



jubilee
spel

voor
kabouters en welpen
van scouting
nederland

henriëtte

De JUBILEE-spelmap is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze map werkten mee:

Heleen van Balen-Hoekstra
Peter van Capelleveen
Caroline la Chapelle
Pim van Dorp
Ineke van Huisstede
Marianne van Maarschalkerweerd
Jeannette de Vos
Silvia Zwaaneveldt
Jeanette Zijssling

Samenstelling en redactie:
Ruud Sabel

Tekst en melodie JUBILEE-lied:
Cees West, Jingo Music

Illustraties:
Henriëtte Kuipers-Timmermans

Lay-out:
Peter Vermeulen

Typiste/tekstverwerking:
Bep Schut

Inhoud

	Bladzijde
Nawoord	3
Scouting Natuurlijk Avontuurlijk	4
De rode draad van het JUBILEE-spel	5
Het begint allemaal met KRONKELTJE	7
Verblijfplaats JUBILEE ontdekt	12
Amuletten maken	15
Spelsuggesties voor 1 en 8 juni	18
Op naar JUBILEE	30
Attractieparken en Dierentuinen	33
Ook voor niet-Scouting kinderen	37
Vervoer	42
Financiën	45
Hulpmiddelen en -personen	48
KRONKELTJE, Joep, Teun en Vindski	50
De Speelkijkdoos	54
Teksten cassette JUBILEE	58
Beelden Speelkijkdoos	64
Illustraties	68

NAWOORD

In de regel is het voorwoord de laatst gelezen pagina. Dus waarom zullen we niet van die praktijk uitgaan en het voorwoord maar vast nawoord noemen. Natuurlijk heeft u eerst deze map doorgebladerd om te kijken welk avontuur er voor de welpen en kabouters te beleven valt. Misschien is het u daarbij al opgevallen dat wij het consequent over 'je' hebben in plaats van 'u'. Als 75-jarige hebben wij gemeend ons deze vrijheid te kunnen permitteren en het staat nog wat gemoedelijker ook.

SAMEN

'We', u, jullie en wij, moeten de klus samen klaren en het JUBILEE-avontuur tot een goed einde weten te brengen. We gaan er dan ook van uit dat we allemaal meedoen, géén welp, kabouter, leid(st)er uitgezonderd.

GROEN

Pas dan kunnen we het echt groen laten zien op 15 juni. Dan zal héél Nederland weten dat Scouting er is, actief is, groot(s) is, eigentijds, natuurlijk en avontuurlijk. Om dat te bereiken hoeven we niet eens ingewikkelde kunstgrepen toe te passen. Het JUBILEE-avontuur past immers prima in het spelaanbod voor welpen en kabouters. De kabouters kunnen zelfs het hele JUBILEE-thema in Bambilië laten passen (daar worden overigens ook suggesties voor gegeven).

OP 15 JUNI

Het eindspel op 15 juni wordt alleen 'wat' grootser aangepakt. Eén van de aantrekkelijkheden van dit eindspel is het reizen. Normaal gesproken is zo iets uitgesloten vanwege de gigantische reiskosten die zo iets met zich meebrengt. Dat hebben we gelukkig weten te ondervangen door de geweldige korting die we alléén voor de deelnemers aan het JUBILEE-avontuur en alléén op 15 juni 1985 hebben weten te krijgen. Nog even een redactionele opmerking, terwille van de leesbaarheid hebben we er voor gekozen om KRONKELTJE, steeds als een vrouwelijk persoon te beschrijven en TEUN steeds als een manspersoon. Hij/zij kan echter net zo goed een zij/hij zijn maar het leest nu eenmaal wat lastig wanneer je het over zijn/haar of haar/zijn avonturen hebt.

DOEN

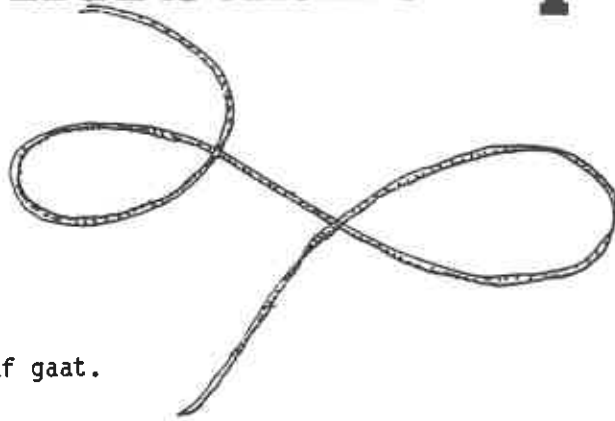
Beleef ze mee, de avonturen van JUBILEE.

De werkgroep JUBILEE.

Scouting Natuurlijk Avontuurlijk!

Scouting: Natuurlijk, Avontuurlijk is een kreet, een slogan, die we in 1985 hoog in ons vaandel hebben staan. Natuurlijk niet alleen in 1985, het spel van verkennen is immers altijd al vol avontuur en natuur geweest. In dit jubileumjaar echter zijn we niet alleen natuurlijk en avontuurlijk, we laten dat ook nog zien. Ook de 40.000 welpen en kabouters van Scouting Nederland laten dat zien, en hoe!! Op 1 en 8 juni laten ze 10.000 niet-scouting-kinderen mee-beleven hoe natuurlijk en avontuurlijk het welpen- en kabouterspel is, en op 15 juni laten ze dat samen met die 10.000 niet-scouting-kinderen héél Nederland zien. Op 15 juni trekken de welpen en kabouters er op uit om de climax van het JUBILEE-avontuur te beleven. Om JUBILEE te vinden moeten ze een hele reis ondernemen naar één van de zestien plaatsen waar JUBILEE terecht gekomen is. Die zestien plaatsen zijn in twee groepen in te delen: AVONTUURLIJK en NATUURLIJK. Oftewel: de grootste attractieparken van Nederland en de grootste dierentuinen van Nederland. Natuurlijk moeten ze eerst nog een avontuur beleven voor ze JUBILEE daadwerkelijk weten te vinden in het betreffende attractiepark of dierentuin.....

De rode *draad* draad van het Jubilee spel



**VOOR 1
JUNI 1985**

Wat er vooraf gaat.

Verskillende opkomsten vóór 1 juni 1985, vertelt de leiding af en toe iets vaags over een groot welpen-en kabouterspel op 15 juni 1985. Voor dit spel is speelman JUBILEE uitgenodigd, met zijn beroemde speelkijldoos. In STIP staat ook een verhaal. De ouders zijn ruim van tevoren onder embargo (geheimhoudingsplicht tegenover hun kind tot 9 juni 1985) ingelicht over het spel van 15 juni, de eventuele financiële consequenties etcetera.

**1 JUNI
1985**

Het begint allemaal met KRONKELTJE.

Tovenaarsleerling KRONKELTJE bezoekt de groep en vertelt van de ramp. Bij het weg toveren van JUBILEE naar het groot welpen-en kabouterspel is er wat misgegaan, KRONKELTJE heeft JUBILEE's speelkijldoos nog, maar weet niet waar JUBILEE gebleven is. Door de speelkijldoos ontdekken de welpen/kabouters dat ze moeten spelen om de speelman te kunnen vinden. Alle spelen hebben betrekking op de plaatsen waar speelman JUBILEE zou kunnen zijn: attractieparken, dierentuinen en dergelijke. De aanwijzingen die de spelen opleveren leiden naar een nieuw figuur: Teun, Vindski of Joep. KRONKELTJE gaat dat figuur ophalen en komt er 8 juni mee terug in de kring/horde.

**8 JUNI
1985**

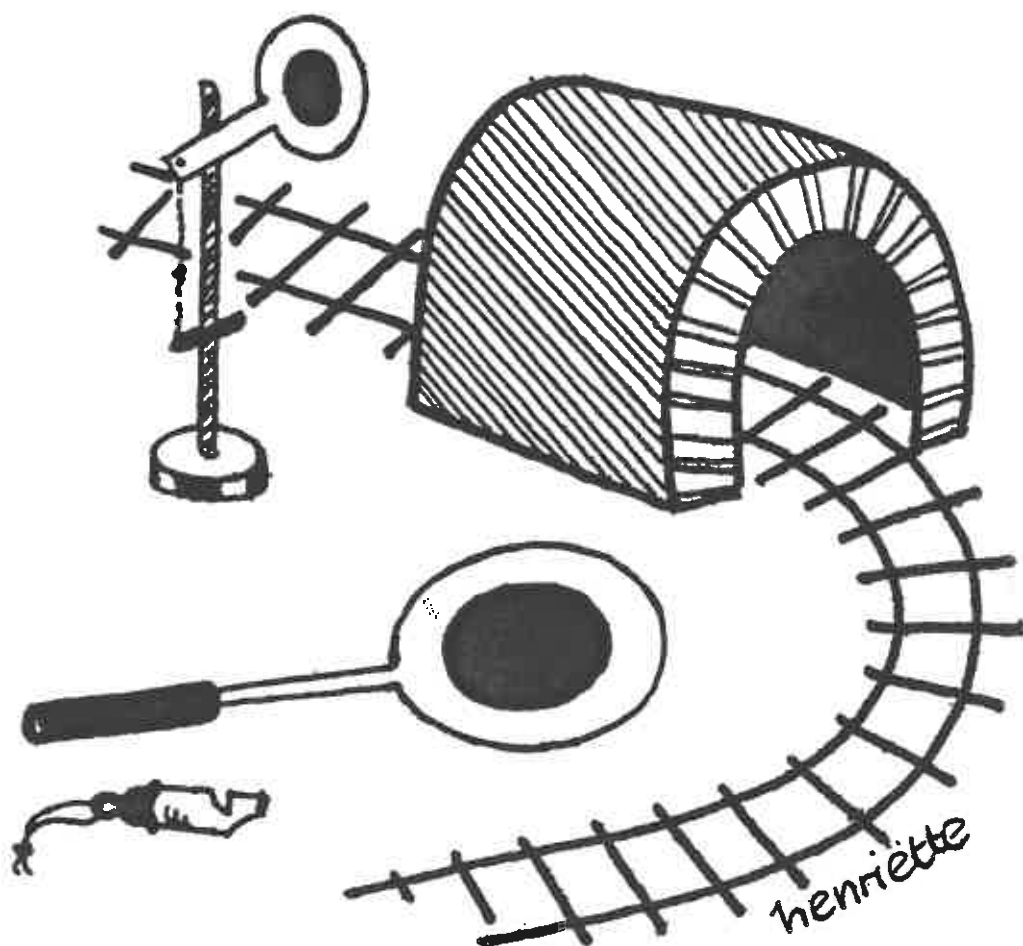
Verblijfplaats JUBILEE ontdekt!

Tovenaarsleerling KRONKELTJE heeft Teun, Vindski of Joep gevonden en samen zijn ze naar de groep gekomen. Uit hun verhaal en uit de aanwijzingen uit de speelkijldoos wordt duidelijk op wat voor soort plaats JUBILEE is. Afhankelijk van de districtskeuze voor het eindspel op 15 juni is dat in een attractiepark òf in een dierentuin òf in een speciaal park. Om te weten te komen in welke dierentuin (òf etcetera) JUBILEE zich bevindt moet er weer gespeeld worden.

15 juni
1985

Op naar JUBILEE

In alle vroegte verzamelen de kinderen zich en gaan naar het dichtstbijzijnde spoorweg-station. De Nederlandse Spoorwegen zorgt er dan voor dat alle kinderen en leiding op de plaats van bestemming aankomen (16 plaatsen over het land verspreid). In het park/dierentuin van de districtskeuze aangekomen, kan de grote zoekactie naar JUBILEE starten. Voor ieder park, etcetera, is een speciaal "regio-JUBILEE-team" in het leven geroepen dat in nauw overleg en goede samenwerking met de bezoekende districten er voor zorgt dat JUBILEE op spectaculaire wijze tevoorschijn kan komen. Na het "vrij spelen" in de parken kan aan de terugreis worden begonnen.



HET BEGINT ALLEMAAL MET KRONKELTJE

EERSTE
OPKOMST,
ZATERDAG
1 JUNI
1985

Op de gebruikelijke tijd komen de welpen en/of kabouters aan om hun wekelijks scoutingspel te spelen. Vandaag is er echter iets merkwaardigs. Er staat midden in het kringlokaal/hordehol een vreemde doos. Dat is vast die doos waar ook al wat over in STIP stond en waarover de leiding de vorige keer verteld heeft. Wat zouden wij er mee moeten? Nu ja, eerst maar de opkomst geopend met de horderoep, het Bambilië-lied en dan snel naar binnen om die doos eens nader te onderzoeken.

Hé, er is bezoek. Een vreemde vrouw staat in ons lokaal/hol. Wat ziet zij er raar uit zeg. Een grote cape met sterren er op en een rare muts met een kronkel erin. De welpen/kabouters gaan in een kring zitten en de vreemdelinge legt uit wie zij is.
Dit is haar verhaal:

TOVE-
NAARS-
LEERLING
KRONKEL-
TJE

"Hallo jongens en/of meisjes. Jullie hoeven van mij niet te schrikken hoor. Ik zie er wel wat anders uit dan jullie maar ik ben heus heel aardig. Mijn naam is KRONKELTJE en ik ben de leerling van de tovenaarsmeester GROTE KRONKEL. Kennen jullie GROTE KRONKEL? Niet? Nou ja, vroeger was hij ook veel bekender, tegenwoordig willen de mensen niets meer van tovenaars weten. Maar jullie zien er nieuwsgierig genoeg uit, zal ik dan maar vertellen wat ik hier kom doen? Ik ben op zoek naar JUBILEE. Dat is een heel verhaal want jullie kennen JUBILEE vast nog niet. JUBILEE is een speelman. Héél vroeger trok JUBILEE met zijn speelkijkdoos door het land. Waar JUBILEE kwam was het altijd feest voor de kinderen. Maar je begrijpt dat JUBILEE ook steeds ouder werd en toen hij 75 jaar werd zei JUBILEE dat hij tè oud was geworden om nog langer het hele land door te trekken en kinderfeesten te maken. Och wat vonden de kinderen dat jammer. Ze gingen naar GROTE KRONKEL toe en vroegen hem om raad. GROTE KRONKEL is toen met JUBILEE gaan praten en ze hebben een oplossing gevonden. GROTE KRONKEL heeft JUBILEE betoverd zodat hij niet nog ouder werd en in ruil daarvoor is JUBILEE nog steeds de grote kindervriend. Hij trekt niet meer het hele land door maar GROTE KRONKEL tovert hem met zijn speelkijkdoos naar alle grote kinderfeesten toe. Dat gaat nu al een paar honderd jaar goed, steeds als er een groot kinderfeest is, is JUBILEE er ook met zijn speelkijkdoos.

Eigenlijk moet ik zeggen dat ging altijd goed want nu is er wat mis gegaan. GROTE KRONKEL had het zo druk met het bedenken van nieuwe toverrecepten dat hij zijn leerling, mij dus, gevraagd heeft om JUBILEE naar het scoutingfeest te toveren.

Julie weten toch dat het dit jaar een scoutingfeestjaar is? Scouting bestaat 75 jaar in Nederland. Om met de welpen en kabouters dat scoutingfeest te vieren heeft Scouting Nederland JUBILEE uitgenodigd. En nu heeft GROTE KRONKEL aan mij gevraagd om te zorgen dat JUBILEE naar het groot welpen- en kabouterfeest kon gaan. Ik had GROTE KRONKEL dat al zo vaak zien doen, dat kon ik best, dacht ik. Toch was ik wel een beetje zenuwachtig, want ik had zo'n belangrijke toverklus nog nooit in m'n eentje gedaan. Nou en toen heb ik het in mijn zenuwen verprutst..... Ik moest eerst zó stotteren dat de toverformule niet werkte, JUBILEE werd een beetje moe door al mijn getreuzel en toen heeft hij z'n speelkijkdoos even neergezet en toen, toen, toen werkte de formule zomaar ineens wel. Weg was JUBILEE, maar z'n speelkijkdoos stond nog op de grond. Natuurlijk heb ik gelijk geprobeerd om JUBILEE terug te toveren, maar het is hééél moeilijk om zo'n toverspreuk achterstevoren op te zeggen, laat ik je dat wel vertellen. Door al mijn heen en weer getover is JUBILEE uit zijn koers geraakt en wist ik niet waar hij gebleven was. Toen heb ik GROTE KRONKEL er maar bijgeroepen.

GROTE
KRONKEL
GRIJPT
IN

GROTE KRONKEL was niet zo tevreden over mijn toverkunsten, dat begrijp je zeker wel. En ik had er nog wel zo mijn best op gedaan. Gelukkig was GROTE KRONKEL toch niet echt boos. Hij heeft mij met de speelkijkdoos achter JUBILEE aangetoverd, zodat ik JUBILEE die speelkijkdoos weer terug kan geven. Had ik nu maar aan GROTE KRONKEL verteld dat ik door mijn heen en weer getover JUBILEE kwijt was geraakt, maar dat durfde ik niet. Nu loop ik al tijden te zoeken naar JUBILEE maar ik kan hem echt nergens vinden. Ik heb al een boodschap naar GROTE KRONKEL getoverd met het verzoek om extra tovernaarsleerlingen te sturen maar dan nog kan het jaren duren voordat we hem gevonden hebben Nederland/Bambilië is best wel groot. Omdat ik gehoord heb dat jullie wel eens vaker helpen en omdat JUBILEE voor het scoutingfeest onderweg is dacht ik dat jullie mij misschien wel zouden willen helpen. Is dat zo?" Natuurlijk is dat zo, de welpen/kabouters willen graag helpen. Maar waar te beginnen? Zo maar in het wilde weg overal gaan zoeken lijkt niet zo zinvol. De speelkijkdoos kan helpen! (pagina en volgende geven aan hoe de speelkijkdoos werkt, wat er in kan en wat er uit kan komen). Omdat niemand weet hoe die speelkijkdoos precies werkt is het wel even prutsen. Gelukkig is één van de leid(st)ers technisch aangelegd (of komt een handige kennis "toevallig" voorbij). Er komt geluid uit de doos. Als je in het juiste gat kijkt, blijken er ook beelden in de doos te zitten.



DE SPEEL- KIJKDOOS

Het eerste beeld (de plaat die op pagina 64 staat afgedrukt) laat een diep nadenkende Speelman JUBILEE te zien. De geluiden op de cassette laten je horen hoe de speelman op een mysterieuze wijze zijn boodschap doorgeeft aan de speelkijkdoos. Het tweede beeld (een voorbeeld daarvan vind je op pagina 65) laat zien waar speelman JUBILEE onder andere al geweest is.

De tekeningen en/of foto's die je zelf op dit tweede beeld nog moet invullen hebben allemaal betrekking op kinderplaatsen: attractieparken, dierentuinen en speciale parken (géén van de plaatjes mogen van jullie eindbestemming op 15 juni zijn). De cassette laat weer het een en ander horen. De juiste teksten van de gesproken boodschappen en van de liedjes op de cassette zijn in het hoofdstuk Teksten cassette JUBILEE afgedrukt.

Als je goed geluisterd en gekeken hebt, blijkt dat je een speelman alleen maar kunt vinden door te spelen. Die spelen zullen de antwoorden opleveren.

SPEEL De welpen verlaten dan de Rimboe om de JUBILEE-spelen te gaan
MEE MET spelen. De kabouters kunnen voor de JUBILEE-spelen gewoon in
JUBILEE Bambilië blijven. In tegenstelling tot de Rimboe kent Bambilië
namelijk diverse dierentuinen, onder andere Bambilizoo te Bromberg
en ook verscheidene parken, waaronder dat hele grote park in
Raasoord. (Het park of de dierentuin van 15 juni ligt echter wel nèt
buiten Bambilië maar gelukkig sluiten de Bambiliaanse- en
Nederlandse Spoorwegen goed op elkaar aan).

In het hoofdstuk spelsuggesties vind je heel veel spelen die je voor
de eerste en tweede opkomst kunt gebruiken. Uiteraard ben je vrij om
zelf andere spelen (erbij) te verzinnen.

Kies voor de eerste bijeenkomst spelen die met zoveel mogelijk
verschillende parken en tuinen in verband kunnen worden gebracht.
Lees daarom ook goed wat de verschillende parken te bieden hebben!
De volgorde waarin je speelt is niet belangrijk maar beëindig de
bijeenkomst met spelen die betrekking hebben op het door jullie
district gekozen soort park of tuin (nog niet het park zelf).

AANWIJ- Ieder spel, of serie kleine spelletjes achter elkaar, levert een
ZINGEN aanwijzing op. Die aanwijzingen kunnen heel eenvoudig gevonden
ZELF worden door aan het eind van het spel een kaartje uit te delen, maar
MAKEN natuurlijk kun je hier eindeloze variaties in aanbrengen (zie ook
bij de tweede opkomst). Elk kaartje geeft een deel van een
antwoord. Dit antwoord hangt weer samen met de plaats waar JUBILEE
is.

TEUN Ga je op 15 juni naar een dierentuin, dan vinden de welpen/kabouters
de volgende aanwijzingen: op, pas, ser, Teun. Voor kabouters staan
deze aanwijzingen op kaartdelen van BAMBILIE, daardoor wordt ook
duidelijk dat OPPASSER TEUN in Bromberg woont, als extra symbool is
daar een wilde beer bijgetekend.

JOEP Ga je naar een attractiepark, dan zijn er de volgende aanwijzingen
te "verdienen" met de spelen:
clowns, maat, je, Joep.
Voor de kabouters zijn aanwijzingen op kaartdelen van Bambilië,
daardoor wordt ook duidelijk dat CLOWNSMAATJE JOEP in Raasoord
woont, als extra symbool is daar een grote clownsmond getekend.

VINDSKI Ga je naar een speciaal park, dan geven de spelen de volgende
aanwijzingen prijs:
uit, vinder, vind, ski.
Voor de kabouters staan deze aanwijzingen op kaartdelen van
Bambilië, daardoor wordt ook duidelijk dat UITVINDER VINDSKI in
Miegenum woont, als extra symbool is daarbij een radertje
aangegeven.



Als de voor jullie bedoelde aanwijzingen verkregen zijn is het alweer zowat tijd om naar huis te gaan. Maar.....eerst even kijken of de speelkijkdoos aangeeft hoe je de tweede opkomst met de gevonden aanwijzingen verder kunt gaan. Dat is natuurlijk zo. De speelkijkdoos laat nu beeld 3 zien (zie hiervoor pagina 66) en de cassette geeft weer een boodschap. De strekking van die boodschap is, dat je maar eens met de persoon van beeld 3 moet gaan praten. De naam van die persoon heb je in het spel gevonden (oppasser Teun òf uitvinder Vindski òf clownsmaatje Joep).

TEUN
JOEP
VINDSKI

Tovenaarsleerling KRONKELTJE herinnert zich nu op haar eerdere zoektochten Teun (òf Vindski òf Joep) gezien te hebben. Voor de kabouters weet zij nu bovendien nog in welke plaats dat was. KRONKELTJE biedt zich aan om Teun (òf.....) op te gaan zoeken en te vragen om mee te komen naar de kabouters/welpen. De welpen/kabouters geven KRONKELTJE nog een brief mee waarin ze uitleggen hoe belangrijk het voor hen is dat Teun (òf.....) ook echt komt. 8 Juni weten we of KRONKELTJES bezoek en de fraaie brief van de welpen/kabouters resultaat hebben gehad. Als dat zo is, zijn KRONKELTJE en Teun (of.....) 8 juni van de partij om samen met de welpen/kabouters te ontdekken waar JUBILEE is.

Verblyfplaats jubilee ONTDEKT

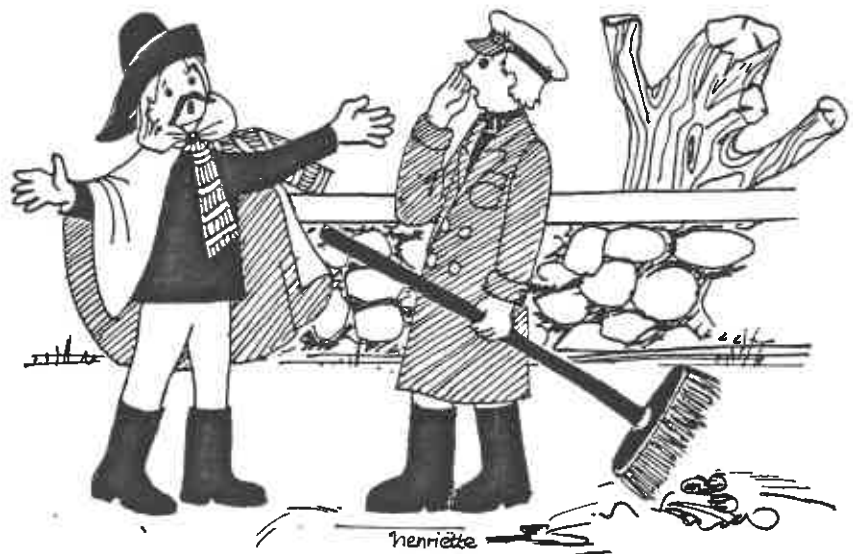
TWEDE
OPKOMST,
8 JUNI
1985

Op de gebruikelijke tijd en de gebruikelijke wijze openen de welpen/kabouters hun wekelijkse scoutingbijeenkomst. Terug binnenaangekomen staat daar, net zo verrassend als de vorige week, ineens tovenaarsleerling KRONKELTJE. Dit keer is zij echter niet alleen. Oppasser Teun (of clownsmaatje Joep of uitvinder Vindski) is met haar meegekomen. Oppasser Teun (of etcetera) heeft de welpen/kabouters het een en ander te vertellen. Hier volgt zijn/haar verhaal:

TEUN
AAN HET
WOORD

"Hoi jongens/meisjes, ik ben Teun. Ik ben oppasser in de diertuin (Bambilizoo te Bromberg voor de kabouters). Alweer een behoorlijk tijdje geleden had ik me toch een rare bezoeker zeg. Hij zei dat hij JUBILEE heette en dat hij door de een of andere klungelige tovenaarsleerling verkeerd verstuurd was. Nou was ik dat al lang weer vergeten totdat deze mevrouw hier (KRONKELTJE) mij van de week kwam opzoeken. Mevrouw had al net zo'n raar verhaal als die JUBILEE en ik moet zeggen, ik snap er niks van. Kunnen jullie mij nou niet eens duidelijk uitleggen wat er eigenlijk precies aan de hand is?"

Verondersteld wordt dat de kinderen, de leiding en tovenaarsleerling KRONKELTJE in staat zijn Teun uit te leggen waar het allemaal om gaat. Nu wordt het uiterst belangrijk of Teun zich nog ieder detail van het bezoek van JUBILEE weet te herinneren.



Teun: "Dan moet ik eens heel goed nadenken. Ja wacht eens, hij had het als maar over een doos. Dat moet dan zo'n doos zijn als jullie hier hebben. Hij zei dat hij alleen met zijn doos kon weten waar hij naar toe moest. Nu wist hij alleen maar dat hij op een plaats moest zijn waar kinderen graag komen. Oh natuurlijk, en daarom kwam hij ook bij mij in de dierentuin. Ik geloof dat hij ook nog iets zei over waar hij nu naar toe ging, maar daar was hij niet al te duidelijk over. Volgens mij ging hij nu alle grote dierentuinen langs om te kijken of hij daar wordt verwacht, ik heb hem zelf nog wat dierentuinnamen gegeven. Ik weet niet meer welke".

Dat zijn twee heel belangrijke aanwijzingen die Teun daar cadeau geeft.

1. De speelkijldoos weet waar JUBILEE naar toe moet.
2. JUBILEE loopt alle grote dierentuinen af.

De doos moet dus maar weer eens nader bestudeerd worden. De speelkijldoos laat nog steeds beeld 3 (van pagina 66 van deze map) zien, maar de cassette geeft nu een aanvullende boodschap.

**LET OOK
OP DE
JUBILEE-
DANS**

Aansluitend laat de cassette horen wat er bij beeld 4 gedaan moet worden: spelen! Beeld 4 laat plaatjes zien van het soort park of van verschillende dierentuinen (zie ook pagina 65) maar, nog steeds, niet van het park of tuin waar je JUBILEE uiteindelijk gaat vinden. De spelen die deze week gedaan moeten worden hebben allemaal betrekking op het soort park of op dierentuinen. Zie hiervoor het hoofdstuk Spelsuggesties. Oppasser Teun (òf Vindski òf Joep) is nauw betrokken bij de spelen, een betere deskundige kun je immers niet treffen.

**AANWIJ-
ZINGEN
ZELF
MAKEN**

Zoals ook de eerste week, geven de spelen weer aanwijzingen. Dit kan natuurlijk op dezelfde manier, door aan het eind van ieder spel een kaartje te krijgen met daarop een deel van een tekst.

Bijvoorbeeld:

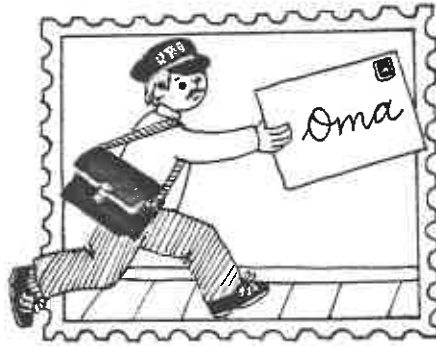
Bur - gers - Arn - hem.

Maar er zijn ook vele variaties mogelijk.

- * De tekstdelen kunnen in het Bambiliaans alfabet of een ander geheimschrift gesteld zijn.
- * In plaats van teksten kunnen ook stukken van een poster gebruikt worden. Maak hiervoor een collage/tekening of iets dergelijks over het betreffende park/dierentuin en knip deze in evenveel stukken als spelen die je uitvoert.
- * Ieder kind houdt op zijn/haar eigen kaart (briefkaartformaat) de letters/woorden bij en maakt er aan het eind een tekening bij. Deze kaart nemen ze mee

naar huis, plakken er een postzegel van 50 cent op en bedenken vast aan wie ze die kaart willen sturen. De 15e versturen ze die kaart, met mededelingen, aan.....

*
*



Aan het eind van de opkomst weten de kinderen waar JUBILEE te vinden is. Maar er zal nog wel naar hem gezocht moeten worden! Dat kunnen we KRONKELTJE natuurlijk niet alleen in de schoenen schuiven. Hoe gaan we dat aanpakken?

De speelkijkdoos zou hier nu een oplossing voor moeten hebben. Helaas komt er geen boe of bah meer uit die doos. KRONKELTJE heeft wel een idee hoe dat zou kunnen komen. Door al dat heen en weer getover van haar zijn er ook verkeerde toverinvloeden in de lucht gekomen. KRONKELTJE heeft daar meestal niet zo'n last van want zij heeft een toverbescherming daartegen, een amulet. In haar eentje komt KRONKELTJE dit keer echter ook niet door de verkeerde toverinvloeden heen. De welpen/kabouters hebben ook een amulet nodig. Zo'n amulet kan van verschillende materialen gemaakt worden en kan er per groep of zelfs per kind heel anders uitzien. De amuletten moeten, liefst met een draadje, om de hals gedragen kunnen worden. Op pagina 15 vind je enkele voorbeelden en beschrijvingen van amuletten.

AMULET

Als iedereen een eigen amulet heeft, geeft de speelkijkdoos het laatste geheim prijs. Plaat 5, pagina 67 met bijbehorende cassettegeluiden. De doos laat treinen en/of bussen zien en roept de kinderen op om naar..... te gaan. Tvenaarsleerling KRONKELTJE doet nu een spoorboekje en/of busboekje samen met alle gevonden aanwijzingen in de speelkijkdoos (of als dat technisch al te lastig is in een speciaal toverkoffertje of iets dergelijks). Zijn alle amuletten goed genoeg om de verkeerde tovergolven en -invloeden weg te nemen? Ieder kind zwaait één keer met zijn/haar amulet over de doos (toverkoffertje of iets dergelijks) en ja hoor..... Voor ieder kind komt er een informatievel uit de doos. Een voorbeeld van zo'n informatievel vind je op pagina 17. Uiteraard moet je nog wel behalve de open plaatsen invullen, het vel aanpassen aan jullie eigen stijl, manier van informatie verstrekken.

Amuletten maken

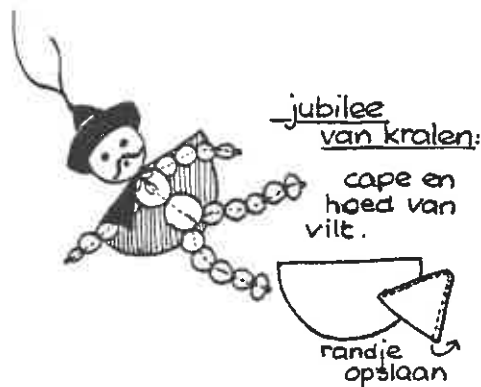
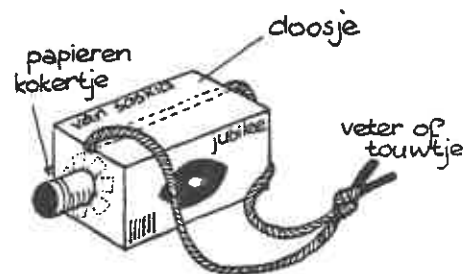
Amulet stamt af van het latijnse woord 'amolire' en betekent afwenden. Een amulet is wat anders dan een talisman, een talisman moet geluk brengen en een amulet ongeluk en pech afwenden. Geluk hebben we al genoeg in het spel, bijna alle aanwijzingen zijn gevonden. De pech, verstoorde toverinvloeden, moet bestreden worden en daarvoor wenden we een amulet aan. Dit is dan gelijk een leuk naamkaartje voor 15 juni.

We gebruiken de amuletten voor het spel, dus moeten het speelse amuletten worden. Voor ieder kind één, voorzien van zijn/haar naam. Hieronder vind je een paar voorbeelden:

VOOR-
BEELD
SPEEL-
KIJK-
DOOS

materiaal: - luciferdoosje (doosjes van filmrolletjes hebben een beter formaat)
- gekleurd papier
- scharen en lijm
- koordjes

speel-kijkdoos:



JUBILEE
VAN
KRALEN

materiaal: - kralen en knopen
- eventueel aangevuld met vilt en/of leer

JUBILEE
UIT
BROOD-
DEEG

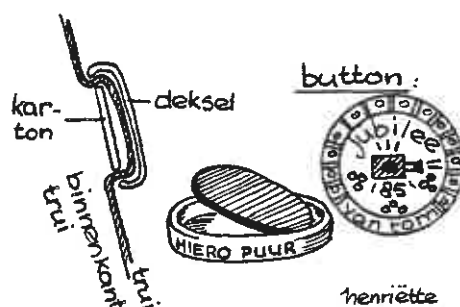
Als je hiervoor kiest, dan kun je beter op 1 juni beginnen en het verhaal iets aanpassen.

materiaal: - meel
- water
- zout
- verf
- vernis

Werkwijze: verwerk de ingrediënten tot een stevig deeg. Rol dit uit op een broodplank tot ca. 1 1/2 cm dik. Steek er een poppetje uit (eerst op papier tekenen en dan de omtreklijnen in het deeg krassen). Met het overige deeg het poppetje verder "opbouwen". Achterkant plat houden. Maak er een gaatje in. Goudbruin bakken en laten afkoelen. Schilderen en vernissen.

BUTTON-AMULET

materiaal: - rondjes karton
- rondjes papier
- tekenmateriaal
- jampotdekseltjes



Werkwijze: knip een rondje karton dat precies klem in de deksel past. Knip een rondje papier dat precies op de deksel past en teken hier de afbeelding/teksten naar keuze op



....., 8 juni 1985

Beste/Geachte ouders, beste kinderen, *

De welpen en kabouters kennen mij al, ik ben Tvenaarsleerling KRONKELTJE. Ik heb wat doms gedaan en daardoor is JUBILEE, de speelman, zoek geraakt. Uw zoon/dochter weet er alles van.

Samen hebben we nu al twee middagen geprobeerd te achterhalen waar JUBILEE is. Dat is gelukt! We weten nu zeker dat hij in..... te..... is.

Collega-tvenaarsleerlingen hebben dat bij andere scoutinggroepen ook ontdekt. Dan moet het wel juist zijn. Nu komt nog het lastigste deel, in dat grote..... JUBILEE vinden. De welpen/kabouters hebben mij tot nu toe al zo goed geholpen dat het mij verstandig lijkt om ze allemaal maar mee te nemen naar..... De leiding ook natuurlijk. Er komen ook andere scoutinggroepen helpen zoeken, zodat we met wel..... welpen en kabouters een goede kans hebben om JUBILEE te vinden.

Daar mogen we wel een hele dag voor uittrekken. Wilt u er daarom voor zorgen dat uw zoon/dochter zaterdag 15 juni a.s. om..... bij het hordehol/kringlokaal/de ingang van het station..... staat. Hij/zij moet dan wel een lunchpakket meenemen en regenkleding. We hopen ongeveer..... uur weer terug te zijn bij.....

Tot nu toe hebben we alle aanwijzingen gevonden door te spelen. Zo gaat dat nu eenmaal als je op zoek bent naar een speelman. We rekenen dan ook op een spannend spel in..... Dat daar verder nog veel te spelen valt is bekend.

Met vriendelijke groeten,

Tvenaarsleerling KRONKELTJE.

Correspondentieadres.....
groep:.....

* of een andere aanhef, die voor jullie groep gebruikelijk is.



Spelsuggesties

voor 1 en 8 juni

1 JUNI

Houd bij de keuze van de spelen rekening met de vorm waarin je de spelen gaat uitvoeren. De eerste week speel je nog met spelen uit alle soorten parken en tuinen. Voor zoveel verschillende activiteiten is een spelencircuit een goede werkvorm. Je zet de spelen uit over het spelterrein en de kinderen werken in groepjes de spelen af. Als je met een vast rouleersysteem werkt moet je spelen kiezen die allemaal ongeveer even lang duren. Je kunt ook meer spelen aanbieden dan er groepjes zijn, dan gaat een groepje zodra ze klaar zijn met een spel naar het volgende, waar op dat moment niemand aan het spelen is. Besluit het spelencircuit (of een andere vorm) met een gezamenlijk spel over het soort park/tuin waar je de 15e naar toe gaat.

8 JUNI

Deze opkomst is geheel in het thema van attractieparken òf dierentuinen òf speciale parken. Samen met oppasser Teun en tovenaarsleerling KRONKELTJE ga je een aantal dierentuinen langs (of met clownsmaatje Joep langs pretparken, etcetera). Bij iedere dierentuin valt wat te beleven, en overal valt een aanwijzing te vinden. Voor deze spelen leent een speurtocht of opdrachtentocht, in de voetsporen van JUBILEE, zich heel goed.

Het eerste deel van de spelsuggesties is vooral gericht op attractieparken en de speciale parken. Het laatste deel is vooral gericht op dierentuinen. Sommige dierentuin-suggesties zijn ook geschikt voor attractieparken e.d. en omgekeerd.

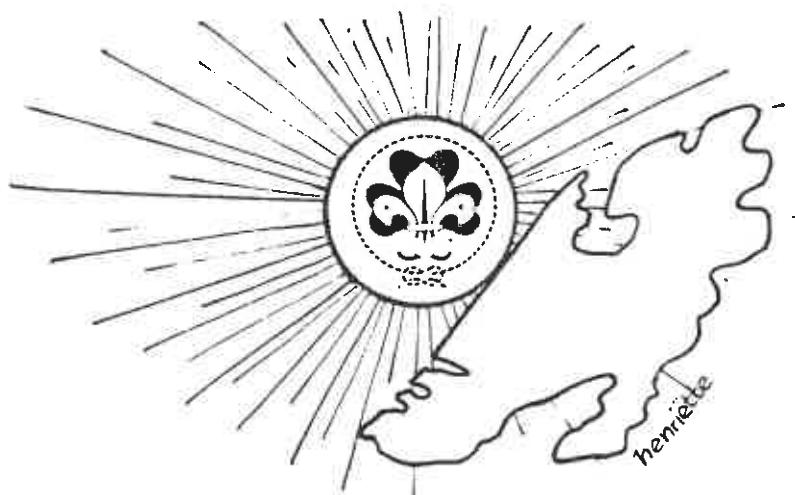
Lees vooral ook goed wat er allemaal te doen is in het park of de dierentuin van jullie districtskeuze. Dat geeft je een indruk wat, met name voor de tweede week, het beste aansluit bij jullie park of tuin.



Het programma van een kring/horde die op 15 juni naar een dierentuin gaat, zou er bijvoorbeeld als volgt uit kunnen zien:

1 JUNI

00.00 UUR	Opening (horderoep/Bambiliëlied of in Jubilee-stijl).
00.05 UUR	KRONKELTJE legt uit wie zij is en wat ze komt doen.
00.15 UUR	Onderzoeken van de speelkijkdoos. (ondertussen leggen één of meerdere leid(st)ers de laatste hand aan het spelencircuit, waarvan al het materiaal al van tevoren is klaargelegd)
00.30 UUR	Het spelencircuit ('vrije' wissel) - wildwaterbaan (a) - woordspelletjes (géén bemande post) - piratenschip (c) - sprookjeskimspel - schiettenten (B) - doolhof (b) géén bemande post (niet per twee-tal maar per subgroep) - top-tien dieren (géén bemande post) - na-apen - old-timers (b) in plaats van een estafette een hindernis-parcours - apollo's Tussendoor een pauze waarin gezamenlijk de toverdrank en de "suikerspinnen" (marshmallows) worden gemaakt en de liedjes worden gezongen.
01.30 UUR	Gezamenlijk eindspel: Apekooi.
01.40 UUR	De aanwijzingen op een rijtje zetten, de speelkijkdoos raadplegen, brief aan Oppasser Teun maken, lied oefenen.
01.59 UUR	Sluiting.



8 JUNI

00.00 UUR	Opening.
00.05 UUR	Teun stelt zich voor. Gesprek over 1 juni.
00.10 UUR	De speelkijldoos raadplegen.
00.15 UUR	Leeuw en muis.
00.20 UUR	De opdrachtentocht in de voetsporen van JUBILEE Wanneer je deze tocht door de woonplaats laat gaan, kun je de dierenwinkels in je spel verwerken. (als de groepjes gespreid vertrekken, ondertussen kleine spelletjes voor de wachtenden) Zonder opdrachten loop je de tocht in 15 à 20 minuten. Opdrachten op de posten: - krantendierentuin - electro - dierenkimspeel - de kerende vis
01.00 UUR	Limonade of thee. Aanwijzingen op een rijtje zetten. Lied oefenen. De speelkijldoos 'doet' het niet meer.
01.20 UUR	Amuletten maken.
01.45 UUR	Speelkijldoos raadplegen, KRONKELTJE tovert informatie. Lied.
01.55 UUR	Octopus.
01.59 UUR	Sluiting.

ACHTBAAN

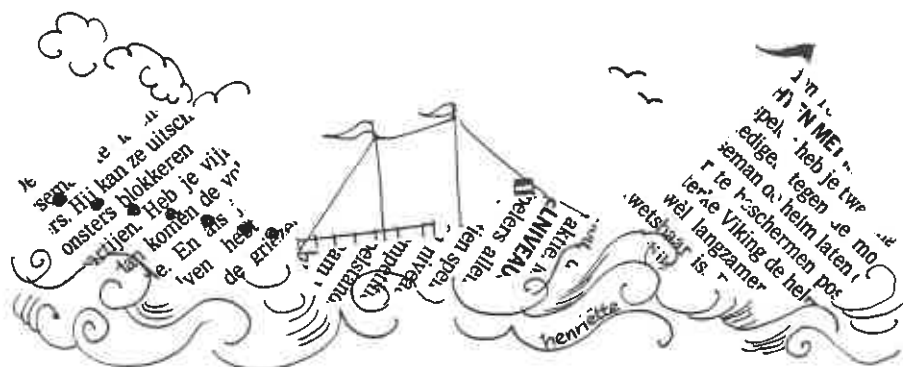
Hindernisbaan. De kinderen bewegen zich voort in een lange rij, de handen op elkaars schouders. Aldus moeten een aantal hindernissen genomen worden: ergens onderdoor en overheen, slalom, koppeltje duikelen, hinkelen, met ogen dicht, hurkend, enzovoort. Dit alles in een flink tempo!

PIRATEN- SCHIP

- Alle kinderen worden om de beurt "gejonast" (veiligheidsmaatregelen!)
- Touwslingeren van het ene "schip" naar het andere
- Schip enteren: bolaswerpen. Drie stukken touw (bijvoorbeeld vlaggelijn) zijn aan één eind samengebonden en bevestigd aan een lang touw. Aan de drie uiteinden is, genaaid in een zakje van stof, een tennisbal stevig bevestigd. De piraten nemen het samengebonden eind van de touwen in hun hand, zwaaien de bolas boven hun hoofd in het rond en laten deze van een afstand van ca. 4 meter op het doel afschieten, bijvoorbeeld de vlaggemast van het vijandelijk schip. Wie ziet kans de bolas om de mast te slingeren en zo het schip te enteren?

DRAAI- MOLEN

- Eerste variatie op stoelendans; kinderen lopen in een kring, waarin in het midden hoepels of gekleurde cirkels van karton of andere "draaimolenzetels" liggen of staan, één minder dan het aantal kinderen. Zodra de muziek ophoudt en de toeter klinkt, zoeken de kinderen zo snel mogelijk een plaats in de draaimolen voor de volgende rit. Wie geen plaats vindt is af.
- Tweede variatie op stoelendans; kinderen staan in een binnen- en buitenkring tegenover elkaar. Ieder moet zijn of haar partner goed onthouden. De twee kringen gaan in tegenovergestelde richting lopen. Zodra de muziek ophoudt en de toeter klinkt zoeken de paren elkaar zo snel mogelijk op, pakken beide handen vast en hurken neer. Het laatste paar is af.



- WILD-
WATER-
BAAN**
- Kinderen moeten een rivier oversteken die vol gevaarlijke slangen ligt. Wie komt heelhuids aan de overkant? Terrein afbakenen waarin liefst een aantal tuinslangen ligt: slang met gaatjes, slang met zwenksproeier, slang met draaisproeier, enzovoort.
 - Bootjes maken van kurk, boomschors, papier of iets dergelijks. Blaas-zeilwedstrijden houden op een waterbassin: grote teil, opblaasbaar zwembad, plastic zand/waterbak.
- BOTS-
AUTO'S**
- Rechthoekig terrein afbakenen; de kinderen stellen zich aan 4 kanten op. Ieder heeft een opgeblazen ballon achter aan de riem gebonden. Op een beginsignaal gaan alle auto's de baan op en proberen zo te botsen dat wel de andere maar niet de eigen ballon knalt; zodra je ballon kapot is, moet de auto het veld uit. Welke botsauto houdt het het langste vol? (ballonnen mogen niet met de handen aangeraakt worden).
 - Alle kinderen lopen geblinddoekt door elkaar; één kind of leid(st)er is de superbotsauto (is eveneens geblinddoekt) en loopt met veel motorgebruil rond. Deze superauto probeert met de andere auto's te botsen; lukt dit, dan krijgt die auto een krijtstreep op de rug. Door echter goed op het geluid te letten proberen de auto's uit de buurt te blijven en een botsing te vermijden. Wie heeft na het eindsignaal de minste of geen krijtstrepen op de rug?
- SNOEP-
TENTEN**
- Popcorn bakken.
 - Suikerspinnen maken; boven de goeiende as marshmallows aan een barbeque-pen laten opzwellen en eventueel tussen twee biscuitjes opeten.
- REUZEN-
RAD**
- Telkens als je in het rad boven bent heb je de mooiste vergezichten. TEKENKIMSPSEL: aan een hoepel of (fiets)wiel worden een aantal foto's of tekeningen bevestigd van verschillende "landschappen": een molen, een kerktoeren, een bos, een flat, de zee en dergelijke. Het wiel wordt zo achter een opgehangen laken of groot stuk karton gedraaid, dat telkens alleen de bovenste foto of tekening zichtbaar is. Na het rad een aantal keren gedraaid te hebben gaan de kinderen zelf tekenen wat ze gezien hebben.
- SPOOK-
HUIS/
GRIEZEL-
GROT**
- Schimmenspel.
 - Spookverhaal vertellen; één kind of een-leid(st)er begint, daarna moet ieder om de beurt doorvertellen.
 - Alle kinderen moeten geblinddoekt langs een gespannen touw een parcours afleggen waarbij ze allerlei griezeligheden en geluiden tegenkomen: natte sponzen, spinrag (draadjes wol), bellen, toeters, enzovoort.

CARNAVAL

- a. Maskers maken van grote papieren zakken.
 - b. Zo gek mogelijk verkleden.
- In beide gevallen polonaise lopen.



OLD-TIMERS

- a. Zeepkistenrace.
- b. Estafette met skippy-ballen of springstokken.
- c. Estafette waarbij ieder kind op een andere manier een bepaalde afstand aflegt: voetje voor voetje, achteruit lopend, twee passen vooruit, één pas achteruit, huppend, kruipend, enzovoort.

DOOLHOF

- a. Kompasstekenspel op ruitjespapier; wie bereikt het juiste doel? Bijvoorbeeld limonadetent, waar ieder kind limonade mag drinken.
- b. Kinderen in tweetallen; van ieder tweetal wordt één kind geblinddoekt, de ander moet dit kind door het doolhof leiden door middel van mondelinge aanwijzingen: loop recht door, ga naar links, stop, ga naar rechts, enzovoort. Zonder dat het geblinddoekte kind een botsing krijgt met iets of een ander kind. Het doel kan een "poort" (tussen 2 stoelen door of iets dergelijks) zijn, waar achter de limonadetent zich bevindt.

MONORAIL

Op de grond liggen een aantal dikke touwen. Voor ieder touw staat een groepje kinderen achter elkaar. Zij vormen de trein door de enkels van de voorganger vast te houden. Ook het voorste kind loopt op handen en voeten. Op deze manier "rijdt" de trein over de rail (het touw). Welke trein is het eerst aan het eindstation?

OCTOPUS

Inktvis-tikkertje: 4 kinderen houden zich kruisgewijs met één hand vast. Zij vormen de inktvis; ieder kind dat getikt wordt komt bij één van de armen aan, zodat de inktvis steeds groter wordt.

APOLLO'S

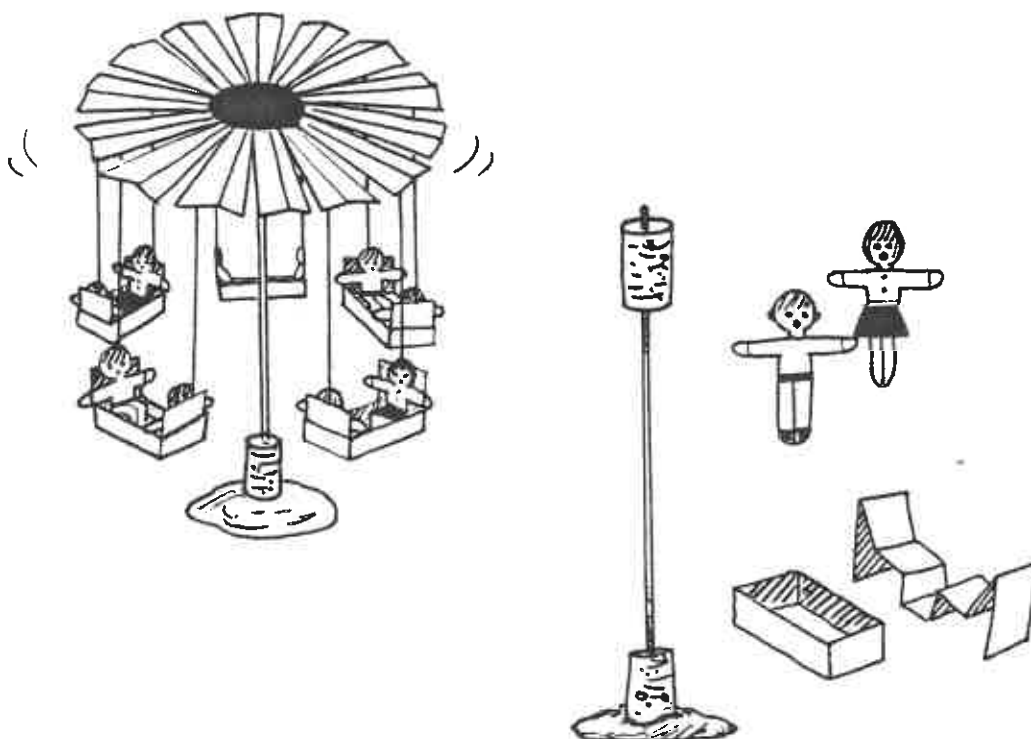
Tijdens onze ruimtereis bestuderen we de sterrenbeelden. De kinderen mogen enkele minuten naar enkele sterrenbeelden kijken: bijvoorbeeld de Grote en Kleine Beer. Daarna proberen ze de sterrenbeelden na te leggen met uitgeknipte sterren op een groot stuk blauw karton.

**SCHIET-
TENTEN**

- a. Bussen gooien
- b. Pijltjes blazen
- c. Pingpongballen met klitte-band beplakt gooien op een roos van stof (klitteband moet er wel op hechten!)

**ZWEEF-
MOLEN**

We maken zelf een zweefmolentje als volgt: op een lange saté-prikker prikken we aan elke kant een kurk. De ene kurk op een stuk stevig karton plakken of in een klompje klei drukken, zodat de as rechtop staat. Uit stevig tekenpapier een cirkel van ca. 20 cm knippen. Deze cirkel 4 keer dubbel vouwen, zodat 16 segmenten ontstaan. Iedere vouw voor ca. driekwart inknippen en elke vin nog een keer dubbelvouwen en van elke vin dezelfde kant naar beneden vouwen. Eventueel de cirkel in het midden met een extra papieren rondje versterken. Van luciferdoosjes kunnen eventueel schuitjes gemaakt worden, maar het geheel mag niet te zwaar worden. Plaats de molen met het middelpunt op de as. Hij draait door er tegen te blazen maar ook boven opstijgende warme lucht: kachel, c.v.-radiator of waxinelichtje (maar dan wel oppassen voor brandgevaar!)



SPROOKJES Uitbeelden van sprookjesfiguren/dieren. Met lappen en oude kleren
TONEEL- sprookjeskleding ontwerpen. Een sprookje naspelen.
STUKJES
SPROOKJES Tien sprookjes attributen (grote laars, toverstokje, tovernaarsmuts,
KIMPEL kiezelsteen, een rood kapje, schoen van Assepoester, erwt, appel,
 heksenbezem, koekjes). Even kijken. Wat ligt er nu onder de deken?
 (of wat is er in de mand van Roodkapje ingepakt).
 In welke sprookjes komen die verhalen voor?

PAPIER Met prikkers de bosrand/eigen
HIER terrein schoonmaken. Eén van
 de papiertjes is een
 aanwijzing. Maak van karton
 een platte kop met een grote
 open mond. Achter die open
 mond hangt de vuilniszak.
 Kijk uit dat de aanwijzing er
 niet in verdwijnt.



DIEREN Van ieder dierenplaatje/sprookjesplaatje/speeltoestelplaatje maak je
MEMORY er twee. Alle plaatjes liggen met de afbeelding naar beneden op de
 grond/tafel. De eerste draait 2 plaatjes om, zijn ze hetzelfde dan
 mag hij de plaatjes houden en nog twee plaatjes omdraaien, zijn ze
 niet hetzelfde, worden de plaatjes weer teruggedraaid en mag de
 volgende het proberen.
 Variatie: de plaatjes zijn niet hetzelfde maar hebben met elkaar te
 maken (olifant-slagtand). Maak het niet te moeilijk!

De kinderen kunnen de plaatjes ook eerst zelf maken. Hoe groter de
 groepjes/de groep waarin gespeeld wordt, hoe groter de kaartjes en
 hoe meer je er nodig hebt.

Voordat de kaartjes uitgelegd worden mogen de kinderen eerst hun
 kaartjes aan de groep laten zien (je weet dan meteen wat het
 voorstelt).

ZEVEN- De (hindernis-)baan die de kinderen af moeten leggen rennen ze op
MIJLS- laarzen maat 45 of groter.
ESTA-
FETTE

TOVER- Diverse kleuren ranja door elkaar mengen. Deze toverdrank kan
DRANK zonder gevaar gedronken worden.

SPOREN Gipsafdrukken maken van handen, voeten en dierenpoten.
ZOEKEN

DIEREN ONTSNAPT	In dicht struikgewas verscholen maakt de leiding dierengeluiden. De kinderen moeten alle 4/5 dieren in een op hun kaartje voorgeschreven volgorde vinden. De dieren mogen zich ook verplaatsen.....
PROEVEN EN EXPERI- MENTEN	Blijft een ei drijven? Wel in heel zout water. In de map van het Regenboogspel staan verschillende van dit soort experimenten beschreven. Je hebt ze destijds vast niet allemaal gedaan.
DIEREN KIMPELEN	Oppasser Teun laat voorwerpen zien die nodig zijn bij de verzorging van de dieren (ca. 10 voorwerpen). Goed kijken, ogen dicht. Teun haalt één voorwerp weg, wie weet welk? Op een cassette-bandje neem je tien dierengeluiden op. Wie kent ze alle tien? (of welk groepje kent ze alle tien).
WOORD- SPEL- LETJES	Noem zoveel mogelijk plaatsnamen waar een dier in voorkomt (maximaal 3 minuten) Bijvoorbeeld, <u>Rotterdam</u>, <u>Leeuwarden</u>, <u>Oss</u>. Wie maakt de langste dierenamenketting. Begin met AaP (PoeS - SpiN - NijlpaarD - D.....).
TOP TIEN	Ieder kind zet zijn of haar drie lievelingsbeesten (in volgorde van belangrijkheid) op een briefje. Van alle briefjes valt een lievelings-top-tien samen te stellen door alle eerste keuzes 30 punten te geven, alle tweede keuzes 20 punten en de derde keuzes 10 punten.
APEKOOI (buiten)	In de klimboom, op stevige! stoelen en tafels, op stronken, in de vlaggemast, etcetera, zijn de kinderen veilig voor de tikker(s). Zijn ze ook maar even op de grond dan lopen ze gevaar. Iedereen <u>moet</u> in beweging blijven.
NA-APEN	Tweetallen tegenover elkaar. Eén begint en de ander doet alles precies in spiegelbeeld na.
ELECTRO	Een kant en klaar spel, want er zit een dierenkaart en een vogelkaart in de series. Bovendien kun je zelf ook kaarten maken (in iedere speelgoedzaak is zo'n spel te koop, maar er is vast wel iemand te vinden die het even uit wil lenen).
DIEREN BAKKEN	Als je voor de amuletten een andere techniek gebruikt, kun je dieren van brooddeeg gaan maken. Voor de beschrijving van de techniek zie de pagina over amuletten maken.

SOK- DIEREN

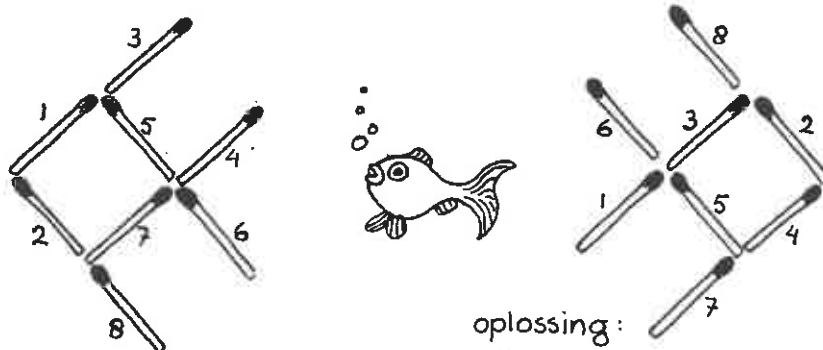
Een aangeklede oude sok wordt aan de hand gedragen. Op de tekening zie je een paar voorbeelden. Behalve oude sokken heb je hier restjes wol (manen), kralen of halve pingpong-balletjes (ogen) en lapjes (oren en tong) voor nodig. Je bevestigt de materialen op de sokken met naald en draad of textiellijm. Kinderen kunnen heerlijke dierendialogen opbouwen. Je kunt er dus een complete poppenkast van maken.



DE KERENDE VIS

Opdracht: Van de naar links zwemmende vis moeten drie pionierpalen/piketpaaltjes/luciferhoutjes verlegd worden waardoor de vis naar de andere kant zwemt.

(Oplossing: 8 verhuist haaks op 3, 2 verhuist tussen 3 en 4, 6 verhuist naar de andere zijde in het verlengde van 5).



SOORT BIJ SOORT

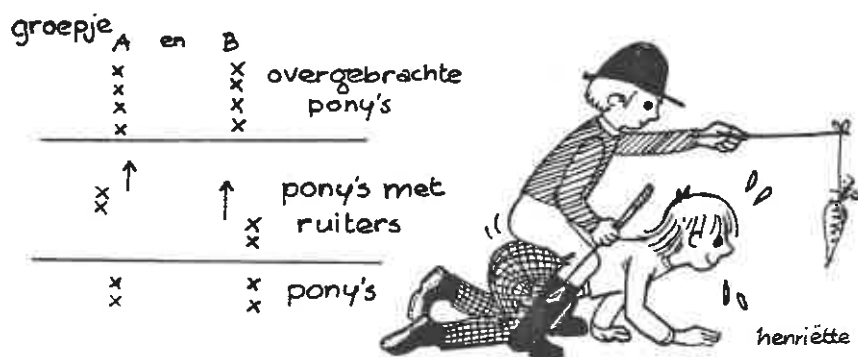
Als Joep vergeet vier kooien van de dieren goed te sluiten, gebeuren er vreemde dingen, alle dieren gaan dan door elkaar lopen! Ieder kind krijgt één van de vier diernamen ingefluisterd. In een volstrekt donkere ruimte gaat ieder voor zich nu proberen een soortgenoot te vinden, door middel van een geluid te maken, dat bij dat dier hoort. Gelijksortige dieren geven elkaar een hand en

vormen op het laatst dus een eigen dierenketen. Je kunt dit spel moeilijker maken door meerdere dierennamen toe te kennen, dan gaat het echt op een dierentuin lijken.

WAT VOOR EEN DIER BEN JIJ? Iedere welp/kabouter krijgt een kaartje met dierennamen op zijn rug gespeld. In tweetallen moeten de kinderen gaan proberen erachter te komen tot wat voor dier ze benoemd zijn. Dit kun je moeilijker maken, door de ander alleen "ja" en "nee" te laten antwoorden.

LOOP-REN- EN TIKSPELEN Voor heel veel van dit soort spelen worden al dierennamen gebruikt. Met een kleine aanpassing passen ze prima in je dierentuinspelprogramma.

PAARD-EN RUITER-RACE Wordt pony- en ruiterrace. Ieder groepje bestaat uit pony's en één ruiter. De ruiter moet de pony's, rijdend op hun rug, één voor één naar de kant brengen. Welk groepje is hier het eerst mee klaar?



KAT EN MUIS Wordt leeuw en muis. Er zijn muizen in de leeuwenkooi. De leeuw gaat op jacht. Alle kinderen staan in een grote kring (handen vast), de binnenruimte is de kooi. De muizen ca. 4, mogen wel tussen de tralies (onder de armen) door, de leeuw niet. Hoeveel moedige muizen kan de leeuw in 2 minuten tikken? Hoe vaak hebben de muizen zich in de kooi gewaagd?

HAGEDIS-KRIJG-ERTJE Wordt apenkrijgertje. De kinderen zijn allemaal spelende apen. Eén aap is de tikker en heeft een lint in de broeksband als staart. Hoeveel apen kan de tikaap tikken voor hij z'n staart kwijt is? Dan volgende tikaap, etcetera.
 Variatie: iedere aap heeft een staart (lint losjes in de broeksband) en probeert andere apen aan de staart te trekken. Losgetrokken staart op de grond laten vallen, de staartloze aap stopt de staart weer in de broeksband en doet weer mee. Na 2 minuten speeltijd de stand opnemen: hoe vaak heb je een staart losgetrokken, maar hoe vaak ben je je eigen staart even kwijt geweest?

JAGERBAL

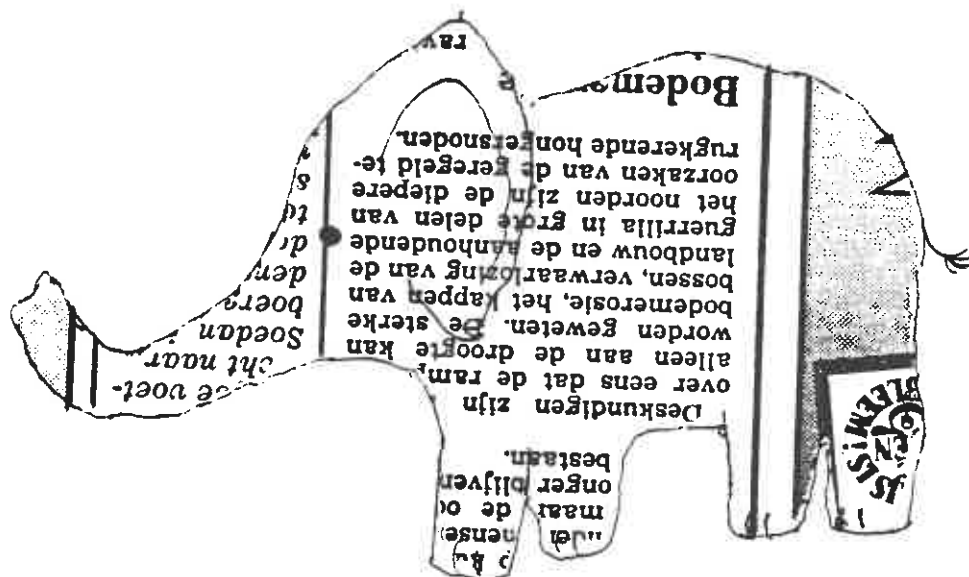
Wordt tijgerbal. De tijgers zijn geschrokken en rennen wild heen en weer. De oppasser moet ze kalmeren en gooit de tijgers een bal tegen het lijf. De geraakte tijgers helpen de oppasser de rest te kalmeren (af te gooien).

**SPELEN-
BOEKEN**

Blader ook eens een spelenboek door. Lang vergeten en al tijden niet meer gespeelde spelen zijn gemakkelijk van een nieuw jasje te voorzien.

**KRANTEN-
DIEREN-
TUIN**

Elk groepje krijgt een aantal kranten. Uit de bladen van deze kranten moeten diervormen gescheurd worden, zodat elk groepje een dierentuin kan formeren. Géén scharen, géén lijm! Welk groepje heeft na een bepaalde tijd de meest gevarieerde en meest gelijkende dierentuin?



Op naar JUBILEE

DERDE
OPKOMST,
ZATERDAG
15 JUNI
1985

Op de districtspresentatie van het JUBILEE-spel is je al gevraagd na te denken over de plaats waar je het afsluitingsspel met jullie district zou willen spelen. In deze map zijn alle mogelijke afsluitingsplaatsen opgenomen. In het hoofdstuk Financiën kun je lezen dat het financieel niet uitmaakt of je ver weggaat of dicht bij huis blijft. Alleen is de reistijd dan anders, ook daar worden weer suggesties voor gegeven. Je kunt je niet als groep opgeven, het is echt de bedoeling dat je met je hele district op reis gaat. De speladviseurs welpen/kabouters geven de eerste, tweede en derde keuze van het district uiterlijk 1 maart door aan de landelijke werkgroep JUBILEE. Voor die tijd moeten jullie er dus in je district uit zijn waar je het liefst naar toe wilt. De werkgroep gaat dan puzzelen en probeert daarbij natuurlijk zoveel mogelijk de eerste keus van ieder district te waarderen. Er zijn echter grenzen. Alle kinderen moeten wel redelijk verdeeld worden over de 16 parken en dierentuinen. Half maart krijgen de speladviseurs te horen hoe de puzzelarij heeft uitgepakt. Dan kun je daar in je verdere voorbereidingen alvast rekening mee houden.

VOOR
1 MAART

REIZEN

JUBILEE-
TEAMS

De coördinatie van het reizen en de toegangskarten voor de parken en dierentuinen ligt bij je eigen district. De coördinatie van het spel in de parken en dierentuinen wordt verzorgd door de "regionale JUBILEE teams". Voor ieder park is er zo'n "regionaal JUBILEE team". Dit team neemt contact op met de districten die dat park/dierentuin bezoeken. Ieder park en dierentuin vereist zijn eigen aanpak. Daarom is het niet mogelijk om in zijn algemeenheid te zeggen welke menskracht er van district en groepen gevraagd gaat worden. Een deel van de leiding blijft in ieder geval bij de eigen groep, terwijl een groot deel van de KRONKELTJES, de VINDSKIS, JOEPS, en TEUNEN er op moeten rekenen dat ze wel eens ergens op een post zouden kunnen belanden.....
Het "regionale JUBILEE team" laat van tevoren weten wat er allemaal gaat gebeuren en wat er van wie verwacht wordt.

DE GROTE
LIJN

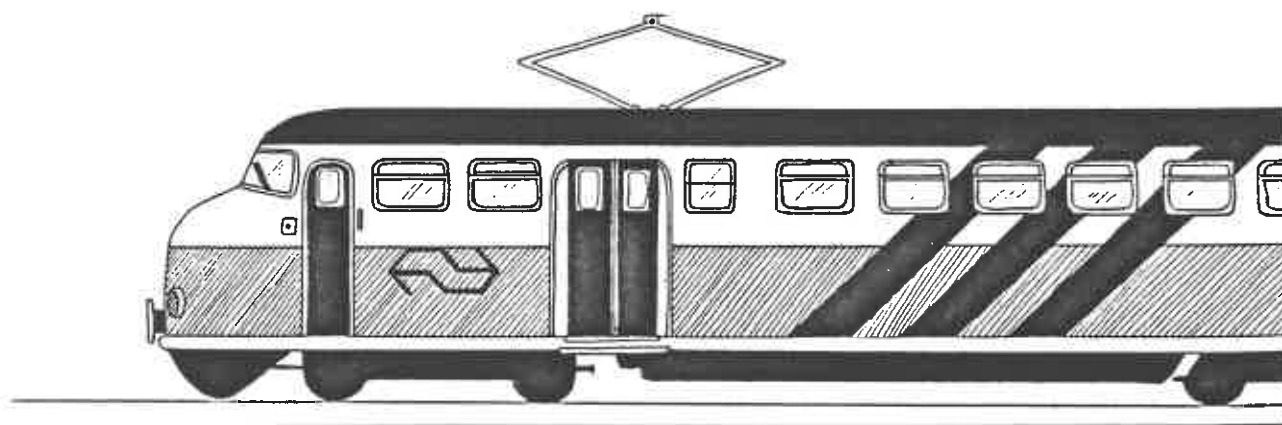
De grote lijn voor ieder park/dierentuin staat vast:

- spannende opdrachten dwars door het park per groep
- samen met de andere groepen de formule, om JUBILEE te vinden, ontdekken
- JUBILEE stelt zich voor
- vrij spelen (onder begeleiding van de eigen leiding)
- naar huis
(lunch tussendoor)

P.R. Zo'n spektakel geeft natuurlijk leuke koppen in de krant: Scouting: Natuurlijk, Avontuurlijk..... welpen en kabouter uit..... reizen naar..... (om samen met..... scouts..... Over het hele land verspreid stappen zaterdag 15 juni a.s. wel 40.000 kinderen in de trein.....).

DIS-
TRICTS-
VOOR-
LICHT-
TER

In ieder district is een districtsvoorlichter, maak daar gebruik van. Stem artikelen, oproepen, advertenties en dergelijke altijd af met je districtsvoorlichter. Daar is hij/zij voor!!! Hij of zij heeft al vaker met dat bijltje gehakt en kan je van goede tips voorzien om te zorgen dat jouw artikel opgenomen wordt en nog op de bedoelde manier ook!



ATRACTIEPARKEN EN DIERENTUINEN

Per district geef je voorkeuren op voor plaatsen waar je JUBILEE wilt gaan vinden. Het zal niet meevallen om tot een eensluidende keuze te komen. Iedere plaats heeft zo zijn eigen unieke mogelijkheden en aantrekkelijkheden. Om het kiezen wat gemakkelijker te maken drukken we hier van iedere plaats een paar aantrekkelijkheden af. Bedenk bij het opgeven van je voorkeuren ook dat de welpen en kabouters vast al eens in dat attractiepark of in die dierentuin van een paar plaatsen verderop zijn geweest. Je hebt nu de kans om het, voor hetzelfde geld, met een flinke treinreis nog spannender te maken.

NOORDER- DIEREN- PARK

NOORDER DIERENPARK-EMMEN

Je observeert er de dieren in hun meest natuurlijke omgeving, want tralies en hekken ontbreken vrijwel geheel. Dwaal maar langs de Afrikasavanne met neushoorns, giraffen, zebra's, gnoes, struisvogels en allerlei antilopesoorten. Geniet aan de rand van het robbenbasin. Bepied de uilen in de uilenburcht. Het Zuid-amerikaanse regenwoud telt meer dan 200 vogelsoorten. Een ludieke speeltuin, het Africahuis met vele exotische dieren en planten, twee musea.

PONYPARK

PONYPARK-SLAGHAREN

In het Ponypark vind je tientallen attracties, bijvoorbeeld: Schip van staat, een reusachtig hangend schip dat na enkele malen heen en weer schommelen als een vliegende tornado met 50 personen tegelijk over de kop gaat. De Looping Star, waarin een trein met passagiers over de kop gaat. Het Reuzerad, ca. 50 meter hoog. De Monorail. De Superscoop. Verder zijn er: een dubbele achtbaan, een Lunik, een Enterprise, een Hully Gully, een Zeppelin, een reusachtige glijbaan en Apollo's.

FLEVOHOF

FLEVOHOF-BIDDINGHUIZEN

De Flevohof, dat is je ogen uitkijken in de boeiende werelddtuinen, onder meer een Japanse, Romeinse en Alpentuin en tropische kassen met duizenden verschillende plantensoorten. Spelenderwijs veel leren over planten en dieren. Maar het is ook: plezier hebben in het Indianendorp of knutselen in het creatieve centrum. In overdekte wandelroutes langs de paviljoens wordt aandacht besteed aan land- en tuinbouw. Ook de praktijk van het boerenbedrijf komt aan de orde.

**DOLFI-
NARIUM**

DOLFINARIUM-HARDERWIJK

Op vijf verschillende plaatsen zijn shows met walrussen, zeeleeuwen en zeeberen, er is een educatieve show en een voedershow met zeehonden. Deze dieren vormen eigenlijk één grote familie. De shows zijn zo op elkaar afgestemd dat er op het terrein van het Dolfinarium altijd wat te beleven is.

**BURGERS
ZOO**

BURGERS DIERENPARK-ARNHEM

In het dierenpark zie je de chimpanseefamilie in haar eigen bos, net als de wolven en net als de gieren en arenden in de vrije vluchtvolière. De tropenhal is een klein paradijs met krokodillen, slangen en leguanen. In het nachtdierenhuis tref je de schemer-dieren aan, zoals de aardvarkens en halfapen. Hele apen zie je behalve in het 7500 m² boslandschap van de chimpansees ook in het orang oetangebouw. Een bezoek aan het safari-gedeelte is niet inbegrepen.

DUINRELL

DUINRELL-WASSENAAR

Bijna 50 verschillende attracties heeft Duinrell in petto. Een kikkershow, de kolderzoldershow, een spiegelzaal, een schaduwkamer, een ballenbad, botsautootjes, spelen met water en zand in meterslange watergoot, trampolinespringen, klimmen en zacht vallen op de Matterhorn, een grote ballenberg en klimmen in het grappige draadcircus zijn daar voorbeelden van. Het golfbad is niet inbegrepen.

**MADURO-
DAM**

MADURODAM-DEN HAAG

's Werelds kleinste stad met treinen en varende schepen. Met druk verkeer langs de wegen. Middeleeuwse stadswijken en moderne architectuur, historische gebouwen en evenementen. Overal klopt het leven van een echte stad, maar dan precies 1/25 van de ware grootte.

AUTOTRON

AUTOTRON-DRUNEN

Een expositie met afwisselend 250 antieke automobielen, ondergebracht in het door Anton Pieck ontworpen gebouw van 7000 m². Bewegende stationaire motoren, een spectaculaire presentatie over stoomauto's en een spelend draaiorgel en speciaal voor kinderen tot 12 jaar: de oldtimerbaan, de kindertrein, de kinderspeelboerderij, de verkeerstuin, de bioscoop met oude racefilms, de brandweershow en het mini-race-circuit.

EVOLUON

EVOLUON-EINDHOVEN

De "vliegende schotel", waar het gebouw aan doet denken, is inmiddels een herkenningsteken voor de Lichtstad geworden. De binnenkant van het gebouw is al net zo opmerkelijk. Een tentoonstelling over wetenschap en techniek in ons dagelijks leven. Dynamisch, afwisselend, onder andere over wonen en verkeer. Speels en uitdagend. Je mag dingen proberen, bekijken, gebruiken, er mee spelen en er wat van opsteken.

EFTELING

EFTELING-KAATSHEUVEL

Het weergaloze Sprookjesbos, het spannende spookslot, de duizelingwekkende Python-achtbaan, de kolossale schipschommel De Halve Maan, de romantische Gondoletta-boottocht en de woeste rivier Pirana. Bovendien ieder jaar weer nieuwe attracties. In 1984 is er onder andere het Carnaval Festival bijgekomen, een poppenshow met 275 poppen uit verschillende landen, en de Polka Marina, een enorme draaimolen.

BEEKSE BERGEN

BEEKSE BERGEN-HILVARENBEEK

Het recreatiepark Beekse Bergen heeft het Imax Filmtheater met het grootste projectscherm van Europa. Het orkaanschip gaat op 24 meter over-de-kop. Voor de waterliefhebbers is er de nieuwe super-waterglijbaan. Naast het bovengenoemde kent Beekse Bergen nog 30 overige attracties. Van teleskibaan tot de 80 meter lange speelstraat. Kabelbaantjes en treinen zorgen voor de verbindingen. Het safaripark is niet inbegrepen.

ARTIS

ARTIS-AMSTERDAM

In Artis kan men kennis maken met meer dan 6000 dieren, waaronder 2000 vissen. Het reptielenhuis heeft nu ook een afdeling voor Europese koudbloedige dieren en woestijndieren. Het kleine Zoogdierenhuis met zijn luiaards, woestijnvosjes en halfaapjes is gebouwd rondom een grote tropische plantenkas. De zeeleeuwen zijn ook onder water van heel dichtbij te bezichtigen.

**DIER-
GAARDE
BLIJDORP**

DIERGAARDE BLIJDORP-ROTTERDAM

Een 18 hectare grote tuin met een interessante verzameling uitheemse diersoorten. Middenin de diergaarde is één grote overdekte tuin. Daarin bevinden zich de zoet- en zoutwateraquaria, reptielen, amfibieën en subtropische planten. Bovendien een krokodillenverblijf, binnenverblijven van de mensapen en de dikhuiden, een boeiende verzameling subtropische planten en vogels, waaronder paradijsvogels en een groot basin voor Zuid-amerikaanse vissen.

**DIEREN-
PARK
WASSE-
NAAR**

DIERENPARK WASSENAAR-WASSENAAR

Een bonte dierenreeks uit alle werelddelen. Een uitgebreide roofdierencollectie, diverse apensoorten met onder andere een groep volwassen gorilla's, dwergchimpansees en een vermaarde vogelcollectie. De Afrikasteppe, de paradijshal, de kinderboerderij, de veilige speeltuin, de minicars, het ezeltje rijden en de zoo-boemel.

OUWEHAND

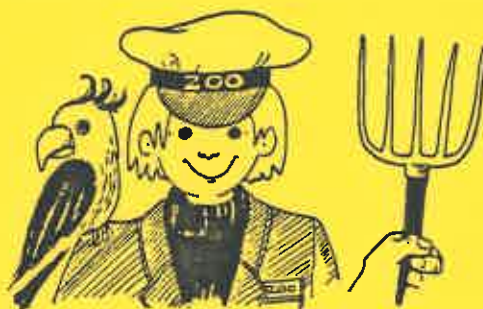
OUWEHAND-RHENEN

Er is een veelzijdige verzameling in- en uitheemse diersoorten te bewonderen, op terrassen ingericht als hun natuurlijke omgeving. Daarnaast is er: een dolfijnenshow, de monkie-rail die je op vier meter hoogte over een deel van het park voert, een papegaaienshow waaruit blijkt dat papegaaien meer kunnen dan 'alleen maar' praten, een vrije vlucht volière, een deels ondergronds aquarium, een nieuwe speeltuin.

**DIEREN-
PARK
AMERS-
FOORT**

DIERENPARK AMERSFOORT-AMERSFOORT

Het olifantenverblijf is een van de grootste in de Benelux. De speeltuin is grondig vernieuwd en er rijdt een echte minitrein door het dierenpark. De kinderboerderij draagt er toe bij dat dierenpark Amersfoort tegenwoordig de grootste bezoektrekker van de omgeving is geworden. Dankzij aanpassingen aan de natuurlijke omstandigheden verblijden vele diersoorten het dierenpark met jongen.



niet **Ook voor Scoutingkinderen**

Door landelijke, regionale en plaatselijke p.r. en voorlichtingsactiviteiten kan heel Nederland weet hebben van het JUBILEE-spel. Heel veel Nederlanders zien welpen en kabouters 15 juni in de trein, de bus, de parken en dierentuinen. Maar zien is eigenlijk niet genoeg, zeker niet voor de niet-scoutingkinderen van 7 tot 11 jaar. Daarom vragen we iedere kring en horde om ongeveer 5 niet-scoutingkinderen mee te laten spelen op 1, 8 én 15 juni.

VIJF

WAAROM?

Om ruim 10.000 niet-scouting-kinderen te laten ervaren dat Scouting een hartstikke leuk spel heeft voor 7 tot 11 jarigen. Laat die 10.000 kinderen na afloop maar enthousiast vertellen over hun scoutingervaring van drie middagen. Die reclame komt nog beter over dan wanneer je dat zelf vertelt. Dat je hiermee de drempel naar je groepshuis hebt verlaagd en daardoor nieuwe leden krijgt (op korte of lange termijn) sluiten we natuurlijk niet uit.

10.000?

2.200 speleenheden keer 5 niet-scouting-kinderen is zelfs 11.000

WAAR

kinderen! Veel kringen en hordes hebben nog wel een paar open

LATEN

plaatsen, maar zelfs al zit de kring of horde vol, ongeveer 5 kunnen

WE ZE?

er voor die drie middagen nog wel bij. Voor het afsluitingsspel in de parken is het organisatorisch nauwelijks een verzwaring, omdat deze kinderen "onder" de leiding van de eigen groep horen.

LEIDING?

Als je een onderbezet leidingsteam hebt, kan het bezwaarlijk zijn om zo'n tocht te gaan ondernemen en dan ook nog eens ca. 5 extra kinderen mee te nemen. Natuurlijk kun je dan enkele ouders vragen om 15 juni mee te gaan. Je kunt ook proberen om enkele jongeren, studiegenoten, werkcollega's, vrienden of vriendinnen te vragen om je op 1, 8 én 15 juni te helpen. Tegen een afgeronde klus zeggen mensen nu eenmaal gemakkelijker ja, dan tegen een doorlopende verplichting. Misschien krijgt één van die hulpen door de afgeronde klus de smaak wel te pakken.....

EXTRA

In principe hoeft de speltak nauwelijks

KINDEREN,

extra kosten voor deze kinderen te maken.

EXTRA

Voor de eerste en achtste juni bestaan die

KOSTEN?

kosten uit een heel klein beetje

spelmateriaal (amulet, fotokopie, e.d.) en

eventueel een kop thee of iets dergelijks,

net wat je je eigen welpen/kabouters altijd

aanbiedt op de kring/hordebijeenkomst. Voor

de vijftiende juni zijn die kosten hetzelfde



als de kosten voor iedere welp/kabouter. De eenmalige voordeelprijs is ook voor de gastkinderen van Scouting van toepassing. Zeker wanneer je van de welpen/kabouterouders een eigen bijdrage vraagt, kun je gerust van de gastouders ook een bijdrage vragen. Het blijft natuurlijk een mooi gebaar om te kunnen zeggen: "nee dank u, dit biedt de jarige Scoutinggroep uw zoon/dochter aan".

HOE KOM JE AAN NIET- SCOUTING- KINDEREN

1. Welpen en kabouters nodigen vriendjes en vriendinnetjes uit om op 1, 8 en 15 juni mee te spelen. Je neemt met de ouders van deze kinderen contact op om toestemming en eventueel een bijdrage in de kosten te vragen. Bevestig telefoontjes schriftelijk (zie voorbeeldbrief op pagina 37).
2. Naast de "gewone" artikelen in de kranten plaats je een gesponsorde advertentiepagina. Een voorbeeld van zo'n pagina zie je op pagina 38. Neem hiervoor eerst contact op met je districtsvoorlichter!
3. Organiseer een wedstrijd, bingo en/of verloting waarbij onder andere het meespelen op 1, 8 en 15 juni prijzen zijn. Maak hiervoor leuke waardebonnen. Reken uit wat een treinkaartje, buskaartje en de entree voor het pretpark/dierentuin kosten en je weet hoe groot de prijs is die je weggeeft (al is de eindbestemming natuurlijk nog geheim).



4. Hang op alle basisscholen en bibliotheken posters op. In de groepsdoos die de groep in oktober 1984 heeft gekregen zitten er 100 waar je aanvullende informatie op kwijt kunt. Vergeet vooral niet om het correspondentie-adres in te vullen.
5. Benader gericht een vijftal kinderen. Kinderen die je toevallig kent. Kinderen waarvan je weet dat het voor hen heel belangrijk is om er eens een paar zaterdagen uit te zijn en bij een groep te horen. Blijf wel in je eigen woonplaats zoeken.
6. Combineer enkele van bovenstaande suggesties met elkaar en/of met jullie eigen ideeën.

Scouting: Natuurlijk Avontuurlijk. 40.000 Welpen en kabouters kunnen met 10.000 vriendjes en vriendinnetjes over meepraten.

ZIN IN EEN AVONTUUR?

ADVERTENTIE

VAN
DE

ZIN IN EEN AVONTUUR?

De welpen en kabouters van degroep uit..... wel!

Zaterdag 1, 8 en 15 juni a.s. gaan ze op zoek naar speelman JUBILEE. De welpen en kabouters hebben de speelkijldoos van speelman JUBILEE en JUBILEE heeft een verrassing voor hen. Wie is die JUBILEE? Waar is hij nu? Wat kan die speelkijldoos? 1 en 8 juni wordt naar de oplossing van dat raadsel gezocht in het eigen vertrouwde clubhuis van degroep aan destraat.

15 Juni trekken de welpen en kabouters erop uit. Niet alleen de welpen en kabouters uit maar uit héél Nederland en dat zijn er maar liefst 40.000. 40.000 Welpen en kabouters stappen in de trein en reizen naar JUBILEE. Waar zal hij zijn? In de Flevohof? Of in de Efteling? Misschien wel in Artis? Een zestiental grote pretparken en dierentuinen zullen door de 40.000 scouts grondig doorzocht worden. Degroep heeft voor 5 niet-scoutingkinderen tussen de 7 en 11 jaar plaats om met dit spel mee te spelen. Voorwaarde is wel dat die kinderen alle drie de zaterdagen meedoen. Er zijn géén kosten aan verbonden. Wie het eerst komt..... (als bijdrage in de kosten wordt fl.....gevraagd).

Interesse?

Ben je tussen de 7 en 11 jaar? Vinden je ouders het goed? Laat één van je ouders dan even contact opnemen met.....

Contactadres.....
.....
.....

ADVERTENTIE

PLAATSELIJKE

ADVERTENTIE

MIDDENSTAND



....., mei 1985

Geachte ouders,

Scouting (padvinderij) bestaat 75 jaar in Nederland. Reden om er voor de 125.000 leden een feestjaar van te maken. Zoals iedere jarige, nodigt ook Scouting vrienden en vriendinnen uit om aan dit feest deel te nemen.

Degroep nodigt uw zoon/dochter uit om op 1, 8 en 15 juni a.s. met ons mee te spelen. Op 1 en 8 juni spelen we bij ons eigen clubgebouw invan tot.....

15 juni gaan we op avontuur! Voor onze welpen/kabouters en dus ook voor uw zoon/dochter is dit nog een verrassing. WILT U DAAROM ONDERSTAANDE GEGEVENS NOG EVEN GEHEIM HOUDEN?

1 en 8 juni spelen we met de speeldoos van de verdwenen speelman JUBILEE.

15 Juni 1985 zoeken we speelman JUBILEE op in
's Ochtends vroeg vertrekken we al met de trein/bus naar

Tegen de avond zijn we dan pas weer terug.
We ontmoeten daar behalve JUBILEE ook nog.....
welpen en kabouters van andere groepen en heel veel
leiding natuurlijk. Zaterdag 8 juni krijgt uw
zoon/dochter een brief mee naar huis waarop de juiste
tijden staan vermeld en wat hij/zij mee moet nemen.

Een kostbare aangelegenheid, maar gelukkig krijgen we van de Nederlandse Spoorwegen en de busonderneming en park/dierentuin aanzienlijke korting. 15 Juni kost all-in nu nog maar fl..... per kind. Een bijdrage in die kosten van uw kant is welkom maar niet verplicht. Wij hopen dat het voor u niet bezwaarlijk is om deze fl..... bij te dragen.

Overige kosten zijn voor rekening van de jarige.

Mag uw zoon/dochter deelnemen aan ons feestspel?
Voor vragen en opmerkingen kunt u contact opnemen met.....

Met vriendelijke groeten,

Correspondentieadres:.....



Vervoer

TREIN EN BUS

De Nederlandse Spoorwegen en de busondernemingen zorgen ervoor dat alle welpen, kabouters, vrienden, vriendinnen en leiding naar de parken en dierentuinen vervoerd worden en weer terug. De groepen moeten zelf voor vervoer naar en van het dichtsbijzijnde station zorgen. Voor districten is het interessant om het een en ander daarin te coördineren en te combineren.

DISTRICT

De organisatie van het vervoer is in handen van het district. De groepen krijgen tijdig via het district te horen op welk station zij zich moeten verzamelen, hoe laat en hoe het reisschema eruit ziet. Het district zorgt er ook voor dat de groepen weten hoe het gaat met de trein/bus en entreekaartjes, hoe de betaling geregeld moet worden, etcetera.

OP HET PERRON

Als die organisatie allemaal geregeld is, komt op 15 juni het moment dat je met je ± 20 kabouters of welpen en 5 niet-scoutingkinderen op het afgesproken station op de afgesproken tijd staat. Misschien staan er nog wel meer kringen en hordes bij dat station. Er gaan immers 40.000 scouts en 10.000 niet-scouts, met hun leiding op avontuur. Ga er echter niet maar zo vanuit dat die kringen en hordes dezelfde eindbestemming hebben! Er zijn 16 eindbestemmingen!



HOU ZE IN DE GATEN

Zorg dat je steeds alle kinderen in de gaten kunt houden. Maak een duidelijke taakverdeling met de leiding. Spreek duidelijke tekens met de kinderen af. Je kunt daarbij géén rolfluiten gebruiken! Laat de kinderen ook elkaar in de gaten houden. Piet weet steeds waar Klaas is, Klaas weet steeds waar Jan is, Jan weet steeds, etcetera. Op die manier krijg je gelijk een noodkreet als je uit- of over wilt stappen en Klaas zit nog op het toilet. Voorzie de niet-scoutingkinderen van een groepsdas en naai met een grove steek een naambandje op zijn/haar trui.

Voorzie ieder kind voor alle zekerheid nog van een kaartje met hun naam, adres, en reisbestemming. Het is wel zeker dat je onderweg ook groepen met dezelfde eindbestemming tegenkomt, want er gaan gemiddeld wel 80 groepen naar dezelfde plaats. Groepen uit je eigen district kom je natuurlijk het eerste tegen. Samen reizen is samen plezier maken, maar blijf wel als groep bij elkaar. Als je meerdere speleenheden in je groep hebt, is het zelfs handig om, zeker bij het uit- en overstappen, je per speleenheid te verzamelen.



UIT- EN OVER- STAPPEN

Een extra hulpmiddel om de welpen/kabouters bij elkaar te houden is het hand in hand zingen van het JUBILEE-Lied. Op de tekening zie je nog een leuke manier om bij elkaar te blijven (verzamel vast oude lakens). Dolle pret als je kringen/hordes/districten tegenkomt die net de andere kant uitreizen, laat jouw welpen/kabouters daardoor echter niet in verwarring raken!

N.S.
REKENT
OP S.N.

De Nederlandse Spoorwegen en de busondernemingen hebben nog nooit zoveel scouts op één dag vervoerd. Laten we er met z'n allen voor zorgen dat deze eerste ervaring een héél positieve is! Ga 10 minuten voor het uit- of overstappen met een vuilniszak rond, dan laat je de coupé/bus schoner achter dan je hem vond. Natuurlijk zijn de kinderen druk en uitgelaten maar laat het niet uit de hand lopen. Niet overal worden extra treinen en treinstellen ingezet, er reizen ook "gewone mensen" met het spoor. Die mensen vinden het best leuk als je het JUBILEE-lied met z'n allen ten gehore brengt. Mits allemaal gelijk gezongen en duidelijk verstaanbaar is dat een verademing ten opzichte van het "En van je hela hola houdt er de moed maar in", maar overdrijf niet en zorg ook voor rustige momenten. Neem daarom wat spelletjes mee voor onderweg, de kinderen blijven toch niet de hele tijd naar buiten kijken. Voor heel veel kinderen is rustig stilzitten een onmogelijke opgave, houd ze dus bezig. Er zijn zoveel spelletjes waarmee je de tijd kunt doden en het reizen extra aantrekkelijk kunt maken, kijk de vakantiespelletjes-boeken van de benzinemerken en de weekbladen er maar eens op na. Voorkom een druk heen en weer geren en natuurlijk is het ook niet de bedoeling dat de kinderen op de banken gaan staan of springen.

Als je je goed voorbereid hebt zul je zien dat de tijd vliegt en je al weer uit moet stappen als het net echt leuk begint te worden.

Laat zien dat scouting op het goede spoor is.

TIP

Boeken en mappen waar je speltips uit kunt halen:

- de spelmap van Scouting Nederland
- Bres Spelenboek (1982), uitgave Landelijke Dienst voor Beweging Recreatie en Spel - Veldm. Montgomeryweg 23, Soesterberg
- Het Nieuwe Spelenboek (1968), Stichting Spel en Sport - Amsterdam
- Spel en Recreatiesport (1975), Stichting Spel en Sport - Amsterdam

Financiën



Dat zo'n spel, met een trein- en/of busreis en een entreekaartje voor een attractiepark of dierentuin geld kost is duidelijk. Zelfs een spelletje vlaggeroof kost geld, al bereken je dit nooit omdat je de waarde van de gekregen wolresten voor de "levens" en de slijtage van de vlaggen niet telt.

WAT KOST HET JUBILEE- SPEL

Alléén op 15 juni 1985, alléén voor de parken en dierentuinen die aangegeven zijn geldt een all-in-prijs voor trein en bus en entree van f 15,50 . (voor diezelfde prijs wordt bij de ingang van het park/dierentuin ook nog aan ieder kind een verrassing uitgedeeld). Ter vergelijking:

Wanneer een ouder z'n kind op een willekeurige dag vanuit Delft naar Burgers Dieren- en Safaripark te Arnhem meeneemt, is hij voor zijn kind van 9 jaar of jonger f 29,50 kwijt en voor kinderen van 10 jaar of ouder f 53,-- (beide exclusief zijn eigen kosten) wanneer hij met trein en bus daar naartoe moet komen (alleen heel oude en reeds afgeschreven auto's kunnen tegen deze prijzen concurreren). Die f 15,50 is dus werkelijk een buitenkans! En hoe verder de reis hoe groter het voordeel is.

OUDERS GROEPS- KAS SPEL- TAKKAS EXCURSIE

Dat voordeel is vele malen groter dan de groepskortingen die er voor bijvoorbeeld schoolreisjes bedongen kunnen worden. Voor zo'n scouting avontuur waar je zoveel te bieden hebt tegen zo'n lage prijs zijn de ouders van de kinderen best bereid die lage prijs te betalen. Maar kijk ook eens naar de groepsbegroting. Waar kan de penningmeester nog meer over de brug komen? Zit er nog ruimte in je eigen speltakbegroting? Kun je door verschuivingen in je eigen begroting niet vast een deel van de kosten betalen? Als je gewend bent om eens per jaar een excursie te houden, zou je er in het kader van het jubileumjaar voor kunnen kiezen dit nu één keer over te slaan en er een JUBILEE-excursie van te maken. Misschien heeft jullie groep nog geld tegoed van in 1984 gehouden acties (Jantje Beton, De Grote Club Actie) of heb je de subsidie van de gemeente

ACTIES

nog tegoed. Ga dan even na of de bestemming hiervan al is vastgesteld.....

Natuurlijk is het ook best mogelijk om een deel van de nog te houden actie te bestemmen voor het JUBILEE-spel. Wanneer deze actie ná 15 juni gehouden gaat worden kun je een voorschot van de penningmeester vragen. In de Jubileumwerkmap, die iedere groep al heeft ontvangen, zijn diverse voorbeelden van acties opgenomen.



PENNING- MEESTER

Ga in ieder geval ruim van tevoren met de groepspenningmeester rond de tafel zitten, zodat je de ouders tijdig kunt informeren over de bijdrage die van hen verlangd wordt. Wanneer mocht blijken dat die bijdrage voor enkele ouders bezwaarlijk is, tref dan een goede regeling met deze ouders, die past in de groeps- en gezinskas. Op voorhand korting verlenen aan ouders die meerdere kinderen bij de welpen of kabouters hebben kan al voldoende zijn om hieraan tegemoet te komen.

Nog drie opmerkingen voor als je besluit een actie te gaan houden:

DUBBEL

1. Je kunt je actie uitbreiden door je streefbedrag te verdubbelen en dit "overschot" te bestemmen voor een goed doel. Op die manier ben je niet alleen voor jezelf aan het werk maar ook voor de ander.

DISTRICT

2. Sommige acties zijn misschien beter per district te organiseren, hiermee creëer je de mogelijkheid het werk te verdelen en de publiciteit te bundelen. Losse flodders hebben veel minder effect dan een gericht gezamenlijk initiatief. Als je acties afhangen van de belangstelling van buitenaf is dit een erg belangrijk punt. Vergeet niet om hierbij je districtsvoorlichter in te schakelen.

NATURA

3. Naast al je activiteiten om geld binnen te halen kun je ook nog proberen om het aangeboden pakket uit te breiden. Om een voorbeeld te geven: Bakker heeft broodjes aan de jubilerende Scoutinggroep gegeven en kruidenier zorgt voor het beleg zodat uw zoon/dochter géén lunchpakket hoeft mee te nemen (de groenteman doet er dan nog wel voor ieder kind een appel bij).

TOT SLOT

Als speltak heb je het nodige aan spelmateriaal aan suggestie, ideeën gekregen. Wees er zuinig op! Met eigentijdse aanpassingen is dit spel over een paar jaar prima bruikbaar als kampthema. Stop dit werkexemplaar daarom na 15 juni in de JUBILEUMWERKMAP, dan kun je het te zijner tijd weer terugvinden.



Hulpmiddelen en - personen

Een aantal hulpmiddelen heb je inmiddels al gekregen:

- deze werkmap
- een cassette, wezenlijk onderdeel voor de speelkijldoos
- een presentatie-avond in je eigen district over het JUBILEE-spel
- een groeps JUBILEUM-WERKMAP, daar past deze map in
- een groeps JUBILEUM-DOOS, daar zitten o.a. 100 posters in die je ook voor het JUBILEE-spel kunt gebruiken
- artikelen in "Scouting" en "Stip" (iedere maand 4 jubileum-pagina's in Scouting met onder andere nieuws over JUBILEE)

DISTRICT

Voor vragen, opmerkingen en dergelijke kun je altijd terecht bij:

- de districtsjubileumorganisator/trice wanneer het algemene Jubileumvragen zijn
- de districtsvoorlichter wanneer het vragen over de p.r. en voorlichtingstaken zijn
- de speladviseur wanneer het JUBILEE-vragen zijn

LAND

- het landelijk bureau voor al die vragen die in het district niet beantwoord kunnen worden. In het blad "Scouting" worden de speciale Jubileum- en JUBILEE-telefoonnummers bekend gemaakt met daarbij de tijden waarop gebeld kan worden.

Voor een aantal hulpmiddelen en personen moet je zelf zorgen:

Tovenaarsleerling KRONKELTJE en Oppasser Teun of Uitvinder Vindski of Clownsmaatje Joep. Een nadere beschrijving en kledingadviezen vind je op pagina 49 en verder

DE SPEEL- KIJK- DOOS

Op pagina 53 en verder vind je uitvoerig beschreven hoe je zo'n doos kunt maken en wat je er allemaal bij nodig hebt.



**AAN-
KLEDING**

De aankleding van het kringlokaal/hordehol.

Posters en jubileumartikelen heb je al gekregen. Bovendien zijn er in de Scout-Shop diverse speciale jubileumartikelen te koop (badges, stickers, tassen, sweat-shirts, vlaggetjes, etcetera). Om nog meer in de jubileum- en JUBILEE-stemming te komen kun je aan de volgende uitbreidingen van het assortiment denken:

- sterren en manen op de gordijnen (zelfde als op de cape van KRONKELTJE)
- (kinder)tekeningen van JUBILEE en/of GROTE KRONKEL
- miniatuur speelkijdoosjes
- "gewone" slingers (tot 1 juni denkt iedereen dat het 15 juni in de eigen groep feest gaat worden)
- spandoek met Scouting 75: Natuurlijk Avontuurlijk;groep uit (de 15e weer te gebruiken, zie Vervoer)
- etcetera

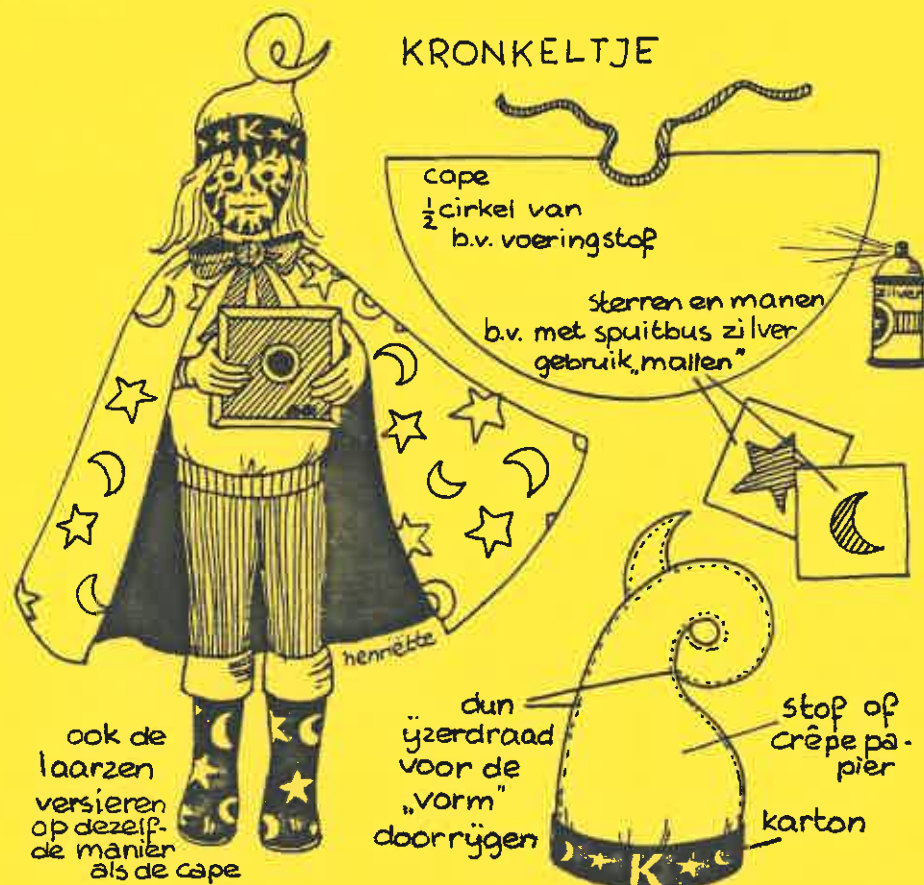
Kronkeltje Joep Teun Vindski

HULP VAN BUITEN

Tovenaarsleerling KRONKELTJE (1, 8 én 15 juni)
KRONKELTJE kan iemand van de eigen leiding zijn, maar de kans op herkenning is ondanks een dikke schminklaag wel groot. Het leukste is wanneer je iemand van buiten zo gek krijgt om drie weken die rol te spelen (dat geldt ook voor Teun, Vindski of Joep). Lukt dit niet, vraag dan een stamlid, iemand van de andere speltak of wissel een KRONKELTJE uit met een andere groep in jouw district.

KRONKEL- TJE

KRONKELTJE lijkt heel veel op zijn tovenaarsmeester GROTE KRONKEL. Hij of zij heeft een grote cape met sterren en manen erop (géén blauwe, die kleur cape is gereserveerd voor JUBILEE). Net als in de muts van GROTE KRONKEL zit er in KRONKELTJES muts ook een kronkel. Omdat iedere tovenaarsleerling anders is kun je naar hartelust je eigen fantasie op de verdere uitdossing van KRONKELTJE loslaten. Een vlammend geschminkt gezicht doet het hem wel. Zorg wel dat de kleding langer dan drie weken meegaat, een uitbreiding voor je verkleedkist is nooit weg.
Afhankelijk van het soort park of tuin dat je bezoekt, heb je één van de volgende personen nodig (8 t/m 15 juni):





als je de cape zó
uit de stof knipt
vallen de 2 mutsdelen
ernaast.



TEUN

Oppasser/ster Teun
(dierentuinen)

Teun is gekleed in een
grijze of beige stofjas.
Op die stofjas staat de
naam van een dierentuin,
voor kabouters:

Bambilizoo, voor de
welpen een verzonnen naam
(bijvoorbeeld Zo Zoo of
Scoutzoo of een naam die
met je woonplaats te
maken heeft). Die naam
komt ook weer terug op
zijn fraaie pet, met
klep! Een paar stevige
laarzen, een riek, greep
of bezem maken Teun de
echtste oppasser die je
je maar voor kunt
stellen.

Iedere groep, die naar een attractiepark gaat heeft z'n eigen Joep. Hier zijn dus vele variaties mogelijk. Ga eens bij een winkel voor feestartikelen kijken. Er is speciaal clownswit in de handel. Een paar vrolijke sterren rondom de ogen, een grote lachende mond en een grappig hoedje op, een rode (dop op de) neus, maken het hoofd al heel echt. Probeer ook aan een oranje pruik te komen of koop een spuitbus haarverf (spoel je er in één keer weer uit). De kleding kun je zo eenvoudig of ingewikkeld maken als je maar wilt. Wanneer je daar zelf volstrekt onhandig in bent, kun je beter hulp inschakelen. Pofmouwen en -pijpen doen het altijd leuk, maar een zes maten te grote broek met een paar bonte lappen erop, een boerenzakdoek eruit en met brede bretels opgehouden is ook succes verzekerd.



Draag wel je eigen gewone wandelschoenen, misschien kun je er een leuke strik of pompoen op bevestigen, maar zorg dat dit je niet hindert bij het lopen. Duinrell, Flevohof, etcetera zijn groot en uitgestrekt!

VINDSKI

Uitvinder Vindski (overige parken)

In de feestartikelenwinkels zijn ook "kale pruiken" te koop. Dit is een huidskleurige badmuts met nog slechts enkele plukjes haar. Met enige moeite is zoiets ook zelf te maken. Probeer dan wel eerst uit of de verf de badmuts niet aantast en of de opgedroogde verf niet gaat bladderen en scheuren bij het op- en afzetten. Vindski draagt een witte stofjas/doktersjas/laboratoriumjas. Hij of zij kijkt meestal over een klein brilletje heen. De uitvindingen die Vindski doet hangen samen met het park dat je bezoekt. De attributen die uit de stofjas steken hebben hier weer mee te maken (bijvoorbeeld een bougiesleutel voor het Autotron).

UITVINDER
VINDSKI

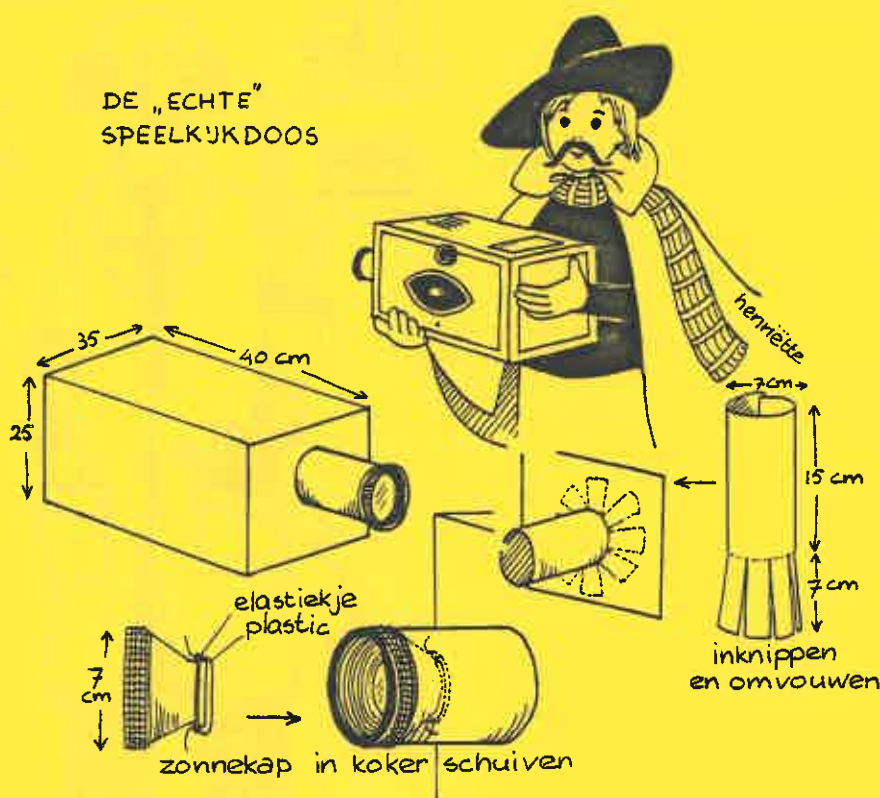


"Kale" pruik
brilletje
witte jas
met aller-
lei attribu-
ten voor
'n uitvin-
der.....

De Speelkijkdoos

AF- METINGEN

De "echte" speelkijkdoos is gemaakt van een lege Pamperdoos (de oranje voor baby's die tussen de 4 en 10 kilo wegen). Iedere andere doos is natuurlijk ook goed, maar het zou toeval zijn als die dezelfde maat heeft. In de voorbeeld-doos kan één A-4 papier, met de lange zijde als onderkant, in zijn geheel bekeken worden. Bij het gebruik van een ander formaat doos moet je misschien een strookje wegsnijden. Aangezien er een behoorlijk gewicht in de doos komt moet een andere doos wel minstens zo stevig zijn.

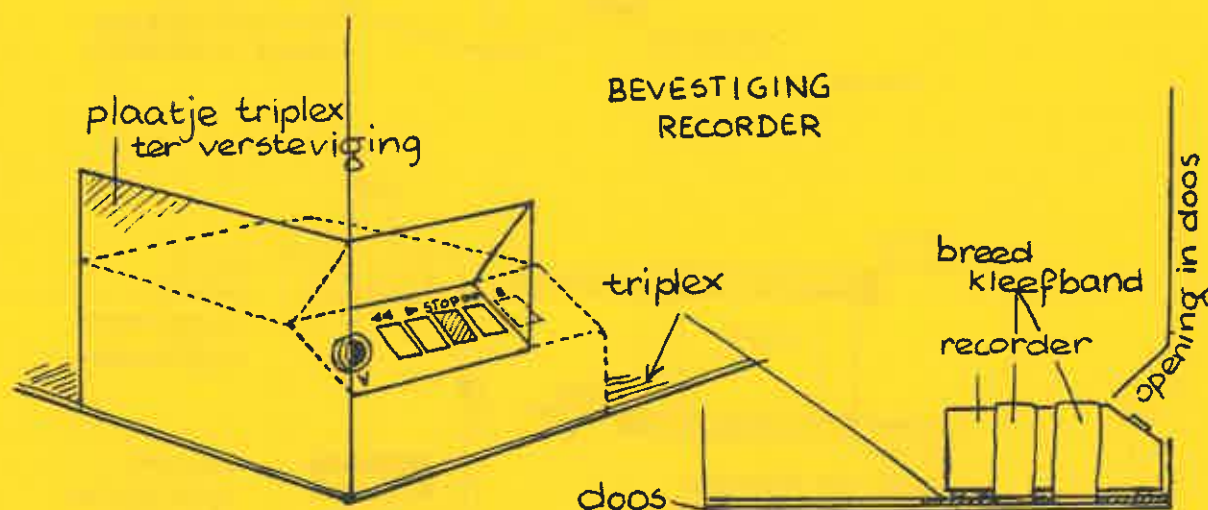


DE LENS

De lens is een koker, stuk opgerold fotokarton, met een doorsnede van ca. 7 cm. Totale lengte ca. 22 cm waarvan er 15 uit de doos steken. Die overige ca. 7 cm knip je in en vouw je om, plak ze aan de binnenzijde goed vast. Je kunt de lens verfraaien door een zonnekap van een fototoestel aan het uiteinde te bevestigen. Met plastic kun je er een "echte" lens van maken.

DE
CAS-
SETTE-
RECORDER

De cassette recorder die je gebruikt moet het liefst op batterijen kunnen werken (een uit de doos stekend snoer is niet zo praktisch). Aan de buitenkant moet je alleen nog de volume-knop, start, stop, snel vooruit en snel achteruit kunnen zien. Zeker de eject-knop wegwerken! Algemene tips zijn moeilijk te geven omdat er zoveel verschillende soorten recorders zijn. Het voorbeeld is uitgewerkt met een recorder van 18 cm breed, 24 cm lang en 6 1/2 cm hoog. Deze recorder is vrij zwaar, toch mag hij niet verschuiven. Met sterk kleefband is de recorder op triplex geplakt. Dit plaatje is net zo groot als de bodem van de recorder. Met Bison-col lijm je het triplex-plaatje muurvast op de bodem van de doos. Het plaatje triplex aan de zijkant zorgt voor extra stevigheid. De teksten van de cassette vind je op pagina 57 en verder



DE
BEELDEN

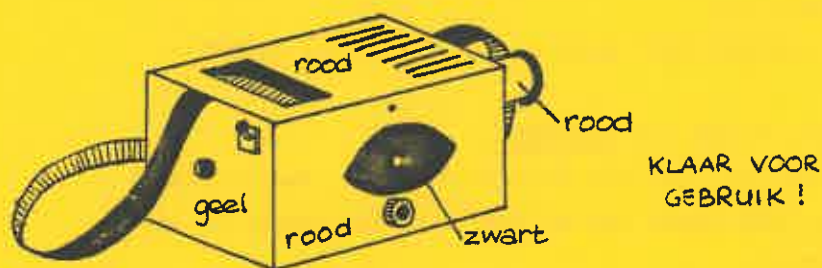
Op pagina 64 tot en met 67 kun je zien wat er allemaal te kijken valt in de speelkijkdoos. Je kunt deze pagina's zo fotokopiëren en er je eigen plaatjes bijzoeken en inplakken, inkleuren, etcetera. Van pagina 66 heb je maar één van de drie figuren nodig. Je kunt het aantal platen zelf zoveel uitbreiden als je maar wilt. De cassette geeft voor jouw eigen platen natuurlijk géén aanwijzingen.

LICHT

Om te zorgen dat er genoeg licht in de doos komt, heb je een vrij forse gleuf aan de bovenkant van de doos nodig. Als je de achterste lange zijde laat zitten heb je een klep waarmee je de hoeveelheid licht kunt regelen. Je kunt ook doorschijnend gekleurd papier aan de binnenkant van het gat plakken. Het gat moet dan wel weer iets groter zijn.

Met een platte batterij en een bijbehorend lampje kun je ook voor electrisch licht zorgen. Met een schakelaar aan de buitenkant gaat het licht in de doos aan en uit.

Het schema is afhankelijk van het soort schakelaar dat je gebruikt. Iedere electriciën of doe-het-zelver kan je helpen en de (goedkope) materialen leveren.



KLEUR

Kleuren van de doos

Bovenzijde, en de lange zijkanten: rood.

Voor-, achter- en onderkant: geel.

AAN- KLEDING

Op één van de lange zijden is een groot zwart ovaal, of cirkel, voorstellende een luidspreker (een echte luidspreker, al dan niet functionerend kan ook). Op de bovenkant zijn zwarte strepen aangebracht, voorstellende koelvinnen van een koelrooster. De koker, lens, is rood.

Je kunt de kleuren aanbrengen door de doos te schilderen, maar gekleurd foto-karton opplakken kan ook. Eventueel kun je de doos nog voorzien van een paar draagriemen.

Teksten cassette jubilee

Als de cassette (tussendoor) uitgezet moet worden, is dit met een vast herkenningsgeluid aangegeven. Dit geluid gaat eerst omhoog en dan weer naar beneden waarna de volgende teksten of geluiden te vernemen zijn. Beluister de cassette eerst een paar keer, dan wijst alles zich vanzelf.

Muziek, eerste couplet JUBILEE-lied en refrein/yell.

- JUBILEE Hallo, hallo, hallo! Verstaat u mij, ben ik in beeld? Oh, dit lukt nooit, niemand hoort mij.
- MEISJE Vast wel, u moet u gewoon heel goed ... concentreren, meneer JUBILEE.
- JUBILEE Ik ben geen meneer, ik ben een speelman!
- MEISJE Neemt u mij niet kwalijk, dat was ik even vergeten, maar probeert u het toch nòg eens. Héél sterk aan uw speelkijkdoo's denken en dan vertelt u uw avontuur.
- JUBILEE Nou, vooruit dan maar. Kuch, schraap, ahum, daar gaat-ie dan: Beste eerlijke vinder, ik ben speelman JUBILEE.
- MEISJE En ik ben hem toevallig tegengekomen.
- JUBILEE Eh, ja haal me nou niet uit m'n concentratie hè!
- JUBILEE Kijk eens door dat gat aan de achterkant van de speelkijkdoo's.

De cassette gaat even uit

- JUBILEE Zie je mij? Hoor je mij? Mooi, dan heb je mijn speelkijkdoo's te pakken. Die had ik graag even terug ja! Alvast bedankt.
- MEISJE Maar meneer JU... Pardon ... speelman JUBILEE, nou weten de vindere van de doos toch nog niet HOE ze de speelkijkdoo's bij u terug kunnen brengen?
- JUBILEE Daar zeg je me wat. Dat weet ik eigenlijk zelf ook nog niet zo goed. Maar wacht eens eventjes, ik heb een idee.

Let even heel goed op. Aan de zijkant van de doos zit een knop, waar je aan kunt draaien. Draai die eens één plaatje verder.....

Recorder wordt even uitgezet om beeld 2 te zien.

JUBILEE Hier ben ik dus allemaal al geweest.

MEISJE Nou, dat is niet mis. En waar gaat u nu naar toe?

JUBILEE Zoiets weet een speelman nooit van tevoren. Ik kom ergens, speel en dan weet ik ineens waar ik naar toe moet.

MEISJE Tjonge, is me dat een leuk beroep, speelman zijn. Maar ... hoe komen de vindsters van uw speelkijldoos er achter waar u nu naar toe bent?

JUBILEE Oh, dat is simpel, als zij spelen wat ik heb gespeeld, weten ze óók waar ze naar toe moeten om mij m'n speelkijldoos terug te geven.

MEISJE Aha, de vindsters van de doos gaan gewoon spelen en gebruiken daarbij de plaatjes die ze in de doos zien.

JUBILEE En zó zit dat.

MEISJE Beste vindsters, waar wachten jullie nog op? Speel mee met JUBILEE!

Cassette wordt stopgezet, kinderen gaan spelen, vinden aanwijzingen en "vragen" aan de speelkijldoos wat ze met die aanwijzingen aan moeten.

JUBILEE Volgens mij zijn het kinderen, die mijn speelkijldoos hebben gevonden.

MEISJE Waarom denkt u dat, speelman?

JUBILEE Omdat er zo goed gespeeld is en dat kunnen de Grote Mensen van jullie moderne tijd niet zo goed meer.

MEISJE Is dat gunstig, meneer JUBILEE, als kinderen uw speelkijldoos hebben?

JUBILEE SPEELMAN JUBILEE!!!

MEISJE Sorry.

JUBILEE Eh ja, dat denk ik wel dat dat gunstig is, maar we zullen zien. Beste kinderen, hebben de spelen jullie al verder geholpen? Draai dan maar eens aan die knop om het volgende plaatje te zien.

Cassette stop.

MEISJE Wat zien ze nou speelman JUBILEE?

JUBILEE Nu zien ze ... eh ... eh ... daar kan ik me nou toch niet op de naam komen. Nou ja, ze zien "iemand" die mij heeft verteld waar ik allemaal nog naar toe moet gaan.

MEISJE Juist ja, en waarheen is dat?

JUBILEE Eh, hè, waar heb ik dat nou toch, oh ... ik ben het papiertje kwijt, waar dat opstaat.

Zie je wel, ik word te oud voor dit soort dingen.

MEISJE Kom, kom beste speelman, dat valt wel mee. We verzinnen er wel wat op ... Há, ik weet al wat! De kinderen gaan ook met eh ... die

iemand waar u de naam van vergeten bent, met die iemand praten!

JUBILEE

Maar dat is een goed idee.

MEISJE

Wist ik wel. 75 Jaar is toch nog niet zò oud!

JUBILEE

SSTTT! stil nou joh. Ze hoeven toch niet te weten, dat ik al 75 ben.

MEISJE

Nou, daar hoeft u zich anders niks voor te schamen hoor.

JUBILEE

Nou ja, maar voor kinderen ...

MEISJE

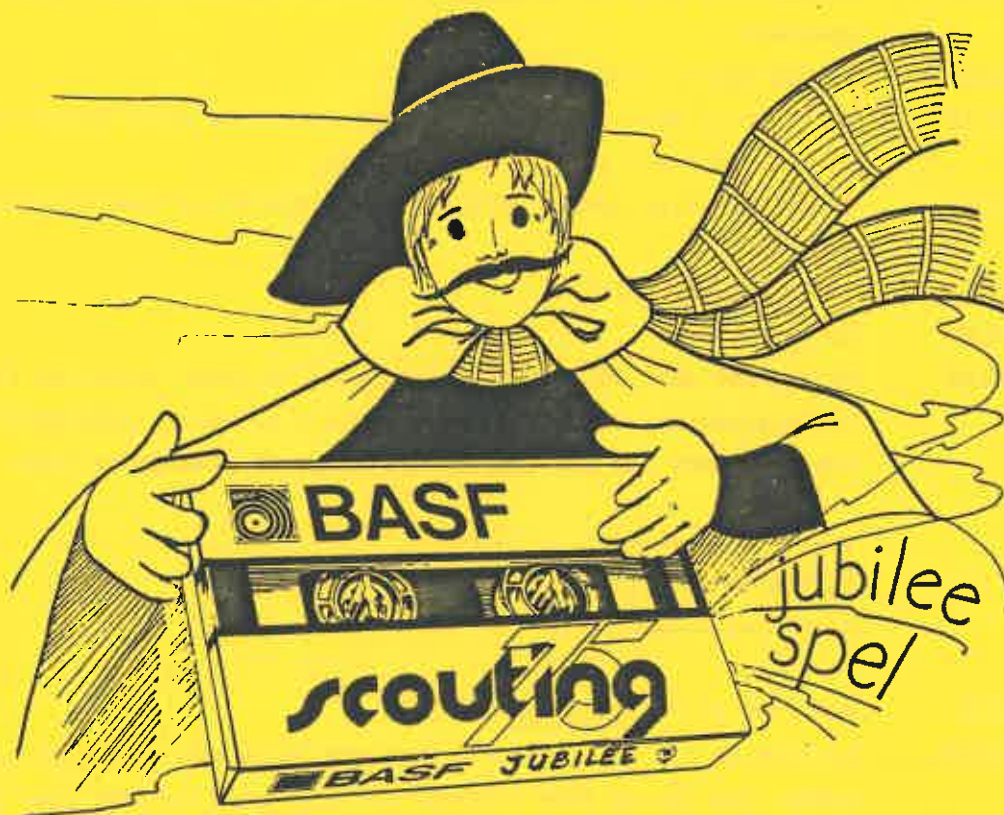
Wat geeft dat nou, u speelt toch óók nog steeds?

JUBILEE

Tja, o.k., maar daar ben ik dan ook speelman voor ...

Tweede couplet JUBILEE-lied en yell.

Cassette uit. Einde eerste opkomst. Cassette wordt teruggespoeld naar begin tweede couplet om daar de tweede opkomst mee te starten.



Op 8 juni 1985.

- JUBILEE Zo, dáár ben ik weer! Jullie ook? En, hebben jullie al met eh ... dingetje gesproken?
- MEISJE Hé, meneer de speelman, wat leuk dat ik u weer zie.
Heeft u uw speelkijkdoos al terug.
- JUBILEE Dat is ook toevallig zeg. Je zou trouwens niet meer meneer zeggen, maar gewoon speelman JUBILEE.
- MEISJE Oh ja, maar hoe staat het met uw doos.
- JUBILEE Mijn speelkijkdoos heb ik nog steeds niet terug, maar ik wilde de kinderen nèt laten zien wat ik sinds de vorige keer allemaal beleefd heb. En wat gaan de kinderen dan zien?
- MEISJE Daarvoor moeten ze eerst weer even aan die knop aan de zijkant draaien.

Cassette stop.

- JUBILEE Als het goed is, zien jullie nu waar ik déze keer avonturen beleefd heb op mijn reis.
- MEISJE Tjongejonge en heeft u ook nog iets geks meegemaakt?
- JUBILEE Ja nou! Ik kwam onderweg bij een muziektent terecht. Daar zat één muzikant op z'n drumstel te spelen.

Drumstel speelt JUBILEE-lied op achtergrond.

- MEISJE Wat is daar voor geks aan?
- JUBILEE Nou er kwam nog een trompetter bij.

Trompet en drumgeluiden.
- MEISJE Maar dat lijkt wel op uw eigen lied.
- JUBILEE Precies, en de gitarist kende mijn lied ook. Voor ik het wist was de muziektent vol.
- MEISJE Wauw, gezellige boel daar zeg.
- JUBILEE Zeg dat wel, er kwam steeds meer publiek en de mensen dansten er op los.
- MEISJE Hoe ging dat dan?

Muziek en dans.

- JUBILEE Ajajaja, als ik er aan denk, krijg ik weer spierpijn van dat dansen.
- MEISJE Eh ... speelman JUBILEE?
- JUBILEE Jawel jongedame.
- MEISJE Hoe krijgt u uw doos nou terug?
- JUBILEE Ah, juist ja, m'n speelkijkdoos.
- Tja, er zit niets anders op dan dat de kinderen weer gaan spelen.
- Beleef de avonturen, die ik ook beleefd heb!
- MEISJE Ik zou ook wel mee willen spelen.
- JUBILEE Jawel, maar dan zou je moeten weten waar mijn doos is.
- MEISJE Dat snap ik ook wel, maar nu we toch hier zijn.

Cassette gaat uit, kinderen spelen.

Ruis, storing en dergelijke.

Snel de cassette uitzetten. De kinderen gaan amuletten maken.

- MEISJE Wat gebeurde er nou toch?
- JUBILEE Ik weet het niet, maar er ging geloof ik iets mis.
- Horen jullie mij nu weer?
- MEISJE Laten we het hopen.
- JUBILEE Zeg dat wel. Want het bevalt me eigenlijk hier best. Ik ben
- bovendien zo moe dat ik hier maar blijf wachten tot iemand mij mijn
- speelkijkdoos komt brengen.
- MEISJE Oh, maar weten de kinderen dan al waar ze naar toe moeten?
- JUBILEE Dat dacht ik wel. Hallo, hallo! Draaien jullie nog eens met die knop
- aan de zijkant.

Cassette even stop.

- MEISJE Zien ze nu weer een nieuw plaatje?
- JUBILEE Jazeker. Herkennen jullie wat er op de plaat staat?
- Dan weten jullie waar ik ben. Kom dan zo snel mogelijk naar me toe.
- MEISJE Dat gaat toch zomaar niet?

Hoe komen die kinderen dan bij u?

JUBILEE Daar zeg je me zowat, dat is natuurlijk nog een héél geregel.

MEISJE Ja nou, kinderen moeten door de weeks naar school toe, dus dan kunnen ze niet komen.

JUBILEE Oooh, nou ja, ... dan moet ik maar een weekje op mijn speelkijdoos wachten. Maar jullie komen zaterdag 15 juni toch echt naar mij toe hè?

MEISJE Als ik ergens aan het spelen ben moet je me maar even komen opzoeken. Tja, ze weten nu waar ze moeten zijn.

JUBILEE Dus ... echt komen hoor.

Zing mijn eigen JUBILEE-lied maar, dan hoor ik jullie misschien al aankomen.

Tot gauw dan hè?

MEISJE Wat denkt u speelman JUBILEE?

Hebben de kinderen mij ook gehoord?

JUBILEE Nee, dat geloof ik niet. Het is heel moeilijk om boodschappen door te geven aan mijn speelkijdoos.

MEISJE Jawel, maar ik heb er erg mijn best op gedaan hoor.

JUBILEE Tja, misschien is er dan af en toe wel wat van doorgekomen, maar dat zal

Derde couplet JUBILEE-lied en refrein.

ACHTER- Op de achterkant staat het JUBILEE-lied nog eens helemaal, óók
KANT alleen instrumentaal.

JUBILEE-LIED

Jubilee, Jubilee, Scouting Nederland
viert een feest en dat heet: JUBILEE
Alle welpen, kabouters in Nederland
vieren feest en dat heet: JUBILEE

Refrein:

Ju ju ju ju ju ju
bi bi bi bi bi bi
lee lee lee lee lee lee lee lee lee: JUBILEE
ju ju ju ju ju ju
bi bi bi bi bi bi
lee lee lee lee lee lee lee lee lee: JUBILEE.

75 Jaar Scouting Nederland
viert een feest en dat heet: JUBILEE
Natuurlijk Avontuurlijk - Scouting Nederland
viert een feest en dat heet: JUBILEE

Refrein

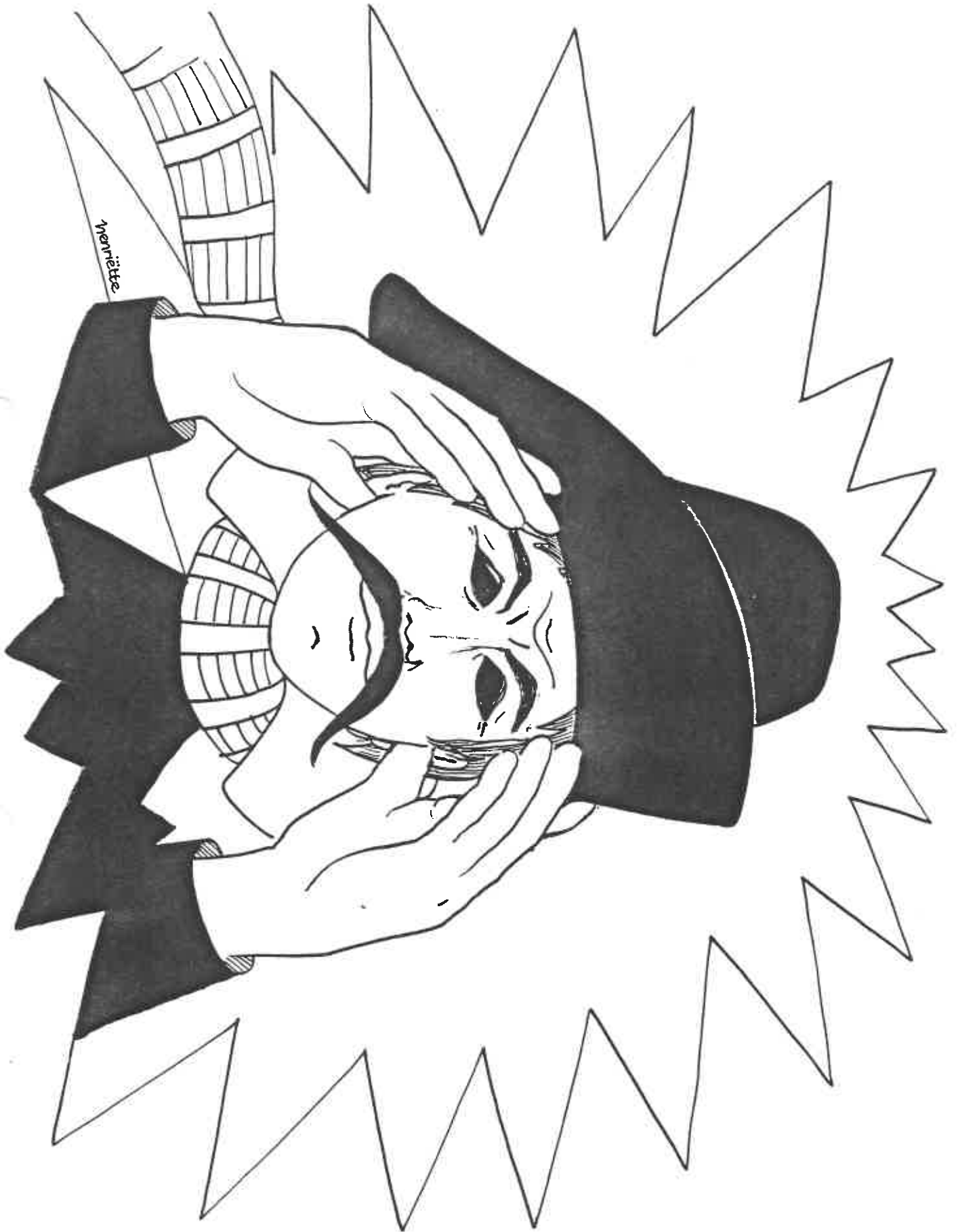
Lang gezocht toch gevonden,
hier is JUBILEE.
Roep z'n naam nu eens hard: JUBILEE.
Alle welpen, kabouters, ja iedereen
zingen nu met ons mee: JUBILEE.

Refrein



produktie
Jingo-Music





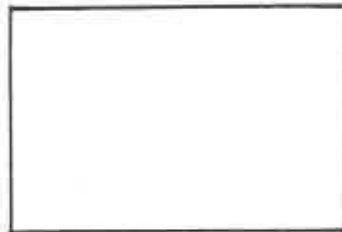
1 juni

BEELD 2

3 à 4 willekeurige
plaatjes van park n
en dierentuinen die
niets te maken heb-
ben met jullie bestem-
ming op 15 juni

in de pocket
NS-dagtoerisme
staan tal van ge-
schikte plaatjes.

HIER HEB IK GESPEELD... TOEN HIER



EN HIER ...

laatste plaatje van
zelfde soort park of
tuin als op 15 juni door
jullie wordt bezocht.
NIET HET BETREFFEN-
DE PARK/TUIN ZELF !!

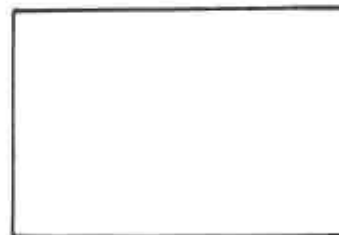
EN OOK HIER !

Het 3^e beeld is op de volgende pagina afgedrukt. Kies de
figuur die je nodig hebt en plaats er, in sierlijk handschrift,
de volgende tekst bij: „Met deze man/vrouw heb ik een
heel interessant gesprek gehad.”

8 juni

BEELD 4

uitsluitend plaatjes
die betrekking
hebben op het soort
park of tuin dat je
de 15^e gaat bezoeken.



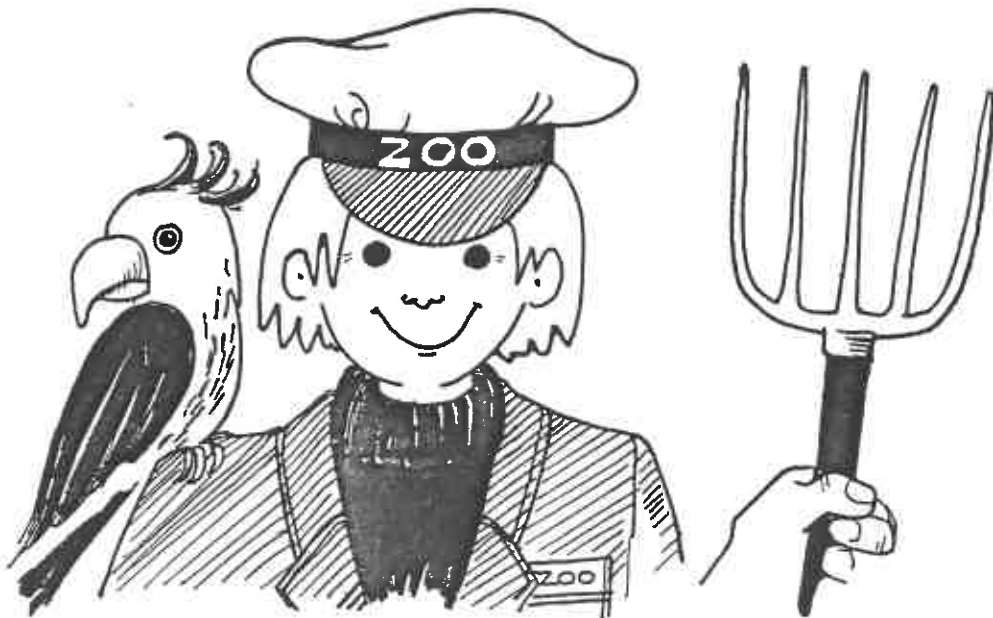
EERST SPEELDE IK HIER, TOEN GING IK HIER NAAR
TOE



VERVOLGENS HIER

nog geen enkel
plaatje betreft
HET park/tuin
van 15 juni !

EN OOK HIER SPEELDE IK !

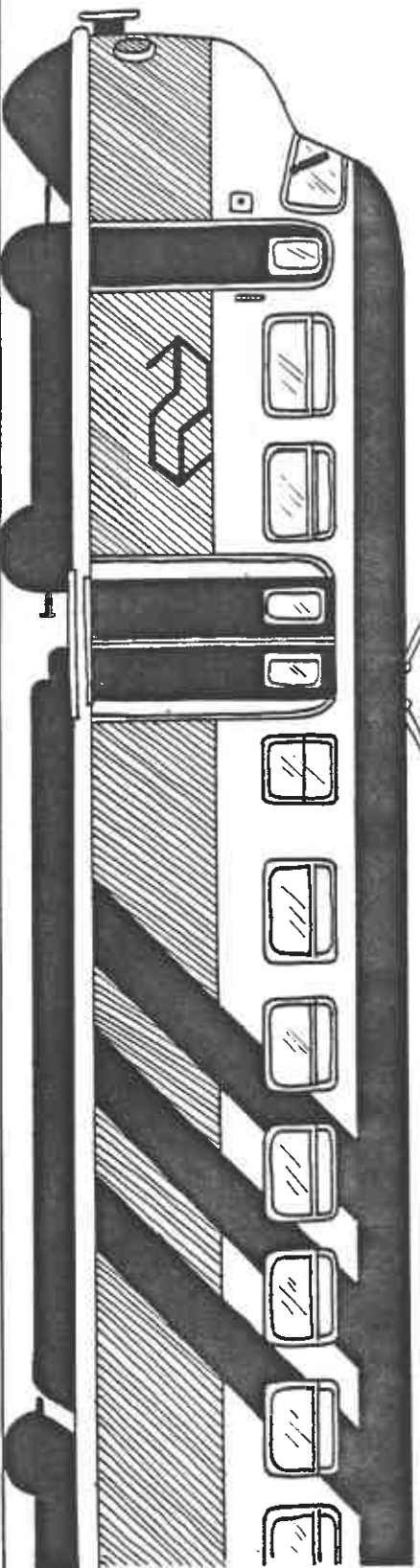


IK ZOEK NIET VERDER! IK WACHT HIER TOT IEMAND ME MIJN SPEELKJUKDOOS
TERUG KOMT BRENGEN.

plaatsjes van het

betreffende park

of dierentuin

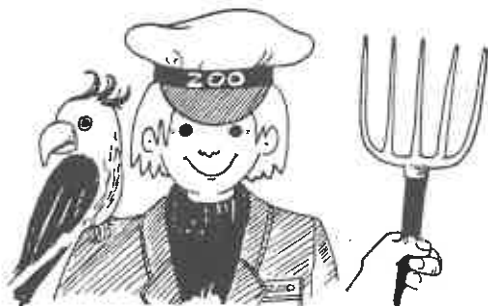


8 juni - 5^e (laatste) beeld

Illustraties

Her en der in deze map kom je illustraties tegen. Die illustraties mogen jullie ook gebruiken om op informatiebrieven, artikelen, etcetera te plakken. Graag zelfs. Om het je gemakkelijker te maken drukken we er op deze pagina's nog eens een aantal af.

scouting

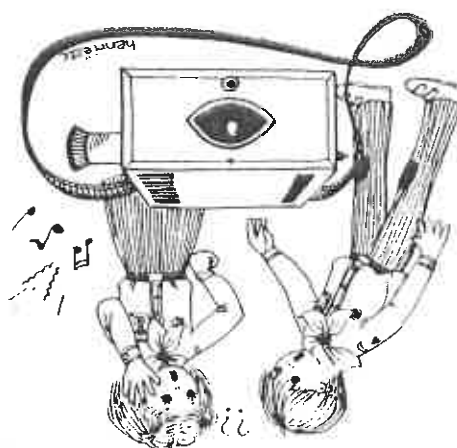
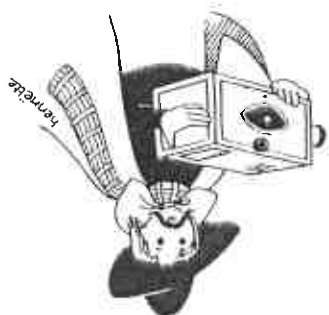
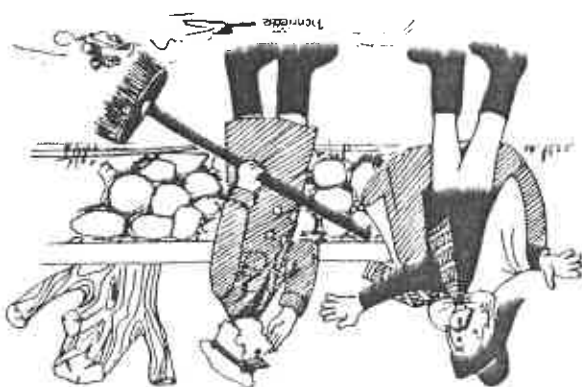


scouting

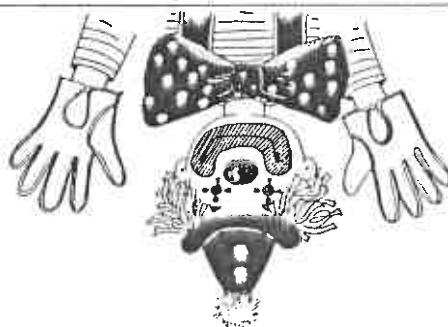
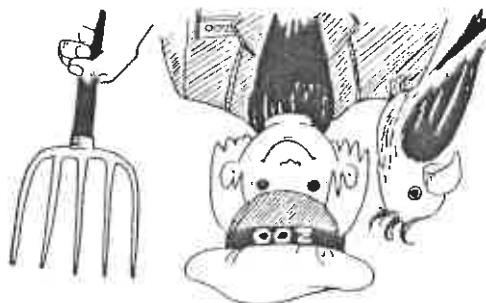
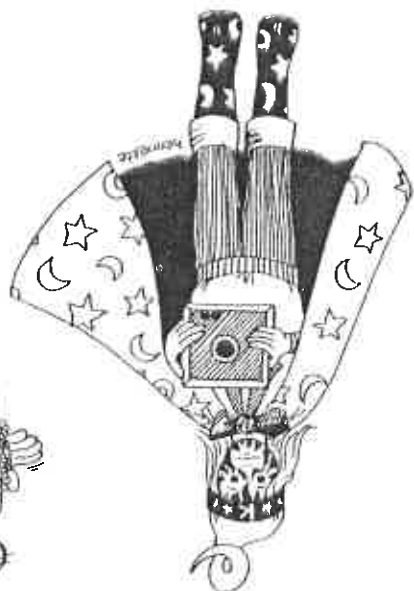
Gebruik ze echter wel goed! Het is niet toegestaan veranderingen in de tekeningen aan te brengen.

scouting

scouting



scouting



scouting

Illustraties

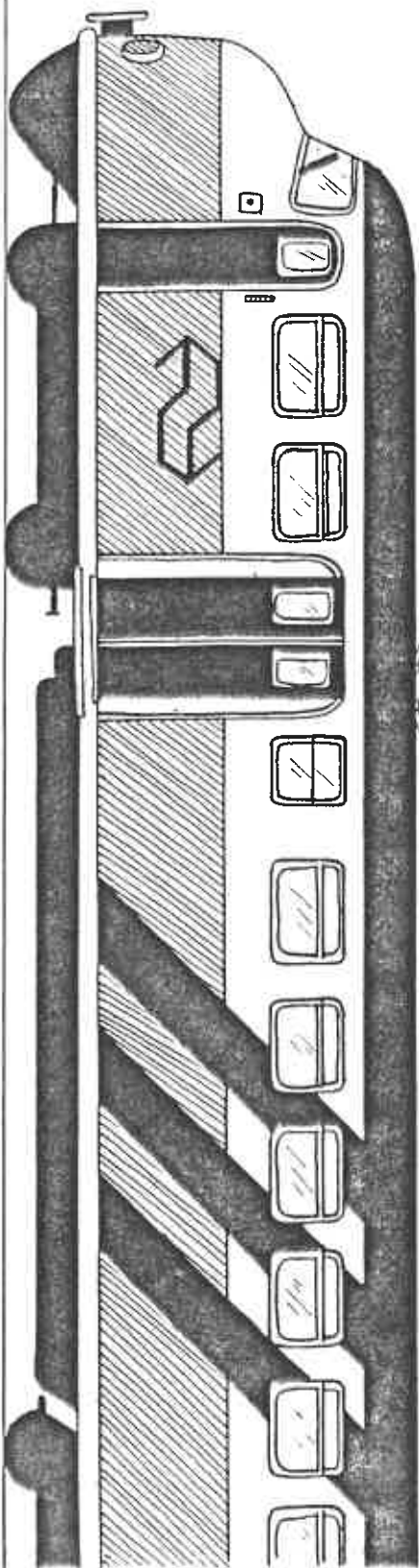
Her en der in deze map kom je illustraties tegen. Die illustraties mogen jullie ook gebruiken om op informatiebrieven, artikelen, etcetera te plakken. Graag zelfs. Om het je gemakkelijker te maken drukken we er op deze pagina's nog eens een aantal af.

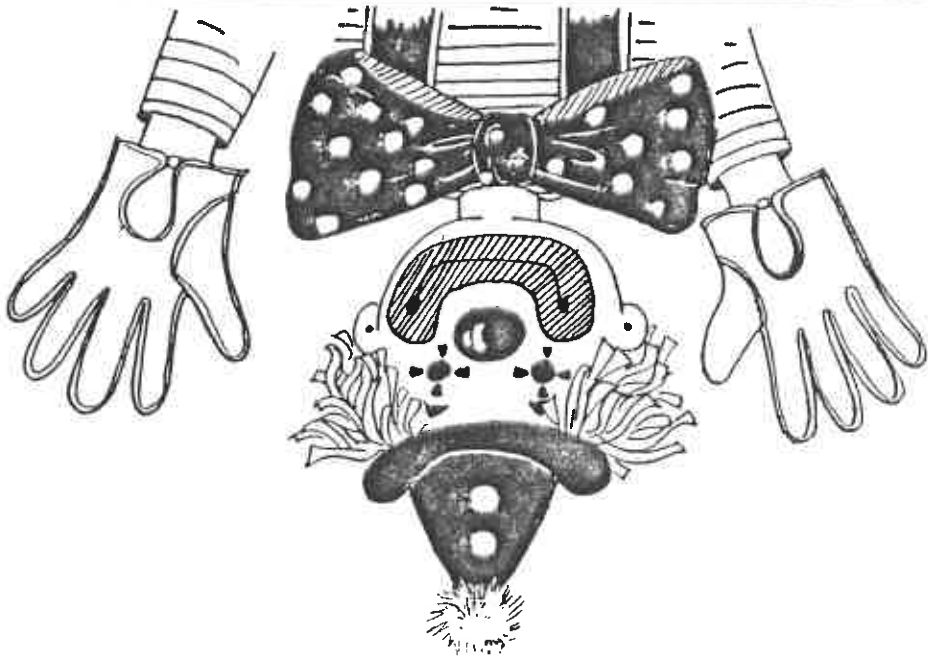
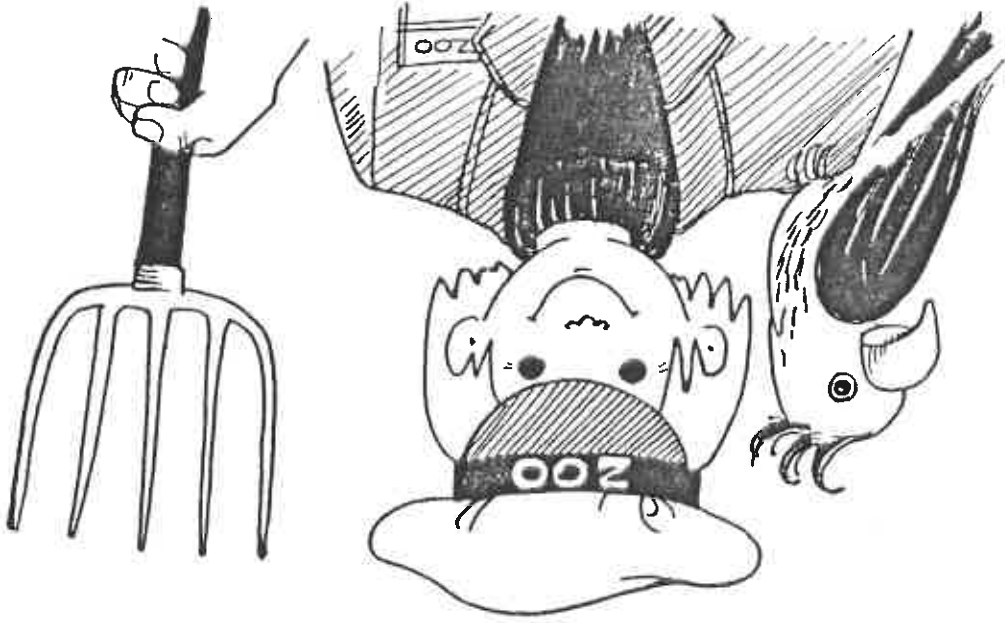
IK ZOEK NIET VERDER! IK WACHT HIER TOT IEMAND ME MIJN SPEELKJUKDOOS
TERUG KOMT BRENGEN.

plaatsjes van het

betreffende park

of dierentuin





Het 3^e beeld is op de volgende pagina afgedrukt. Kies de figuur die je nodig hebt en plaats er, in sierlijk handschrift, de volgende tekst bij: "Met deze" man/vrouw heb ik een heel interessant gesprek gehad."

1 juni

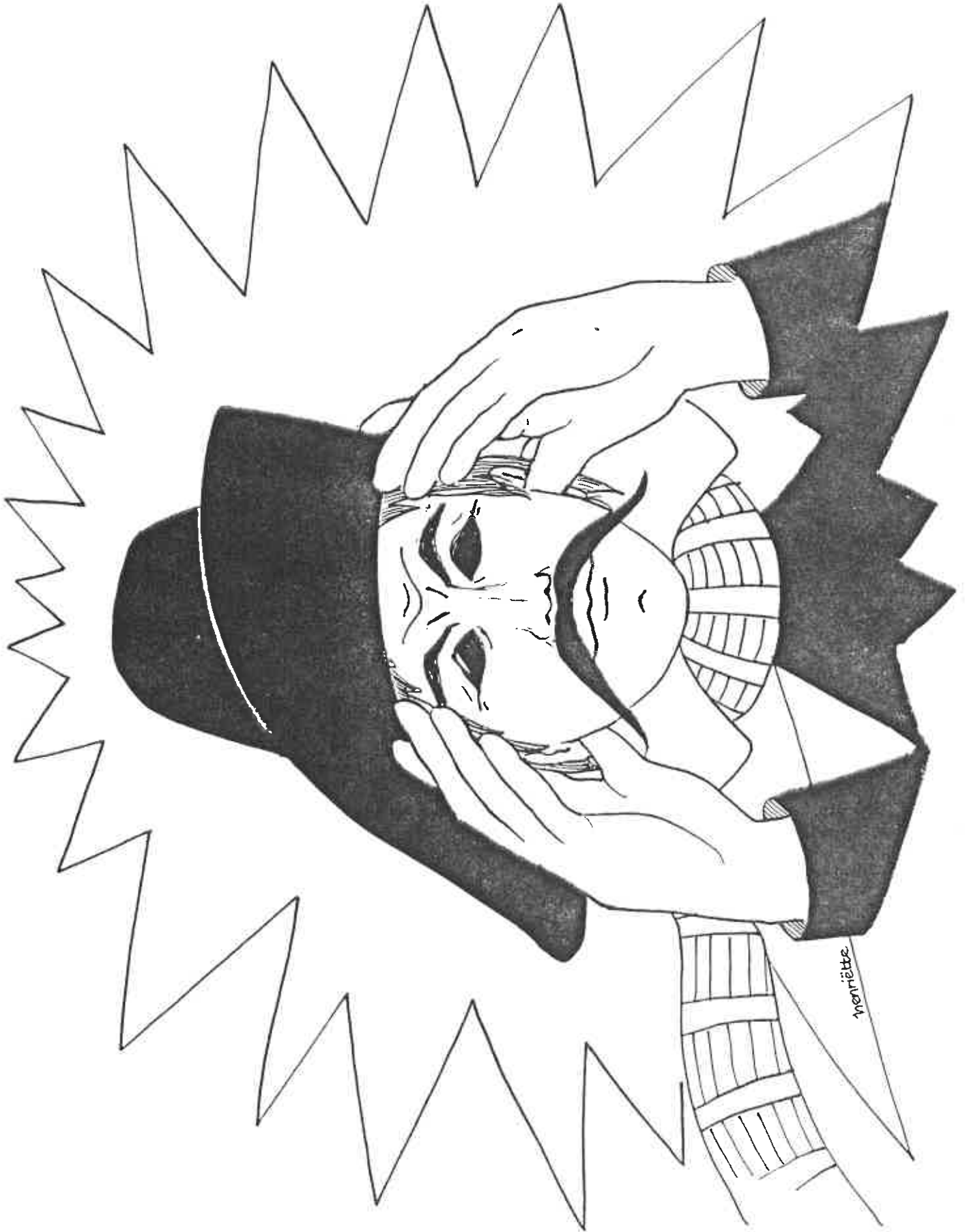
BEELD 2

HIER HEB IK GESPEELD... TOEN HIER in de pocket NS-dagtoerisme staan tal van ge- schikte plaatjes.	EN HIER... 3 à 4 willekeurige plaatjes van park en dierentuinen die niets te maken heb- ben met jullie bestem- ming op 15 juni!
laatste plaatje van zelfde soort park of tuin als op 15 juni door jullie wordt bezocht. NIET HET BETREFFEN- DE PARK/TUIN ZELF!! EN OOK HIER !	

8 juni

BEELD 4

EERST SPEELDE IK HIER, TOEN GING IK HIER NAAR TOE uitsluitend plaatjes die betrekking hebben op het soort park of tuin dat je de 15^e gaat bezoeken.	VERVOLGENS HIER EN OOK HIER SPEELDE IK ! nog geen enkel plaatje betreft HET park/tuin van 15 juni!
--	---



JUBILEE-LIED

Jubilee, Jubilee, Scouting Nederland
 viert een feest en dat heet: JUBILEE
 Alle welpen, kabouters in Nederland
 viert een feest en dat heet: JUBILEE

Refrein:

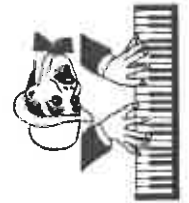
Ju ju ju ju ju ju
 bi bi bi bi bi bi
 lee lee lee lee lee lee lee lee
 JUBILEE
 Ju ju ju ju ju ju
 bi bi bi bi bi bi
 lee lee lee lee lee lee lee lee
 JUBILEE

75 Jaar Scouting Nederland
 viert een feest en dat heet: JUBILEE
 Natuurlijk Avontuurlijk - Scouting Nederland
 viert een feest en dat heet: JUBILEE

Refrein

Lang gezocht toch gevonden,
 hier is JUBILEE.
 Roep z'n naam nu eens hard: JUBILEE.
 Alle welpen, kabouters, ja iedereen
 zingen nu met ons mee: JUBILEE.

Refrein



productie
 Jingo-Music



Hoe komen die kinderen dan bij u?

JUBILEE Daar zeg je me zowat, dat is natuurlijk nog een heel geregeld.

MEISJE Ja nou, kinderen moeten door de weeks naar school toe, dus dan kunnen ze niet komen.

JUBILEE Ooh, nou ja, ... dan moet ik maar een weekje op mijn speelkijtkdoos wachten. Maar jultie komen zaterdag 15 juni toch echt naar mij toe hè?

Als ik ergens aan het spelen ben moet je me maar even komen opzoeken. Tja, ze weten nu waar ze moeten zijn.

MEISJE Dus ... echt komen hoor.

JUBILEE Zing mijn eigen JUBILEE-tied maar, dan hoor ik jultie misschieten al aankomen.

Tot gauw dan hè?

MEISJE Wat denkt u speelman JUBILEE?

Hebben de kinderen mij ook gehoord?

JUBILEE Nee, dat geloof ik niet. Het is heel moeilijk om boodschappen door te geven aan mijn speelkijtkdoos.

MEISJE Jawel, maar ik heb er erg mijn best op gedaan hoor.

JUBILEE Tja, misschieten is er dan af en toe wel van doorgekomen, maar dat zal

Derde couplet JUBILEE-tied en refrain.

ACHTER-KANT Op de achterkant staat het JUBILEE-tied nog eens helemaal, ook alleen instrumentaal.

MEISJE
JUBILEE
MEISJE
Zien ze nu weer een nieuw plaatje?
Jazeker. Herkennen jullie wat er op de plaat staat?
Dan weten jullie waar ik ben. Kom dan zo snel mogelijk naar me toe.
MEISJE
Dat gaat toch zomaar niet?

Cassette even stop.

MEISJE
JUBILEE
MEISJE
JUBILEE
MEISJE
JUBILEE
MEISJE
Wat gebeurde er nou toch?
Ik weet het niet, maar er ging gelooft ik iets mis.
Horen jullie mij nu weer?
Laten we het hopen.
Zeg dat wel. Want het bevat me eigenlijk hier best. Ik ben
bovendien zo moe dat ik hier maar blijf wachten tot iemand mij mijn
speelkijckdoos komt brengen.
Oh, maar weten de kinderen dan al waar ze naar toe moeten?
Dat dacht ik wel. Hallo, hallo! Draaien jullie nog eens met die knop
aan de zijkant.

Snel de cassette uitzetten. De kinderen gaan amuletten maken.

Ruis, storing en dergelijke.

Cassette gaat uit, kinderen spelen.

MEISJE
JUBILEE
MEISJE
JUBILEE
MEISJE
JUBILEE
MEISJE
JUBILEE
MEISJE
Ajjaja, als ik er aan denk, krijg ik weer spierpijn van dat dansen.
Eh ... speelman JUBILEE?
Jawel jongedame.
Hoe krijgt u uw doos nou terug?
Ah, juist ja, m'n speelkijckdoos.
Tja, er zit niets anders op dan dat de kinderen weer gaan spelen.
Beleef de avonturen, die ik ook beleefd heb!
Ik zou ook wel mee willen spelen.
Jawel, maar dan zou je moeten weten waar mijn doos is.
Dat snap ik ook wel, maar nu we toch hier zijn.

Muziek en dans.

Op 8 juni 1985.

JUBILEE Zo, daar ben ik weer! Julle ook? En, hebben julle al met eh ... dingetje gesproken?

MEISJE Hé, meneer de speelman, wat leuk dat ik u weer zie.
JUBILEE Heeft u uw speelkijldoos al terug.
JUBILEE Dat is ook toevallig zeg. Je zou trouwens niet meer meneer zeggen, maar gewoon speelman JUBILEE.
MEISJE Oh ja, maar hoe staat het met uw doos.
JUBILEE Mijn speelkijldoos heb ik nog steeds niet terug, maar ik wilde de kinderen net laten zien wat ik sinds de vorige keer allemaal beleefd heb. En wat gaan de kinderen dan zien?
JUBILEE Daarvoor moeten ze eerst weer even aan die knop aan de zijkant draaien.

Cassette stop.

JUBILEE Als het goed is, zien julle nu waar ik deze keer avonturen beleefd heb op mijn reis.
MEISJE Tjongefjonge en heeft u ook nog iets geks meegemaakt?
JUBILEE Ja nou! Ik kwam onderweg bij een muzikant terecht. Daar zat één muzikant op z'n drumstel te spelen.

Drumstel speelt JUBILEE-lied op achtergrond.

MEISJE Wat is daar voor geks aan?

JUBILEE Nou er kwam nog een trompetter bij.

Trompet en drumgeluiden.

MEISJE Maar dat lijkt wel op uw eigen lied.
JUBILEE Precies, en de gitarist kende mijn lied ook. Voor ik het wist was de muzikant vol.
MEISJE Wauw, gezellige boel daar zeg.
JUBILEE Zeg dat wel, er kwam steeds meer publiek en de mensen dansten er op los.
MEISJE Hoe ging dat dan?



Cassette uit. Einde eerste opkomst. Cassette wordt teruggespoeld naar begin tweede couplet om daar de tweede opkomst mee te starten.

Tweede couplet JUBILEE-tied en yell.

JUBILEE
MEISJE
JUBILEE
MEISJE
JUBILEE
MEISJE
Wist ik wel. 75 jaar is toch nog niet zo oud!
SSTTT! stil nou joh. Ze hoeven toch niet te weten, dat ik al 75 ben.
Nou, daar hoeft u zich anders niks voor te schamen hoor.
Nou ja, maar voor kinderen ...
Wat geeft dat nou, u speelt toch óók nog steeds?
Tja, o.k., maar daar ben ik dan ook speelman voor ...

Iemand waar u de naam van vergeten bent, met die iemand praten!

JUBILEE	Hier ben ik dus allemaal al geweest.	MEISJE	Nou, dat is niet mis. En waar gaat u nu naar toe?
JUBILEE	Zo iets weet een speelman nooit van tevoren. Ik kom ergens, <u>speel</u> en dan weet ik ineens waar ik naar toe moet.	MEISJE	Tjonge, is me dat een leuk beroep, speelman zijn. Maar ... hoe komen de vindere van uw speeltje doos er achter waar u nu naar toe bent?
JUBILEE	Oh, dat is simpel, als zij spelen wat ik heb gespeeld, weten ze ook waar ze naar toe moeten om mij m'n speeltje doos terug te geven.	MEISJE	Aha, de vindere van de doos gaan gewoon spelen en gebruiken daarbij de plaatjes die ze in de doos zien.
JUBILEE	En zo zit dat.	JUBILEE	Beste vindere, waar wachten jullie nog op? Speel mee met JUBILEE!
JUBILEE	Cassette wordt stopgezet, kinderen gaan spelen, vinden aanwijzingen en "vragen" aan de speeltje doos wat ze met die aanwijzingen aan moeten.		
JUBILEE	Volgens mij zijn het kinderen, die mijn speeltje doos hebben gevonden.	MEISJE	Waarom denkt u dat, speelman?
JUBILEE	Omdat er zo goed gespeeld is en dat kunnen de Grote Mensen van jullie moderne tijd niet zo goed meer.	MEISJE	Is dat gunstig, meneer JUBILEE, als kinderen uw speeltje doos hebben?
JUBILEE	SPEELMAN JUBILEE!!!	MEISJE	Sorry.
JUBILEE	Eh ja, dat denk ik wel dat dat gunstig is, maar we zullen zien.	JUBILEE	Beste kinderen, hebben de spelen jullie al verder geholpen? Draai dan maar eens aan die knop om het volgende plaatje te zien.
Cassette stop.			
MEISJE	Wat zien ze nou speelman JUBILEE?	JUBILEE	Nu zien ze ... eh ... eh ... daar kan ik me nou toch niet op de naam komen. Nou ja, ze zien "iemand" die mij heeft verteld waar ik allemaal nog naar toe moet gaan.
MEISJE	Juist ja, en waarheen is dat?	JUBILEE	Eh, hè, waar heb ik dat nou toch, oh ... ik ben het papertje kwijt, waar dat opstaat.
MEISJE	Zie je wel, ik word te oud voor dit soort dingen.	MEISJE	Kom, kom beste speelman, dat valt wel mee. We verzinnen er wel wat op ... Hè, ik weet al wat! De kinderen gaan ook met eh ... die

Teksten cassette jubilee

Als de cassette (tussendoor) uitgezet moet worden, is dit met een vast herkenningsgeluid aangegeven. Dit geluid gaat eerst omhoog en dan weer naar beneden waarna de volgende teksten of geluiden te vernemen zijn. Beluister de cassette eerst een paar keer, dan wijst alles zich vanzelf.

Muziek, eerste couplet JUBILEE-lied en refrein/yell.

JUBILEE Hallo, hallo, hallo! Verstaat u mij, ben ik in beeld? Oh, dit lukt nooit, niemand hoort mij.

MEISJE Vast wel, u moet u gewoon heel goed ... concentreren, meneer JUBILEE.

JUBILEE Ik ben geen meneer, ik ben een speelman!
Nee, u mij niet kwalijk, dat was ik even vergeten, maar probeert u het toch nog eens. Heel sterk aan uw speelkijkdoo denken en dan vertelt u uw avontuur.

JUBILEE Nou, vooruit dan maar. Kuch, schraap, ahum, daar gaat-ie dan: Beste eerlijke vinder, ik ben speelman JUBILEE.
MEISJE En ik ben hem toevallig tegengekomen.
JUBILEE Eh, ja haal me nou niet uit m'n concentratie hè!

Kijk eens. door dat gat aan de achterkant van de speelkijkdoo.

De cassette gaat even uit

JUBILEE Zie je mij? Hoor je mij? Mooi, dan heb je mijn speelkijkdoo te

MEISJE Maar meneer J... Pardon ... speelman JUBILEE, nou weten de vinders van de doos toch nog niet HOE ze de speelkijkdoo bij u terug kunnen brengen?

JUBILEE Daar zeg je me wat. Dat weet ik eigenlijk zelf ook nog niet zo goed. Maar wacht eens eventjes, ik heb een idee.

Let even heel goed op. Aan de zijkant van de doos zit een knop, waar je aan kunt draaien. Draai die eens één plaatje verder.....

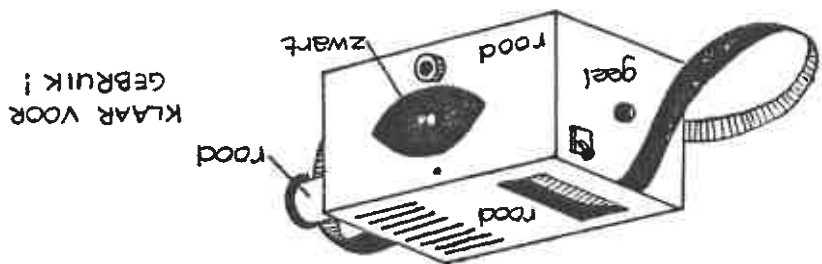
Recorder wordt even uitgezet om beeld 2 te zien.

LICHT

Om te zorgen dat er genoeg licht in de doos komt, heb je een vrij forse gleuf aan de bovenkant van de doos nodig. Als je de achterste lange zijde laat zitten heb je een klep waarmee je de hoeveelheid licht kunt regelen. Je kunt ook doorschijnend gekleurd papier aan de binnenkant van het gat plakken. Het gat moet dan wel weer iets groter zijn.

Met een platte batterij en een bijbehorend lampje kun je ook voor electrisch licht zorgen. Met een schakelaar aan de buitenkant gaat het licht in de doos aan en uit.

Het schema is afhankelijk van het soort schakelaar dat je gebruikt. Iedere electriciën of doe-het-zelfer kan je helpen en de (goedkope) materialen leveren.



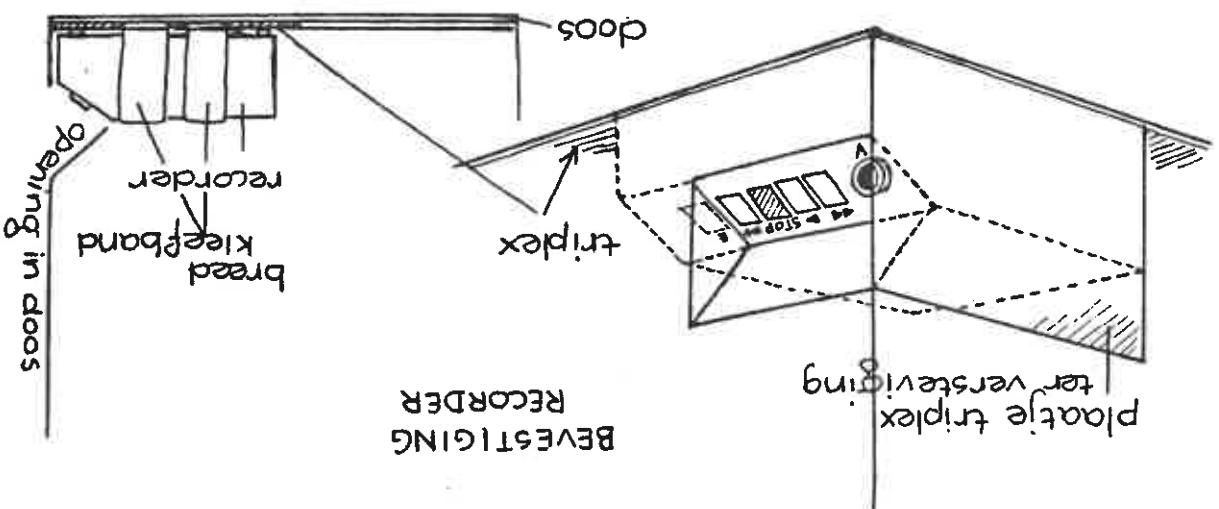
KLEUR

Kleuren van de doos
Bovenzijde, en de lange zijden: rood.
Voor-, achter- en onderkant: geel.

AAN- KLEDING

Op één van de lange zijden is een groot zwart ovaal, of cirkel, voorstellende een luidspreker (een echte luidspreker, al dan niet functionerend kan ook). Op de bovenkant zijn zwarte strepen aangebracht, voorstellende koelvinnen van een koelrooster. De koker, lens, is rood.
Je kunt de kleuren aanbrengen door de doos te schilderen, maar gekleurd foto-karton opplakken kan ook. Eventueel kun je de doos nog voorzien van een paar draagriemen.

De cassette-recorder die je gebruikt, moet het liefst op batterijen kunnen werken (een uit de doos stekend snoer is niet zo praktisch). Aan de buitenkant moet je alleen nog de volumeknop, start, stop, snel vooruit en snel achteruit kunnen zien. Zeker de eject-knop wegwerken! Algemene tips zijn moeilijk te geven omdat er zoveel verschillende soorten recorders zijn. Het voorbeeld is uitgewerkt met een recorder van 18 cm breed, 24 cm lang en 6 1/2 cm hoog. Deze recorder is vrij zwaar, toch mag hij niet verschuiven. Met sterk kleefband is de recorder op triplex geplakt. Dit plaatje is net zo groot als de bodem van de recorder. Met Bitson-col lijm je het triplex-plaatje muurvast op de bodem van de doos. Het plaatje triplex aan de zijkant zorgt voor extra stevigheid. De teksten van de cassette vind je op pagina 57 en verder



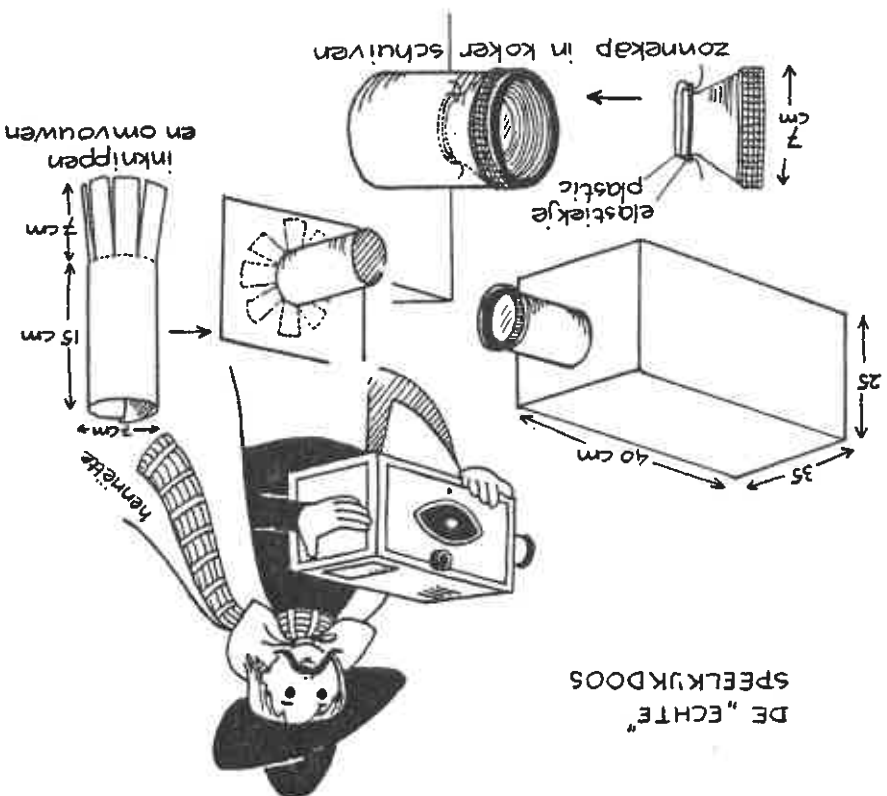
Op pagina 64 tot en met 67 kun je zien wat er allemaal te kijken valt in de speelkijfdoos. Je kunt deze pagina's zo fotokopieëren en er je eigen plaatjes bijzoeken en inplakken, inkleuren, etcetera. Van pagina 66 heb je maar één van de drie figuren nodig. Je kunt het aantal platen zelf zoveel uitbreiden als je maar wilt. De cassette geeft voor jouw eigen platen natuurlijk geen aanwijzingen.

De Speelkijkdoos

AF-

METINGEN

De "echte" speelkijkdoos is gemaakt van een lege Pampendoos (de oranje voor baby's die tussen de 4 en 10 kilo wegen). Iedere andere doos is natuurlijk ook goed, maar het zou toeval zijn als die dezelfde maat heeft. In de voorbeeld-doos kan één A-4 papier, met de lange zijde als onderkant, in zijn geheel bekeken worden. Bij het gebruik van een ander formaat doos moet je misschien een strookje wegsnijden. Aangezien er een behoorlijk gewicht in de doos komt moet een andere doos wel minstens zo stevig zijn.

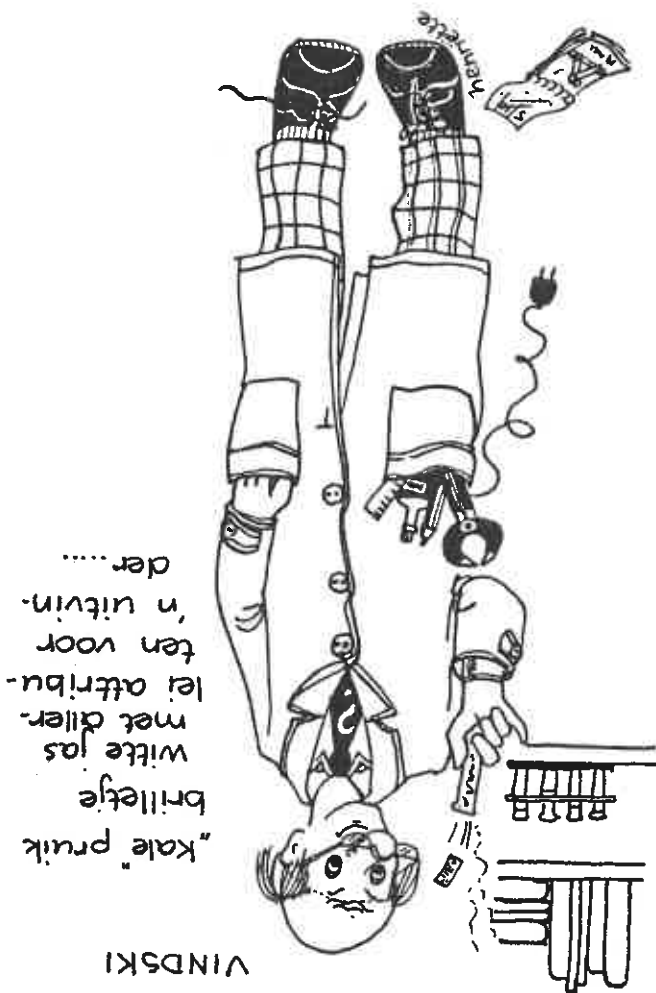


DE LENS

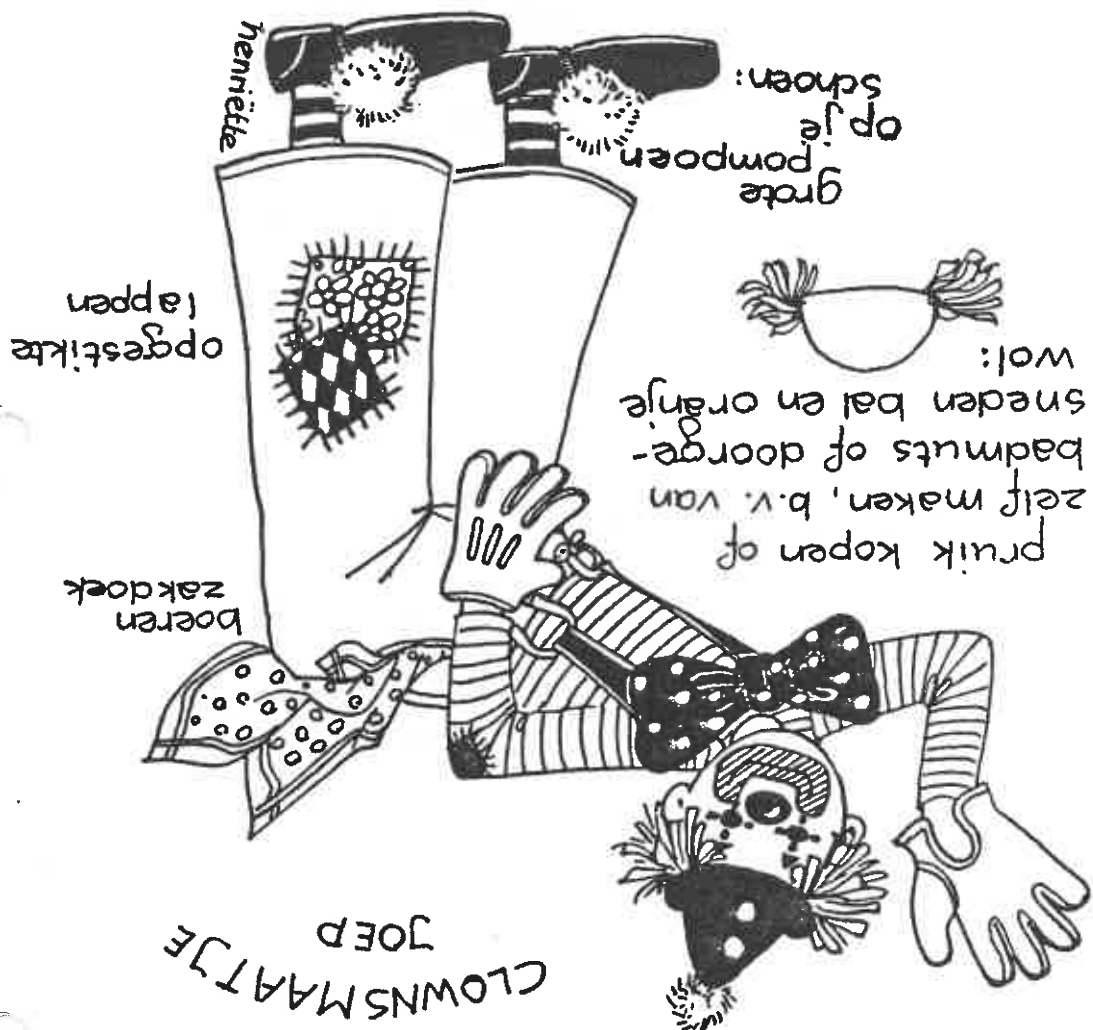
De lens is een koper, stuk opgerold fotokarton, met een doorsnede van ca. 7 cm. Totale lengte ca. 22 cm waarvan er 15 uit de doos steken. Die overige ca. 7 cm knip je in en vouw je om, plak ze aan de binnenzijde goed vast. Je kunt de lens verfraaien door een zonnekap van een fototoestel aan het uiteinde te bevestigen. Met plastic kun je er een "echte" lens van maken.

In de feestartikelenwinkels zijn ook "kale pruiken" te koop. Dit is een huidskleurige badmuts met nog slechts enkele plukjes haar. Met enige moeite is zo iets ook zelf te maken. Probeer dan wel eerst uit of de verf de badmuts niet aantast en of de opgedroogde verf niet gaat bladderen en scheuren bij het op- en afzetten. Vindski draagt een witte stofjas/doktersjas/laboratoriumjas. Hij of zij kijkt meestal over een klein brillettje heen. De uitvindingen die Vindski doet hangen samen met het park dat je bezoekt. De attributen die uit de stofjas steken hebben hier weer mee te maken (bijvoorbeeld een bougiesleutel voor het Autotron).

UITVINDER VINDSKI



Draag wel je eigen gewone wandelschoenen, misschien kun je er een leuke strik of pompoen op bevestigen, maar zorg dat dit je niet hindert bij het lopen. Duinrell, Flevohof, etcetera zijn groot en uitgestrekt!

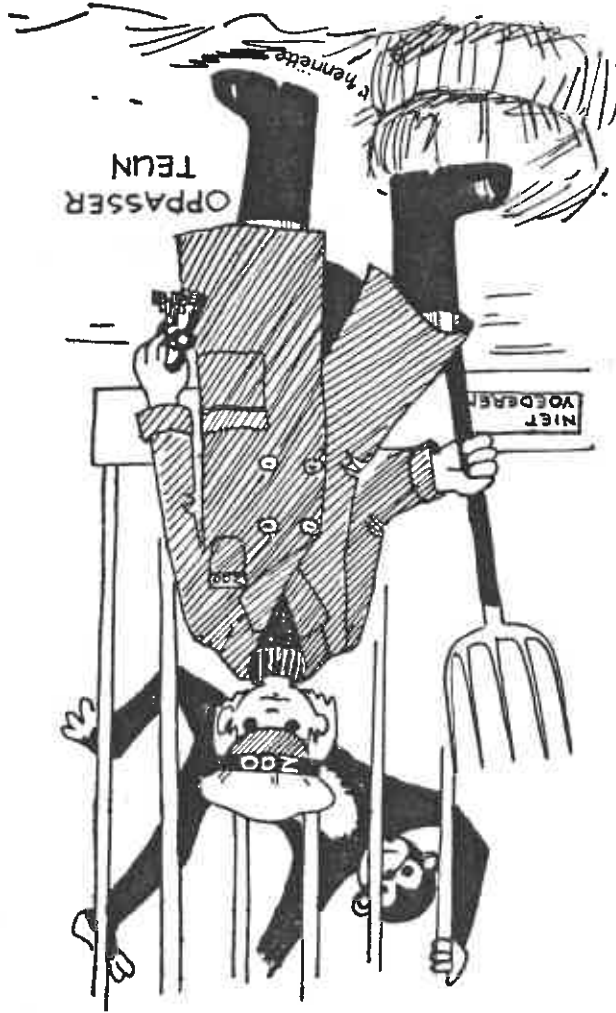


Clownsmaatje Joep (attractieparken)

Iedere groep, die naar een attractiepark gaat heeft z'n eigen Joep. Hier zijn dus vele variaties mogelijk. Ga eens bij een winkel voor feestartikelen kijken. Er is speciaal clowns wit in de handel. Een paar vrolijke sterren rondom de ogen, een grote lachende mond en een grappig hoedje op, een rode (dop op de) neus, maken het hoofd al heel echt. Probeer ook aan een oranje pruik te komen of koop een spuitbus haarverf (spoei je er in één keer weer uit). De kleding kun je zo eenvoudig of ingewikkeld maken als je maar wilt. Wanneer je daar zelf volstrekt onhandig in bent, kun je beter hulp inschakelen. Pofmouwen en -pijpen doen het altijd leuk, maar een zes maten te grote broek met een paar bonte lappen erop, een boerenzakdoek eruit en met brede bretels opgehouden is ook succes verzekerd.

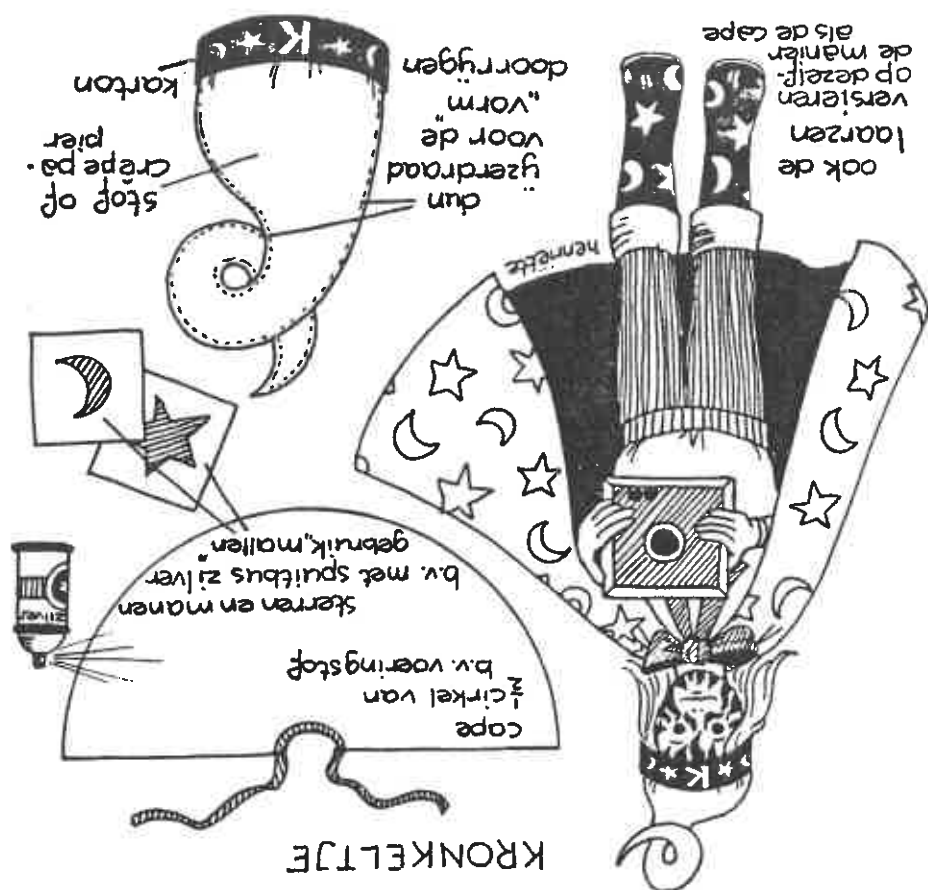
TEUN

Oppasser/ster Teun
(dierentinnen)
Teun is gekleed in een
grijze of beige stofjas.
Op die stofjas staat de
naam van een dierentuin,
voor kabouters:
Bambillizoo, voor de
welpen een verzonnen naam
(bijvoorbeeld Zo Zoo of
Scoutzoo of een naam die
met je woonplaats te
maken heeft). Die naam
komt ook weer terug op
zijn fraaie pet, met
klepi! Een paar stevige
laarzen, een riek, greep
of bezem maken Teun de
echtste oppasser die je
je maar voor kunt
stellen.



als je de cape zo
uit de stof knipt
vallen de 2 mutsdelen
ernvast.





Tovenaarsleerling KRONKELTJE (1, 8 en 15 juni)

KRONKELTJE kan iemand van de eigen leiding zijn, maar de kans op herkenning is ondanks een dikke schminklaag wel groot. Het leukste is wanneer je iemand van buiten zo gek krijgt om drie weken die rol te spelen (dat geldt ook voor Teun, Vindski of Joep). Lukt dit niet, vraag dan een stamlid, iemand van de andere speltak of wissel een KRONKELTJE uit met een andere groep in jouw district.

KRONKELTJE lijkt heel veel op zijn tovenaarsmeester GROTE KRONKEL. Hij of zij heeft een grote cape met sterren en manen erop (geen blauwe, die kleur cape is gereserveerd voor JUBILEE). Net als in de muts van GROTE KRONKEL zit er in KRONKELTJES muts ook een kronkel. Omdat iedere tovenaarsleerling anders is kun je naar hartelust je eigen fantasie op de verdere uitdossing van KRONKELTJE toelaten. Een vlammend geschminkt gezicht doet het hem wel. Zorg wel dat de kleding langer dan drie weken meegaat, een uitbreiding voor je verkleedkist is nooit weg.

Afhankelijk van het soort park of tuin dat je bezoekt, heb je één van de volgende personen nodig (8 en 15 juni):

HULP VAN
BUITEN

KRONKEL-
TJE

Kronkeltje joep
Teun
Vindski!

De aankleding van het kringlokaal/hordehoi.

- Posters en jubileumartikelen heb je al gekregen. Bovendien zijn er in de Scout-Shop diverse speciale jubileumartikelen te koop (badges, stickers, tassen, sweat-shirts, vlaggetjes, etcetera). Om nog meer in de jubileum- en JUBILEE-stemming te komen kun je aan de volgende voorbereidingen van het assortiment denken:
- sterren en manen op de gordijnen (zelfde als op de cape van KRONKELTJE)
 - (kinder)tekeningen van JUBILEE en/of GROTE KRONKEL
 - miniatuur speelkijkdoozjes
 - "gewone" slingers (tot 1 juni denkt iedereen dat het 15 juni in de eigen groep feest gaat worden
 - spandoek met Scouting 75: Natuurlijk Avontuurlijk;groep uit (de 15e weer te gebruiken, zie Vervoer)
 - etcetera

Hulpmiddelen en -personen

Een aantal hulpmiddelen heb je inmiddels al gekregen:

- deze werkmap
- een cassette, wezenlijk onderdeel voor de speelkijkdoo
- een presentatie-avond in je eigen district over het JUBILEE-spel
- een groeps JUBILEUM-WERKMAP, daar past deze map in
- een groeps JUBILEUM-DOOS, daar zitten o.a. 100 posters in die je ook voor het JUBILEE-spel kunt gebruiken
- artikelen in "Scouting" en "Stip" (iedere maand 4 jubileum-pagina's in Scouting met onder andere nieuws over JUBILEE)

DISTRICT

Voor vragen, opmerkingen en dergelijke kun je altijd terecht bij:

- de districtsjubileumorganisator/trice wanneer het algemene jubileumvragen zijn
- de districtsvoorlichter wanneer het vragen over de p.r. en voorlichtingsstaken zijn
- de speladviseur wanneer het JUBILEE-vragen zijn
- het landelijk bureau voor al die vragen die in het district niet beantwoord kunnen worden. In het blad "Scouting" worden de speciale jubileum- en JUBILEE-telefoonnummers bekend gemaakt met daarbij de tijden waarop gebeld kan worden.

LAND

Voor een aantal hulpmiddelen en personen moet je zelf zorgen: Toveraarsleerling KRONKELTJE en Oppasser Teun of Uitvinder Vindski of Clownsmaatje Joep. Een nadere beschrijving en kledingadviezen vind je op pagina 49 en verder

Op pagina 53 en verder vind je uitvoerig beschrijven hoe je zo'n doos kunt maken en wat je er allemaal bij nodig hebt.

DE SPEEL- KIJK- DOOS



Als speltek heb je het nodige aan spel materiaal aan suggestie, ideeën gekregen. Wees er zuinig op! Met eigentijdse aanpassingen is dit spel over een paar jaar prima bruikbaar als kamphema. Stop dit werkexemplaar daarom na 15 juni in de JUBILEUMWERKMAP, dan kun je het te zijner tijd weer terugvinden.



3. Naast al je activiteiten om geld binnen te halen kun je ook nog proberen om het aangeboden pakket uit te breiden. Om een voorbeeld te geven: Bakker heeft broodjes aan de jubilerende Scoutingsgroep gegeven en kruidentier zorgt voor het beleg zodat uw zoon/dochter geen lunchpakket hoeft mee te nemen (de groenteman doet er dan nog wel voor ieder kind een appel bij).

NATURA

2. Sommige acties zijn misschien beter per district te organiseren, hiermee creëer je de mogelijkheid het werk te verdelen en de publiciteit te bundelen. Losse flodders hebben veel minder effect dan een gericht gezamenlijk initiatief. Als je acties afhankelijk van de belangstelling van buitenaf is dit een erg belangrijk punt. Vergaat niet om hierbij je districtsvoorlichter in te schakelen.

DISTRICT

1. Je kunt je actie uitbreiden door je streefbedrag te verdubbelen en dit "overschot" te bestemmen voor een goed doel. Op die manier ben je niet alleen voor jezelf aan het werk maar ook voor de ander.

Nog drie opmerkingen voor als je besluit een actie te gaan houden:

DUBBEL

Ga in ieder geval ruim van tevoren met de groepspenningmeester rond de tafel zitten, zodat je de ouders tijdig kunt informeren over de bijdrage die van hen verlangd wordt. Wanneer mocht blijken dat die bijdrage voor enkele ouders bezwaarlijk is, tref dan een goede regeling met deze ouders, die past in de groeps- en gezinskas. Op voorhand korting verlenen aan ouders die meerdere kinderen bij de welpen of kabouters hebben kan al voldoende zijn om hieraan tegemoet te komen.

PENNING-
MEESTER

Natuurlijk is het ook best vastgesteld..... mogelijk om een deel van de nog te houden actie te bestemmen voor het JUBILEE-spel. Wanneer deze actie na 15 juni gehouden gaat worden kun je een voorschot van de penningmeester vragen. In de jubileumwerkmep, die iedere groep al heeft ontvangen, zijn diverse voorbeelden van acties opgenomen.



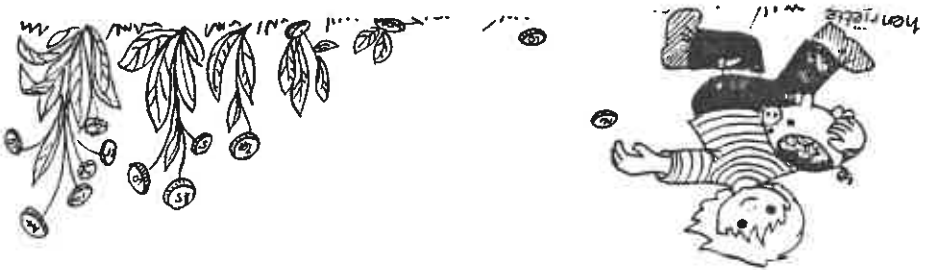
nog tegood. Ga dan even na of de bestemming hiervan al is

Dat zo'n spel, met een trein- en/of busreis en een entreekaartje voor een attractiepark of dierenpark, is duidelijk. Zelfs een spelletje vlaggeroof kost geld, al bereken je dit nooit omdat je de waarde van de gekregen wolvesten voor de "levens" en de sliflage van de vlaggen niet telt.

WAT KOST HET JUBILEE-SPEL
 Alleen op 15 juni 1985, alleen voor de parken en dierenparken die aangegeven zijn geldt een all-in-prijs voor trein en bus en entree van f 15,50. (voor diezelfde prijs wordt bij de ingang van het park/dierentuin ook nog aan ieder kind een verrassing uitgedeeld).
 Ter vergelijking:

Wanneer een ouder z'n kind op een willekeurige dag vanuit Delft naar Burgers Dieren- en Safaripark te Arnhem meeneemt, is hij voor zijn kind van 9 jaar of jonger f 29,50 kwijt en voor kinderen van 10 jaar of ouder f 53,-- (beide exclusief zijn eigen kosten) wanneer hij met trein en bus daar naartoe moet komen (alleen heel oude en reeds afgeschreven auto's kunnen tegen deze prijzen concurreren). Die f 15,50 is dus werkelijk een buitenkans! En hoe verder de reis hoe groter het voordeel is.

Dat voordeel is vele malen groter dan de groepskortingen die er voor bijvoorbeeld schoolreises bedongen kunnen worden. Voor zo'n scouting avontuur waar je zoveel te bieden hebt tegen zo'n lage prijs zijn de ouders van de kinderen best bereid die lage prijs te betalen. Maar kijk ook eens naar de groepsbegroting. Waar kan de penningmeester nog meer over de brug komen? Zit er nog ruimte in je eigen spelatkebegroting? Kun je door verschuivingen in je eigen begroting niet vast een deel van de kosten betalen? Als je gewend bent om eens per jaar een excursie te houden, zou je er in het kader van het jubileumjaar voor kunnen kiezen dit nu één keer over te slaan en er een JUBILEE-excursie van te maken. Misschien heeft julië groep nog geld tegoe van in 1984 gehouden acties (Jantje Beton, De Grote Club Actie) of heb je de subsidie van de gemeente



N.S.
REKENT
OP S.N.

De Nederlandse Spoorwegen en de busondernemingen hebben nog nooit zoveel scouts op één dag vervoerd. Laten we er met z'n allen voor zorgen dat deze eerste ervaring een heel positieve is! Ga 10 minuten voor het uit- of overstappen met een vuilniszak rond, dan laat je de coupé/bus schoner achter dan je hem vond. Natuurlijk zijn de kinderen druk en uitgelaten maar laat het niet uit de hand lopen. Niet overal worden extra treinen en treinstellen ingezet, er reizen ook "gewone mensen" met het spoor. Die mensen vinden het best leuk als je het JUBILEE-tied met z'n allen ten gehore brengt. Mits allemaal gelijk gezongen en duidelijk verstaanbaar is dat een verademing ten opzichte van het "En van je hela hola houdt er de moed maar in", maar overdrijf niet en zorg ook voor rustige momenten. Neem daarom wat spelletjes mee voor onderweg, de kinderen blijven toch niet de hele tijd naar buiten kijken. Voor heel veel kinderen is rustig zitten een onmogelijke opgave, houd ze dus bezig. Er zijn zoveel spelletjes waarmee je de tijd kunt doden en het reizen extra aantrekkelijk kunt maken, kijk de vakantiespelletjes-boeken van de benzinewerken en de weekbladen er maar eens op na. Voor kom een druk heen en weer geren en natuurlijk is het ook niet de bedoeling dat de kinderen op de banken gaan staan of springen.

Als je je goed voorbereid hebt zul je zien dat de tijd vliegt en je al weer uit moet stappen als het net echt leuk begint te worden.

Laat zien dat scouting op het goede spoor is.

TIP

Boeken en mappen waar je spellets uit kunt halen:

- de spelmappen van Scouting Nederland
- Bres Spelenboek (1982), uitgave Landelijke Dienst voor Beweging
- Recreatie en Spel - Veldm. Montgomerieweg 23, Soesterberg
- Het Nieuwe Spelenboek (1968), Stichting Spel en Sport - Amsterdam
- Spel en Recreatiesport (1975), Stichting Spel en Sport - Amsterdam

HOU ZE IN DE GATEN

Zorg dat je steeds alle kinderen in de gaten kunt houden. Maak een duidelijke taakverdeling met de leiding. Spreek duidelijke tekens met de kinderen af. Je kunt daarbij geen rolfluiten gebruiken! Laat de kinderen ook elkaar in de gaten houden. Piet weet steeds waar Klaas is, Klaas weet steeds waar Jan is, Jan weet steeds, etcetera. Op die manier krijg je gelijk een noodkreet als je uit- of over wilt stappen en Klaas zit nog op het toilet. Voorzie de niet-scoutingkinderen van een groepsdas en naai met een grove steek een naambandje op zijn/haar trui.

Voorzie ieder kind voor alle zekerheid nog van een kaartje met hun naam, adres, en reisbestemming. Het is wel zeker dat je onderweg ook groepen met dezelfde eindbestemming tegenkomt, want er gaan gemiddeld wel 80 groepen naar dezelfde plaats. Groepen uit je eigen district kom je natuurlijk het eerste tegen. Samen reizen is samen plezier maken, maar blijf wel als groep bij elkaar. Als je meerdere speleenheden in je groep hebt, is het zelfs handig om, zeker bij het uit- en overstappen, je per speleenheid te verzamelen.



UIT- EN OVER- STAPPEN

Een extra hulpmiddel om de welpen/kabouters bij elkaar te houden is het hand in hand zingen van het JUBILEE-Lied. Op de tekening zie je nog een leuke manier om bij elkaar te blijven (verzamel vast oude takens). Dofle pret als je kringen/hordes/districten tegenkomt die net de andere kant uitreizen, laat jouw welpen/kabouters daardoor echter niet in verwarring raken!

De Nederlandse Spoorwegen en de busondernemingen zorgen ervoor dat alle welpen, kabouters, vrienden, vriendinnen en leiding naar de parken en dierentuinen vervoerd worden en weer terug. De groepen moeten zelf voor vervoer naar en van het dichtstbijzijnde station zorgen. Voor districten is het interessant om het een en ander daarin te coördineren en te combineren.

DISTRICT

De organisatie van het vervoer is in handen van het district. De groepen krijgen tijdig via het district te horen op welk station zij zich moeten verzamelen, hoe laat en hoe het reisprogramma eruit ziet. Het district zorgt er ook voor dat de groepen weten hoe het gaat met de trein/bus en entreekaartjes, hoe de betaling geregeld moet worden, etcetera.

OP HET PERRON

Als die organisatie allemaal geregeld is, komt op 15 juni het moment dat je met je 20 kabouters of welpen en 5 niet-scoutingkinderen op het afgesproken station op de afgesproken tijd staat. Misschien staan er nog wel meer kringen en hordes bij dat station. Er gaan immers 40.000 scouts en 10.000 niet-scouts, met hun leiding op avontuur. Ga er echter niet maar zo vanuit dat die kringen en hordes dezelfde eindbestemming hebben! Er zijn 16 eindbestemmingen!



Correspondentieadres:.....

Met vriendelijke groeten,

met.....
Mag uw zoon/dochter deelnemen aan ons feestspel?
Voor vragen en opmerkingen kunt u contact opnemen

Overige kosten zijn voor rekening van de jarige.

ft..... bij te dragen.
verplicht. Wij hopen dat het voor u niet bezwaarlijk is om deze
per kind. Een bijdrage in die kosten van uw kant is welkom maar niet
aanzienlijke korting. 15 juni kost al - in nu nog maar ft.....
Nederlandse Spoorwegen en de busonderneming en park/dierentuin
Een kostbare aangelegenheid, maar gelukkig krijgen we van de
tijdten staan vermeld en wat hij/zij mee moet nemen.
zoon/dochter een brief mee naar huis waarop de juiste
leiding natuurlijk. Zaterdag 8 juni krijgt uw
welpen en kabouters van andere groepen en heel veel
we ontmoeten daar behalve JUBILEE ook nog.....
Tegen de avond zijn we dan pas weer terug.

.....
's Ochtends vroeg vertrekken we al met de trein/bus naar
15 juni 1985 zoeken we speelman JUBILEE op in
JUBILEE.
I en 8 juni spelen we met de speeldoos van de verdwenen speelman

ONDERSTAANDE GEGEVENS NOG EVEN GEHEIM HOUDEN?
voor uw zoon/dochter is dit nog een verrassing. WILT U DAAROM
15 juni gaan we op avontuur! Voor onze welpen/kabouters en dus ook
tot.....
we bij ons eigen clubgebouw in van
op 1, 8 en 15 juni a.s. met ons mee te spelen. Op 1 en 8 juni spelen
Degroep nodigt uw zoon/dochter uit om
feest deel te nemen.

Jarige, nodigt ook Scouting vrienden en vriendinnen uit om aan dit
voor de 125.000 leden een feestjaar van te maken. Zoals iedere
Scouting (padvinderij) bestaat 75 jaar in Nederland. Reden om er

Geachte ouders,

....., mei 1985



ZIN IN EEN AVONTUUR?

VAN
DE

ZIN IN EEN AVONTUUR?

De welpen en kabouters van degroep uit.....
wel!

Zaterdag 1, 8 en 15 juni a.s. gaan ze op zoek naar
speelmann JUBILEE. De welpen en kabouters hebben de
speelkijtkdoos van speelmann JUBILEE en JUBILEE heeft een
verrassing voor hen. Wie is die JUBILEE? Waar is hij
nu? Wat kan die speelkijtkdoos? 1 en 8 juni wordt naar
de oplossing van dat raadsel gezocht in het eigen
vertrouwde clubhuis van degroep aan de
.....straat.

15 juni trekken de welpen en kabouters erop uit. Niet
alleen de welpen en kabouters uit maar uit
heel Nederland en dat zijn er maar liefst 40.000.
40.000 welpen en kabouters stappen in de trein en
reizen naar JUBILEE. Waar zal hij zijn? In de
Flevohof? Of in de Efteling? Misschien wel in Artis?

Een zestiental grote pretparken en dierenparken zullen
door de 40.000 scouts grondig doorzocht worden.
Degroep heeft voor 5 niet-scoutingkinderen
tussen de 7 en 11 jaar plaats om met dit spel mee te
spelen. Voorwaarde is wel dat die kinderen alle drie de
zaterdagmiddagen meedoen. Er zijn geen kosten aan verbonden.
Wie het eerst komt..... (als bijdrage in de kosten
wordt fl.....gevraagd).

Interesse?
Ben je tussen de 7 en 11 jaar? Vinden je ouders het
goed? Laat één van je ouders dan even contact opnemen
met.....

Contactadres.....

.....
.....
.....

PLAATSELIJKE

MIDDENSTAND

ADVERTENTIE

4. Hang op alle basisscholen en bibliotheken posters op. In de groepsdoos die de groep in oktober 1984 heeft gekregen zitten er 100 waar je aanvullende informatie op kwijt kunt. Vergaat vooral niet om het correspondentie-adres in te vullen.
5. Benader gericht een vijftal kinderen. Kinderen die je toevallig kent. Kinderen waarvan je weet dat het voor hen heel belangrijk is om er eens een paar zaterdagjes uit te zijn en bij een groep te horen. Blijf wel in je eigen woonplaats zoeken.
6. Combineer enkele van bovenstaande suggesties met elkaar en/of met jullie eigen ideeën.

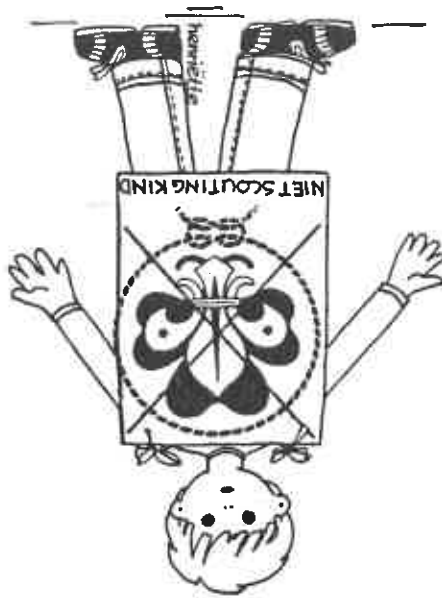
Scouting: Natuurlijk Avontuurlijk. 40.000 Welpen en kabouters kunnen met 10.000 vriendjes en vriendinnetjes over meepraten.

HOE KOM JE AAN NIET- SCOUTING- KINDEREN

als de kosten voor iedere welp/kabouter. De eenmalige voordeelprijs is ook voor de gastkinderen van Scouting van toepassing. Zeker wanneer je van de welpen/kabouterouders een eigen bijdrage vraagt, kun je gerust van de gastouders ook een bijdrage vragen. Het blijft natuurlijk een mooi gebaar om te kunnen zeggen: "nee dank u, dit biedt dejarige Scoutinggroep uw zoon/dochter aan".

1. Welpen en kabouters nodigen vriendjes en vriendinnetjes uit om op 1, 8 en 15 juni mee te spelen. Je neemt met de ouders van deze kinderen contact op om toestemming en eventueel een bijdrage in de kosten te vragen. Bevestig telefoontjes schriftelijk (zie voorbeeldbrief op pagina).
2. Naast de "gewone" artikelen in de kranten plaats je een gesponsorde advertentiepagina. Een voorbeeld van zo'n pagina zie je op pagina . Neem hiervoor eerst contact op met je districtsvoorlichter!

3. Organiseer een wedstrijd, bingo en/of verloting waarbij onder andere het meespelen op 1, 8 en 15 juni prijzen zijn. Maak hiervoor leuke waardebonnen. Reken uit wat een treinkaartje, buskaartje en de entree voor het pretpark/dierentuin kosten en je weet hoe groot de prijs is die je weggeeft (al is de eindbestemming natuurlijk nog geheim).



Ook voor Scoutingskinderen

Door landelijke, regionale en plaatselijke p.r. en voorlichtingsactiviteiten kan heel Nederland weet hebben van het JUBILEE-spel. Heel veel Nederlanders zien welpen en kabouters 15 juni in de trein, de bus, de parken en dierentuinen. Maar zien is eigenlijk niet genoeg, zeker niet voor de niet-scoutingskinderen van 7 tot 11 jaar. Daarom vragen we iedere kring en horde om ongeveer 5 niet-scoutingskinderen mee te laten spelen op 1, 8 en 15 juni.

Om ruim 10.000 niet-scouting-kinderen te laten ervaren dat Scouting een hartstikke leuk spel heeft voor 7 tot 11 jarigen. Laat die 10.000 kinderen na afloop maar enthousiast vertellen over hun scoutingervaring van drie middagen. Die reclame komt nog beter over dan wanneer je dat zelf vertelt. Dat je hiermee de drempel naar je groepshuis hebt verlaagd en daardoor nieuwe leden krijgt (op korte of lange termijn) sluiten we natuurlijk niet uit.

2.200 speleenheden keer 5 niet-scouting-kinderen is zelfs 11.000 kinderen! Veel kringen en hordes hebben nog wel een paar open plaatsen, maar zelfs al zit de kring of horde vol, ongeveer 5 kunnen er voor die drie middagen nog wel bij. Voor het afsluitingspel in de parken is het organisatorisch nauwelijks een verzwarende, omdat deze kinderen "onder" de leiding van de eigen groep horen.

Als je een onderbezette leidingsteam hebt, kan het bezwaarlijk zijn om zo'n tocht te gaan ondernemen en dan ook nog eens ca. 5 extra kinderen mee te nemen. Natuurlijk kun je dan enkele ouders vragen om 15 juni mee te gaan. Je kunt ook proberen om enkele jongeren, studiegenoten, werkcollega's, vrienden of vriendinnen te vragen om je op 1, 8 en 15 juni te helpen. Tegen een afgeronde klus zeggen mensen nu eenmaal gemakkelijker ja, dan tegen een doorlopende verplichting. Mitsdien krijgt één van die hulpen door de afgeronde klus de smaak wel te pakken.....

EXTRA
KINDEREN,
EXTRA
KOSTEN?

In principe hoeft de speltak nauwelijks extra kosten voor deze kinderen te maken. Voor de eerste en achtste juni bestaan die kosten uit een heel klein beetje spelateriaal (amulet, fotokopie, e.d.) en eventueel een kop thee of iets dergelijks, net wat je je eigen welpen/kabouters attijd aanbiedt op de kring/hordebijeenkomst. Voor de vijftiende juni zijn die kosten hetzelfde



DIER-
GAARDE
BLIJDDORP

DIERGAARDE BLIJDDORP-ROTTERDAM

Een 18 hectare grote tuin met een interessante verzameling
uithemse diersoorten. Middenin de diergaarde is één grote
overdekte tuin. Daarin bevinden zich de zoet- en zoutwateraquaria,
reptielen, amfibieën en subtropische planten. Bovendien een
krokodillenverblijf, binnenvervolgers van de mensapen en de
dikhuiden, een boeiende verzameling subtropische planten en
vogels, waaronder paradijsvogels en een groot basijn voor Zuid-
amerikaanse vissen.

DIEREN-
PARK
MASSE-
NAAR

DIERENPARK MASSENAAR-WASSENAAAR

Een bonte dierenreeks uit alle werelddelen. Een uitgebrede roof-
dierencollectie, diverse apensoorten met onder andere een groep
volwassen gorilla's, dwergchimpansees en een vermaarde vogel-
collectie. De Afrikasteppe, de paradijsval, de kinderboerderij, de
veilige speeltuin, de minicars, het ezelrijden en de
zoo-boemel.

OUEHAND

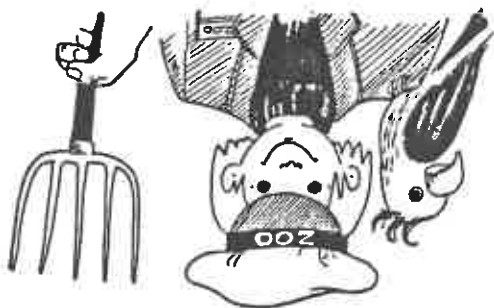
OUEHAND-RHENEN

Er is een veelzijdige verzameling in- en uithemse diersoorten te
bewonderen, op terrassen ingericht als hun natuurlijke omgeving.
Daarnaast is er: een dolfijnenshow, de monkie-rail die je op vier
meter hoogte over een deel van het park voert, een papegaaienshow
waaruit blijkt dat papegaaien meer kunnen dan 'alleen maar'
praten, een vrije vlucht volière, een deels ondergronds aquarium,
een nieuwe speeltuin.

DIEREN-
PARK
AMERS-
FOORT

DIERENPARK AMERSFOORT-AMERSFOORT

Het olifantenverblijf is een van de grootste in de Benelux. De
speeltuin is grondig vernieuwd en er rijdt een echte minitrein
door het dierenpark. De kinderboerderij draagt er toe bij dat
dierenpark Amersfoort tegenwoordig de grootste bezoekers van
de omgeving is geworden. Dankzij aanpassingen aan de natuurlijke
omstandigheden verblijven vele diersoorten het dierenpark met
jongen.



EFTELING

EFTELING-KAATSHOEVEL

De "vliegende schotel", waar het gebouw aan doet denken, is inmiddels een herkenningsteken voor de Lichtstad geworden. De binnenkant van het gebouw is al net zo opmerkelijk. Een tentoonstelling over wetenschap en techniek in ons dagelijks leven. Dynamisch, afwisselend, onder andere over wonen en verkeer. Speels en uitdagend. Je mag dingen proberen, bekijken, gebruiken, er mee spelen en er wat van opsteken.

BEEKSE

BEEKSE BERGEN-HILVARENBEEK

BERGEN

Het recreatiepark Beekse Bergen heeft het Imax Filmtheater met het grootste projectscherm van Europa. Het orkaanschip gaat op 24 meter over-de-kop. Voor de waterliefhebbers is er de nieuwe superwaterglijbaan. Naast het bovengenoemde kent Beekse Bergen nog 30 overige attracties. Van teleskibaan tot de 80 meter lange speelstraat. Kabelbaantjes en treinen zorgen voor de verbindingen. Het safaripark is niet inbegrepen.

ARTIS

ARTIS-AMSTERDAM

In Artis kan men kennis maken met meer dan 6000 dieren, waaronder 2000 vissen. Het reptielenhuis heeft nu ook een afdeling voor Europese koudbloedige dieren en woestijnindieren. Het kleine Zoogdierenhuis met zijn luiaards, woestijnvosjes en halfaapjes is gebouwd rondom een grote tropische plantenkas. De zeeleeuwen zijn ook onder water van heel dichtbij te bezichtigen.

Een expositie met afwisselend 250 antieke automobielen, ondergebracht in het door Anton Pieck ontworpen gebouw van 7000 m². Bewegende stationaire motoren, een spectaculaire presentatie over stoomauto's en een spelend draaiorgel en speciaal voor kinderen tot 12 jaar: de oldtimerbaan, de kindertrein, de kinderspeelboerderij, de verkeerstuin, de bioscoop met oude racefilms, de brandweershow en het mini-race-circuit.

AUTOTRON

AUTOTRON-DRUNEN

's Werelds kleinste stad met treinen en varende schepen. Met druk verkeer langs de wegen. Middeleeuwse stadswijken en moderne architectuur, historische gebouwen en evenementen. Overal klopt het leven van een echte stad, maar dan precies 1/25 van de ware grootte.

MADURO-DAM

MADURODAM-DEN HAAG

Bijna 50 verschillende attracties heeft Duinrell in petto. Een kikkershaw, de kolderzoldershow, een spiegelzaal, een schaduwkamer, een balenbad, botsautootjes, spelen met water en zand in meterslange watergoot, trampolinespringen, klimmen en zacht vallen op de Matterhorn, een grote balenbergh en klimmen in het grappige draadcircus zijn daar voorbeelden van. Het golfbad is niet inbegrepen.

DUINRELL

DUINRELL-WASSENAR

In het dierenpark zie je de chimpanseefamilie in haar eigen bos, net als de wolven en net als de gieren en arenden in de vrije vluchtvolière. De troepenhal is een klein paradijs met krokodillen, slangen en leguanen. In het nachtdierenhuis tref je de schemerdieren aan, zoals de aardvarkens en halfaben. Hele apen zie je behalve in het 7500 m² boslandschap van de chimpansees ook in het oranje oetanggebouw. Een bezoek aan het safari-gedeelte is niet inbegrepen.

BURGERS ZOO

BURGERS DIERENPARK-ARNHEM

Op vijf verschillende plaatsen zijn shows met walrussen, zeeleeuwen en zeeberen, er is een educatieve show en een voedershow met zeehonden. Deze dieren vormen eigenlijk één grote familie. De shows zijn zo op elkaar afgestemd dat er op het terrein van het Dolfinarium altijd wat te beleven is.

DOLFINARIUM

DOLFINARIUM-HARDEWIJK

ATRACTIEPARKEN EN DIERENTUINEN

Per district geef je voorkeuren op voor plaatsen waar je JUBILEE wilt gaan vinden. Het zal niet meevallen om tot een eensluidende keuze te komen. Iedere plaats heeft zo zijn eigen unieke mogelijkheden en aantrekkelijkheden. Om het kiezen wat gemakkelijker te maken drukken we hier van iedere plaats een paar aantrekkelijkheden af. Bedenk bij het opgeven van je voorkeuren ook dat de weipen en kabouters vast al eens in dat attractiepark of in die dierentuin van een paar plaatsen verderop zijn geweest. Je hebt nu de kans om het, voor hetzelfde geld, met een flinke treinreis nog spannender te maken.

NOORDER DIERENPARK-EMMEN

**NOORDER-
DIEREN-
PARK**

Je observeert er de dieren in hun meest natuurlijke omgeving, want tralies en hekken ontbreken vrijwel geheel. Dwaal maar langs de Afrikaasavanne met neushoorns, giraffen, zebra's, gnoes, struisvogels en allerlei antilopesoorten. Geniet aan de rand van het robbenbasin. Bespied de uilen in de uilenburcht. Het Zuid-amerikaanse regenwoud telt meer dan 200 vogelsoorten. Een ludieke speeltuin, het Africahuis met vele exotische dieren en planten, twee musea.

PONYPARK-SLAGHAREN

PONYPARK

In het Ponypark vind je tientallen attracties, bijvoorbeeld: Schip van staat, een reusachtig hangend schip dat na enkele malen heen en weer schommelen als een vliegende tornado met 50 personen tegelijk over de kop gaat. De Looping Star, waarin een trein met passagiers over de kop gaat. Het Reuzerad, ca. 50 meter hoog. De Monorail. De Superscoop. Verder zijn er: een dubbele achtbaan, een Lunik, een Entreprise, een Hully Gully, een Zeppelin, een reusachtige glijbaan en Apollo's.

FLEVOHOF-BIDDINGHUIZEN

FLEVOHOF

De Flevohof, dat is je ogen uitkijken in de boeiende wereldtunen, onder meer een Japanse, Romeinse en Alpen- en tropische kassen met duizenden verschillende plantensoorten. Spelelderwijs veel leren over planten en dieren. Maar het is ook: plezier hebben in het Indaendorp of knutselen in het creatieve centrum. In overdekte wandelroutes langs de paviljoens wordt aandacht besteed aan land- en tuinbouw. Ook de praktijk van het boerenbedrijf komt aan de orde.

De JUBILEE-spelmap is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze map werkten mee:

Heleen van Balen-Hoekstra

Peter van Capelleveen

Caroline la Chapelle

Pim van Dorp

Ineke van Huistede

Marianne van Maarschalkerweerd

Jeannette de Vos

Silvia Zwaaneveldt

Jeannette Zijsling

Samenstelling en redactie:

Ruud Sabel

Tekst en melodie JUBILEE-lied:

Cees West, Jingo Music

Illustraties:

Henriëtte Kuipers-Timmermans

Lay-out:

Peter Vermeulen

Typiste/tekstverwerking:

Bep Schut





kabouters en welpen
scouting  nederland