

Aan alle speladviseurs kabouters/welpen of
contactpersonen voor het districtspel '88

t.k.n. aan de districtsbesturen
aan de GSTT's via gewestelijke bureau's

datum: 11 maart 1988

betreft:

ref.: S/K/W/1914

Beste allemaal,

De introductiedagen voor het districtspel staan weer voor de deur. We willen de speladviseurs dan ook van harte uitnodigen.

Mocht het zijn, dat er geen speladviseur is in het district, of dat de speladviseur niet kan, probeer dan een vervanger (contactpersoon) te vinden.

We hopen, dat ieder district vertegenwoordigd zal zijn, zodat alle kringen en hordes de gelegenheid krijgen mee te spelen.

Tijdens deze presentatie van het districtspel besteden we aandacht aan tal van onderwerpen zoals organisatie, aankleding, activiteiten.

Op deze dag zal ook het informatiemateriaal worden uitgereikt.

Elders in deze uitnodiging tref je de informatie aan m.b.t. plaats/tijd
programma
opgave

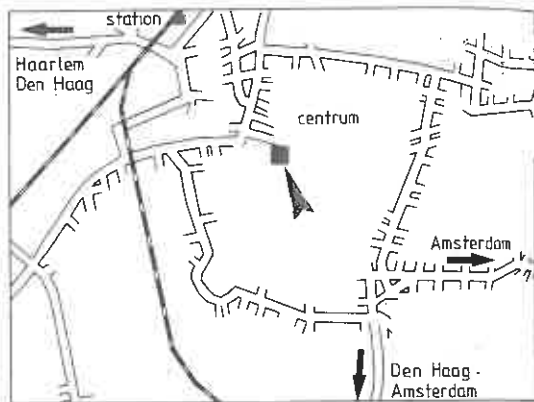
Je moet zelf voor je lunch zorgen, de consumpties worden door ons geregeld.

Tot de introductiedag,

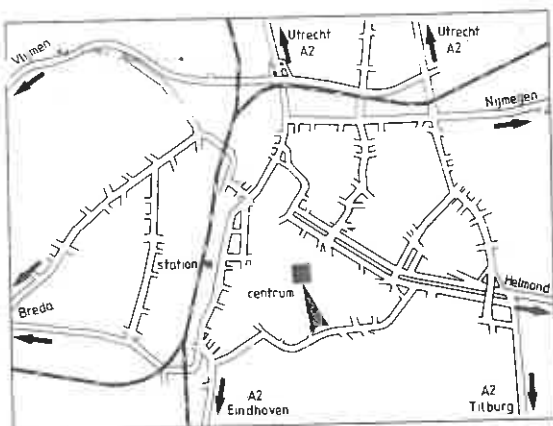
LSTT Kabouters en Welpen
en de werkgroep districtspel

WAAR EN WANNEER:

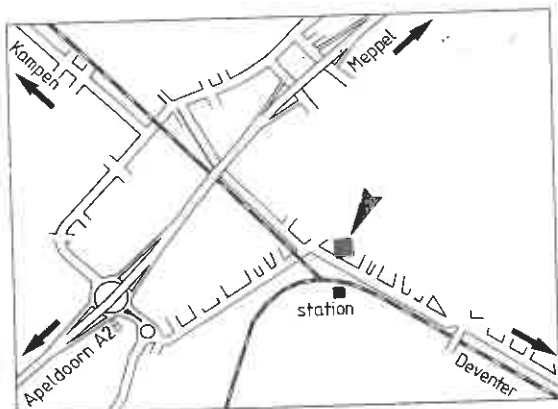
De presentatie wordt op 2 verschillende data en op 3 verschillende plaatsen gehouden.



Op 9 april: Leiden, Hotel Restaurant Nieuw Minerva, Boommarkt 23, tel. 071-126328
Bereikbaar openbaar vervoer: Vanaf NS station Leiden 8 minuten lopen.
Bereikbaar eigen vervoer: Vanaf A44, afslag Leiden, borden volgen richting Cnetrum. Parkeergelegenheid voldoende op 5 min. loopafstand.



Op 9 april: Den Bosch, Gulden Tulip Hotel, Burg. Loeffplein 98, tel. 073-125151
Bereikbaarheid openbaar vervoer: Vanaf NS station 's Hertogenbosch 6 min. lopen.
Bereikbaarheid eigen vervoer: vanaf alle invalswegen borden volgen richting centrum. Parkeergelegenheid voldoende (op openbaar terrein t.o. hotel)



Op 16, april: Zwolle, Buitensociëteit, Stationsplein 1, tel. 038-217666
Bereikbaarheid openbaar vervoer: Vanaf NS station Zwolle 3 min. lopen.
Bereikbaarheid eigen vervoer: vanaf A28, afslag Zwolle Zuid of afslag Zwolle-centrum, borden volgen richting centrum, station. Parkeergelegeheid: op eigen terrein en voldoende op 5 min. loopafstand.

Door middel van bijgesloten opgavekaart kun je je aanmelden voor één van de drie bijeenkomsten.
Graag voor 4 april !!

Kort programma overzicht:

- | | |
|------------------|---|
| 10.15-10.30 uur: | 1. ontvangst met koffie en inschrijving |
| | 2. introductie |
| | 3. speluitleg c.q. organisatie |
| | 4. vragen stellen |
| ± 13.00 uur | 5. lunch (zelf meenemen) |
| | 6. P.R. |
| | 7. workshops |
| | 8. uitdelen materiaal |
| ± 16.00 uur | 9. sluiting |

THEMAVERHAAL

1. Thema

Het verdwenen document.

Op een regenachtige dag snuffelen Suske en Wiske in een grote koffer op de zolder van Lambik.

Wat heeft Lambik veel oude rommel bewaard! Ze zien van alles. Een oude wekker, kleren, boeken, een zaklantaarn en nog vele anderen dingen. Plotseling treffen ze in een oude broek een geheimzinnig snippertje papier aan, waarop in geheimschrift de letter 'W' staat geschreven.

Ze rennen naar Lambik en vragen hem wat die letter te betekenen heeft. Suske en Wiske hadden wel verwacht dat Lambik zou gaan vertellen, maar dat hij zo verschrikt en verrast reageert, hadden ze nu ook niet gedacht. Al hortend en stotend begint Lambik te vertellen.

'Dat dat stukje papier is is afkomstig uit 1937. Wij waren toen met een heleboel welpen en verkenners en kabouters bij elkaar in Vogelenzang. Ze kwamen vanuit de hele wereld daar naar toe. Het kamp heette de Wereldjamboree. In dat kamp waren ook welpen uit Noord-Jemen. Wij moesten een water-maak-document aan die welpen gaan afgeven, omdat het in Noord-Jemen heel erg droog was en nog steeds is.'

Lambik zucht eens diep, Suske en Wiske kijken hem gespannen aan, ze begripen er echt helemaal niets van.

'We waren bijna bij het kamp van de Jeminezen. Toen kwam er een onguur persoon te voorschijn uit het bos en spoot ons nat met een vreemde vloeistof. Zo ook het water-maak-document. We probeerden het goed te verbergen, maar voordat we er erg in hadden, griste het onguere persoon het uit onze handen en verscheurde het in wel 1000 stukjes.'

Terwijl ze zitten te luisteren, hebben ze helemaal niet in de gaten dat door het openstaande raam een donker, raar voorwerp naar binnen vliegt.

Wiske ziet het als eerste en gilt het uit: 'Kijk nou, een vliegende waterzak.' Bij het woord waterzak springt Lambik op, wordt wit en zegt met bevende stem: 'Luister.'

..... help ben moe vlieg vanaf 1937 water nodig docu ... ment weg..... on .. guur per...soon papier ver ... scheurd..... over heel de aarde help!

Het is een hele tijd stil. Lambik zit voor zich uit te staren. Het is net alsof hij met z'n gedachten weer in 1937 is. Langzaam gaat Lambik vertellen. Hij kent die waterzak. Het is de waterzak uit het kamp van de Jeminezen. Toen het onguere persoon met de vreemde vloeistof spoot, heeft hij ook die waterzak geraakt. Op het moment dat het document verscheurd werd, vloog de waterzak weg en hadden de Jeminezen helemaal niets meer om te drinken.

Suske en Wiske zitten op het puntje van hun stoel. Lambik zegt niets meer, hij zit alleen maar te denken. Die mensen in Noord Jemen hebben nog steeds geen water en het document is weg, over de hele aarde verspreidt.

Plotseling springt Wiske op. 'Lambik, wat zit je nou te treuren. Als we alle welpen en kabouters vragen om een land te uit kiezen, daarheen te gaan en dan te laten zoeken naar een deel van het document. Uitiendelijk kan toch zo iets niet van de aardbodem verdwenen zijn!

Als we het uiteindelijk vinden, kunnen we met z'n allen naar Noord-Jemen gaan om het water-maak-document te overhandigen!

'Ja, maar Wiske', zegt Lambik, 'is dat niet te gevaarlijk.' Wel nee, de welpen en kabouters weten genoeg van speuren dus Okeé dan, het lijkt me wel een goede oplossing.

Laat het avontuur maar beginnen.

2. Tips voor hantering van het verhaal

- * Het verhaal dient gelezen te worden met het laten zien van de dia's. Bij het versturen van de dia's wordt het verhaal met volgende diateken nog een keer opgestuurd.
- * Het verhaal en de dia's sluiten bij elkaar aan.
- * Voordat het verhaal en dia's verteld en gedraaid worden, moet de brief bij de kinderen bekend zijn. Zie punt 3 en diaverzending.
- * Het is in ieder geval aan te bevelen de personen die een rol spelen in levende lijve op te laten treden tijdens het districtsspel en/of opkomst voor districtsspel.

3. De uitgetypte brief en enveloppe (bijgaand)

HET SPEL

1. Speluitleg

Wanneer de deelnemers op het spelterrein aankomen, worden zij welkom geheten door een Scouting organisator. Deze zet in het kort uitéén wat de inhoud en het doel van deze expeditie.

Lambik krijgt vervolgens het woord en geeft aan, wat de noodzaak is van het terugvinden van het document. Hij vertelt ook hoe het onguere persoon en de waterzak er uit zagen. Lambik waarschuwt voor het onguere persoon.

2. Spelverloop

De deelnemende groepen hebben van te voren al bepaald naar welk land zij gaan. Iedere groep heeft een bord en vlag bij zich als zij zich bij Lambik melden. (Gelijk het binnenkomen van de Olympische deelnemers). Zodra Lambik het startsein heeft gegeven, volgen de groepen de aanwijzingen naar het betreffende land.

Aangekomen op het spelterrein kan men op vrijwillige basis en/of in vaste groepjes de typische marktkraampjes met kenmerken, spelen van het land aan doen.

De tijd die men over de kraampjes kan doen, is geheel afhankelijk van wat men met het district heeft afgesproken. Richttijd is ± 100 minuten.

De verhalen en spelen bij diverse landen zijn als richtlijn bedoeld voor het districtsspel 1988. Het is heel goed mogelijk, dat er verhalen en spelen per

land worden bijgehaald.

Het is echter wel noodzakelijk, dat de welpen en kabouters naar het document en ongere persoon zoeken en ook vinden.

Na het spelen in de landen, het vinden van het stukje document, het pakken van het ongere figuur gaan de kinderen op weg naar Noord-Jemen.

Het is leuk als Noord-Jemen een ander stuk terrein is waar de kinderen nog niet zijn geweest en wat gesitueerd is buiten het speelterrein zodat men een behoorlijk stukje moet lopen (zo ver mogelijk).

De reis naar Noord-Jemen kan met alle kinderen gelijk maar misschien is het ook wel leuk om te zorgen dat de groep steeds groter wordt op weg naar Noord Jemen.

Voor informatie over Noord Jemen zie hoofdstuk landen.

In Noord Jemen aangekomen worden de kinderen op het plein van de hoofdstad Sana ontvangen door de Scoutingorganisator uit Noord Jemen, Addoel Abdel Salah Rahman, Suske en Wiske en Lambik.

De deelnemers hebben zich opgesteld en per land worden nu de grote stukken van het document naar voren gebracht.

Als het document compleet is, verschijnt er een scheikundige formule op het bord. De welpen en kabouters gillen deze formule, een scheikundige arabier gooit wat in een potje en het water in de pompen, bronnen, kranen, fontein en gaat spuiten en alle Jeminezen weten niet hoe snel ze het water op moeten vangen.

De Scouting organisator bedankt de welpen/kabouters, Lambik, Suske en Wiske en zegt ze toe in 1995 zeker naar de Jamboree in Nederland te komen.

Onder leiding van Lambik gaat de reis terug naar Nederland waar de sluiting plaats vindt.

3. Tips spelverloop

*Geef de kinderen een paspoort met summiere gegevens. Iedereen weet dan wie het is.

*Laat de kinderen zich kleden in het land waar ze naar toe gaan.

*Het is leuk om als verzamelterrein in het begin een plein te nemen/te creëren met allerlei zijstraten zodat je op het plein een groot ANWB bord kan neerzetten met daarop de deelnemende landen.

*Aan het eind is het misschien leuk om een waterput te maken met een weggestopte waterslang.
Misschien is het ook mogelijk om de brandweer te benaderen.

*Zorg er voor dat de ongere personen in Noord Jemen blijven.

*Het zou leuk zijn als de kinderen in Noord Jemen nog iets feestelijks krijgen in de vorm van een traktatie en/of aandenken.

ORGANISATIE

1. Indelen

In dit districtsspel zijn de spelen van 15 landen opgenomen. Per land mogen 3 groepen van ± 15 kinderen spelen.

Bij 15 landen kunnen dus maximaal $15 \times 15 \times 3 = 675$ kinderen meedoen.
Bij deelname van meer/minder kinderen meer/minder landen.

De leiding van de groep bepaalt van te voren naar welk land de groep gaat.
Het lijkt ons duidelijk dat dat gebeurt in onderling overleg, zodat een
behoorlijke diversiteit ontstaat tussen de landen.

Iedere groep bereidt 3 á 4 marktkramen voor van een land waar die niet
naar toe gaat en van het land waar die wel naar toe gaat. Hierdoor kun
je de kinderen zonder eigen begeleiding naar een sturen want in dat land
is al eigen leiding aanwezig.

Voorbeeld:

De Brownseagroep wil met de kinderen naar Brazilië. Zij bereiden 3 a 4
kramen met Brazilië voor. Tevens bereiden zij samen met de Taizégroep
3 a 4 marktkramen van Frankrijk voor.

De leiding moet natuurlijk t.o.v. de welpen/kabouters zo toneelspelen
dat het lijkt alsof zij kiezen waar ze heen gaan.

2. Algemene zaken

Tot dit taakgebied hoort:

- * terreinkeuze
- * overleg/vergunningen brandweer, politie
- * coördineren huishoudelijke dienst
- * coördineren technische dienst

3. PR en Voorlichting

Van de landelijke teams en van de afdeling PR en Voorlichting ontvangt
ieder district nog tips en aanbevelingen.

4. Administratie en financiën

Hoe je het districtspel financiert, is natuurlijk per district verschillend.
De uitgaven zijn zo afhankelijk van de situatie in het district dat hier
nauwelijks een richtlijn voor te geven is.
Het is echter wel noodzakelijk dat je per land een begroting maakt, dit deelt
door deelnemende landen zodat iedere groep voor de zelfde kosten opdraait.

5. Planning

09 - 16 april	Introductie districtspel
mei 1e helft	Introductie district door de speladviseur
mei 2e helft	Eerste werkvergadering. Begroting, terrein reserveren
juni 1e helft	Voortgang bewaken, rapporteren. Tweede werkvergadering
juni 2e helft	Materialen maken

augustus: 2e helft	Uitnodigingen de deur uit
september 1e helft	Op-start-vergadering
10 september	Zo veel mogelijk materialen laten inleveren
16 september	Opbouw/aankleding voor zover mogelijk
17 september	Speldag

LANDEN

In de uitwerking van de landen is natuurlijk ieder district vrij om spelen en/of ideeën te laten vallen. Het is echter wel leuk als de marktkramen van ieder land gegroepeerd staan bij een pleintje. Het spreekt van zelf dat de kramen en de personen uit het land versierd en gekleed zijn conform de gewoonte en kledingswijze van een land.

Bij de 15 landen staan stukjes tekst geschreven, die bedoeld zijn als leidraad voor de leiding bij de diverse kramen.

Algemene aankleedtips

Nodig ter aanduiding : van ieder land:

- * een groot formaat kaart, met daarop duidelijk het land, evt. klimaatverschillen, rivieren en grote steden.
- * een wapperende vlag
- * Cassette laten spelen met karakteristieke muziek
- * Woorden ophangen op grote platen in landstaal
- * Platen ophangen van kenmerkende dieren.
- * Voor verdere informatie de verkeersbureaus aanschrijven.

(uitwerking 15 landen)

Daarna Noord Jemen

Noord Jemen - vlag

Noord Jemen is een land in Zuid Arabië. De hoofdstad is Sana. Het heeft ± 5 miljoen inwoners die Arabisch spreken.

Er is geen algemene leerplicht, er zijn uitsluitend koranscholen.

Aan de kust droge woestijnvlakten, meer naar het binnenland vruchtbare dalen met daarachter bergketens.

De hoofdmiddelen van bestaan zijn landbouw en veeteelt.

Noord Jemen werd in 1918 volledig onafhankelijk met de iman als vorst.

CONCEPTBRIEF AAN ALLE WELPEN/KABOUTERS HORDEN/KRINGEN

VAN: LSTT WELPEN/KABOUTERS (LAMBIK)

Beste welp/kabouter,

Jullie zullen mij best wel kennen uit al die stripboeken en misschien wel van de televisie.

Hebben jullie vaak om mij gelachen?

Op het ogenblik valt er helemaal niets te lachen.

In Noord Jemen is geen of heel weinig water, omdat in 1937 een water-maak-document is gestolen.

Via de opnieuw verschenen waterzak hoorde ik dat de stukken over de hele wereld verspreid liggen.

Kunnen jullie meehelpen zoeken?

Bekijk nu samen met de leiding de dia's, zodat je meer aanwijzingen krijgt, zoek daarna met je horde/kring een land uit, waar je wilt gaan zoeken en ga op 17 september samen met alle andere welpen en kabouters op zoek naar het verdwenen water-maak-document.

Bereid je reis voor.

Jongens en meisjes, heel veel sterkte en kijk uit voor onguire personen.

Lambik

KORT VERSLAG DISTRICTSPEL 14 JANUARI 1988

Aanwezig: Karel
 Ronald
 Suzan
 Yvonne

- Themamap

Indeling:

- * Verhaal - hantering van verhaal
 - introductie brief Lambik
- * Het spel - speluitleg
 - spelverloop
- * Aankleding - algemeen
 - landen
 - kleding
 - lijst benodigd materiaal
- * organisatie (zie koffermysterie)

Karel maakt de eerste opzet voor de map.

- Verhaal: besproken; er zijn enkele wijzigingen c.q. toevoegingen aangebracht. Karel herschrijft dit verhaal en brief en stuurt dit rond. Hij neemt deze spelsuggesties mee.
- Presentatie: op 9 en 16 april, voor GSTT-ers en speladviseurs in Zwolle en Eindhoven: van ± 10.30 - 16.00 uur. Koffie en thee gratis, eigen lunch mee. Yvonne reserveert ruimtes.
- Districtsspel: 10 september: voorbereiding in de groepen.
- Suske en Wiske: ten aanzien van het gebruik van de nieuwe plaatjes neemt Yvonne en/of Ronald contact op met Aad/Martijn.
- Themamap: formaat A4, 25 á 30 bladzijden
 - 2 of 3 per district (inclusief speladviseur) en 1 op gewestelijke bureau - 12
 - LSTT en werkgroepen - 12
 - Totaal ± 350??
- Yvonne levert een kort bondig stukje met data's en dergelijke in voor het blad Scouting.
- Verder moet er nog gepraat worden over:
 - * draaiboek van de presentatie
 - * overzicht materiaal
 - * publiciteit

De eerstvolgende vergadering wordt op 28 januari gehouden bij Suzan aanvang 19.30 uur.

We laten dan in ieder geval het concept werkmap de revue passeren.

Tot zover,
Yvonne

SPELSUGGESTIES DISTRICTSPEL

BRAZILIE

o vlag

Brazilië is een groot land, waar het meestal warm is. Grote verschillen tussen arm en rijk kenmerken het land, waar de grote steden miljoenen inwoners tellen. Velen wonen in krottenwijken.

o marktkramen

* natuur

Door Brazilië stroomt de Amazone-rivier die op sommige plaatsen wel 4 km breed is.

Steek met je subgroep de rivier over m.b.v. stenen (aantal is aantal kinderen van de subgroep + 1)

Spelmateriaal: breed stuk afgebakend terrein stenen.

* leven

Velen, aan de rand van de grote stad, wonen in huizen van karton, leem en zinkplaten.

Maak van een grote kartonnen doos een huis, zorg dat er een krottenwijk ontstaat.

Spelmateriaal: dozen, potloden, verf, kwasten, scharen.

* Dans en muziek

Het carnaval van Rio de Janeiro is heel bekend. De Brazilianen vieren op een uitbundige manier feest.

Maak een hoofdtooi van gekleurde veren, geknipt uit stevig gekleurd papier. Zorg ervoor dat je feestelijk gekleed aan het carnaval begint.

Feest zonder muziek is geen feest. Maak trommels, sambaballen, tamboerijnen om het carnavalluister bij te zetten.

Dans vervolgens op Braziliaanse muziek of neem de plaat Rio van Maywood.

Spelmateriaal: scharen, papier, hout, plastic, busjes, rijst.

* sport en spel

Voetbal is heel belangrijk in Brazilië
Speel in deze kraam voetbal.

Dit spel kan op vele manieren gespeeld worden. Bekijk de mogelijkheden die voor de kraam mogelijk zijn en kies dan uit:

- voetbal
- blaasvoetbal
- voetbalspel
- voetbal met een handicap
- schildpadvoetbal

* eten

Brazilië voert veel zuidvruchten uit.

Versier een halve in de lengte doorgesneden banaan met stukjes appel/ananas.
Prik deze op cocktailprikkers.

Finishing touch: met hagelslag of vruchtenhagel versieren.

* dieren

Achter de hoofdstad Brazilia, in het midden van het land liggen uitgebreide savannes met paardefokkerijen.

Speel een ganzenbordspel over de paardefok en vergaar zoveel mogelijk paarden.

25 nummers, dobbelsteen met nr. 1 t/m 6. De nummers in de kleuren op het ganzenbordspel.

wit - je ontvangt een merry
bruin - je ontvangt een hengst
rose - je ontvangt een veulen
zwart - pech

Hierop vallen de opdrachten te lezen als:

- je hengst heeft koliek, lever 2 hengsten in
- je hengst heeft te weinig haver, lever 1 merry in.
Bedenk er zelf meer bij.

Het parcours in kleur is uitgezet, de kabouters/welpen leggen het in groepjes van 2 af, de leiding deelt de paarden uit en de zwarte kaarten.
Het parcours loopt rond.

* water

Behalve de Amazonerivier kent Brazilië vele rivieren en watervallen b.v. de van Rio Ignaou.

Bouw een zeilboot of een vlot van touw, houtjes of stof.
Zie voor verdere informatie spelplan water blz. 8.

Aankleding

Brazilië is een land met uiterste. Laat dat ook in de aankleding van de marktkramen naar voren komen.

CANADA

o vlag

Canada is een van de grootste landen ter wereld. Het is een land van grote verschillen, grote delen van het land zijn onbewoond, in andere delen vind je grote steden als Quebec, Montreal in het noorden van het land heerst een poolklimaat met grote koude, in het zuiden een subtropisch klimaat; het grootste deel van de bevolking spreekt engels, er is echter ook een belangrijke groep frans-taligen.

* natuur

Je hebt al kunnen lezen dat er veel klimatologische verschillen zijn.

Klimatenspel

Zorg voor oude kleding/verkleedkleden en twee grote dobbelstenen. Om beurten wordt met 2 dobbelstenen gegooid, bij 6 moet je je helemaal aankleden, totaal 6 kledingstukken; muts/sjaal/trui/jas/broek/laarzen.

Gooit een ander 6, dan alles uit. Wie lukt het alles aan te hebben voor een ander zes gooit?

Je moet verkleden van de kledingstapel die dezelfde kleur heeft als de dobbelsteen.

* leven

Canada kent vele grote steden. Het verkeer is daar een enorm groot probleem. Misschien dat het onderstaande spel kan helpen de verkeersproblemen op te lossen.

Men gooit met een dobbelsteen. Op deze dobbelsteen staan 3 kanten met een auto, 1x kant trein en 1 kant vliegtuig, 1x kant blanco.

Men speelt in 2 tallen, als de dobbelsteenkant van de trein boven ligt, pakt men het desbetreffende vervoermiddel en legt die over de route. Blanco op de dobbelsteen betekent dat de gooier een opdrachtkaart moet pakken.

Deze opdrachten zijn belemmerende opdrachten.

Spelmateriaal: grote kartonnen met de kaart van Canada: hierop aangegeven de autoroute, treinrails en vliegroute.
Kaartjes met auto, trein, vliegtuig.

* kunst en cultuur

Quebec kent een sneeuw beeldhouwwedstrijd, waarbij ieder jaar de prachtigste beelden uit sneeuw gemaakt worden.

Maak uit wit piepschuim een mooi beeld c.q. landschap.

* sport en spel

IJshockey is in Canada een enorm populaire sport. De tenues van de spelers lijken erg veel op de Canadese vlag.

Een rood esdoornblad in een wit vlak.

Knip van papier de vorm van een ijshockey trui. Leg hierop een esdoornblad spat erover met een tandenborstel.

Materiaal: ecoline of dunne, sterk verdunde verf.
wit papier
evt. rode streken om de trui af te zetten
trui af te zetten

* eten

De graanproductie in Canada is heel erg belangrijk. Canada exporteert ook heel veel graan.

Van graan worden allerlei soorten brood gemaakt.

Indien mogelijk bak dan zoveel mogelijk broodjes.

Of maak per 2-personen een hele dikke sandwich. Kijk wie de grootste heeft.

(= brood/beleg/brood/beleg/brood)

* dieren

In het noorden van Canada kent men veel bossen met daarmee samenhangend de houtproductie.

De dieren, vooral de vogels, zijn daar talrijk.

Maak een geluidsbandje met typische vogelgeluiden.

v.b. eend, koekoek, duif etc.

Luister ernaar en schrijf aan het eind op welke vogel het is.

* water

Aankleding

Laat in Canada duidelijk naar voren komen hoe groot het land is. Misschien is het ook leuk om aan te geven dat er heel wat emigranten wonen.

EGYPTE

o vlag

Een van de bekendste landen van het Midden Oosten, het land van de Nijl met z'n woestijnen en oasen. Vroeger een land van welvaart, denk maar aan de graanschuren ten tijde van de farao's. Tegenwoordig een land, dat zich net kan redden, zowel economisch als politiek.

* natuur

Egypte bestaat uit drie verschillende landschappen: vrijwel onbewoonde woestijn, het Nijldal en de Nijldelta.

Maak m.b.v. klei, water en zand een maquette van het land Egypte. Denk aan de vormen van het land en de plaats waar de Nijl loopt.
Plaats van hout Caïro en een aantal pyramiden op de maquette.

* leven

Het leven van de oude egyptenaren werd voor een groot gedeelte in beslag genomen door de godsdienst. De farao was de god op aarde. Een uiterst grote plaats naam de dodencultus in. De graven bouwde men van duurzaam materiaal. Zo ontstonden hele bouwwerken, pyramiden genaamd.

Stapel met kratten een pyramide, probeer er gangen in te krijgen zoals in de echte. Doe dit wel op een houten bodem want als de pyramide af is, moet je hem kunnen verplaatsen.

* Kunst en cultuur

Een kunst die een zeer hoog niveau bereikt heeft. De oude egyptische kunst heeft gedurende 1000-den jaren haar eigen stijl bewaard.
In 1372 v. Chr. werden er al vloeren beschilderd in paleizen van Amenhotep IV. Het tafereel bestond uit oeverplanten en eenden.

Schilder deze vloer na op heel groot papier. Gebruik kwasten als bokkepoten en maar 3 kleuren rood, geel en blauw.
Tip: ook leuk als mond en/of voetverven.

* sport en spel

Het oudste egyptische schrift zijn de hiërogliefen, die een typisch voorbeeld vormen van beeldschrift.

Een aardig spel om duidelijk te maken is een hiëroglief-memory-spel.

Maak een lijst met hiërogliefen en zet er naast wat het betekent.

* water

Kamelen kunnen heel lang zonder drinken of eten. Ze slaan dat op in hun weefsel van het lichaam.

Drink bij een oase veel, maar slik het niet door, vervolg je weg door de woestijn en spuug het water in de emmer aan het eind van de woestijn uit.

Wie brengt het meeste over?

Aankleding

Enkele tips speciaal voor Egypte
- zand

- kamelenplaten
- pyramiden
- cheops
- palmbomen
- goden

Maak nu woorden in dat beelschrift, zet dat op een blaadje en op een ander blaadje het nederlandse woord.

Welke horen bijelkaar.

* Eten

Landbouw is in Egypte zeer ontwikkeld. Veel producten worden uitgevoerd.

Een van die producten is maïs.

Van maïs wordt onder andere popcorn gebakken.

Neem maïskorrels en bak popcorn. Als het klaar is, ga dan als echte Nomaden in de woestijn bij een oase de popcorn opeten.

* dieren

NOORDPOOL

De naam zegt het al, dit is één van de twee polen van de aarde.
Als je een lijn bedenkt van noord naar zuid dan draait de aarde om die as
(v.b. tennisbal met sateprikker)
Dit is het gebied van de eeuwige sneeuw, de poolnacht en de Eskimo's die in
Iglo's wonen.

* natuur

De plantengroei is armelijk; de dierenwereld is arm aan soorten, doch rijk aan
individueen (ijsbeer, poolvos, rendier enz)
Dit alles temidden van ijsbergen en ijsschotsen.

Maak een parcours van heel veel schotsen en bergen. Op een aantal schotsen komen
dieren te staan. Houten borden met 2 gaten erin. Deze schotsen staan verspreid
tussen de anderen. De kinderen moeten aan het eind komen maar komen ze een schots
met beest tegen, dan moeten ze eerst een vis (bal) door het gat gooien.

Wie is het snelst op Groenland

* leven

In tegenstelling tot de Zuidpool leven er mensen op de Noordpool. De eskimo's
leven van de jacht op de vis en wonen in Iglo's.

Bouw iglo's na van piepschuim en styropolijm.
Maak 1 grote iglo of een hele nederzetting

* kunst en cultuur

In deze barre gebieden is geen tijd voor kunst. Er is natuurlijk wel een cultuur.
Ieder volk kent de cultuur rond het elkaar lief hebben.
Eskimo's geven elkaar neus-zoenen.

Om dit te oefenen gaan de kinderen elkaar neus luciferdoosjes door te geven
zonder de handen te gebruiken.

* sport en spel

Op de Noordpool ligt ook de magnetische Noordpool. Je krijgt hier dus te maken
met het magnetische noorden/magnetische kompas.

Evt. zelf maken: naald aan touwtje.

Geef aan de kinderen de opdracht om naar een bepaald punt te lopen a.d.h.v. kompas-
streken.

* eten

Eskimo's vangen veel vis, ze roosteren die of vriezen ze in.
Dat roosteren gebeurt op kleine vuurtjes.

Rooster/pof nu zelf op een klein vuurtje een gerecht. Dat kan zijn:
aardappel, mash mello's, tomaat, kippepootjes, banaan.

Als nagerecht is het heerlijk om een ijsje te nemen.

* dieren

De eskimo's kunnen geen auto rijden op het ijs. Ze gebruiken daar de hondenslee
voor. Die honden worden heel goed getraind en verzorgd. Het is nog moeilijk
om al die honden te gelijk te laten lopen.

Maak een span van 8 honden (kinderen), trek een arreslee (karretje) met 2 personen. Iedereen zal zien hoe moeilijk het is een slee met 8 honden te laten hollen over de ijsvlakte.

* water

Het meeste water is bevroren. Om te vissen hakken de Eskimo's altijd een wak.

Vang met een netje, geblinddoekt in een cementbak (wak in ijs) naar vis (was-knijpers).

Iedere vis heeft andere punten.

Aankleding

Het is denken wij duidelijk dat de Noordpool koudelijk, wit moet zijn.

Bereik dit met het ophangen van ijspegels, piepschuim, sneeuwspuiten, witte lakens. Zorg dat het terrein iets wat heuvelachtig wordt door ijsbergen.

CHINA

China is een land van extremen zo groot, zo veel mensen, alles anders. China is één van de oudste landen die we kennen. Het lijkt zover weg maar door de vele restaurants is het zo dichtbij. Wij kennen de Chinezen van het eten met stokjes en van de grote, stevige muur, de grootste ter wereld.

* natuur

Door de grote van China is er veel verschil in de natuur.

Je hebt:

- het stroomgebied van de Jang-tse-tjiang
- het bergland van de Jang-tse-tjiang tot aan de Golf van Tonkin
- grote kalkplateaus
- de woestijnen

In deze gebieden komen op de volgende punten verschillen:

- rivieren en meren
- klimaat
- plantengroei
- bevolking

Maak over de natuur een kwartet. Bij veel naslagwerk is het mogelijk dat de kinderen zelf een kwartet maken.

* leven

Een hele grote plaats nemen de riksja's in het dagelijkse leven in. Riksja's zijn vervoermiddelen in de drukke, grote steden. Ze fungeren als taxi's. De passagier zit in een bakje en een chinees trekt de riksja voort.

Maak twee van die riksja's. De één is passagier, de ander wordt verkleed als chinees en moet de riksja over een bepaald parcours voorttrekken.

* kunst en cultuur

China kent een rijke traditie aan kunst en cultuur. Op het gebied van letterkunde, toneel, kunst en muziek heeft het een hoog niveau gehaald. De muziek heeft onder invloed gestaan van het westen en het zuiden en zij heeft op haar beurt de japanse muziek beïnvloed.

Kies uit of doe de volgende spelen in combinatie:

- origami, papier-vouwkunst met vouwblaadjes
- kimono maken van vullingszakken, crepe-papier, plakband en chinese hoed.
- chinese dans en zelf chinese muziek maken.

* sport en spel

Als je naar de televisie kijkt, en je ziet sport, dan blinken de chinezen vaak uit. Denk maar aan het tafeltennissen, volleybal. Chinezen zijn vaak goed in variëteit, zoals jongleren.

Een aantal mogelijkheden zijn:

- mikado spel met sateh-prikkers of met pionierpalen.
- met stokjes overeen parcours/een hindernisbaan pinda's vervoeren.
- tafeltennis op een hele kleine tafel
- jongleren met borden op een stok die rond draaien

* eten

Het eten in China is heel bekend. Denk maar aan de rijst, bami en nasi.
Toch laten we in China het eten voor wat het is en gaan we thee drinken.

Probeer van de kraam een echt Chinees theehuis te maken.
Beleef daar de Chinese thee tracktie.

* dieren

Een van de mooiste dieren die je in de dierentuinen tegenkomt is de pandabeer.
Deze pandabeer is afkomstig uit China. Hier is hij erg zeldzaam geworden.
Ga in alle gaten en hoeken zoeken of er nog pandaberen te vinden zijn.

Verstop mini-beertjes in bosjes, gras of tussen informatie.

* water

* aankleding

Voor China-aankleding is genoeg te verzinnen. Enkele tips zijn:
Chinese hoeden
piepschuim of kartonnen tekens
lampionnen
muziek van Jean Michel Jarre
Concert in China

NEDERLAND

Nederland is een land van water. Teveel water vaak. Daarom is er van alles aangedaan om water en land te scheiden, water aan de mens ten goede te laten komen. In Nederland is men er prima ingeslaagd om gebruik te maken van het vervoer over water.

* natuur

In Zeeland en Noord-Holland en tegenwoordig in Friesland en Groningen zijn hele stukken land aan de zee onttrokken. Er ontstaan dan polders.

Maak in een zandtafel een nieuwe polder. Denk hierbij aan dijken, huizen en wegen en water.

Natuurlijk kan men ook een maquette maken. Denk dan wel aan de kleurschakering van een polder.

* leven

Het leven in Nederland was vroeger niet zo welvarend als tegenwoordig. Heel veel mensen leefden van datgene wat ze vonden en dan verkochten. Zo ook de strandjutters. Zij raapten alles van de stranden wat de zee aanspoelde. Alles wat waardevol was gebruikte men, zelfs wat soms waardeloos leek.

Maak een strand landschap in glasmozaïek.

V.b. opplakken van scherven
gekleurd glas op glasplaatje.

* kunst en cultuur

Volgens vele buitenlanders lopen Nederlanders nog allemaal op klompen. Waarom klompen?

Onze bodem is drassig en koud, een klomp biedt tegen beide bescherming. Bedenk op hoempapa muziek een eenvoudige klompdans en leer deze aan.

Spelmateriaal: klompen, houten vloer.

* sport en spel

Nederland - waterland kent een sport dat in bijna geen enkel ander land gespeeld wordt. Het polsstok-verspringen. Vroeger, toen er nog vele polders waren en weinig wegen, gebruikte men een stok om over de sloten te springen.

Met een polsstok moet men een (denkbeeldige) sloot over springen. Dit kan eventueel ook in estafettevorm.

Spelmateriaal: met, stokken, lint.

* eten

Nederland is een kaasland bij uitstek. Heel veel kaassoorten worden hierge maakt. Enkele van die soorten zijn:

Edammer, Goudse, Leidse, Kanterkaas, Mon Chou, Nagelkaas.

Proef een stukje kaas en laat de kinderen een bordje erbij plaatsen met de juiste naam. Hierna kunnen ze hapjes met kaas gaan klaarmaken.

* dieren

Doordat Nederland zo'n waterrijk land is, is het ook heel bekend met vis. Nederland kent vele vissersdorpjes en heeft een hele grote vissersvloot.

De Nederlanders hebben een goed belegde boterham verdiend met de 'schatten van de zee'.

Raad van platen/foto's visnamen
of
Plaats visnamen bij platen

In een kartonnen aquarium 'zwemmen' een aantal vissen, hengel ze op.
Iedere vis heeft een bepaald aantal punten.

* water

In Harderwijk liggen allerlei boten: zeilboten en vissersboten.
Maak eens een zeilboot van takjes of vouwblaadjes en hou een blaaswedstrijd.

Aankleding

De aankleding van Nederland is niet zo problematisch. Heel veel bedrijven kunnen posters, voorwerpen en materialen leveren, die te maken hebben met Nederland.

ZWEDEN

Zweden is een noordelijk gelegen land en kent daarom ook veel koude en sneeuwvolle tijden.

Gedurende de winter komt de zon een lange tijd niet boven de horizon terwijl hij 's zomers lange tijd er niet onder gaat (middernachtzon)

* natuur

Zweden heeft enorme bossen. Het is zelfs zoveel dat 51% van alle grond bos is. Er is dus veel arbeid te verrichten met de bosbouw. Daarvoor staan er verschillende hutten, waar deze mensen kunnen ver-blijven.

Timmer van splijthout of dunne plankjes een hut!

* leven

De middernachtzon en de duisternis spelen een belangrijke rol in het leven van de Zweden.

Maak een tunnel/slurf die donker is met b.v. zwart plastic. Zet hierin een aantal voorwerpen, die door voelen geraden moeten worden.

Eén voor één gaan de kinderen erdoor en schrijven aan het eind op wat ze allemaal gevoeld hebben.

* kunst

Zweden kent een aantal bekende schrijvers (sters) b.v. Astrid Lindgren.
Beroemde boeken van haar zijn b.v. - de gebroeders Leeuwenhart
- Pippi Langkous

Schrijf een verhaal door om beurten op een vel papier een regel te schrijven:

- regel 1: - er was eens
- 2: - wie waren er
- 3: - waar waren zij
- 4: - wat deden zij
- 5: - met wie

of

maak een spel rond het verhaal of personen van Pippi Langkous.

* sport en spel

Koude in Zweden betekent sneeuw en ijs. Zo kan een Zweed zich uitstekend op de skie voortbewegen.

Maak skies waar één persoon op kan, gebruik 2 gootsteenontstoppers als ski-stokken en skie, in estafettevorm over een zeepparcours (landbouwplastic met zeep).

* eten

Zweden kent veel lekkernijen zoals b.v. het smörebrod, een lekkernij van laagjes brood en beleg.

Neem een broodje, snij dit in drie plakken, doe tussen de verschillende plakken kaas, vruchtenschijven, worstplakjes, komkommer etc. zodat een dik broodje ontstaat.

Eet smakelijk!

* dieren

Ook Zweden, maar vooral Finland kent Nomadenstammen, n.l. de Lappen. Kenmerkend voor deze groep is hun leven rond de rendierteelt, maar ook hun prachtige fel-gekleurde kleding met als hoofdkleuren blauw/geel/rood, wit en zwart.

Zorg voor weeframen (groot) eventueel met een weefpatroon.
De groepen weven om de beurten een stuk. Zo ontstaat een groot schilderij
Er kan geweven worden met:
- wollen draden (neem een dikke draad)
- repen stof (tevorens geknipt)
- repen van plastic tassen
Maar let op de kleuren!!

* water

Door het vele ijs en sneeuw kent Zweden heel wat rivieren voor het vervoer van de bomen.
Deze stammen worden los in de rivieren gegooid en drijven stroomafwaarts.

Maak een vlot met pionierhout en touw zodat het gebruikt kan worden. Wil je het vlot klein houden, doe het dan met takken en vliegertouw.

Aankleding

Laat in de aankleding zien dat het in Zweden koud is. Gebruik hiervoor ijspegels, sneeuwballen, veel wit papier.

Kleed een kraam als de middernachtzon/duisternis. De kleding van de leiding kan heel gemakkelijk klederdracht van de lappen zijn.

INDIA

India, een warm, dichtbevolkt land met grote verschillen tussen arm en rijk. Een land met veel oude tradities. Een maatschappij gevormd door de godsdienst, het hindoeïsme, maar ook door de godsdienst verschillen: hindoeïsme contra islam.

Marktkramen

* natuur

In warme landen zijn muskieten gevreesd en moeten gevangen worden. Op een afgebakend stuk terrein lopen de welpen/kabouters (= muskieten). Twee van hen hebben het muskietennet (= stuk vitrage) vang alle muskieten in een zo kort mogelijke tijd.

* leven

De kleding is in India erg belangrijk. Men besteedt veel tijd aan het maken van kleding.

Modeshow.

M.b.v. een doos lappen, ceintuur en een schminkdoos sari's maken.

Het gezicht op maken met koolpotlood, stip tussen de ogen en de haren strak naar achter (gel).

* kunst

Een manier om stof te bedrukken is het batikken. Zorg voor voorbeelden. Alles gaat volgens een batikprincipe, namelijk vellen 'dompelen' in water i.p.v. kwasten.

Fase 1: kleur veel wit van het witte vel behalve enkele lijnen met was.
vel in kleurbad 1, vervolgens ophangen

Fase 2: Gedroogd vel
afkrabben van lijnen

In kleurbad 2 - rood

Fase 3: Zie fase 2 maar dompelen in kleurbad 3 - blauw

Spelmateriaal: wit papier, veel wit vetkrijt, rood, blauw, gele verfbaden
(textielverf)
lijn en knijpers
afkrabmesjes

* sport en spel

In India worden ± 120 verschillende talen gesproken. Als nationale taal geldt het Hindi, als tweede taal geldt het Engels.

In deze kraam bevindt zich een seïnpost en ontcijferpost.

De ene groep seint een bericht in het Hindi, de seïnpost vertaalt het bericht en seint het b.v. in het Austro-aziatisch verder. Neem twee verschillende geheimschriften. Dit kan net zo uitgebreid gespeeld worden als de leiding van deze kraam willen.

* eten

In India bestaan de maaltijden voor 85% uit rijst. Rijst is een van de belangrijkste onderdelen van de maaltijd.

Bereidt in deze kraam zelf rijstrecepten.

Zoetgerecht:

Ingrediënten: koude gekookte rijst
stukjes kip (koude)
vruchten (ananas, banaan, mandarijn, appel)

Meng in een pannetje op een gourmetstel, de rijst, kip en vruchten.

Hartig gerecht:

Ingrediënten: koude gekookte rijst
gaar varkensvlees
ui en prei (eventueel paprika)

Meng in een pannetje, tot het warm is en u hebt een overheerlijk recept.

* dieren

In India is de Heilige Koe een beschermd dier, die onverzorgd door de straat loopt. Het dier wordt op vele sieraden, beeldjes e.d. uit India en/of met India verstrekt.

De handwerk-kraam uit India:

houtsnijwerk : takken uitkerven met zakmes
motief: koe

sieraden : kettingen maken met zilverdraad en kralen

emallieren : koud emallieren van b.v. lucifersdoosjes

* water

Midden in India stroomt de rivier de Ganges, de heilige rivier. In deze rivier baadt men, wast men, maar men heeft dit water ook nodig om te leven. Het water is erg vervuild, het zou gereinigd moeten worden.

Zelf kun je ook water zuiveren door het te filteren door een koffiefilter of een witte lap.

Als je een blikje neemt men mooi schoon zand en wat gaatjes in de bodem gaat het ook.

Spelmateriaal: pot, filter, zeef, doek.

Aankleding

India is bekend om de mystiek en de tempels.

De oudste monumenten zijn koepelvormige bouwwerken.

Er zijn veel muurschilderingen in India gevonden.

Heel belangrijk is de kleding en de kleuren.

Probeer deze kenmerken terug te laten komen in de kramen.

