.

Buig een paperclip zoals het staat aangegeven. Hang nu een naald in de paperclip en laat alles zachtjes in het water glijden. De naald blijft aan de oppervlakte van het water als je de paperclip laat zakken. Haal de paperclip er nu voorzichtig uit, de naald blijft drijven. De naald drijft, omdat de oppervlakte van het water handelt als een huid, dus niets doorlaat, die de naald voor zinken behoedt (oppervlaktenspanning). Als je in een vijver kijkt, zul je insecten zien, die op het water lopen. Deze oppervlaktenspanning wordt gebroken, als je iets in het water gooit.

experiment e.



Veroorzaak een kleurrijke miniatuur explosie. Vul een kleine open fles met heet water. Gooi rode inkt in het hete water om het wat te kleuren. Bind een stukje touw stevig om de hals van de kleine fles. Houd het andere eind vast en laat het flesje zakken in een pot, voor driekwart gevuld met *koud* water. Als het kleine flesje met heet, rood water onder de oppervlakte verdwijnt, zal een wolk uit het kleine flesje spuiten en zich over de oppervlakte van het koude water verspreiden. Dat gebeurt omdat heet water lichter is dan koud. Dit betekent dat het hete water boven het koude water komt, maar zich daarna vermengt.

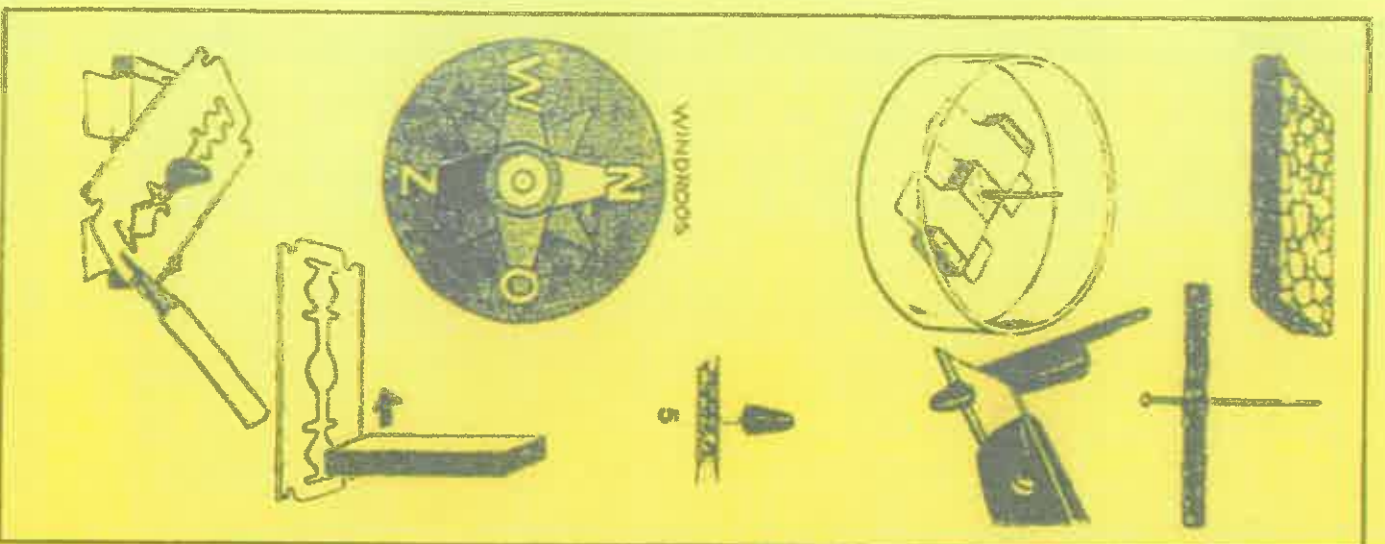
experiment f.

Omdat de aarde met zijn noord- en zuid-pool zelf een enorme magneet is, wijst de naald van een kompas altijd naar het noorden.

Voor het maken van een kompas heb je het volgende nodig: een klein rond doorzichtig plastic doosje (bijvoorbeeld van een typemachinelint), een scheermesje, een sterke staafmagneet, een plat stukje kurk, een passer, een liniaal, een scherp mesje, een kniptangetje, een speld, plakband, dubbelzijdig plakband, de dop van een balpoint, stevig wit papier, een schaar, kleurpotloden of viltstiften.

- neem een stukje kurk van ongeveer 3 cm. x 1 cm. en 0,5 cm. dik
- duw de speld er 1,5 cm. doorheen en knip de rest er met een tangetje af
- plak het kurk met plakband in het midden van het doosje vast, met de speld omhoog
- snij het topje van een balpointdop af (ongeveer 1 cm.)
- leg het topje boven op de speld, het moet vrij kunnen bewegen
- teken met een passer een cirkel op papier, ongeveer 0,5 cm. kleiner dan het doosje
- teken er een windroos in (zie voorbeeld) en knip de cirkel uit
- maak er in het midden een klein rond gaatje in, waar het topje van de balpointdop een klein stukje doorheen kan steken
- maak het scheermesje magnetisch, door er met het uiteinde van de staafmagneet ongeveer 30 keer in dezelfde richting over heen te strijken.

Til de magneet na iedere strek op



• leg het mesje bovenop het topje van de balpointdop, het mesje zal nu in de richting noord-zuid gaan wijzen. Zet een teken op het einde van het mesje dat naar het noorden wijst

• haal het mesje er weer af en plak het met dubbelzijdig plakband op de achterkant van de windroos met de noordkant in de richting van de n.

• leg de cirkel met de windroos naar boven op het balpointtopje, het dekseltje erop, en je kompas is klaar.

2. Kimpel van de zeebodem

In een grote poppenkast is een zeebodem te zien. De sfeer wordt gemaakt doordat een felle zaklantaarn door een stuk blauw crépépapier schijnt. Het decor stelt een zeebodem voor. Er komen wel 10 verschillende soorten vissen voorbij zwemmen: een school met haringen, een krab, platvis, een hamerhaai, een walvis, een zeepaardje, sluiertartaren, een haai, een zaagvis en een kwal. Alle vissen zijn van stevig karton of schuimplastic gemaakt en zijn van behoorlijke afmetingen, zodat zij van een afstand duidelijk herkend worden. Aan touwtjes worden zij voortbewogen. Welke groepjes kunnen na aftoep nog alle tien opnoemen.

3. De waterbalans

Verdeel het groepje in twee delen en stel ze achter elkaar op achter de startlijn. Nummer één pakt een mok op, schept water uit een emmer en brengt het water over in een lege emmer, die tien meter verder staat. De lege emmer is aan het eind vastgemaakt aan een stok, met aan de andere kant een zwaar voorwerp, en in

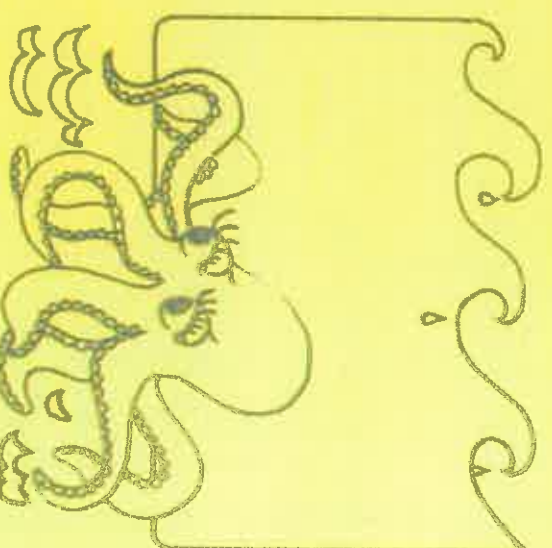
het midden aan een paaltje boven de grond. De bedoeling is dat zo snel mogelijk de balans in evenwicht wordt gebracht.

Nummer één geeft de mok aan nummer twee en gaat achteraan staan. Dit gaat door tot de balans in evenwicht is.

4. Vliegende vissen

De groep op één na, staat rond een deken en houdt de deken vast op borsthoogte. Op de deken liggen een twintigtal vissen van schuimplastic.

De groep beweegt de deken heen en weer, waardoor de vissen gaan vliegen. De persoon die niet aan de deken staat, probeert in een halve minuut zo veel mogelijk vliegende vissen te vangen. Ultaraard proberen degenen die de deken heen en weer bewegen, dat te verhinderen door bijvoorbeeld de deken hoger te houden dan de overkant, waardoor de vissen naar de andere kant springen. Samenwerking is geboden. Die



gene die de vliegende vissen probeert te vangen, mag niet aan de deken komen. In plaats van een deken kan ook een stuk landbouwplastic of een grondzeil worden gebruikt.

5. Rivieroversteek

Het groepje moet een rivier oversteken. Het groepje wordt in tweeën gesplitst. Op elke oever een groepje. De oevers die ongeveer tien meter uit elkaar liggen, worden aangegeven door touwlijnen. Aan de ene oever liggen twee grote blokken, waar het hele groepje of de helft op kan staan en een plank. Laat maar zien dat je de rivier over kan steken met je groepje, zonder in de rivier terecht te komen.

II De groene kleurenroute (thema: natuur)

1. Vogelgeluiden herkennen.

Een tiental vogelgeluiden moeten worden herkend. Neem wel duidelijk herkenbare en niet te moeilijke geluiden. Bijvoorbeeld: de kievit, de koekoek, het geklepper van de oilevaar, de leeuwerik, een meeuw, een marel, een kraai, de grutto, een mus, een nachtegaal, een vink, een gaai, een ekster. Er zijn verschillende vogelgeluiden-platen/cassettes in de winkel (bijvoorbeeld de groene winkels van de Vereniging tot Behoud van Natuurmonumenten) te koop, maak daar dan zelf een bandje van.

2. Vogels herkennen

In een weiland staan een aantal vogelsilhouetten van stevig karton van behoorlijk formaat. (Zeker 50 x 70 cm.) Van behoorlijke afstand ca. 100 mtr. kijken de welpen en kabouters door een verrekijker om de

vogels in het weiland te herkennen. Eén en ander hangt natuurlijk af van het terrein.

3. Vijfgoed.

Iedere deelnemer zet een vierkant uit op de grond. Op het beginsignaal gaat ieder op zoek naar vijf voorwerpen uit de natuur, bijvoorbeeld: een tak, enkel, blad, steen en denneappel. Als iedereen vijf stuks in zijn vierkant heeft, schuift iedereen één plaatsje op. Nu moet iedereen binnen een afgesproken tijd precies dezelfde voorwerpen zoeken, als er in zijn vierkant liggen. Wie krijgt het voor elkaar?



4. Een eigen groene tien.

Stel met welpen en kabouters een groene tien samen. Wij geven hier de echte groene tien:

1. Beschadig geen bomen door er in te kerven, of takken af te breken.
2. Laat bloemen en struiken staan.
3. Jaag geen vogels of andere dieren op.
4. Wees voorzichtig met vuur; (vuur maken is verboden).
5. Laat geen afval achter; (laat niet als dank...!).
6. Help mee de rust in de natuur te be-

waren (blijf zoveel mogelijk op de paden).

7. Zet de auto op de daarvoor bestemde parkeerplaats.

8. Houdt steeds rekening met de ander.

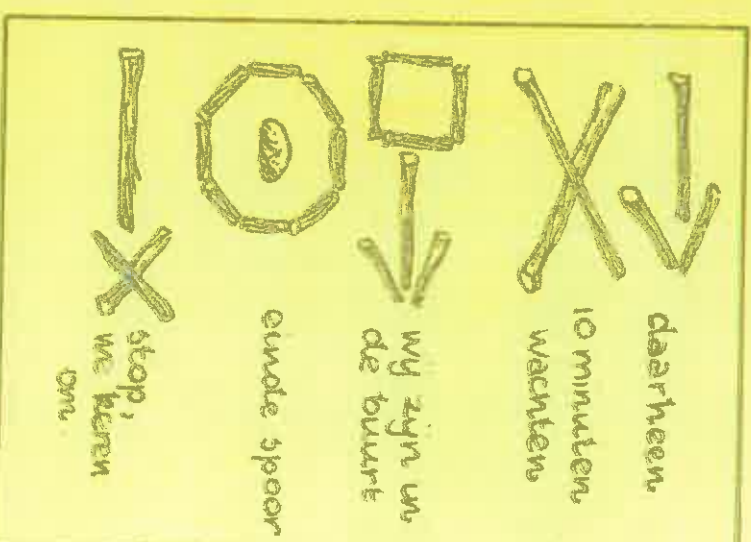
9. Neem de plaatselijke regels en voorschriften in acht.

10. Speel niet in gebieden met jonge aanplant.

Verhalenderwijs een situatie schetsen, als je met vrienden/familie op pad gaat de natuur in en zodoende de groep zelf op de groene tien laten komen.

5. Volgen van een natuurspoor.

Bij het volgen van een natuurspoor, gebruik maken van de volgende spoortekens:



Moelijk-
heden om
een
richting
aan te
geven.

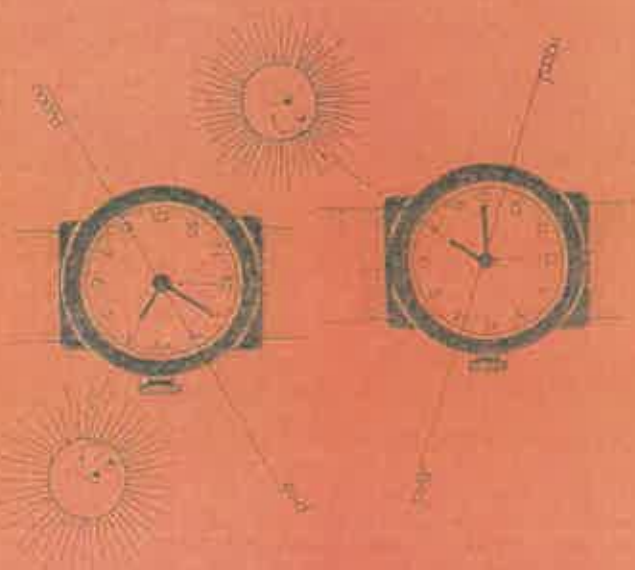


III De gele Kleurenroute (thema: zon, goud)

1. De zon en de tijd

De zon gaat in het oosten op. Dat betekent dat in ons land de zon 3 morgens om 6 uur in het oosten, om 12 uur in het zuiden, en om 18 uur in het westen staat. Dat is natuurlijk maar een erg ruwe schatting. Op de grond wordt een kompasroos gezet. Het groepje welken en kabouter's wordt in

tweeen gedeeld en gaan getuimeld rond de kompasroos staan.
De spalledisus roept een nummer en een tijd. Wie staat het eerst bij de juiste kompasrichting? Natuurlijk is het mogelijk om ook de kompasroos te draaien.



2. Schaduw, parasol, zon

De deelnemers worden verdeeld in drie soorten.

- schaduw
- parasol
- zonnet

Zij zijn teekendbaar aan kanten op de rug, waar respectievelijk een schaduw, een parasol of een zonnet staat. Zij zijn bijna voor elkaar en proberen de ander af te tikken en wel als volgt: de zonnet op de schaduw, en probeert die te tikken. De parasol probeert op zijn beurt de zonnet te tikken en de schaduw op zijn beurt de zonnet voor de parasol en achtervolgt hem weer.

Dus:

- de zon probeert de schaduw te tikken
- de parasol probeert de zon te tikken
- de schaduw probeert de parasol te tikken

Werd je algetikt, dan geef je je kantje (binnenkant parasol) aan de tikker (schaduw) en nu is een nieuw kantje tegen bij de lading. Je wordt weer eens wat anders en gaat opnieuw het spelveld in. De overige kantjes moet je bovenen, netloos



van het spel worden ze geteld. De kamties moeten goed zichtbaar op de rug gedragen worden, dus *ziet* anders de tijd of zo. Als twee elkaar ontmoeten, mag er geen eide de bijkomen. Op de plaats waar nieuwe kamties geplaatst kunnen worden, is het natuurlijk gebied.

3. De zonnequiz

Het groepje wordt in tweeën verdeeld, in kompas en sterren. In het midden staat een bel. De quizmaster stelt een vraag en weet iemand het antwoord, dan hoft hij naar de bel en luist hem. Is het antwoord goed, dan krijgt hij afhankelijk van welke partij hij is, een zon of een ster. De zon of de ster zet hij op het scorebord. Het scorebord bestaat uit 16 vakken in het vlakant

Elke zet op het scorebord is vrij. Het spel is uit als op het scorebord drie zonnen/sterren horizontaal, diagonaal of verticaal op een rij zitten.

- Als quizvragen zouden bijvoorbeeld kunnen:
1. Noem een gele vrucht.
 2. Hoe heten de hofslaves van de regenhoopprins?
 3. Wat is de kleur van het middelste licht van een vuurcatalicht?
 4. De oude Egyptenaren dachten dat hun koningen afstemmingen waren van de zon. Hoe heten die koningen?
 5. Etc., etc.

De quizvragen moeten eenvoudig zijn, en bij voorkeur op de regentidee, goud of goud, welven/kaboulers, kleuren, Scouting, het regenboekje, slaar zodat alle deelnemers het antwoord kunnen weten.



4. Goud maken

In volgende dagen draaien alchemisten een soort scheikundige, dat zij van allerlei zaken goud konden maken, echter dat was een geheim, dat alleen de alchemisten zelf konden.

Er zit op het regenboekje ook een alchemist. Hij gaat van alles in een grote kookpot. Kunnen welven en kaboulers zijn geheim ontdekken? Wat gaat hij in zijn kookpot koken dat hij de welven en kaboulers opmerkt?

Zij sluipten daarvoor naar een open plek waar een alchemist in zijn kookpot staat te roeren. Hij mag hen niet opmerken. Hij gaat van alles (statische zichten) in de kookpot. Welven/kaboulers sluipten nu alles gezien te hebben terug en gaan de leiding vertellen wat er allemaal in de kookpot ging.

5. Zongezegden

Op een hoed (kapper) staat bijvoorbeeld het volgende:

1.

2.

Omdat de buurt mag iedereen een letter zijn. Als de letter in het gezegde zit, uit de spelendsten die letter in. Zit de letter er niet in, dat zet je spelendsten bij de eerste part een cirkel bij het bord voor de partij. Bij elke lout komt er een straatje uit netwerkte.

Welke persoon heeft nu zijn gezegdes de zon met de minste straatjes?

Voorbeelden voor zongezegdes zijn:

"In het zandige zotten"

"Het zonnige is hirt zijn"

"Een zonnig gezicht"

"Zook de zon op"

IV De oranje kleurenquiz (thema: feest)

1. Speeltheemis

Ieder krijgt 5 muntes en daarmee kun je de min-kernis opjaan. De bedoeling van deze quiz is om iedereen bezig te en zo min mogelijk hoeft te wachten. Op de min-kernis kun je tegen betaling van een muntje bijvoorbeeld de volgende attracties bezoeken:



- putje springen. Spring met afzet van een been (loopsprong) van band naar band, bijvoorbeeld een fietshand. Je mag dat 30 sec. lang doen. Het gaat erom of je het sneller dan in de vastgestelde tijd kunt lukken. Krijg je je muntje terug.



- ommer werpen. Werp 10 tennisballen, één voor één in een ommer. Wat is je kans? Lukt het met alle 10 dan krijg je je muntje terug.



- busje vrp. Trap met een voet af en af afkank, die in het midden schuifbaar is. Op het andere einde een blikje vastgespijkers met daarin een tennisbal. Lukt het om de bal in de lucht te brengen? Speeltijd: 45 seconden. Lukt het tweemaal achtereen, krijg je je muntje terug.



- stapste. Step een baan met hinderissen. Je krijgt 45 seconden de tijd om de baan of te leggen. Lukt het breng bijvoorbeeld 25 seconden, dan krijg je je muntje terug.

- spinwerpen. Rol vanuit de hoeken van het speelveld de ballen één voor één in de ring, die in het midden van het speelveld ligt. De hoeken moeten met de klok mee worden afgewerkt. Totale tijd: 45 seconden.

- Is de tijd nog niet om, en je hebt alle ballen reeds geworpen, haal dan de ballen die niet in de ring liggen op, en rol verder vanuit één van de hoeken zo lang de tijd dat duurt. Als je in 45 seconden alle ballen in de ring krijgt, krijg je je muntje terug.

- blikwerpen. Er staan 10 blikken op elkaar opgesteld. Je krijgt 3 minuten. Op enige afstand van de blikken probeer je de blikken om te gooien. Lukt dat met drie tennisballen, dan krijg je je muntje terug.



- rotswerpen. Er staat een stok in het midden van een cirkel. Buiten de cirkel mag je proberen vijf ringen om de stok te gooien. Lukt het met alle vijf, dan krijg je je muntje terug.

- dwars. Van vijf meter afstand gooi je 5 pijljes naar een roos. Gooi je alle 5 de pijljes in of in de rand van de roos, krijg je je muntje terug.

- Na 10 minuten moet je de minikantjes weer verlaten en erwaart komen dat je je muntjes kwijt bent.

2. Uithoeiden van de ring

Maak groepjes van 2 of 3 personen. Elke ring, goed elk groepje een minuut de tijd voorwerpen te hielden, die (alleen) omhoog zijn. Zoals bijvoorbeeld: sinaasappel, mandarijn, wortel, knoflook, oranje zonnlicht, wimpel, oranje werkverlicht, goudschloem, etc. Een van de omhoog moet nu voor de andere groepjes afgeven, wat zij hebben bedoeld.

Dan is een andere partij aan de beurt. Dit gaat zo door tot één van de partijen geen "omhoog" hebben meer heeft.

3. Limonade en koek

Er moet ook een rustpunt zijn. Bij deze soot van sinterpapellimonade gedronken worden. Paederuiker aangemaakt met water en een oranje kleursensence geeft een klein en feestelijk glaswonder op bijvoorbeeld een Maria-bronze.

4. De vlag

Bij een feest hoort natuurlijk de vlag, maar weet iedereen wel hoe de geschiedenis van onze nederlandsche vlag is? Er zijn 10 verschillende bordes met 10 belangrijke momenten uit de geschiedenis van onze vlag. Weet het groeps deze 10 bordes in de juiste volgorde te leggen?

In 1568 begon in de Nederlanden de oorlog tegen Spanje. De Nederlanden werden in die tijd geregeerd door de Spaanse koning. Omdat de Nederlanders onvrede waren over zijn regering, kwam men in opstand. Prins Willem van Oranje leidde het verzet.

Die eerste overwinning werd in 1572 behaald door de "WATERGEUZEN". Zij vielen met hun schepen Den Briel aan en bevrijdden de stad van de Spanjaarden. Deze watergeuzen voerden solgers en gebruik van het zeevolk den vlag in de kleuren van de admiraal, Prins Willem van Oranje.

Het wapen van het Prinsdom Oranje draagt op een gouden schild een blauwe leeuw. Het wapen van de stad Den Briel draagt op een zilveren schild een gouden leeuw. Het wapen van de stad Rotterdam draagt op een rood schild een witte leeuw. Het wapen van de stad Amsterdam draagt op een blauw schild een witte leeuw. Het wapen van de stad Utrecht draagt op een wit schild een blauwe leeuw. Het wapen van de stad Groningen draagt op een rood schild een witte leeuw. Het wapen van de stad Friesland draagt op een blauw schild een witte leeuw. Het wapen van de stad Overijssel draagt op een rood schild een witte leeuw. Het wapen van de stad Gelderland draagt op een blauw schild een witte leeuw. Het wapen van de stad Limburg draagt op een rood schild een witte leeuw. Het wapen van de stad Noord-Brabant draagt op een blauw schild een witte leeuw. Het wapen van de stad Zeeland draagt op een rood schild een witte leeuw. Het wapen van de stad Vlaanderen draagt op een blauw schild een witte leeuw. Het wapen van de stad Nederland draagt op een rood schild een witte leeuw.



Deze vlag, die op de schepen gheschreven was, had dus eigenlijk ook rood, wit en blauw moeten zijn, maar omdat de naam van de prins aan een kleur deed denken, werd in plaats van rood, oranje toegevoegd. Zo ontstond de prinsenvlag met het 'oranje-blauw'.

Later werd om verschillende redenen rood toch meer gebruikelijk en nu is de officiële vlag rood-wit-blauw.

Bovenaan de vlag vinden we het achtste bord "De Kruis Hoken".

Er zijn natuurlijk hierbij veel meer mogelijkheden te bedenken. Denk maar eens aan de provincievlag, de gemeentevlag, de Soortenvlag en misschien wel de vlag van het Regentengeland zelf.

Een stukje geschiedenis is echt heel leuk, vooral als er ook nog de nodige spannende momenten inkomen en als daarbij ook

nog iets mee gedaan wordt door welken kabaleters zelf is het nog leuker.

5. Oranje kleurnance

Het groeps wordt verdeeld in tweeën, en zij gaan gezamenlijk af naar een lijn. Vijf meter voor hen ligt een oranje bord waarop de puzzelkleuren in tweeën zijn verdeeld. De puzzelstukken zijn 5, vierkantige figuren, een driehoek, een cirkel, een vierkant, een rechthoek. Deze zes vierkante figuren zijn ongeveer even groot en liggen 10 meter verder, op een stipje met een rood punt. De puzzelstukken zijn 5, vierkantige figuren, een driehoek, een cirkel, een vierkant, een rechthoek. Deze zes vierkante figuren zijn ongeveer even groot en liggen 10 meter verder, op een stipje met een rood punt. De puzzelstukken zijn 5, vierkantige figuren, een driehoek, een cirkel, een vierkant, een rechthoek. Deze zes vierkante figuren zijn ongeveer even groot en liggen 10 meter verder, op een stipje met een rood punt.

volgende puzzelstuk op zijn plaats. Je mag echter naar de kaas met dat puzzelstuk in je hand de afstand tussen puzzel- en puzzelstukken afmeten. Dus als je een laat puzzelstuk hebt gehaald, moet een ander dat meebrengen en de mag dan ook niet opblow een puzzelstuk haken. Het gaat er om welk groepje het eerst zijn puzzelstukken heeft gehaald.

V. De rode kluitprobleem (thema vuur)

1. Barbecue

Er staan een aantal brandende barbecue-potten klaar. Aan een lange stok worden verschillende in aardolie gemaakte. Dat zijn blokjes kaas met daarop een een stukje



spek. Prik ze aan een stokje. Laat de kaas en het spek gaar bakken boven de barbe- que. Wacht tot de kaas begint te druipen. Er wordt rode (frambozen) limonade bij geschonken.

2. Vuur doorgeven

Deel de groep in tweeën en nummer ze. Elk groepje staat achter elkaar en achter een lijn. Ieder krijgt een kaas. Voor hen op de grond staat een brandende vuur. Nummer één steekt bij het begin van zijn kaas aan, aan de brandende kaas en loopt voort om aan op 10 meter verder gelegen punt heen. Hij gaat terug naar nummer twee, en steekt de kaas van nummer twee aan. Als je nummer twee zijn vuur hebt gegeven, laat je je kaas uit en legt hem voor je partij op de grond. Gaat onderweg de kaas uit, dan moet dingene bij wie de kaas is uitgaan op nieuw zijn kaas aansteken bij de branden- de kaas, en begint zijn tocht opnieuw. Wie geeft het snelst zijn vuur door?



3. Geheimchrift

Er wordt een geheel bericht gegeven. Dat wil zeggen, welk/keuze/keuze krijgen een wit vel papier, waarop met "onleesbare tekst" een tekst staat zoals: "Ga naar de volgende post."

Als zij weten wat zij doen moeten, kunnen zij met behulp van het verpakkingspapier het papier, het laatste zo'n beetje maken. Je kunt voor de instructie, de kaart of de kaart- sap gebruiken. Als zij hebben weten, help ze dan inoorsluit maar zeker op de goede weg.

4. Stoppen van het vuur

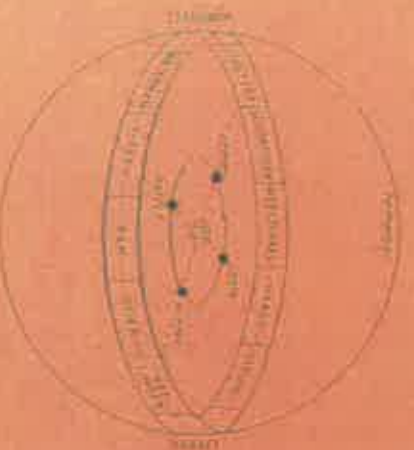
De groep wordt in tweeën gedeeld. Een partij krijgt linten om, die zijn de vlam- men. De andere partij staat de blussers voor. De partijen omarmen zich door elkaar op het veld. De vlammen beginnen het vuur te doen. Ze moeten naar zijn eigen vlammen (= medegevoel) en zelf hardop, iedere keer dat de bal is overgaan. De blussers trachten het vlammen van de bal te doven, en zelf aan het veld te komen. Drie vlammen spelers, elkaar is een punt. Heeft een partij een punt dan gaat de bal naar de tegenpartij. Het komt dus een op goed gooien en samenspeel. Er mag niet geproefd worden naar een speler op middel van 2 voet afstand. Geen geschreeuw, het enige geluid is tel- len. Er moet niet direct teruggegaan wor- den naar de speler van wie de bal juist is ontvangen.

De bal mag niet langer dan drie tellen door een speler worden vastgehouden. De spe- lers mogen elkaar niet hinderen, of de speler aanraken, die op bal heeft. Er mag niet met de bal worden gesproken. Wordt

het vuur geblust of houdt het vuur de overhand?

B. Een vuurtoren bouwen

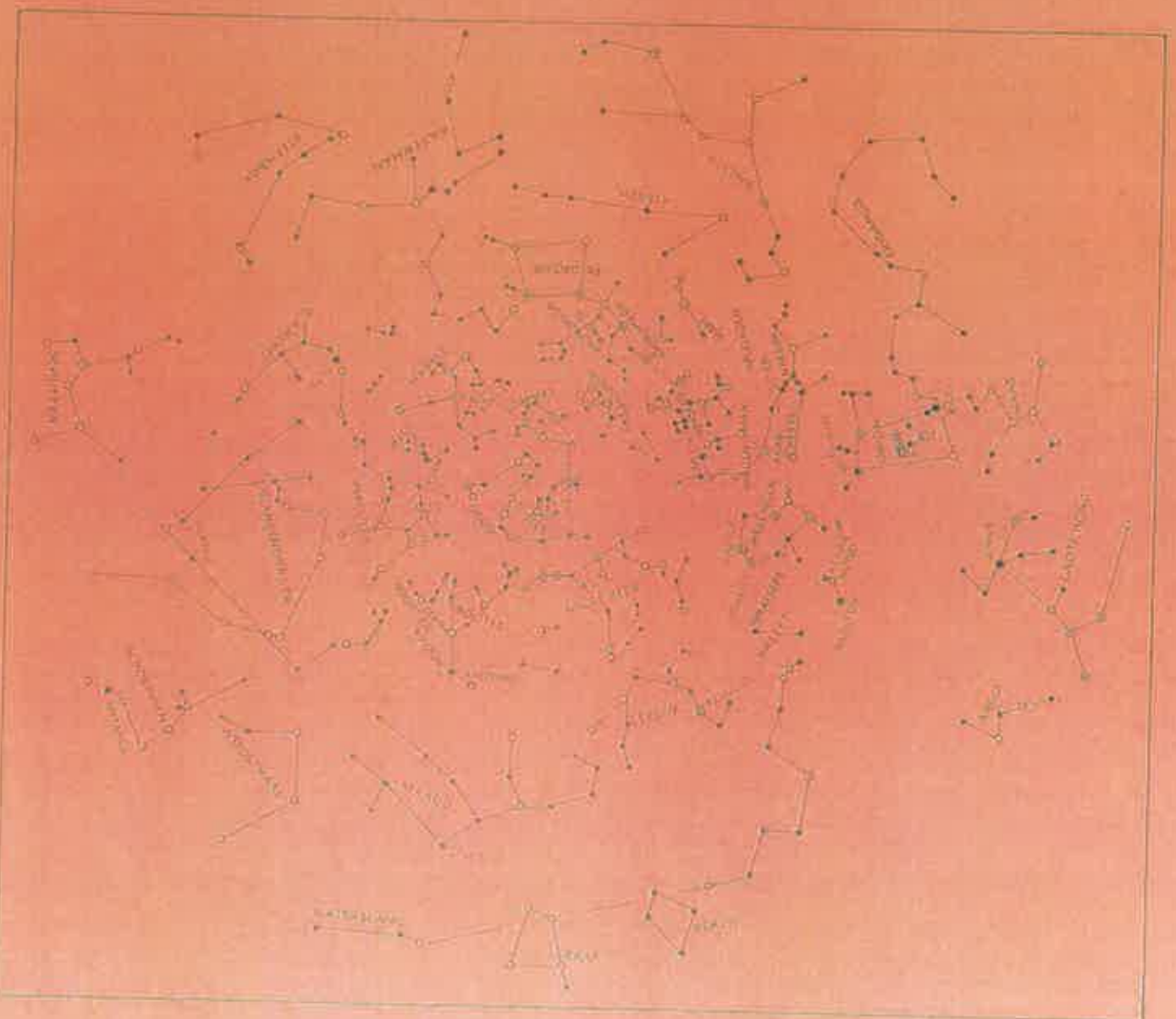
Elke welp/kabouter krijgt een melkles en een grote doos met lucifers. Wie bouwt de hoogste toren met lucifers op de melk fles?



VI De Indigo Kleurencoute (tinnen: heblat)

1. Dierenrij

De baan die de zon in een jaar langs de hemel aflegt, noemt men de ecliptica. De ecliptica loopt door een twaalfst sterrenbeelden die tezamen de dierenrij vormen. Deze sterrenbeelden zijn Ram, Stier, Tweelingen, Kreeft, Leeuw, Maagd, Weegschaal, Schorpioen, Schutter, Steenbok, Waterman en Visser. Bij het begin van de lente (21 maart) staat de zon in het lentepunt, dat ligt in het sterrenbeeld Ram. Iedere maand schuift de zon een sterrenbeeld op, zodat hij op 22 juni,



MASKOTTES INDIGO EN VIOLET PATTERN OP WARE BROUWTE



Neem stof (keten 0,1 d) in de
kleuren Indigo en Violet (blauw
en paars)

Knip voor één maskotte 3x het
patroondel

Banduur op één patroondel
ogen en mond.

Sluit de Couperenaden Als en
CD, dus B op B en D op D)

Maak de patroondelen 20 cm el.
voor dat de linkerzijde vlak is.
voorgegeven op de rechterzijde
komt.

Maak daarbij de onderkant een
stukje open voor de vulling (schuim,
vulleren, kapot, nylonluis 0,1 d)
en sluit nadat overnaden

Maak armjes en beentjes van die
ke piperagers en voor de armen

BOUW EEN
REGENTBOOG

VEEL PLEZIER!

REISENHOOGLIED

Hand med. hogen, m.bil.

Grady lietden we op deze pagina dan een
niet speltig "reizenhoog" afgedrukt.
In het begin van deze map verwisselen we
zette naar zo'n lied.

Maakt wel het lied nog met heten en
leest deze map gidsjeet werd. Daarom
leiden we de volgende oplossing bedacht.

In het Januari-nummer 1988 van het blad
"Securum" vindt u de volledige tekst van het
lied van de laatste regendroogheid. Dit zal
zo in het blad opgenomen worden dat u
de pagina of deze pagina niet plaatsen en
de map naar dat geheel compleet is.

Waar degenen die niet kunnen wachten
met het ontbreken van de laatste vliegt
binnenast van het reizen en het eerste
proefje.

Hand med. hogen, m.bil.

De re-gen-long staat he-mel-long, wij heb-ken hem ge-tad
met wel-gen en ka-hou-fors heb-ken wel-ken-fors ge-zeet
De re-gen-long staat he-mel-long, wij heb-ken hem en nu
want in-di-go en vi-ro-let die zijn er ook weer bij
+ De-gen een paar ge-le-ken, de ston een weerd of over,
heen in-di-go en-long-kam. bij stand wat een-geet heer

Hand med. hogen, m.bil.