

Grote  
Griebels  
Wat een grootten!



Districtsspel voor  
welpen en kabouters

7 Juni 1986



Landelijk Bureau  
Lariksjaan 5, Princenhof  
3833 AM Leusden  
033-960911

scouting  
NEDERLAND

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

## **voorwoord**

## **uitrusting**

1. Voorinformatie en uitnodiging
2. Het themaverhaal

## **de expeditie**

1. Spelopzet
2. opening
3. Twijfelgrot
4. Routebeschrijving
5. Afronding

## **de grotten van BAM**

1. De grot van Reus Rommelbom
2. De aardmannengrot van Abeel en Beriel
3. De tunnel van Kriebel de Spin
4. Drip en Drab, als twee druppels water
5. De grotwoning van Meturem, de kluizenaar
6. De muziekgrot van Nar Tikan
7. De grijsgroene grot van Gruwelijke Grobbe
8. Tovenaar Rutar
9. De kruidengrot van Dorinka
10. De grot van Bertje Brugwachter

## **de grotten van de KOELE HOLEN**

1. Bagheera's grot
2. De grot van Baloe
3. De grot van Roefie
4. Hathi's grijze grot
5. De spelonk van Chil
6. Shere Khan's grot
7. De slingergrot van Kaa
8. Bandarlogs spelonken
9. Sahi's stekelgrot
10. De druipsteengrot van het mensendorp



# uitrusting

## 1. VOORINFORMATIE

We willen je een lijstje geven met zaken waaraan je moet denken als je dit districtspel gaat spelen met de kabouters en/of welpen van jullie district. Wellicht kun je dit lijstje gebruiken in een districtstraining over het districtspel, die je geeft om de gang van zaken op het districtspel uit te leggen en waarbij je de hulp van de leiding best kunt gebruiken.

Het lijstje is gebaseerd op de spelen die in het districtspel staan en op de materialen die je daarvoor nodig hebt. Als je zelf andere spelen bedenkt of de zaak wijzigt, zorg dan dat je de wijzigingen ook in het lijstje doorvoert.

Het lijstje is zeker niet compleet, algemene zaken als EHBO, geluidsversterking, wanneer opening en sluiting plaatsvindt vallen hierbuiten, informatie daarover vind je in de "grijze map"; het organiseren van districts-ledenactiviteiten voor kabouters en welpen. Deze map is voor speladviseurs die er nog geeneen hebben verkrijgbaar op het landelijk bureau.

### HET LIJSTJE: \*\*\*\*\*

- Van welke groep(en) kun je tenten, keukenafdaken voor de grotten gebruiken? Wanneer wordt dat opgehouwd?
- Het spelmateriaal; wie maakt dat? Een goede afspraak is gebieden dat diegene die een spel doet zijn eigen spelmateriaal verzorgt en meeneemt in de juiste hoeveelheid.
- Spelmateriaal wat voor alle kabouters of welpen nodig is kan ook gespaard worden door de groepen zelf. Te denken valt aan:
  - lege conservenblikken zonder etiket (de grot van de aardmannen Abeel en Beriel)
  - Lege geplakte of geverfde conservenblikken (grot van Baloe)
  - WC rolletjes (muziekgrot van Nar Tikan)
  - Elastiekjes (muziekgrot van Nar Tikan en Mandarlog's Spelonken)
  - Voor elk kind een knijper (grot van Baloe)
  - jampotjes (grot van Meturem)
  - diverse pijpen; posterkokers, slangen etc. (muziekgrot van Nar Tikan)

Je kunt de leiding alvast vragen het een en ander te verzamelen en mee te nemen naar het districtspel.

- Wie maakt welke en hoeveel totems?
- Elke (spel)groep heeft een eigen paraplu nodig om de totems aan te hangen. Bedenk vooraf hoe je de speelgroepen samenstelt en hoeveel paraplu's er per kring of horde worden meegenomen
- Hoeveel kinderen komen er bij elk spel spelen
- Ballonnen met opdrachtkaartjes voor de ballonnenbomen (Twijfelgrot)
- De eindtotem, voor elke kabouter en welp één
- Wie speelt welke spelfiguur/grotbewoner? Zijn er genoeg verkleedspullen - Enz.

Maak verder afspraken over hoe je de materialen verzamelt, op welke dag deze grotexpeditie wordt uitgevoerd en op welke wijze de welpen en kabouters uitgenodigd worden voor de expeditie. Een voorbeeldje van zo'n uitnodiging vind je hierbij. Deze uitnodiging wordt in de opkomst vóór het districtspel in de horde of kring voorgelezen.



## de grotten van BAM

### 9. DE KRUIDENGROT VAN DORINKA

Dorinka die gewoonlijk op een boerderij woont, heeft in de onbekende heuvels een kruidengrot ingericht. Hier kweekt ze paddestoelen en speciale kruiden. Eens in de week gaat ze naar de Driemsteinse markt, waar ze haar spulletjes verkoopt. In een gezellig hoekje van de grot staan Dorinka's spulletjes. Aan het plafond hangen niet alleen kruiden te drogen, maar ook bossen droogbloemen. Daar staat haar schommelstoel, waar ze graag zit na te denken.

**TOTEM:** een droogbloemetje op een kaartje geplakt

**ENTREE GROT:** Om te laten zien dat je 'goed volk' bent, maakt iedereen van zijn das een hoofddoek, net als Dorinka. Ze zal jullie dan zeker binnenlaten.

**KLEDING DORINKA:** Dorinka draagt een lange rok. Heeft een omslagdoek en een hoofddoek om. Om haar nek draagt ze een paarse zak.  
Ze ziet er gezond uit met haar rode appelwangen. In haar oren draagt ze lange oorballen.

A. In mijn grot woont de proei, als je je ogen dichtdoet kun je hem horen of juist niet.

**SPEL:** de proei

**Materiaal:** gebruik je das als blinddoek

**Speluitleg:** Ieder doet zijn blinddoek voor. Een van de kabouters is de proei en mag niets zeggen. De andere kabouters zeggen zachtjes proei, proei, - proei, proei, en lopen voorzichtig door elkaar heen. Als ze een andere kabouter tegenkomen begroeten ze die met proei, proei. Antwoordt de kabouter dan is dat niet de echte proei. Want die zegt immers niks terug. Als je de proei gevonden hebt ga je samen verder, de proei groeit zo steeds langer.

B. Mijn kruiden en geurtjes kan ik met mijn ogen dicht herkennen, ik gebruik alleen mijn neus.

**SPEL:** Reukkim

**Materiaal:** Filmbusjes met daarin geurende spulletjes (géén chloor, ether, enz.)

**Speluitleg:** De kabouters zitten in een kring en Dorinka laat de geurtjes ruiken. Wie weet wat wat is.

C. De recepten voor mijn kruidenthee, schrijf ik in geheimschrift.

Dat is puzzelen.

**SPEL:** Oplossen van bambiliaans alfabet

**Materiaal:** (groot) bord met het recept in bambiliaans alfabet

**Speluitleg:** Los het geheimschrift op en vertel Dorinka het recept.

b.v. neem drie anjers en zes blaadjes van de groene heg.

Zet hier een sterke thee van.

## uitrusting

### 2. HET THEMAVERHAAL

Het verhaal van de grotten

Ergens tussen Bambilië en de Rimboe ligt een vreemde plek.

Als je in de buurt komt, hoor je borrelende en sissende geluiden.

Soms komt er ook moei gekleurde rook uit de grond.

Niemand heeft het aangedurfd om dicht naar de vreemde plek toe te gaan.

Op oude landkaarten staat de plek aangegeven met een kruisje en een wolkje. Wat zou daar aan de hand zijn. Het lijkt er wel betoverd.

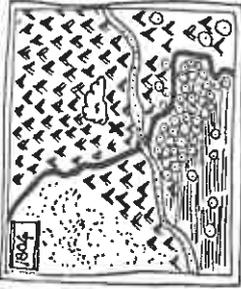
Deze rare plek heet BUBBELBLU. Eeuwen en eeuwen heeft Bubbelblu daar ongestoord gelegen. Het is een grote wildernis geworden rondom die vreemde plaats.

Op een dag komt daar verandering in. Een groep kabouters en welpen heeft afgesproken om bij Bubbelblu te spelen. Ze spelen tikkertje, bouwen hutten en doen diefje met verlos en komen zo, zonder dat ze het weten, steeds dichterbij die geheimzinnige plek.

Plotseling horen de welpen en kabouters een enorm gesis en gebubbel.

Er verschijnt een rode damp tussen de bomen.

En nieuwsgierig als kabouters en welpen zijn, gaan ze er op af, maar wel heel voorzichtig. Het lijkt allemaal heel interessant. De plek Bubbelblu begint nu nog harder te dampen.... de eerste kabouters zijn er al dichtbij als plots



er iets tussen de bomen hangt. Het is een vreemd wezen...

en het hangt aan een paraplu.... een spook, .... een grizeel ..... of een geest? De eerste welpen staan al direct bij het grote witte gevaarte

en bekijken het eens goed. Zo dichtbij is het ook niet zo eng.

Dan begint 't witte gevaarte op een vreemde toon te spreken: "Ik ben de

paraplugeest van de grotten..."

Jullie zijn de eersten die hier zo dichtbij durven komen...

Als je wilt kun je wat beleven...

Ik heb immers machtige krachten en ik kan jullie.....

de grotten van Bam en de Koele Hohlen door laten zweven...

Ga straks aan de paraplu hangen en zweef mee....

Je zult vreemde wezens ontdekken...

Diep onder de grond...

Verbaasd kijken de kabouters en welpen elkaar aan.

Grotten onder de grond? ... Op naar het avontuur.

De geest laat iedere (spel)groep z'n paraplu pakken en leert de welpen en

kabouters de zweefspreek:

" Geest van de paraplu,

Geef ons zweefkracht

Geef 't nu "

## de grotten van BAM

schoon water en handdoeken

Maak zoveel dozen als je voelmateriaal hebt.

Speluitleg: een voor een mogen de kabouters in de dozen voelen wat erin zit. Ze vertellen aan Gruwelijke Grobbe fluisterend wat ze gevoeld hebben. Als het goed is gaan ze naar de volgende doos. Gebruik alleen 'droog' materiaal in de dozen. Stop er geen kleine voorwerpen in want kinderen zijn geneigd deze eruit te pakken en buiten de doos te bekijken.

## uitrusting

De laatste in de twijfelgrot is Roefie de Mol. Roefie is een bluffer en heel eigenwijs. Zij kan het beste zien in het donker, daar is zij tenslotte Mol voor. Zelfs met haar ogen dicht kan zij nog zien wat er in haar zak zit en kijk eens even met d'r ogen dicht haalt zij zomaar iets uit haar zak en vertelt wat het is...

En dan... kom je weer in het licht, nadat je de grot verlaten hebt. Er staan twee grote ballonnenbomen, één voor de welpen en één voor de kabouters. Voor elke spelgroep is er een ballon, waarin een kaartje zit in welke grot zij met het spel kunnen beginnen. Als je de ballon doorprikt heb je meteen gas genoeg om er zo naar toe te zweven.

Na uren gespeeld te hebben komen de welpen en kabouters elkaar weer tegen bij de vreemde plek waar alles begonnen is.

De kabouters hebben heel wat beleefd en hebben een gave yell gemaakt... de welpen laten daarna nog eens even horen dat ze het zingen niet verleerd zijn. Aan het einde van de dag nemen de kinderen afscheid van de bewoners van de Grotten. Met veel verhalen en een leuke dagtotem gaan ze weer naar huis.



# de grotten van BAM

## 6. DE MUZIEKGROT VAN NAR TIKAN

De grot van Tikan is een echte muziekgrot. Hij ligt even achter Kevert-kapelle, de ingang vind je bij de dikke boom. Tikan zoekt daar in alle rust naar nieuwe geluiden, die hij gebruikt bij de muziekwedstrijd die jaarlijks in Kevertkapelle plaatsvindt. Zijn grot herbergt allerlei muziekinstrumenten; deksels, rammels, fluiten, flessenorgels, snaarinstrumenten, je kunt het bijna niet verzinnen zoveel. Tikan is bezig met een nieuw geluidje als hij gestommel hoort bij de ingang van zijn grot.

"Hi, Ha, ik hoor een nieuw geluid, wie is daar, wie is daar...?"

TOTEM: een belletje van het pak van Tikan

ENTREE GROT: Speel een wijsje op het flessenorgel, wat aan het begin van de grot staat.

KLEDING TIKAN: Tikan heeft natuurlijk een narrepak aan. Zijn muts en zijn sokken zijn gemaakt van twee paar sokken. Knip van elk paar één sok aan de achterkant tot aan de hiel open. Naai deze splitten aan elkaar; dit stuk komt op je hoofd en vul de voeten van de sokken met vulmateriaal. De andere sokken gebruik je als sokken. Aan de muts en de sokken zitten veel belletjes Bij elke stap die Tikan zet rammeien die.

A. Voor de volgende muziekwedstrijden ben ik hard aan het werk om nieuwe muziekjes te ontdekken. Help mee!

SPEL: Geluiden ontdekken

Materiaal: allerlei soorten pijpen, posterkokers, slangen, theepotten, electriciteitspijp, tentpalen, enz.

Spelwijze: Tikan legt uit hoe je uit deze pijpen muziek kunt maken. Maak samen een blaasconcert.

B. De laatste prijs heb ik gewonnen met een eenvoudig instrument. Jullie kunnen dat vast ook wel maken.



SPEL: Kazoe maken

Materiaal: WC rolletjes  
vloeiop papier  
elastiekjes

Spelwijze: Knip een rondje van vloeiop papier. Span dit met een elastiekje bovenop het WC-rolletje. Praat door de open kant van het WC-rolletje en je hoort het geluid van de kazoe. Probeer met jullie kazoe's een lied te zingen.

C. De leden van de Kevertkapelse muziekvereniging kunnen zelfs hollend muziek maken. We hebben wel even moeten oefenen.

SPEL: muziekstafette

Materiaal: per estafettegroepje heb je nodig:

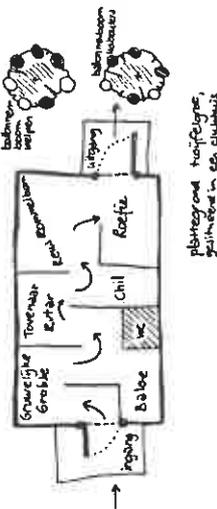
1 narrepak en 1 trommelstok, iets om op te slaan; trommel, doos, vulmutsbak.  
Spelwijze: De kabouter die aan de beurt is zet de narrepak op. Hoit met de trommelstok in de hand naar de trommel, slaat er driemaal op en hoit weer terug en geeft de spullen aan de volgende.

# de expeditie

Roefie kan daarna uit de twijfelgrot komen  
Elke spelgroep (bepaal vooraf hoeveel personen er in een spelgroep zitten) heeft een eigen paraplu bij zich. Bij het begin van het spel kun je die rondom de verzamelplek in de grond prikken.

## 2. TWIJFELGROT

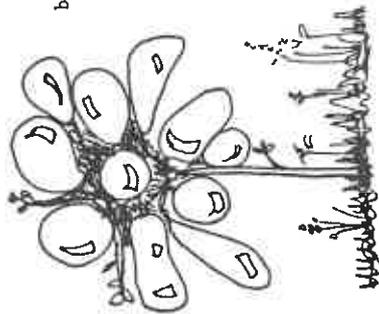
Benodigdheden: clubhuys met een voor en achteringang, grote tent of een afdak. lappen/landbouwplastic/kartonnen dozen)



ballonnenboom welpen

ballonnenboom kabouters

ballonnenboom; in elke ballon zit een kaartje waarop staat waar dat groep moet starten; bi. grot van Dornika



boom met ballonnen en daarin kaartjes waarop staat bij welke grot er gestart wordt.

Verduister de twijfelgrot zoveel mogelijk, Bouw van lappen, dozen en pallets een dooihof waarbinnen op zes plaatsen een plekje is waar iemand wat kan vertellen. De figuren die in deze twijfelgrot zitten vind je terug in de beschrijving van de twijfelgrot in het themaverhaal.

## de grotten van BAM

### 4. DRIP EN DRAB, ALS TWEE DRUPPELS WATER

De grot van Drip en Drab is een druipsteengrot. Deze grot ligt pal onder de Drintel, in de buurt van Driemstein. Het water van de Drintel druipst er langs de wanden naar beneden. Aan het plafond van de grot zijn lange pegels ontstaan. De vloer van deze natte grot is glibberig en glad. Plink, ploink, je kunt de druppels horen vallen. Als je goed luistert hoor je tussen de druppels een klein stemmetje, of zouden het twee stemmetjes zijn...

"Drip. In deze grot woon ik... en ik ook... ik ben Drip... en ik ben Drab... tussen al die druppels voel ik mij prima thuis, Drab ook."

TOTEM: druppel gemaakt van een propje zilverpapier

ENTREE GROT: als een druppel kopje duikelend binnenkomen, of electric boogie; hand in hand als een golf naar binnen

KLEDING VAN DRIP EN DRAB: Blauw face-paint gezicht  
sandwichmannenbord in de vorm van een reuzedruppel  
of het pak van Indigo en Violet (regenboogspel '84)

A. Kort geleden heb ik ontdekt dat er in deze druppel een heel bijzonder vocht naar beneden druppelt. Heel voorzichtig heb ik eens geproefd aan dat water met die mooie kleur, mmmmm dat was lekker. Als ik dorst heb dan ga ik naar dat hoekje toe.

SPEL: Limonade drinken

Materiaal: grote pan, liefst ingegraven of fraai versierd

limonade

rietjes

stopwatch

leuk geluid, bv. toeter, bel of triangel

Ga met zo veel mogelijk kabouters rond de grote pan zitten.

Geef elke kabouter een rietje en spreek af wanneer je begint.

Na een halve minuut klinkt het geluid en moet je stoppen.

B. Het leukste van deze grot is dat er zoveel verschillende druppels hangen.

Ik kan ze ook zelf maken. Hele grote en hele kleine druppeltjes,

doe je mee?

SPEL:

Materiaal: bellen blazen

groene zeep, glycerine en water

ijzerdraad om zelf bellenblazers te buigen

kniip- en buigtangtjes

Maak met ijzerdraad verschillende bellenblaasvormen.

Probeer zoveel mogelijk verschillende figuren te maken,

grote, langwerpige, kleintjes en bellen aan elkaar.

C. Samen met Drip... en samen met Drab... en met veel meer druppelvriendjes

doen wij spelletjes. Een van die spelletjes is blijven zitten in een ver-

giet. Drip kan er heel goed in blijven zitten... Drab valt er nog wel eens

doorheen. Probeer ons maar eens in je vergietje te houden.

SPEL:

Materiaal: waterstafette

doorboor vier blikken met gaatjes, elk blik evenveel

vier emmers, waarvan twee gevuld met water

estafettevorm. Zet de emmers minstens zes meter uit elkaar.

Speluitleg: Welk clubje kabouters brengt binnen drie minuten zoveel

mogelijk water naar de emmer aan de overkant.

## de expeditie

Je hebt zo tien mogelijkheden om de kinderen te laten staan/zitten, etc. Handen klappen, laten omdraaien, etc. Kan er natuurlijk ook in verwerkt worden.

Je kunt er een 'afval' spel van maken, met als 'op de wal-in de sloot'

(zie de grot van Bertje Brugwachter en het Mensdorp)

Hij's de slingers in top en maak een eigen grotgeest. Bind de uiteinden

van de slingers aanen en hij's deze bundel de "waast" in.

De uiteinden van de slingers kun je vastzetten met haringen. Boven in de

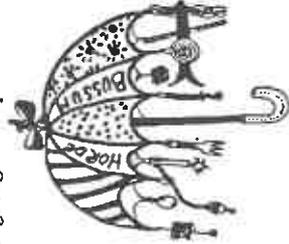
maat kun je 't hoofd van de paraplugeest bevestigen en een paraplu vast-

binden.

Je kunt deze afsluiting gebruiken om de grotten weer keurig achter te laten

en een monument voor de grotgeest op te richten. Hij heeft tenslotte gezorgd

voor een fijne dag.



Met gasballonnen (helium (pas op brandbaar!)) kun je een paraplu oplaten, zorg wel dat de plu met een touwtje stevig aan de grond zit, en niet echt wegweeft.

Je kunt door het wegnemen van verzwaren, waarmee je de paraplu aan de

grond houdt, de paraplu langzaam laten stijgen... en daar gaat de geest.

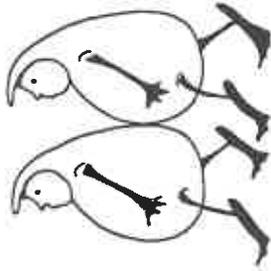
TOTEM. Zorg dat er voor elk kind een kleine herinnering is aan dit districts-

spel. Dit hoeft niet veel te kosten, indien het groot ingekocht c.q.

gesponsord wordt.

Ideeen: papieren parasolletjes

doelhofspelletje (zenuwspelletje)



## de grotten van BAM

### 2. DE AARDMANNENGROT VAN ABEEL EN BERIEL

De grot van de aardmannen ligt ook onder de onbekende heuvels. De twee aardmannen heten Abeel en Beriel. De ingang van de grot is heel smal. Er valt dan ook weinig licht door naar binnen. Bij een klein vuurtje zitten de aardmannen Abeel en Beriel te werken. Om hen heen liggen allerlei tangen, hamers, blikscharen en stukjes zilver. Je kunt ze net zien zitten in het schijnsel van het vuur.

"Wij zijn Abeel en Beriel, wij zijn aardmannen en voelen ons in deze grot goed thuis. Jullie vinden het zeker donker hier, maar wij zijn aan de donkerte gewend, we leven hier immers al vele jaren. Nu zijn we aan het werk en maken sieraden want we zijn allebei zilversmid. Daar zitten onze vriendjes, die houden ons altijd gezelschap".

TOTEM: taartkaarsje

ENTREE GROT: door de smalle ingang van de grot heen kruipen; een tricoot-buis van ± 5 mtr.

KLEDING AARDMANNEN: Beide aardmannen zijn donker gekleed. Ze dragen een helm op hun hoofd waarop een lampje zit. Hun ogen zijn groot, héél groot.

A. De Bambilanen sparen voor ons hun zilverblikken, waarmee wij de mooiste sieraden kunnen maken. Onze voorraad zilverblikken is ongevallen. Stapelen jullie de blikken eens zo hoog mogelijk op.

SPEL: blikken stapelen

Materiaal: 150 conserveblikken, waar de etiketten vanaf zijn

Speluitleg: Maak een zo hoog mogelijke zilvertoren

B. Onze grot is donker, smal, laag en het tocht hier vreselijk. Je kunt er niet allemaal tegelijk doorheen.

SPEL: kruipspel onder landbouwplastic

Materiaal: landbouwplastic van 4x4 meter

Speluitleg: De kabouters houden het landbouwplastic vast en wapperen ermee op kniehoogte. Abeel roept één categorie kabouters af die zo snel mogelijk onder het plastic door naar de andere kant kruipen. De rest wappert door! Categorieën kun je als volgt bepalen: alle kinderen op sloffen, of iedereen met een rode das, of elk kind wat in januari jarig is, of alle leidsters.

C. De glimvormen uit onze grot hebben ons op een goed idee gebracht met hun lichtjes. Kijk maar naar deze armband.

SPEL: armbanden maken

Materiaal: paperclips

ijzerdraad, buig- en kniptangtjes

fluorescerend plakplastic of papier

Speluitleg: Maak een ketting/armband van paperclips. Beplak de paperclips met een fluorescerend strookje.

## de grotten van de KOELE HOLEN

### 2. DE GROT VAN BALOE

Baloe is een wijze, vrolijke beer. Hij houdt van gezonde en lekkere dingen, en is goed voor iedereen.

TOTEM: Leeg filbusje, met een honingetiketje

ENTREE GROT: Zeg de welpenwet, en je mag binnenkomen

KLEDING BALOE: Dubbel masker (twee zijkanten, je hoofd er tussen in), kussen op je buik, bruine lange jas, bruine wanten en een pot honing.

A. Beste vriend, maak voor Baloe wat je het mooiste vindt.

SPEL: Versierde knijper

Materiaal: één knijper per persoon, gekleurd karton, lijm, stiften, scharen

Speluitleg: Schrijf op de knijper je naam en versier de knijper met je mooiste/liefste jungledier of bloem etc.

B. Als je niet uitkipt heb je pech, en is Mowgli weg.

SPEL: Baloe en Mowgli (verg. boer en kip)

Materiaal: geen

Speluitleg: Maak een dubbele kring.

Baloe staat achter Mowgli, en heeft zijn handen op zijn rug. Er is één Baloe zonder Mowgli. Deze probeert door het geven van een knipoog, een Mowgli naar zich toe te lokken.

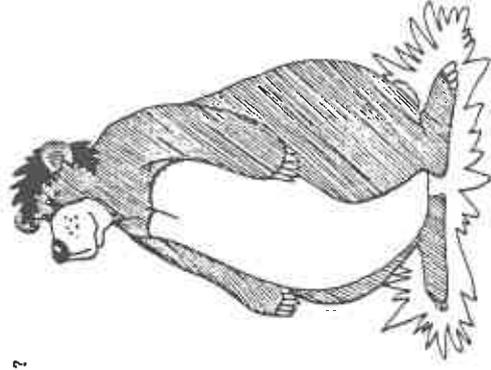
Is Mowgli weg, voordat zijn eigen Baloe hem tegen kon houden (N.B. Baloe mag zich niet verplaatsen), dan moet deze Baloe (nu zonder Mowgli) proberen een Mowgli naar zich toe te knipogen.

C. Baloe's taart is root en fijn, dat zal vast lekker zijn.

SPEL: Bouw een hoge taart

Materiaal: ± 150 lege conserveblikken, geverfd of beplakt met papier in verschillende kleuren: 50 rode, 40 gele, 30 blauwe, 20 witte, 10 groene.

Speluitleg: Wie stapelt de hoogste taart?



## de grotten van BAM

### 1. DE GROT VAN REUS ROMMELBOM

De grot van Reus Rommelbom ligt onder de onbekende heuvels. Het is een enorm grote grot. Het lijkt op een grote zaal, je moet uren lopen voor je aan de overkant bent. In de verte zie je de muren van de grot, die zien er erg glad uit en als je naar boven kijkt kun je nog net een glimp van het plafond zien.

Daar komt reus Rommelbom aangestapt, zijn grote mond gaat open en hij buldert: "Ik ben Rommelbom, de Andoornse reus, ik ben wel 10 meter hoog. Jullie kan ik makkelijk op mijn handen dragen. Wees maar niet bang voor mij, ik ben wel groot en praat ook erg hard, maar ik ben erg vriendelijk en zal jullie niet opten"

Dan lacht hij en de echo van z'n stem galmt door de hele grot.

TOTEM: mikadostokje of plastic vorm of lepel

ENTREE GROT: Maak een levende pyramide zo hoog als de reus is

KLEDING REUS: de reus staat op een tafel, z'n gewaad hangt tot op de grond. Op zijn hoofd draagt hij een enorm masker.

Hij heeft grote schuimplastic handen

A. Een van mijn lievelingsspelletjes is ROMMELSTOKKEN. Dat is een spel waarbij je goed moet nadenken en voorzichtig moet zijn. Als je een rommelstok wegneemt, zonder de andere te bewegen mag je er nog één pakken.

SPEL: Groot mikado

Materiaal: 20 bezenstelen, evt. met kleurtjes (plakband) puntén aangeven

- 1 witte steel -- 5 punten
- 2 gele stelen -- 4 punten
- 4 blauwe stelen-- 3 punten
- 5 rode stelen -- 2 punten
- 8 groene stelen-- 1 punt

Speluitleg: Houd de stokken met twee handen rechtop bijeen, met één kant op de grond. Laat dan de stokken vallen door de handen te openen. Probeer nu zoveel mogelijk stokken weg te halen, zonder gebruik te maken van reeds weggehaalde stokken. Zodra een stok beweegt mag je niet meer verder gaan.

B. Natuurlijk heb ik als reus reuzenhonger. Ik eet reuzeborden vol, met jullie bestek is dat reuze moeilijk!

SPEL: eten als een reus

Materiaal: ontbijtkoeken  
broodplank  
gewoon bestek (mes/vork)  
grote laarzen  
grote hoed  
grote (werk)handschoenen  
grote dobbelsteen

Speluitleg: Met een reuze dobbelsteen ombeurten gootén. Als je zes gooit mag je naar het midden van de kring gaan. Daar trek je snel de laarzen en de handschoenen aan en zet de hoed op. Dan mag je plakje voor plakje koek eten met een mensenbestek. Ondertussen gootén de andere kabouters door met de dobbelsteen. Als een ander zes heeft gegooit dat moet je snel wisselen.

## de grotten van de KOELE HOLEN

### 4. HATHI'S GRIJZE GROT

De grot van Hathi is een grijze grot. Hathi is de wijze van de djungle. Hij is het oudste dier en vertelt jullie vast over z'n ongelofelijke levenservaring en de avonturen die hij heeft meegemaakt in zijn lange leven. Hij is schoon en helder, wast zich vaak met het water uit de Waiengarivier. Hij is een echte oprechte leider en gedraagt zich ook zo.

TOTEM: Voor aan de plu krijg je een hathistaartje in het klein, dat is een grijs vlechtje met een roze kwastje.

ENTREE GROT: om de grijze grot binnen de komen moet je je op z'n minst als een olifantenkudde kunnen bewegen. Hou je voorganger vast met je slurf aan zijn broeksband. Allemaal tegelijk links en rechts stappen. Je maakt een slurf door met je linkerhand onder je rechterarm door je neus vast te pakken.

KLEDING HATHI: Grijze outfit, dubbel masker met slagstanden en een flexibele slang (stofzuiger of zo) en hij heeft een lief klein staartje met een kwastje.

A. Ik zie ik zie wat ij niet ziet

SPEL: periscoop kimpel

Materiaal: periscoppen, zie tekening  
spulletjes die je buiten b.v. in de boom hangt; tennisracket, pollepeis, mandjes e.d.

Speluitleg: De welpen speuren met de periscoop vanuit Hathi's groot de omgeving af naar dingen die daar niet persè thuishoren, zoals een schilderij in de boom o.i.d. Hoeveel dingen ontdek je met de periscoop?

B. Tot aan de bel drink le snel

SPEL: limonadedrinken

Materiaal: grote pan/pannen, limonade, rietjes

Speluitleg: In de grond is een bron van limonade; per groepje mag je een halve minuut limonade drinken, elk door een eigen rietje. Als Hathi de bel luiddt, moet je stoppen met drinken.

C. Zes koed op een rij maakt je bli

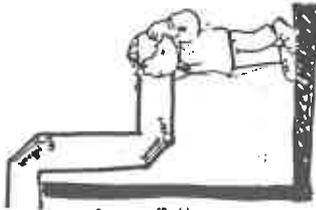
SPEL: Speels bingo

Materiaal: papiertjes, grote dobbelsteen  
stiften

Speluitleg: de welpen maken hun eigen rijtje met de cijfers 1 t/m 6 in een eigen willekeurige volgorde.

De welpen zitten in een kring en gootén met de dobbelsteen.

Als je het aantal ogen wat de dobbelsteen aangeeft bovenaan je persoonlijke lijstje hebt staan ben je aan de beurt voor een opdracht: 10x touwtje springen/koppeltje duikelen/liedje zingen/ acht hinkelen/drie rijmwoorden bedenken op olifant/gekke gezichten trekken/lopen als Hathi/je eigen Baloe nadoen, etc. Alle kinderen met het zelfde cijfer als het aantal ogen van de dobbelsteen doen de opdracht mee. Is de opdracht goed uitgevoerd dan mogen ze dat bovenste nummer van het lijstje afstrepen en is het nummer wat eronder staat aan de beurt. De bedoeling is om zo snel mogelijk door alle nummers heen te zijn.



## de grotten van de KOELE HOLEN

### 9. SAHI'S STEELGROT

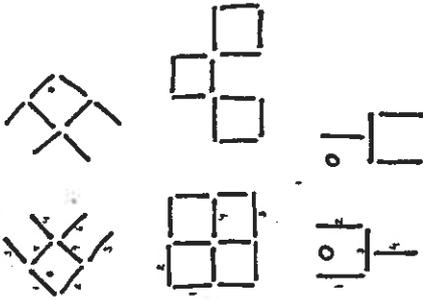
Sahi is een gevreesd "speldenkussen". Vele nieuwtjes zijn bij hem bekend, al zal hij deze niet altijd waarheidsgetrouw doorgeven. Hij is erg nauwkeurig, en houdt van het allerbeste. Vandaag zit hij in een donkere grot. Hij voelt zich hier veilig. Je mag nu voor één keer zijn stekels lenen.

TOTEM: Pompoentje (van wol of katoen) met oogjes

ENTREE GROT: Maak je net zo rond als Sahi.

KLEDING SAHI: Groen geschminkt. Met gel in het haar stekels maken.

Met rietjes een steekelkraag maken, en daaronder een groene overall.



A. Het is heel fijn, als je voorzichtig kan zijn

SPEL: Groot mikado

Materiaal: 20 bezemstelen, evt. met kleurtjes (plakband) punten aangeven.

- . 1 witte steel (5 punten)
- . 2 gele stelen (4 punten)
- . 4 blauwe stelen (3 punten)
- . 5 rode stelen (2 punten)
- . 8 groene stelen (1 punt)

Speluitleg: Houd de stokken met twee handen rechtop bijeen. Laat dan de stokken vallen door de handen te openen. Probeer nu zoveel mogelijk stokken weg te halen, zonder gebruik te maken van reeds weggehaalde stokken. Zodra een stok beweegt, mag je niet verder gaan.

B. Toveren met figuren, dan zal de oplossing niet langer meer duren.

SPEL: Luciferspeltjes met pionierhout

Materiaal: 12 tot 24 evenlange pionierpaaltjes

Speluitleg: a. De kerende vis: Na drie stokken verlegd te hebben, zwemt de vis naar rechts.

Oplossing: no. 8 verhuist haaks op no. 3

no. 2 verhuist tussen no. 4 en no. 3

no. 6 verhuist naar de andere zijde, in het verlengde van no. 5

b. Van vier naar drie: Na 4 stokken verlegd te hebben, krijg je drie vierkanten, die even groot zijn als een van de kleine vierkanten.

Oplossing: no. 1 in verlengde van no. 3

no. 2 in verlengde van no. 4

no. 3 maakt het vierkantje af.

c. Het glas en het blik: Het glas moet naast het blik komen zonder dat je het glas aanraakt, en de vorm van het blik verandert. Er mogen slechts twee stokken verplaatst worden.

Oplossing: No 3 een ½ lengte naar rechts schuiven, en no. 1 van linksboven naar rechtsbeneden plaatsen.

C. Met twee stekels in de hand, is de wintervoorraad zo in het hol beland

SPEL: Estafette

Materiaal: 4 bezemstelen, 30 pittenzakjes, 2 teiltjes

Speluitleg: Klem één pittenzakje vast tussen de uiteinden van twee bezemstelen, en breng dan dit zakje naar de overkant in een teiltje. Afstand tussen holletje (teiltje) en de wintervoorraad (pittenzakjes) is ± 8 meter.

## de grotten van de KOELE HOLEN

### 6. SHERE KHAN'S GROT

Shere Khan is de grote woest uitzijnde tijger. Het is een verschrikkelijke opschepper. Jagen kan hij niet goed, de lafaard gaat altijd achter de zwakste aan.

In deze grot zal je wat sluwe behendigheden leren van Shere Khan.

TOTEM: stukje tijgervel

ENTREE GROT: Shere Khan loopt een beetje mank, omdat hij eens een poot heeft gebrandt in een vuur. De welpen moeten nu dus hinkelend de grot binnenkomen.

KLEDING SHERE KHAN: Het gezicht beschilderen met face-paint, en een streepjes pak aan.

A. Reapeer gauw, dan is de prooi voor jou

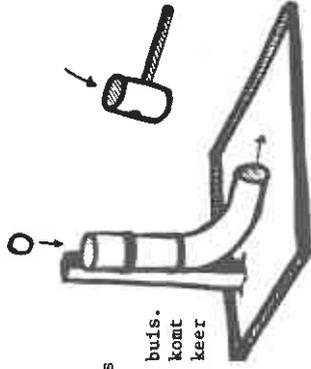
SPEL: Ping-pong slag

Materiaal: siagmachine: . PVC-buis

- . ping-pong balletjes
- . grote houten hamer

Speluitleg: Gooi het ping-pong balletje in de buis.

Sla op het balletje als het eruit komt rollen. Je mag per beurt maar één keer slaan.



B. In vuur en vlam bestaan, dan nu doven gaan

SPEL: Cirkeltrefbal

Materiaal: één grote bal

Speluitleg: Afbakening van een cirkel

Alle welpen op één na, staan in de cirkel en zijn de vlammen van het vuur. De welp, buiten de cirkel, probeert een vlammetje uit te gooien. Als dit lukt moet deze welp meehelpen het vuur uit te krijgen.

C. Onthoud je het wel, dan krijg je een tijgervel

SPEL: Groot memory, de achterkanten vormen een groot tijgervel

Materiaal: ± 50 grote kaarten (± 0,20 x 0,20 m)

afbeeldingen (elk twee stuks); die oude scout shop catalogi achterkant beschilderen als een tijgervel.

Speluitleg: Leg het tijgervel op de grond. De welp die twee gelijke stukken ondraait, mag deze stukken tijgervel hebben.



## VOORWOORD

Beste speladviseur,

Voor je ligt het nieuwe districtspel voor welpen en kabouters. Het districtspel 1986. Het spel staat in het teken van 'Scouting een avontuurlijke koers' en draagt de titel "Grote Griebels wat een grotten". Samen met de welpen en kabouters gaan we op zoek naar avontuur en komen terecht in de grotten die onder Bamilië en de Rimboe liggen. Een geest helpt de kabouters en welpen op weg. Na de eerste grot scheiden de wegen. De kabouters gaan op zoek in de grotten van Bam en de welpen maken een tocht door de grotten die onder de Koele Holen liggen. Aan het eind van de tocht komen ze elkaar weer tegen en laten elkaar onder leiding van de grotgeest hun belevenissen zien. Hoewel kabouters en welpen ieder afzonderlijk hun spel kunnen spelen zijn we er vanuit gegaan dat het voor de meeste districten organisatorisch gemakkelijker is om te werken met één terrein en één dag voor het spel. Het verhaal zit zo in elkaar dat het begin en einde van het spel gezamenlijk plaats kan vinden. Het districtspel kan ook door kabouters of welpen helemaal apart gespeeld worden. Wel hopen we dat de welpen en kabouters samen óf apart, in ieder district op 7 juni 1986 de grotten gaan verkennen. Voor de opening, de tocht en de sluiting tref je in dit mapje verschillende suggesties aan.

Veel succes bij het organiseren en uitwerken van het spel.

LSTT kabouters  
LSTT welpen

## uitrusting

UITSCHIEDING VOOR DE WELPEN EN KABOUTERS  
\*\*\*\*\*

" Beste kabouter en beste welp "

Ik ben Tom en dit is mijn vriendinnetje Marieke.  
We hebben vorige zaterdag samen met onze vriendjes en vriendinnetjes gespeeld bij Bubbeldu. Dat ligt net naast de Rimboe en even over de grens van Bamblif. Berst was er niks aan de hand maar we speelden steeds verder in de bossen. Toen gebeurde het. Er kwam allemaal gele en rode rook uit de grond en we hoorden harde knallen.  
Spannend hè? Toen een hele harde knal en plotseling bewoog er wat wits in het bos. Het was helemaal niet eng hoor, maar het was wel een spook, maar een hele lieve. Hij zei dat hij een groteest was en dat hij ons de grotten wilde laten zien die hij bewaakte. Nou dat wilden wij wel. Maar we waren met veel te weinig kinderen. We hebben toen afgesproken dat we de volgende week op 7 juni (datum spel) nog een keer naar de groteest op zoek gaan en dat we dan een tocht, een echte expeditie, gaan maken door de grotten van Bam en de grotten van de Koel Hoken. Jullie gaan toch ook mee?  
Nemen jullie je rugzak met boterhammen mee, en ieder een windjack en goede schoenen want dat heb je nodig, dan spreken we om elf uur af (begintijd districtspel) bij Bubbeldu, (adres terrein).  
Tot dan hè!!!!!!

Groetjes van Marieke, Tom, Hugo, Rineke, Sjannie, Elco, Marcel, Ineke en Tim.

PS. O ja, ook de groeten van de groteest.

## de grotten van BAM

### 10. DE GROT VAN BERTJE BRUGWACHTER

Onder de grond stroomt een rivier. De rivier heet de DRONDER.

Kijk goed uit dat je er niet instapt, want dan krijg je natte voeten.

Daar staat Bertje, zijn handen in zijn zakken en zijn pet op één oor.

"Dag dames en heren, leuk dat jullie hier zijn zeg, het is hier meestal

hele stilletjes, maar vandaag niet. Moet je kijken daar komt nog een

hele club welpen aan ook. Dat gaat nooit over dat oude bruggetje, want

je de grot inbrengt. Wat nu te doen"

terwijl Bertje achter zijn oor krabt, verzint hij gelijk hoe het wel moet.

TOTEM: een welpenaandenken/stukje slinger/vlaggetje

ENTREE GROT: de kabouters en welpen moeten samen een mensenbrug bouwen

Daarvoor heeft Bertje (bijvoorbeeld) 16 billen op de grond

nodig, 23 voeten, 26 handen, 5 hoofden.

Als zo'n mensenbrug gelukt is staat de "deur" van de grot open.

KLEDING BERTJE: kaplaarzen/lieslaarzen

boerekiël

boerzakdoek om zijn nek

pet

A. Het is in deze grot met dat water oppassen geblazen voor natte voeten.

Let goed op.

SPEL: Op de wal in de sloot

Materiaal: streep van afzetlint

Speluitleg: Bertje geeft aan waar de kinderen moeten staan "op de wal"

is achter de lijn "in de sloot" is voor de lijn. Als Bert het

zegt moet je zo snel mogelijk reageren.

Bert gaat steeds sneller en de laatste is af. Je bent ook af

als je verkeerd springt. Om het moeilijker te maken kan Bertje

ook valse opdrachten geven, zoals "in de wal" of "op de sloot"

B. Om het een beetje gezellig te maken kunnen jullie me helpen met het maken

van slingers. Dan gaan we de boel eens gezellig versieren. Misschien

kunnen we met zo'n slinger de overkant bereiken.

SPEL: slingers plakken of nieten

Materiaal: afvalstroken papier (drukkerijen)

touw

nietmachines

nietjes

scharen

plaksel

Speluitleg: Plak of niet een slinger tot aan de kant van de welpen.

De welpen doen hetzelfde naar de kabouters toe. Als je een

slinger maakt die aan een touwtje vastzit (steviger) dan

moet je zoveel vlaggetjes plakken zodat je al plakkend de

andere kant bereikt (=welpen)

C. Na die inspanningen gaan we er eens lekker bij zitten

SPEL: Leren van nazinglied

Materiaal: papier en stiften

Speluitleg: Nazinglied leren en de kabouters en welpen zelf een refrein

laten maken.

Tekst Lied: melodie/hondje van de bakker

voor kabouters

"We gingen naar de grotten, met een paraplu

spelen en ravotten, vanuit Bubbeldu, en van je helahlaholalala

(2x)



## uitrusting

Dat is voor de welpen en kabouters een peuleschil. Ondertussen is er nog iemand tevoorschijn gekomen, 't is klein, 't loopt in een lange zwarte jurk. Heeft een snelle bril op het hoofd, een grote zwarte strik in het haar en een klein patatvorkje in haar mond. Dat moet Roefie zijn. Roefie is de kleine zwarte mol, die zich na het horen van zoveel lawaai boven de grond omhoog heeft gegraven. Dat is geen geringe klus met zo'n klein vorkje!

Roefie vraagt zich af wat er gaat gebeuren. De paraplugeest legt snel aan Roefie uit dat er eindelijk mensen naar Bubbeldu gekomen zijn die eens onder de grond willen kijken. Roefie vindt het een uitstekend idee en wil de kabouters en welpen snel op weg helpen. Samen met de paraplugeest gaan de eerste groepjes de twijfelgrot in...

Na de opening van het districtsspel door de grotgeest van Bubbeldu en door Roefie de Mol gaan de welpen en kabouters met hun spelgroepje naar de twijfelgrot. In deze grot mag je bij iedere grotbewoner die je tegenkomt maar één minuutje blijven, dat gaat er een bel de grotbewoner "bevriest"; staat stil en zwijgt. Daarna schuif je door naar de volgende figuur. De twijfelgrot kan een tent zijn, waarin een zestal figuren uit het districtsspel de kinderen overreden om toch vooral bij hun langs te gaan. De twijfelgrot kan ook onder een overkapping gemaakt worden of in een clubhuis. Het is erg leuk als de kinderen er in moeten kruipen, want de ingang van de grot is erg laag. Ook aan het einde moet je flink bukken. De eerste die de kabouters/welpen tegenkomen is de Gruwelijke Grobbe. Zij is grijs-groen gekleed en staat in het licht van een klein groen lampje.

Het kippevel loopt je al over de rug als je haar ziet. Het is grassig en groezelig in haar grot, het spookhuis op de kermis is er niks bij in vergelijking met haar Gruwelijke grotje...

Vervolgens als de bel gegaan is, is de beurt aan Baloe, de kinderen vinden hem een stukje verder in de grot. Baloe, pomp-pom spreekt de kinderen met z'n zware basstem toe. Het is in zijn grot heel gezellig en dat komt omdat Baloe zelf zo gezellig is, hoewel soms is hij ook wel erg streng, maar wij wil je van de meester van de djungle. Bij Baloe doe je gezellige dingen zoals eendeloos plakken en taarten bouwen...

Tovenaar Rutar is al snel bereid om zichzelf voor te stellen aan de kabouters en de welpen. Hij is een prima tovenaar.

Bijna wel de beste van de wereld. Hij nodigt de kinderen dan ook graag uit bij zijn toverkunsten, maar vertellen erover doet hij nog niet, stel je voor het moet wel heel spannend blijven.

Ga maar eens kijken in z'n grot.

Wat fladdert daar en zit hoog in de nok van de grot. Het is Chij, vanaf grote hoogte ziet zij neer op de welpen en kabouters. Ze heeft een spiegel in haar hand want vandaag wil zij de mooiste van het land zijn; als ze de kabouters en welpen ziet vraagt ze zich af of dat wel zal lukken, laat maar eens zien hoe mooi je bent, straks in de grot van Chij...

Dan komen de kinderen iemand tegen die zo groot is dat je z'n lengte bijna niet kan schatten. Het is reus Kommelbom. Omdat hij heel groot is moet hij heel erg veel eten. Heeft iemand nog wat voor hem?

Hij moet wel flink eten wil hij zo'n lang lijf in stand houden. Die mini-kinderen die hem aan staan te kijken, die doen zeker allemaal minispelletjes, nou ze moeten maar eens bij hem komen kijken hoe je reuzenspelletjes speelt.

Dat is pas ruig...

## de grotten van BAM

### 8. TOVENAAR RUTAR

Tovenaar Rutar woont in de Ruike Verten. Hij vindt zichzelf de beste tovenaar van de hele wereld. Je moet wel voor hem oppassen want zijn trucjes zijn niet altijd eerlijk. In zijn grot staan toverspullen o.a. zijn tovertriangel en toverstukken in alle soorten en maten. Op de lessenaar die midden in de grot staat ligt zijn dikke toverboek.

**TOTEM:** Tovertriangel; gebogen van een grot paperclip, of een toverstaf  
**ENTREE GROT:** Rutar doet zijn eerste tovertruc. Als je goed oplet en als de truc lukt dan mag je de grot in. (neem hiervoor een truc uit een goocheldoos)

**KLEDING RUTAR:** Rutar draagt een wijde zwarte mantel. Hij heeft een klein sikje aan zijn kin, en een sjaal met sterren om zijn nek. Op zijn hoofd draagt hij een echte toverhoed met een punt en een brede rand.

A. Het is niet leuk als ik alleen moet blijven toveren, help me eens een handje.

**SPEL:** Spelletjes doen uit de toverdoos

**Materiaal:** goocheldoos met diverse speeltjes

**Speluitleg:** Laat de kabouters spelen met de spelletjes uit de toverdoos van Rutar. b.v. met metalen schakels die schijnbaar niet los van elkaar kunnen.

B. Met het juiste toverkrijtje kun je van deze munten afdrucken maken.

**SPEL:** afrijftechnieken

**Materiaal:** papier

met aluminiumfolie versierde wasco's of potloden

**Speluitleg:** Leg een voorwerp onder een blaadje papier. Wrijf hieroverheen met potlood of wasco.

C. Los de toverpuzzels van Rutar op

**SPEL:** Luciferspelletjes in het groot

**Materiaal:** 12 tot 24 evenlange pionierpaaltjes, die je versiert als toverstukken.

**Speluitleg:** a. de kerende vis: Na drie stokken verlegd te hebben, zweemt de vis naar rechts.

Oplossing: no 8 verhuist haaks op no 3

no 2 verhuist tussen no 4 en no 3

no 6 verhuist naar de andere zijde, in het verlengde van no 5

b. Van vier naar drie: Na 4 stokken verlegd te hebben, krijg je drie vierkanten, die even groot zijn als een van de kleine vierkanten

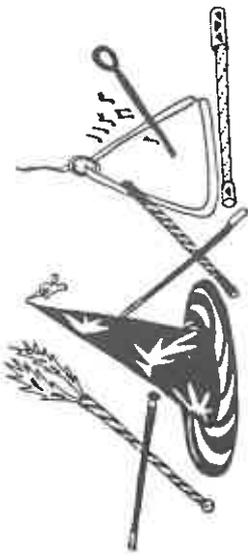
Oplossing: no 1 in het verlengde van no 3

no 2 in het verlengde van no 4

no 3 maakt het vierkantje af

c. Het glas en het blik: Het glas moet naast het blik komen zonder dat je het glas aanraakt, en de vorm van het blik verandert. Er mogen slechts twee stokken verplaatst worden.

Oplossing: no 3 een 1 lengte naar rechts schuiven, en no 1 van links naar rechts beneden plaatsen.



# de grotten van BAM

## de expeditie

### SPELOPZET

1. Formeer voor de opening de spelgroepen, die elk hun paraplu in de grond rond de openingsplek zetten.  
Opening door de grotgeest en Roefie de Mol
- knallers  
- verschijsning van geest, met het verhaal en het aanleren van de zweefspreuk
- Roefie komt boven de grond
- Gezamenlijk leiden de Geest en Roefie de spelgroepen met paraplu naar de twijfelgrot.
2. - Elke groep is ± 6 minuten in de twijfelgrot
- Aan het einde kiezen de kabouters een beginballon van de ene ballonboom en de welpen één van de andere boom. In de ballon zit een kaartje waar ze moeten beginnen.
3. Route; welpen : tocht onder de Koelie Holen  
kabouters : tocht door de grotten van Bam
4. Afronding: kabouters en welpen nemen samen afscheid van de grotbewoners en laten elkaar nog wat horen b.v. de yell en het lied.

welpen en  
kabouters  
samen

### 7. DE GRIJSGROENE GROT VAN GRUWELIJKE GROBBE

Vlak over de grens bij Snorregra ligt het Drasmoeras. Voorzichtig lopend over wat losse planken vinden we de ingang van de grot, het is een hele vreemde grot. Binnenin hangen grijsgroene slierten en in een hoekje brandt een groen lichtje. Het ziet er gruwelijk griezelig uit. Wie daar woont? Het moet Gruwelijke Grobbe zijn en wat een akelig geluid: "Ik kan jullie wel horen hoor! Jullie vinden me vast een reuze griezel. Maar toevallig ben ik heel erg lief. Alleen kun je dat aan mijn stemgeluid niet horen. Als je dichterbij durft te komen kun je zien hoe lief ik ben... kom maar, ik geef niet af...".  
Daar zit ze dan Gruwelijke Grobbe bij het groene lichtje.

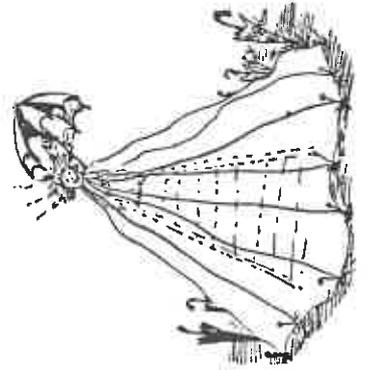
TOTEM: groen/grijs kwastje van wol

ENTREE GROT: om in de grot van Gruwelijke Grobbe te komen moet je kruipend onder de slierten van de grottingang door.

KLEDING VAN GRUWELIJKE GROBBE: Ze draagt een pruik van hele lange grijs-groene slierten. Boven op haar hoofd zit er een knoop in net als een paardestaart. Als een fontein hangen de slierten naar beneden tot aan de grond. Eronder draagt ze een vieze grijsgroene overall.  
Gruwelijke Grobbe heeft in elke hand een brandende zaklamp die met groen cellofoen is afgedekt.

### 1. OPENING

- rode/knallen/vuurwerk:
  - gebruik bengals vuur om aan rode en gele knallen te komen
  - knallen, sissen en bubbelende geluiden kun je met een cassette recorder opnemen en afdraaien
  - N.B. Wees voorzichtig met echt vuurwerk, gebruik liever een bandje of een plaat met geluidseffecten. In sommige klassieke muziekstukken (Nacht op de kale berg van Moussorgski) zitten ook geschikte zware partijen.
  - Verschijsning paraplugeest.
- De geest zit onder een grote parachute. De parachuterand met haringen vast in de grond gezet. In het midden van deze hoop zit een bult, waaronder de geest zit met benodigheden om straks geest te worden.  
Als dat moment daar is, kan de geest een keukentrap opzetten onder de parachute, deze beklimmen... en door het midden van de parachute z'n hoofd en een paraplu steken (Neem bij voorkeur een automatisch openende paraplu). Vanuit deze positie spreekt hij de kinderen toe. Zorg dat je met je trap op een stabiele ondergrond staat.



fase 2.

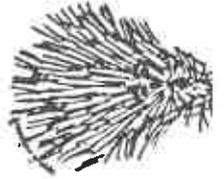


fase 1.

- A. Ik ben Gruwelijke Grobbe en zie er groezelig uit. Maar niet helemaal. Elke ochtend versier ik mijzelf met een nieuw plaatje op mijn wang. Vandaag heb ik iets speciaals... een bloemetje. Dat brengt kleur in dit grijsgroene leven.
  - SPEL: facepainten
  - Materiaal: diverse kleuren facepaint kwastjes veel spiegels tissues/water/papieren handdoekjes
  - Speluitleg: Maak met facepaint een mooie bloem op je eigen wang. Gebruik voor elke kleur een ander kwastje!
- B. Grr, als je goed luistert, hoor je dat ik ggraag woorden gebruik met grr. Griebel grabbel gruwelijk, wie verzint er een mooie yell voor mij. Natuurlijk met veel grr-woorden.
  - SPEL: Gruwelijke grobbe yell
  - Materiaal: stiften, papier ophangmogelijkheden (waslijn met knijpers)
  - Speluitleg: Maak met je groepje een gruwelijke grobbe yell. Gebruik zoveel mogelijk woorden die met grr. beginnen

- C. Ik hou van gruwelijke glibberige dingen, daar voel ik graag aan. Om sommige dingen te herkennen moet ik heel goed grabbelend voelen... dan weet ik pas wat het is.

- SPEL: Voelkim (voel)dozen met gaten  
Materiaal: teiltjes met daarin:  
- wol - piepschuim  
- lupjes - zand  
- zaagsel - dennenaalden



## de expeditie

### 3. DE ROUTEBESCHRIJVING

Nadat de kabouters en welpen een ballon van de ballonnenboom hebben doorgeprikt, begint voor hen de tocht. De eerste grot is de grot die vermeld staat op het kaartje wat uit de ballon komt vallen.

Bij de situering van de grotten moet je rekening houden dat de grot van Bertje Brugwachter en de grot van het mensendorp naast elkaar zitten, of zelfs op dezelfde plek zit.

Dat is de grot waar de kabouters en welpen samen iets doen.

De grotten.

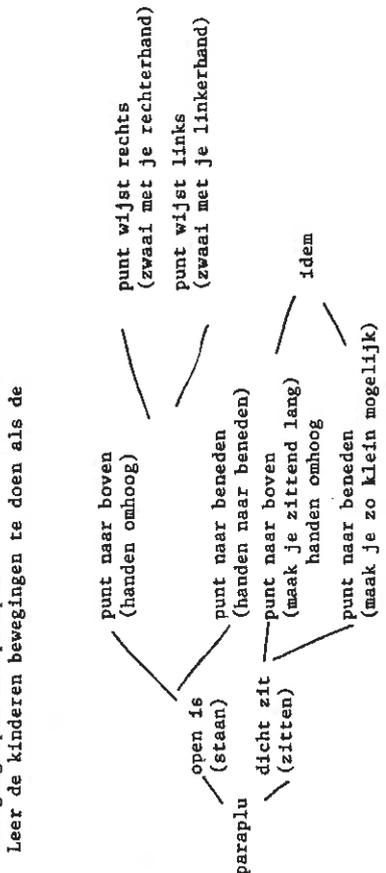
Het districtspel is gebaseerd op een postenspel. Elke post is één grot waarin zich één van de grotbewoners bevindt. Deze grotbewoner nodigt de groep uit om binnen te komen in de grot, dat kan maar op één manier; je kunt daarvoor de ideeën gebruiken die vermeld staan bij 'entree grot'. De grot zelf bestaat uit een (patrouille)tent en is aangekleed in de sfeer van een grotbewoner. Binnen vertelt de grotbewoner iets over zichzelf, over de specialiteiten en activiteiten uit zijn of haar leven. De spelen vinden voornamelijk buiten de grot plaats. Bij elke grot vind je drie mogelijkheden. Zorg dat de spelen zo duidelijk zijn dat de begeleiding van de spelgroep hiermee uit de voeten kan. Het is natuurlijk nog plezieriger als je bij elk spel een medegrotbewoner(s) kunt zetten die zorgt dat het spel loopt. Andere manieren om het begin van een grot aan te geven zijn:

- het maken van een poort, of
- het spannen van keukenafmaken



### 4. AFRONDING VAN DE EXPEDITIE

- Uitwisseling. De resultaten van een aantal posten zijn leuk om elkaar aan te leren (yells) of te laten horen (lied)
- Speel: spelen met de geestparachute(s)  
Aan één parachute kun je met 60 kinderen spelen
- bewegingsspel met paraplu  
Leer de kinderen bewegingen te doen als de



## de grotten van BAM

### 5. DE GROTWONING VAN METUREM, DE KLUIZENAAR

De kluisenaar woont midden in het wilde woud. Zijn grotwoning is gehouwen uit de rotsen van de Woestberg, en staat vol met boeken en 'gevuilde' jampotten. In elke jampot zit wat anders, Meturem bewaart daar elke droom die hij droomt en dat zijn er vele.

Hij zit stilletjes weggedoken diep in zijn jas, in een hoekje van de grot met een schelp aan zijn oor en mompelt zachtjes:

"Ik praat niet zoveel. Gelukkig komen er hier maar weinig mensen. Zo blijft het hier lekker stil en kan ik heerlijk blijven wegdromen, bij het geruis van mijn schelp"

TOTEM: schelp

ENTREE GROT: De kabouters staan voor de grot. Meturem geeft ze één voor één een knipoog. Als je een knipoog van Meturem hebt ontvangen, dan ga je heel stilletjes zijn grot in.

KLEDING METUREM: Meturem draagt een veel te grote oude jas. Hij heeft een dikke bruine baard en spierwit haar, wat erg door de war zit. In z'n ene hand heeft hij een jampot en in de andere zijn schelp. Hij kijkt met een indringende blik; z'n ogen zijn omlijnd door een streepje kohl-kajal.

A. In dit jampotje zit het begin van mijn droom

SPEL:

kettingverhaal afmaken

Materiaal: een lijstje met jampotjes waar beginzinnen van dromen inzitten

bijvoorbeeld: als ik rijk ben, dan droom ik van...

als ik zo licht als een veertje was...

onder water droom ik over...

als ik erg klein zo zijn dan...

boven op de maan droom ik van...

Speluitleg: Kabouters zitten in een kring. Meturem (één van de kabouters) pakt één van de jampotten en leest de zin voor waarmee de droom begint. De andere kabouters voegen één voor één een stukje van de droom toe.

B. Praten doe ik niet zoveel. Ik kan veel met gebaren. Jullie ook?

SPEL:

Pantomime

Materiaal: jampotjes met opdrachten, zoals:

- je bent een vis en zit in het aquarium

- je bent Meturem en komt een kring kabouters tegen

- je bent een timmerman en slaat op je duim

- .... enz.

Speluitleg: Speel zonder woorden de situatie uit die in het jampotje zit.

Het kunnen natuurlijk ook situaties voor meerdere kabouters zijn.

C. Kom naast me zitten, dan zie je wat ik droom

SPEL:

ik zit in het gras en droom van...

Materiaal: geen

Speluitleg: de kinderen zitten in een kring. Eén is Meturem. De plek

aan de ene kant van Meturem is leeg. Meturem zegt: "Ik ben

Meturem en droom van... (naam andere kabouter). Als je naam

wordt genoemd, ga je zo snel mogelijk naast Meturem zitten.

Je beide buurvrouwen/mannen proberen zo snel mogelijk op jou

lege plekje te gaan zitten. Zit je op de lege plek dan ben

jij Meturem en mag je een naam noemen. Het spel moet steeds

sneller!



# de grotten van de KOELE HOLEN

## 1. BAGHEERA'S GROT

Bagheera is een zwarte panter, een grote vriend van de welpen en een grote vriend van Mogli. Hij is moedig, slim, heel allert en erg handig. Hij sluipt als de beste en hij is de grootste speurder van de djungle.

TOTEM : Als totem krijgen de welpen een zwarte "bagheera pijl" aan hun paraplu

ENTREE GROT: Binnenkomen in de grot, kan alleen door op de juiste manier binnen te sluipen. Dat moet heel stilletjes.

KLEDING BAGHEERA: Bagheera is in het zwart gekleed, zijn gezicht is geschminkt en hij heeft grote snorharen. Hij draagt een cape (Sandemann; Batman, Superman)

### A. Rol de bal, in de val

SPEL: Groot midgetgolf

Materiaal: afzetlint

poortjes (van kartonnen dozen of gebogen electriciteitspijp) pylonen

andere hindernissen

emmer, ingegraven

midgetgolfclubs/hockeysticks/grote bal

Zet een parcours voor de welpen uit met behulp van pylonen, dozen, lege blikken en afzetlint. Aan het einde moet de bal in een hol vallen; de val. De welpen proberen in zo min mogelijk slagen de bal in de val te rollen. Er mogen records gevestigd worden!

### B. Sluipen en kruipen, je mag je handen gebruiken

SPEL: Bagheera mag ik reizen?

Materiaal: speelveld

bagheera masker/cape

hindernissen op het speelveld, b.v. touwtjes waar je

onderdoor of overheen moet

vragen per groepje: "Bagheera aan de overkant van het veld en

Bagheera antwoordt met ja of nee.

Bij nee, blijft het groepje welpen op hun plekje staan en is het

volgende groepje aan de beurt. Bij ja vragen de welpen "met wie?"

Bagheera antwoordt bv. met 'Hathi'; die groepje welpen mag nu twee

grote stappen (aantal lettergrepen) vooruit. Let erop dat ze

de hindernissen juist nemen! De antwoorden van Bagheera zijn

altijd namen van djungle dieren.

C. Volg het goede spoor en je komt het doolhof door

SPEL: Zenuwspelletje/doolhof in het gras

Materiaal: Maak op een plaat hout/hardboard van 1x1 mtr. een doolhof-

spelletje, bijvoorbeeld door er latjes op te lijmen.

waar een pingpongballetje doorheen kan rollen.

N.B. Het is heel handig om meerdere exemplaren van dit spel te

maken.

evt. stopwatches

de welpen houden met z'n tweeën of vieren de rand van het spel

vast en proberen in zo'n kort mogelijke tijd het pingpongballetje

op de juiste plek in het doolhof te sturen. Je kunt de tijd per

twee- of viermaal opnemen. 12

# de grotten van BAM

## 3. DE TUNNEL VAN KRIEBEL DE SPIN

In de Warbossen komen we bij een goed verborgen grot. Hier woont Kriebel de Spin. Zij bewaakt de ingang van een lange tunnel die waarschijnlijk doorloopt tot Ressekerke. Niemand weet het precies want Kriebel vangt iedereen in haar reuzenweb. Ook aan het plafond hangt een groot netwerk van draden. Kriebel zit er middenin. Ze is zo groot als een beer en praat nog ook...

"Dag, ik ben Kriebel. Je kunt wel zien dat ik een dikke spin ben. De hele dag ben ik bezig met het weven van webben. Als je 's morgens vroeg komt is mijn web op z'n mooist. Dan hangen er allemaal kleine druppeltjes in".

TOTEM: spinnetje in een web. Maak van een blokje klei waarin je cocktail-prikkers prikt een spinnetje. De cocktail-prikkers vormen de stevigheid van het net. Met een draadje kun je een stukje net om het spinnetje weven.

ENTREE GROT: Ga met alle kabouters dicht bij elkaar staan. Pak elkaars handen vast en probeer als een spin met heel veel poten naar binnen te lopen.

KLEDING VAN DE SPIN: zwart (balliet)pak, een opgemaakt gezicht met zwarte streepjes. Kriebel is gehuld in visnet.

A. In mijn webben probeer ik mijn eten te vangen. Ik houd van vliegen en van grote kevers. Mmm dat zijn lekkere hapjes. Als ik er een gevangen heb dat eet ik hem snel op en ga op zoek naar de volgende.

SPEL: spinnetik

Materiaal: twee hoepels of fietsbanden

Speluitleg: Eén kabouter houdt de fietsband met een hand vast, en probeert met haar andere hand kabouters te tikken. Als dit lukt pakt de getikte kabouter ook de fietsband vast en gaat met haar vrije hand meetikken. Zo krijgt het lijf van de spin (fietsband) steeds meer poten. Een tweede fietsband is gewenst bij grote groepen.

B. Soms maak ik mij net zo groot dat ik zelf niet meer weet welke kant ik op moet. Wie wil mij helpen?

SPEL: zoek je weg blindelings

Materiaal: drie soorten touw, twee soorten kun je gebruiken om dwaal-sporen aan te leggen.

Materiaal: paaltjes of bomen om je spoor uit te zetten

grote spin van karton

ongeveer twintig kleine vliegjes

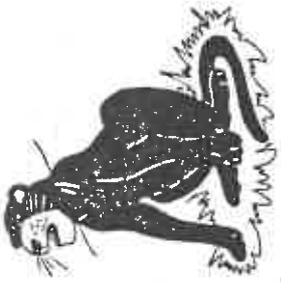
Speluitleg: De kabouters doen hun das voor hun ogen. Met de vlieg in de ene hand en de andere hand aan het draadje gaan ze op weg naar Kriebel. Voel je goed aan welke draad je zit, andere soorten draad zijn niet van Kriebel! Heb je blindelings Kriebel gevonden, dan kan de volgende het proberen.

C. Ik zal jullie eens leren hoe je een echt web weeft. Let goed op dan is het straks niet moeilijk.

SPEL: weef een web en terug

Materiaal: een handzame bol katoen of touw

Speluitleg: De kabouters zitten in een kring. Eén van de kabouters houdt het begin van de bol vast en gooit de bol over naar een andere kabouter. Als je de bol vangt maak je de draad strak en gooit de bol door. Na twee minuten probeer je de weg terug te vinden. Lukt dit, dan ben je een geoefende spin.

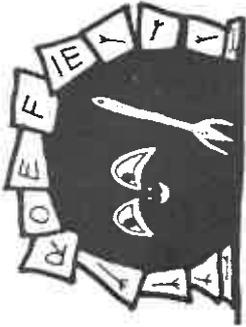


100

100

100

100



## de grotten van de KOELE HOLEN

### 3. DE GROT VAN ROEFIE

Roefie de wol is een ondernemende graafster. Zij is erg eigenwijs en de andere djungledieren lachen haar graag uit want zij heeft altijd van die donkere plannetjes. Op zoek naar nieuwe wegen en andere contacten graaft zij haar weg onder de jungle door en hoewel eigenwijs, is zij ook slim en bijdehand en heeft tenslotte ook een weg gegraven voor dit districtsspel.

**TOTEM:** Als totem krijg je na het bezoek aan de grot van Kieffie een klein zwart silhouetje van Roefie aan je paraplu, een zwarte strik, een klein graafvorkje (patat) of een zonnebrilletje.

**ENTREE GROT:** Geblinddoekt en spoor volgen wat d.m.v. een touw is aangegeven.

In de grot kan Roefie aan de hand van een schimmenspel uitleggen wat je moet doen en wat haar spelen zijn.

**KLEDING ROEFIE:** Vandaag ziet Roefie er zo uit:

Zij is klein en zwart en heeft een puntneusje. Zij draagt een lange zwarte jurk en is altijd drukdoende, heeft een gekleurde graafvorkje in haar mond. Wij gebruiken zulke vorkjes om patat mee te eten. Op haar neus draagt ze een moderne "snelle zonnebril" en heeft op haar hoofd een grote zwarte strik.

A. Bij 'troot geluid is het uit

**SPEL:** Snoepje pik

**Materiaal:** Veel gekleurde kleine snoepjes op een bordje

**Speluitleg:** Gekleurde kaartjes in de kleuren van de snoepjes

Kinderen zitten in een kring met voor hen een stapeltje snoepjes op een bord. Een van de kinderen krijgt het bord voor z'n neus en dit kind doet z'n ogen dicht. De spelleider laat een kleur kaart zien en spreekt met de andere kinderen af dat als het kind zo'n kleur snoepje eet dan mogen ze luid gillen.

Spreek met de snoeper af dat het verboden is dezelfde kleur snoepjes achter elkaar te eten. Is de snoeper af dan gaat het bordje naar de volgende en spreekt je opnieuw een kleur af.

B. Je wordt een pracht, zo donker als de nacht

**SPEL:** silhouet tekenen

**Materiaal:** papier, behangrollen

**Speluitleg:** disprojector/schimmenlamp

stiften

Op één van de wanden van de grot mogen de welpen het silhouet tekenen van hun gezichten. Welke groep maakt het meest fantasievolle groepssilhouet. Roefie maakt dit aan het einde van de dag bekend.

B. Voel wat ik bedoel

**SPEL:** voelkim

**Materiaal:** grote wasmachinedoos, met voelgaten

voorwerpen om in de doos te stoppen

lijsten waarop allerlei voorwerpen staan en waarop de welpen

aan kunnen kruisen wat ze gevoeld hebben

De welpen voelen met hun handen wat er in de voeldoos zit,

andere welpen kruisen op de lijst aan wat ze gevoeld hebben

Je mag dus alleen met je handen kijken. Stop de grote voor-

werpen in de doos, zodat kinderen geen spullen uit de doos

kunnen halen.

## de grotten van BAM

C. Ik kan erg hard bulderen, ik heb dan ook een zwarte stem. Die kun je aan alle kanten van de grot horen. Dat is de echo. Eerst heel hard en dan steeds zachter. Het is heel leuk om meer echo's door elkaar heen te laten horen, probeer maar eens, als je goed luistert zul je horen dat het lukt!

**SPEL:** de echoput

**Materiaal:** Grote hoge hoed

**Speluitleg:** Ga met z'n allen in een kring staan, één kabouter is de

reus. Dat zie je aan de hoge hoed. Als je de hoed draagt

mag je het startwoord van de echo zeggen. Je linkerbuur-

vrouw zegt het woord snel na en zo gaat het woord de kring

rond. Iedereen moet het woord één keer zeggen. Als dit goed

gaat geeft de reus haar hoed aan iemand anders, dat mag

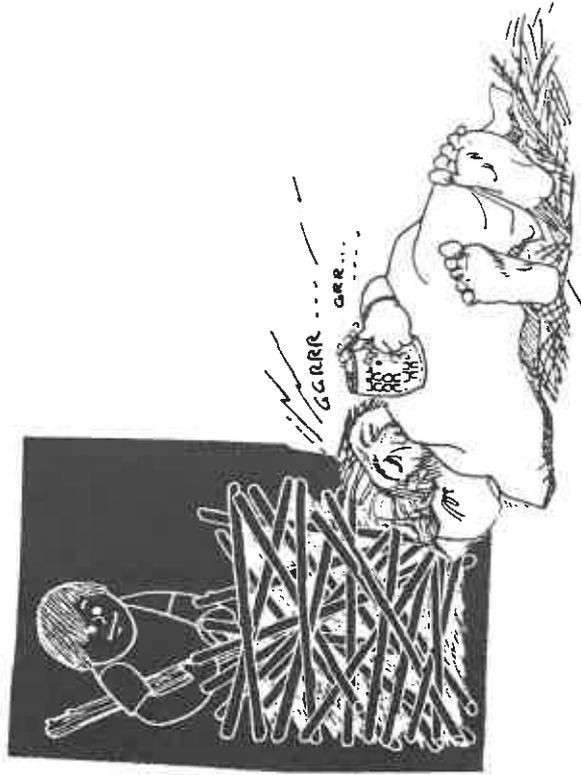
als er al een woord in de kring is, zo gaan er meerdere

woorden de kring door en hoor je een wirwar van echo's.

Je kunt ook hetzelfde woord op verschillende manieren zeggen,

bijvoorbeeld lachend, verdrietig, heel hard of heel zacht

fluissterend.



1977

1978

1979

1980

1981

1982

1983

1984

1985

1986

1987

1988

1989

1990

1991

1992

1993

1994

1995

1996

1997

1998

1999

2000

2001

2002

2003

2004

2005



## de grotten van de KOELE HOLEN

### 5. DE SPELONK VAN CHIL

In de spelonk van Chil is het erg hoog en ijl. Chil is de boodschapper van de jungle en houdt van hoog zitten. Zij zit dan ook boven in haar spelonk. Ze is ijverig, opgeruimd staat netjes denkt ze altijd en denk erom dat je het ook netjes houdt, want Chil ziet alles, niets blijft onopgemerkt.

**TOTEM:** een ei of een mooie gekleurde veer (kippeveer gekleurd met ecoline)  
**ENTREE GROT:** Chil kijkt de welpen eens goed aan met haar doorringende blik.

Als ze een knipoog geeft mag je bij haar binnen. Niet smokkelen hoor!

**KLEDING CHIL:** Chil draagt kleurige sjiertige kleren. Zij heeft een vogelmasker wat van een eierdoos is gemaakt. Haar stem is hoog en schrill, ze kan heel goed gillen.

#### A. Goed in de plooi wordt ik mooi

**SPEL:** Origami; eenvoudige vogeltje vouwen

**Materiaal:** vouwblaadjes, een origamiboekje

**Speluitleg:** neem uit het origamiboekje de tekeningen van een vouwveel van een vogeltje over in het groot of maak met blaadjes een serie hoe je een vogeltje moet vouwen. Voor elke stap één blaadje.

Als je de blaadjes nummert, kunnen de welpen zelf zien hoe de volgende vouw moet komen.

#### B. Boter, kaas of ei, wie heeft ze op een rij?

**SPEL:** levend boter, kaas en eieren

**Materiaal:** tweemaal vijf dezelfde petjes afzetlint

**Speluitleg:** Twee welpen voeren allebei een partij aan, de ene partij heeft de eierdop hoofdeksels en de andere havenkammen.

Het spel gaat hetzelfde als boter, kaas en eieren. De inzet zijn nu welpen.

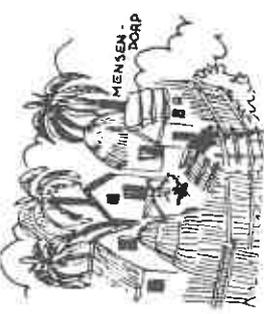
#### C. Zoek nu maar de letters bij elkaar

**SPEL:** Letterspel

**Materiaal:** groot papier met daarop CHIL DE BOODSCHAPPER

Kleine velletjes papier en stiften

**Speluitleg:** Maak van de diverse letters van het zinnetje "Chil de boodschapper" zoveel mogelijk woorden.



## de grotten van de KOELE HOLEN

### 10. DE NATTE GROT VAN HET MENSENDORP

Bij de ingang van de grot staat Mesoea al op de welpen te wachten. Hij staat tot zijn enkels in het water. Als je goed oplet zie je dat daar de rivier niet uit de berg komt, maar er gewoon instroomt. Mesoea die al heel lang op deze grot let en zorgt dat er niemand in blijft zitten, schudt zijn wijze hoofd als hij de eerste welpen aan hoort komen.

Vandaag wordt het wel heel druk binnen, denkt hij. Zeker als ook de kabouters binnen een kijkje willen nemen. Het is maar goed dat hij met Bertje Brugwachter heeft afgesproken dat ze samen de grote zaal gebruiken.

**TOTEM:** een kabouterandenken/stukje slinger/vlaggetje

**ENTREE GROT:** de kabouters en welpen maken onder leiding van Bertje Brugwachter en Mesoea een mensenbrug.

Daarvoor heeft Mesoea nodig (bijvoorbeald)

16 billen op de grond

23 voeten

26 handen en 5 hoofden.

Als zo'n mensenbrug gelukt is staat de "deur" van de grot open. Mesoea heeft zich wat aangepast aan de Nederlandse omstandigheden. Zijn sarong was toch echt te koud. Hij heeft nu eveneens als Bertje Brugwachter een makkelijke outfit en loopt op laarzen. Om zijn nek draagt hij zijn Indische familiesjaal.

Om zijn ogen zit een randje kohe-kajal en boven zijn neus tussen zijn wenkbrauwen zit een stip.

#### A. Luister en spring er niet middenin

**SPEL:** Op de wal in de sloot

**Materiaal:** Streep van afzetlint

**Speluitleg:** Bertje geeft aan waar de kinderen moeten springen.

"Op de wal is achter de lijn, "in de sloot" is voor de lijn.

Als Bert het zegt moet je zo snel mogelijk reageren.

Mesoea gaat steeds sneller en de laatste is af. Je bent ook af als je verkeerd springt. Om het moeilijk te maken kan Mesoea ook valse opdrachten geven zoals "in de wal", "op de sloot".

#### B. Gezelligheid van land tot land, een slinger naar de overkant

**SPEL:** slingers plakken of nieten

**Materiaal:** afval stroken papier (drukkerijen)

touw, nietmachines, nietjes, scharen, plaksel.

**Speluitleg:** Plak of niet een slinger tot aan de kant van de kabouters. De kabouters doen hetzelfde naar de welpen toe. Als je een slinger maakt, maak die dan aan een touwtje (zie B) vast. (steviger) dan moet je zoveel vlaggetjes plakken zodat je al plakkend de andere kant bereikt (kabouters)

#### C. Zingen met veel kabaal, dat kan in de grote zaal

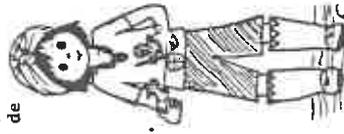
**SPEL:** leren van nazinglied

**Materiaal:** papier en stiften

**Speluitleg:** Nazinglied leren en de welpen zelf een refrein laten maken.

**Tekst lied/melodie 'hondje van de bakker'**

" We waren in de rimboe  
met Roefie de Mol  
bezochten vele grotten  
wat hadden we een loi en van je helahilaholala hoi



10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

## de grotten van de KOELE HOLEN

### 8. DE BANDARLOG'S SPELONKEN

Het apenvolk staat bij de andere dieren niet zo hoog aangeschreven. Ze hebben geen wetten, en doen maar wat ze leuk vinden. In deze grot doen ze wel heel erg opvallend. Ze trekken hele gekke gezichten, en klimmen nog hoger in bomen.

TOTEM: Banaan van brooddeeg

ENTREE GROT: Maak een levende pyramide, en maak daarbij zoveel mogelijk spengeluid.

KLEDING AAP: Face-paint, bruin trainingspak o.i.d., staart, ronde oortjes, en een grote banaan.

A. Altijd dollen, met veel grappen en rollen

SPEL: De lachende aap

Materiaal: Geen

Speluitleg: Alle welpen in een kring (indien een grote groep meer kringen maken). Een welp gaat in het midden staan, en is de lachende aap. Hij probeert één van de welpen aan het lachen te krijgen terwijl ze hem met z'n allen nadoen. Wie het eerste lacht wordt de nieuwe lachende aap.

B. Maak met spoed, een apensnoet

SPEL: Apengezichtjes

Materiaal: één elastiekje per persoon

Speluitleg: Doe het elastiekje om je hoofd, op het puntje van je neus. Probeer, zonder je handen te gebruiken, het elastiekje omhoog te krijgen, tot om je nek. Doe dit zo snel mogelijk.

C. Een aap houdt van klymmen, en kan heel hoog klimmen

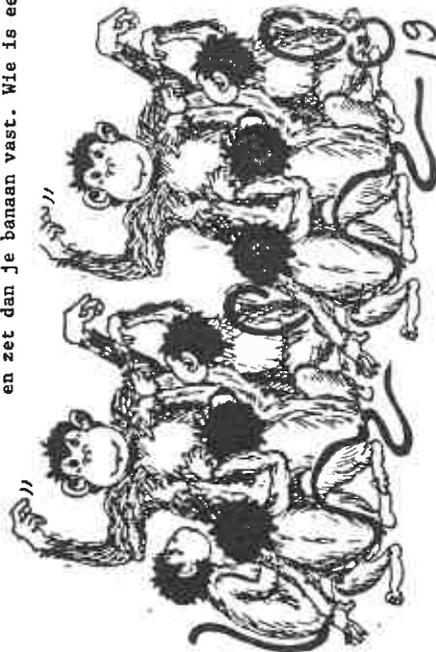
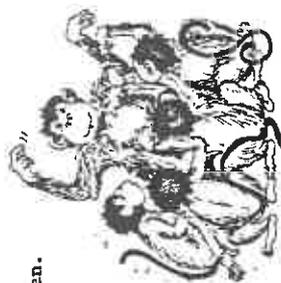
SPEL: Prik je banaan zo hoog mogelijk

Materiaal: punaises

papieren bananen (evt. een stift om je naam op de banaan te zetten)

3-poot, of hoge paal, of echte boom (hoogte ± 10 m.)

Speluitleg: Klim met punaise en banaan zo hoog mogelijk in de paal/boom en zet dan je banaan vast. Wie is een goede klimmaap?



## de grotten van de KOELE HOLEN

### 7. DE SLINGERGROT VAN KAA

Kaa is de vrees van de bandarlog. Tijdens zijn hongerdansen bezit hij een hypnotische macht. Deze hypnose laat je willeloos reageren. Mowgli stoeit graag met Kaa, en Kaa zal Mowgli altijd beschermen. Als Kaa in een goede bui is, is hij erg gewillig en aardig, maar blijf altijd op je hoede.

TOTEM: Pijperager met een langwerpige kraal. Op de kraal teken je twee oogjes en klaar is Kaa.

ENTREE GROT: De welpen moeten door het vel van Kaa kruipen. Dit is een buis van ± 5 meter genaakt van tricoot.

KLEDING KAA: Hele grot bril, en om je lijf een tricoot buis

A. Met of zonder stank, maak de juiste toverdrank

SPEL: Maak een tegengif, en schrijf de naam en de formule op de

wand van de grot

Materiaal: wand om te beschrijven

stiften

potjes

spullen voor het tegengif: verf, water, zand, turf, hout, etc. of allerlei eetbare dingen, je kan dan het gif innemen bij vertrek uit de grot.

Speluitleg: Verzín een naam voor het gif. Geef ook aan wat je allemaal bij elkaar hebt gegooid. En, indien eetbaar, eet/drink het op.

B. Alles aan elkaar, en de slang is klaar

SPEL: Groot domino

Materiaal: Dominostenen extra groot (0,40 x 0,25 m)

Speluitleg: Verdeel de stenen, en speel het spel tot de slang helemaal af is.

C. Raak niet van de kaart, en pak de slang bij kop en staart.

SPEL: Opdrachtespel

Materiaal: Lang touw, met de uiteinden aan elkaar geknoopt.

Kaartjes met opdrachten voor twee of drie personen.

Speluitleg: Alle welpen, op één na, houden de touwkringel vast. Met de klok mee wordt het touw doorgedraaid. Je mag het touw niet loslaten.

Als de welp, die in het midden staat, stop roept, dan moet degene die de knoop vast heeft, of degene die links en rechts van de knoop staan, in de kring een opdracht (zie kaartjes), samen met de daar al staande welp, uitvoeren.

Indien goed gedaan, mogen zij een andere welp kiezen die in het midden mag staan.



