

INHOUD

1. Voorwoord
2. Thema-verhaal
3. Opkomst in de groep
4. De districtsmiddag
5. Variatie
6. Indeling in subgroep
7. De Lift
8. Speltips
9. Organisatie

Bijlage 1: EEG-QUIZ

Bijlage 2: Spelen

COLOFON

Deze Spelmap Districtsspel Kabouters/Welpen 1989 is een uitgave van de LSTT's Kabouters/Welpen en de werkgroep districtsspel '89. Deze Spelmap kwam mede tot stand met steun van het Voorlichtingsbureau van het Europees Parlement.

Tekst: De werkgroep districtsspel 1989.

Illustraties: P. Hoogenberk.

Lay-out + drukwerk: Drukkerij Trepico.

2. THEMAVERHAAL

Het Europese parlement zetelt in drie plaatsen, namelijk Luxemburg, Brussel en Straatsburg. In deze drie plaatsen staan enorme hoge flatgebouwen met grote vergaderzalen en vele kantoren. Iedere dag werken hier honderden mensen uit alle landen van de EEG om de zaken te regelen voor de éénwording van Europa.

Het is namelijk de bedoeling om van de 12 landen van de EEG in 1992 een groot land te maken. Alle landen worden dan één soort provincie in dat grote krachtige Europa. Ieder land houdt z'n eigen kunst, cultuur, taal, maar samen gaan ze dan problemen oplossen zoals milieu, douane, files, enzovoort.

In Brussel staat ook zo'n groot flatgebouw met 53 etages. In dat gebouw zijn heel veel liften om iedereen naar de juiste verdieping te brengen. Bij iedere lift staat een liftbediende, een piccolo, zo'n mannetje in een pakje met gouden knopen. Over zo'n piccolo gaat het onderstaande verhaal.

Abeltje Roef, misschien kennen jullie hem wel. Abeltje is de zoon van mevrouw Roef, die in het bloemenwinkeltje in de Kerkstraat in het dorpje Middellem werkt. Abeltje is de beroemste piccolo die er ooit in de hele wereld heeft bestaan. Een aantal jaartjes geleden is hij begonnen in het warenhuis van meneer Knots. Toen is hij met de lift zomaar uit het dak van het warenhuis gevlogen. Hij heeft allerlei spannende avonturen beleefd en is gelukkig weer gezond en wel teruggekeerd. Nu werkt Abeltje als piccolo in het hoofdkantoor van de EEG in Brussel. Hij brengt alle belangrijke en niet belangrijke mensen met de lift naar een andere etage.

Dit jaar is het een drukte van belang, omdat er Europese verkiezingen gehouden worden. Bijna alle mensen in Europa kunnen kiezen wie er in het Europese parlement komt te zitten.

Op een dag stappen juffrouw Klaterhoen, meneer Tump, Laura en een Euro-parlementariër, Gijs Reistveel in de lift van Abeltje. Ook zij zijn erg druk met de eenwording van Europa. Zij praten over de sterrenring van de EEG. Alleen als de sterrenring compleet is, kan de eenwording van Europa tot stand komen.

Abeltje drukt op het knopje van de 53^e etage. De lift zet zich in beweging. Langzaam maar zeker komt de lift op snelheid. Hij passeert de 1^e verdieping, de 2^e verdieping, enzovoort, enzovoort. De lift gaat steeds sneller en sneller. Ze zijn nu al bij de 8^e verdieping en de lift gaat maar sneller. Abeltje moet nu weer denken aan het warenhuis van meneer Knots. Daar vloog de lift zomaar door het dak de lucht in.

Opeens horen zij een grote knal, de lift begint hevig te schudden en dan zien ze opeens de zon. Meneer Tump begint hartelijk te lachen. "Van de zenuwen", denkt Abeltje.

De lift vliegt over Portugal, Frankrijk, België, Griekenland, Duitsland, Spanje en over alle andere landen van de Europese Gemeenschap. Abeltje hoort tot zijn grote verbazing allemaal kinderen het lied van de Europese eenwording zingen.

(tekeningen hoofdpersonen)

De hoofdpersonen:

Abeltje, piccolo in Brussel.
Klein mannetje, ziet er guttig uit.

Juffrouw Klaterhoen, deftige dame. Bril op haar neus en knot.
De heer Tump, kalend mannetje.
Ziet eruit als een boekhouder (zuurpruim).

Laura, jong meisje. Secretaresse.
Gijs Reistveel, driedelig pak, sigaar en een aktetas.

LIED

COUPLET 1

Twaalf sterren in een ring,
Europa is nu een geen grenzen,
geen douane meer, je kunt zo
overal heen.
Een Griek zegt: 'nè', een
Engelsman 'yes'
de Fransman zegt: 'o oui'!
want voor Europaas eenwording,
dat zijn ook deze drie.

COUPLET 2

Als je op vakantie gaat,
geen files en geen rij
op wegen en bij grenzen
daar is de toegang vrij.

COUPLET 3

Landen zonder grenzen,
brengt mensen bij elkaar
in negentien tweeënnegentig
het Europese jaar.

3. DE OPKOMST IN DE GROEP

Deze opkomst zal geheel in het teken staan van de eenwording van Europa en de aanstaande Europese verkiezingen.

De kinderen moeten de week daarop begrijpen wat er van hen verwacht wordt.

Voor deze opkomst moet het lokaal aangekleed zijn als Europa. Hier-voor is materiaal beschikbaar als:

- vlaggetjes van de EEG-landen
- een dia van Europa
- folders en posters over de Europese verkiezingen.

Na de opening wordt met de kabouters en welpen de grote EG-quiz gespeeld.

Dit spel vindt u verderop in het boek.

Het is de bedoeling dat de kabouters/welpen door dit spel kennis-maken met Europa.

Aan dit spel zit nog een leuke prijs verbonden.

De groep die dit spel het best speelt, de meeste goede antwoor-den inzendt, krijgt de EG-hoofd-prijs.

Het zou leuk zijn wanneer de lei-ding het lokaal weet om te tove-ren naar een stukje flatgebouw van de EEG in Brussel.

BENODIGDHEDEN:

- lift
- hal met eventueel Abeltje, juf Klaterhoen, Tump en de Euro-parlementariër
- cassette recorder of muziek-instrument.

Na de EEG-quiz kan het verhaal over Abeltje gespeeld c.q. ge-lezen worden.

Zodra de passage komt dat de lift boven Europa zweeft, horen de kinderen het lied van de Europese eenwording.

Na het verhaal en het lied gehoord te hebben, leren de kinderen het lied, zodat ze dat de week daarop met alle welpen en kabouters kunnen zingen. Hierna eindigt de opkomst in het teken van Europa.

TIPS VOOR DE EERSTE OPKOMST

- * Het lijkt ons leuk als de kinderen niet weten dat ze de week daarop in contact komen met de lift.
- * Het meegeven van een leuke uitnodiging voor het districtspel is altijd erg motiverend. Maak de uitnodiging dan in het kader van de Europese verkiezingen.
- * Probeer rowans/sherpa's in te schakelen bij dit spel, zodat er genoeg mensen zijn om alles voor te bereiden.

4. DE DISTRICTSMIDDAG

Wanneer de deelnemers op het spelterrein aankomen, horen zij het Europa-lied. Ze worden welkom geheten door de/een Euro-parlementariër.

Deze nodigt de kinderen uit om het lied met elkaar te zingen.

Tijdens dit zingen komt de lift zachtjes omlaag en stappen Abeltje, Klaterhoen, Laura, Tump en Gijs Reistveel uit.

Abeltje legt de welpen en kabouters uit hoe zij hier terecht zijn gekomen (zie themaverhaal).

STERRENRING

De EEG, heeft als teken een cirkel met twaalf sterren gekozen.

Deze sterrenring symboliseert de kracht weer van één Europa. Europa kan alleen één worden als die ring compleet is en juist dat is nu een groot probleem, de sterrenring is uit elkaar gevallen en de lift kan alleen terug naar Brussel als de sterrenring weer compleet is.

Abeltje wil heel graag terug en vraagt om de sterren terug te vinden. De Euro-parlementariër vindt dat een geweldig idee en vraagt de kinderen mee te helpen de sterrenring compleet te maken. Tegelijkertijd kunnen de kinderen stemmen over een aantal onderwerpen die met Europa te maken hebben.

SPELVERLOOP

Iedere groep heeft van tevoren bepaald welke kinderen naar welke onderdelen gaan.

Per onderdeel worden 2 spelen gedaan van ± 2 x 20 minuten.

Na die 40 minuten kiezen de kinderen voor welk spel, voor welke uitleg van dat onderwerp zij waren.

Dit doen zij door middel van groen, als ze voor spel 1 zijn of blauw als ze voor het andere spel zijn, stembriefje in de stembus te doen. Vervolgens moeten ze van onderdeel wisselen.

Dit gebeurt 3 x, dus iedere welp/kabouter komt bij drie verschillende onderwerpen van Europa.

DE ONDERWERPEN ZIJN

1. volksgezondheid
2. justitie
3. milieu
4. verkeer
5. sport
6. landbouw
7. kunst
8. volkshuisvesting
9. werkgelegenheid
10. sociaal beleid
11. samenwerking
12. onderwijs

De spelen tref je aan in bijlage 2.

Aan het einde gaat iedereen terug naar het centrale veld, waar door de diverse spelleiders de uitslag bekend wordt gemaakt.

DE UITSLAG

Iedere spelleider vertelt welke kleur bij zijn onderwerp gewonnen heeft.

Op een scorebord is een cirkel met 12 vakjes getekend. Ieder onderwerp heeft één vakje.

Zodra de stemmingsuitslag van een onderwerp bekend is, wordt deze ingekleurd met de winnende kleur en een ster erin opgehangen.

Voorbeeld:

Bij milieu wint het spel over de zeehonden, dit is spel 1, dus de groene briefjes waren in de meerderheid. Het vakje wordt dus groen ingeverfd en de stem daarop geplakt. (zie tekening).

Zodra de laatste bekend is, de laatste ster hangt, begint het Europa-lied te spelen.

De kinderen zingen heel hard mee en de lift stijgt omhoog.

Na het lied bedankt Abeltje de kinderen vanuit de hoogte en krijgen alle kinderen een aan-denken.

5. VARIATIE-MOGELIJKHEDEN

Het bovenstaande gaat uit van het feit dat bij ieder onderwerp een groep van ± 20 kinderen speelt. Dit houdt in dat het spel heel gemakkelijk met 240 kinderen gespeeld kan worden.

Bij een groter aantal kinderen is het aantal per onderwerp makkelijk uit te breiden.

Dit kan op twee manieren:

- Het aantal kinderen per onderwerp uit te breiden.
- De groepen te verdubbelen, zodat tegelijkertijd 2 groepen bij één onderwerp bezig zijn.
Groep A doet eerst spel 1.
Groep B doet eerst spel 2.
Na 20 minuten wisselen die groepen van spel. Na afloop van het 2e spel van iedere groep stemmen de kinderen.

Bij deze laatste mogelijkheid kunnen dan 480 kinderen meespelen.

Tenslotte is het bij voldoende leiding en/of materiaal altijd mogelijk om de onderwerpen te verdubbelen. Dat wil zeggen 2 x justitie enz. In praktijk zouden er dan 960 kinderen tegelijkertijd kunnen spelen.

6. INDELING IN SUBGROEPEN

De meningen over de subgroepen tijdens een districtsspel zijn zeer gevarieerd. Als men als district beslist de hordes en kringen intact te houden, is het probleem van de indeling miniem.

Het enige wat van tevoren geregeld moet zijn, is welke horde/kring langs welke onderwerpen gaan.

Er zijn ook districten die het heel leuk vinden om alle groepen door elkaar te laten spelen. Het lijkt ons dan leuk om van tevoren alle kinderen in bepaalde partijen te verdelen.

Verzin een naam voor iedere partij (geen politieke) en maak een naamkaartje en spelt dat op bij de kinderen voordat je het terrein van het spelterrein opgaat.

Tweede mogelijkheid is om de groep een landennaam te geven.

Nadat de Euro-parlementariër de kinderen welkom heeft geheten, deelt hij de kinderen in bij een bepaald EEG-commissielid die de hele middag met die partij mee-reist. Vaste begeleider van de partij.

Deze persoon weet ook welke onderwerpen hij aan moet doen.

De voordelen van zo'n vast persoon bij de verschillende partijen zijn:

- vaste coach
- eigen leiding kan makkelijk naar de posten.

Als er dubbele onderwerpen zijn, krijg je ook dubbele partijen en commissieleden.

7. DE LIFT (een drietal varianten)

1. OPENING:

Maak een muur van papier waarin een liftdeur is getekend. Deze deur dient wèl geopend te kunnen worden. De muur heeft een grootte van 2 meter bij 4 meter. Van achter de muur gaat een visdraad naar een hoog punt. (Dit kan een boom zijn). Boven in de boom hangt dan een lift ter grootte van 20 bij 20 cm.

Aan het begin van het spel komt de lift langzaam naar beneden zakken. Met bijvoorbeeld gebruik van een toeter. De lift zakt dan langzaam achter de muur. De liftdeuren worden geopend en Abeltje en z'n maatjes komen eruit.

SLUITING:

Als de sterrenring gemaakt is worden de hoofdfiguren uitgezwaaid. Zij gaan door de deuren weer de lift in.

Dan wordt de lift omhoog getrokken langs het visdraad en gaat dan weer naar het hoge punt. Zorg er wel voor, dat de lift in het hoogste punt niet zichtbaar is voor de kinderen.

2. OPENING/SLUITING:

Hetzelfde als onder nummer 1. Bevestig aan de lift een aantal ballonnen gevuld met helium. Bij het eindspel gaan de hoofdpersonen weer door de deuren naar de lift. De lift wordt dan losgelaten en vliegt dan aan de ballonnen de lucht in.

Wees voorzichtig met het vullen van de ballonnen en laat dit doen door een deskundige!!!

3. OPENING:

Laat de rowans of sherpa's uit je omgeving een kabelbaan pionieren. Aan deze kabelbaan wordt dan een lift gepionierd. Laat de lift bij de opening langzaam naar beneden zakken. Maak ook hier gebruik van de wand met de lift erin.

Laat in de lift maar twee personen plaatsnemen. Als de lift achter de muur tot stilstand komt en de deuren worden geopend, komen alle hoofdpersonen door de lift naar buiten.

SLUITING:

De hoofdpersonen gaan door de liftdeuren naar de lift. Dan wordt de lift omhoog getrokken. Maak ook gebruik van veel effecten zoals bijvoorbeeld rook en sirenes.

8. SPELTIPS

- * Probeer in dit hele spel politieke praatjes en ideeën te vermijden.
- * Het zou leuk zijn als iedere post over een bepaald onderwerp aangekleed is met reclame-materiaal en posters over dat onderwerp.
- * Laat de Euro-parlementariër en de commissieleden niet in Scouting-uniform optreden, maar in een deftig, aangepast pak.
- * Gebruik voor de opening/sluiting een podium aangekleed met verkiezingsposters op de achtergrond (propaganda om te gaan stemmen, dus niet de partijposters).
- * Gebruik bij ieder onderwerp dezelfde soort stembriefjes en stembussen. Leuk zou zijn om per onderwerp 2 stemhokjes te maken met echte stem-commissieleden achter de tafel.
- * De stembriefjes mogen pas aan het eind van het districtsspel per onderwerp geteld worden. Dit gebeurt door de Euro-parlementariër (spelleider) van dat onderwerp.
- * Zorg ervoor dat de uitslag snel bekend gemaakt wordt. De bekendmaking moet vaart hebben, zodat de kinderen zich niet gaan vervelen.
- * Voor de ontknoping kan men gebruik maken van sterretjes en/of vuurwerk. De lift gaat met veel lawaai omhoog. Denk aan de lancering van een raket. Men kan ook gebruik maken van een effecten-geluidsbandje.
- * Het zou leuk zijn als de diverse onderwerpen die de kinderen aandoen niet allemaal naast elkaar liggen. Door te zorgen dat ze even moeten lopen van onderwerp naar onderwerp, kunnen ze afstand nemen van het voorgaande en zien ze nog wat van de anderen.
- * Verzin een leuk aandenken voor de kinderen.

ORGANISATIE

Veel praktische zaken hoeven niet door een organisatie team te worden uitgevoerd. Iedere deelnemende groep/speltak kan prima voor de uitwerking en materiaalvoorziening van enkele onderwerpen zorgdragen. Per groep kan afgesproken worden wie voor de postbezetting zorgt, voor de algemene klussen beschikbaar is etc.

ALGEMENE ZAKEN

Tot dit taakgebied behoort:

- terreinkeuze - reservering
- overleg/vergunningen brandweer/politie
- coördineren huishoudelijke dienst/E.H.B.O.
- coördineren technische dienst

PR EN VOORLICHTING

Van de afdeling PR en Voorlichting van het Landelijk Bureau ontvangt ieder district nog tips en aanbevelingen.

Tevens is er in maart een PR en Voorlichtingsdag gepland in Leusden waar alle districtsvoorlichters worden ingelicht over dit spel.

ONDERSTEUNING

Voor diverse werkzaamheden zijn mensen nodig.

Probeer of u rowans, sherpa's kunt krijgen bij het bemensen van de posten of om commissieleden te kunnen spelen.

Het lijkt ons handig wanneer één persoon zich met het werven van mensen bezighoudt.

Dit voorkomt dat mensen dubbel of juist niet benaderd worden.

PLANNING

Tijdens de bijeenkomst ontvangt het district de info-materialen.

Na deze bijeenkomsten:

FEBRUARI:

- Bijeenkomst van het spelteam om de introductie-avond voor te bereiden.
- Terreinkeuze bepalen.

BEGIN MAART:

- Introductie-avond voor het district
 - * het thema-verhaal wordt gepresenteerd
 - * uitleg geven over de eenwording van Europa
 - * nader ingaan op de opkomst binnen de groep.

APRIL:

- eerste werkvergadering
 - * onderwerpen verdelen en een eerste uitwerking maken
 - * districtsvoorlichter uitnodigen die alles vertelt over de PR
 - * concrete afspraken maken.

BEGIN MEI:

- werkvergadering
 - * onderwerpen uitwerking afronden
 - * materialen maken
 - * uitnodigingen verzorgen.

EIND MEI:

- afrondingsvergadering
 - * wie speelt welke rol?
 - * hoeveel leiding, rowans, sherpa's zijn beschikbaar
 - * zo veel mogelijk materiaal in laten leveren op één centraal punt
 - * subgroep-indeling maken.

3 JUNI OF 10 JUNI:

- opkomst in de groep
 - * districtsvoorlichter en spelteam probeert de groepen te bezoeken

10 JUNI OF 17 JUNI:

- speldag
 - * opbouw/aankleding aanduiden
 - * opvang deelnemers
 - * centrale start
 - * onderwerpen
 - * ontknoping
 - * opruimen, afbreken, aanvegen.

BIJLAGE 1

DE EURO QUIZ

BENODIGDHEDEN:

- * Dia van Europa
- * Vlaggetjes van de lidstaten
- * Jury
- * Wedstrijdsecretariaat

TIJD:

1,75 uur

PLAATS:

clubgebouw

DEELNEMERS:

verdeel horde of kring in groepjes van 3 à 4 kinderen.

In de reisroute staat de volgorde van landen die ze moeten aandoen, dit is voor ieder groepje verschillend. Bij ieder land krijgt het groepje een vel met vragen en een doe-opdracht. Als de opdracht klaar is, gaan ze met de opdracht en antwoorden naar het wedstrijdsecretariaat.

Deze geeft het groepje een nieuwe opdracht. De beantwoorde opdracht gaat naar de jury die hem beoordeelt en de punten op een scorebord bijhoudt.

De groepjes krijgen negen landen-opdrachten, de opdrachten/vragen van de andere landen zitten in de stipnummers van maart, april en mei. De tiende opdracht is een gelijktijdige opdracht, die pas na de 9 landen opdrachten gegeven kan worden.

Het is de bedoeling bij deze opdracht dat de kinderen een ontwerp-opdracht over Europa 1992 maken.

Dit kan alles zijn, poster, collage, affiche, patch-work, tekening, enz.

Aan het einde van de middag maakt de jury bekend welk groepje de beste antwoorden heeft gegeven en welk groepje het mooiste ontwerp heeft gemaakt.

Dit EEG-spel is een landelijke wedstrijd en krijgt aandacht in Stip en Scouting.

Hoe kunnen de groepen meedoen? De antwoorden van het winnende groepje en de mooiste verwerking van Europa 1992 artikelen opsturen voor 1 juli naar het Landelijk Bureau, t.a.v. Joke Donselaar.

Een vakkundige jury, bestaande uit bekende Scouts en Nederlanders, zal eind augustus bekend maken welk groepje de EG-hoofdprijs heeft gewonnen.

Van alle inzendingen wordt een tentoonstelling gemaakt op het Landelijk Bureau.

Bij inzending krijgt iedere groep een leuke attentie thuisgestuurd.

TIPS VOOR UITVOERING VAN SPEL

- * Voor het uitvoeren van het spel is het noodzakelijk dat de leiding moet zorgen voor documentatie-materiaal.
- * Maak de groepjes zo, dat er verschillende leeftijden in een groepje zitten. Dus niet alleen jongens of meisjes van 7 jaar.
- * Voor eigen score-bord per goed antwoord een punt.
- * De doe-opdrachten hoeven niet mee opgestuurd te worden. Ze tellen alleen mee voor de wedstrijd onderling.

VRAGEN VOOR EUROQUIZ DISTRICTS-SPEL 1989

In de Europese Gemeenschap hebben we 12 landen. Hieronder zijn ze genoemd:

- * Nederland
- * België
- * Luxemburg
- * Duitsland
- * Frankrijk
- * Spanje
- * Portugal
- * Italië
- * Griekenland
- * Engeland
- * Ierland
- * Denemarken

NEDERLAND

1. Hoe groot is Nederland?
 - a. 8.144 km².
 - b. 19.378 km².
 - c. 33.612 km².
2. In welke plaats staat de Euro-mast?
 - a. Rotterdam
 - b. Amsterdam
 - c. Den Bosch
 - d. Den Haag
3. De Nederlander houdt van lekker eten. Welke voedselsoorten horen in dit rijtje niet thuis?
 - a. boerenkool
 - b. winterpenen
 - c. artisjokken
 - d. asperges
4. Waar is Nederland vooral bekend om?
 - a. drop
 - b. klompen
 - c. auto's
 - d. coca cola
5. Zoals jullie weten is Nederland ook bekend om z'n domino-spel. Maak met je groepje een Domino-reeks van de omtrek van Nederland. Na 8 minuten stop je en ga je de volgende opdracht halen. Het volgende groepje gaat met de stenen verder. Voordat jullie de dominostenen omgooien, maak je er een foto van.

DUITSLAND

1. Welke klimaten kent Duitsland?
 - a. zeeklimaat en landklimaat
 - b. tropisch en subtropisch klimaat
 - c. zee- en subtropisch klimaat
 - d. land- en gemengd klimaat
2. In welke stad werden in 1972 de Olympische Spelen gehouden?
 - a. Düsseldorf
 - b. Hamburg
 - c. München
 - d. Keulen
3. Een Duitser eet over het algemeen:
 - a. veel vegetarisch eten
 - b. veel fruit
 - c. veel vlees
 - d. veel rijst

4. Wat is de bekendste bezienswaardigheid in Duitsland?
 - a. Dom van Keulen
 - b. Ruhr-gebied
 - c. Moezel
 - d. Berlijnse Muur
5. Maak voor je groepje een Sauerkraut brötchen, de volgende ingrediënten heb je nodig:
 - a. broodjes
 - b. zuurkool
 - c. worstjes

BELGIË

11. Hoort de hoofdstad Brussel bij:
 - a. Vlaanderen
 - b. Wallonië
 - c. Geen van beiden
12. Hoe heten de bollen die overgebleven zijn van de wereldtentoonstelling?
 - a. Evoluon
 - b. Eiffeltoren
 - c. Towerbridge
 - d. Atomium
13. Hoe heet het nationale eten van België?
 - a. aardappelen
 - b. chips
 - c. frites
 - d. puree
14. Welke nationale talen spreekt men in België?
 - a. Nederlands en Duits
 - b. Nederlands, Frans en Duits
 - c. Frans en Duits
 - d. Nederlands, Frans en Luxemburgs
15. Test de Bronwaters; Haal uit 5 soorten de enige echte Spa v.b. bronwater
 - a. Spa
 - b. Bar-le-Duc
 - c. Chaudfontaine

LUXEMBURG

16. Luxemburg wordt geregeerd door een:
 - a. koning
 - b. groothertog
 - c. president
 - d. keizer

17. In welke stad vergadert de Europese Raad?
 - a. Straatsburg
 - b. Echternach
 - c. stad Luxemburg
 - d. Parijs
18. Welke kleuren zitten in de vlag van Luxemburg?
 - a. zwart en geel
 - b. rood, wit en blauw
 - c. blauw, wit en rood
 - d. groen en wit
19. In de stad Luxemburg zijn ondergrondse gangen. Deze gangen heten kasematten. Waar dienen deze gangen voor?
 - a. opslag van voedsel
 - b. verdediging van de stad
 - c. transport
 - d. koeling

FRANKRIJK

20. Waar staat de Eiffeltoren?
 - a. Bordeaux
 - b. Parijs
 - c. Marseille
 - d. Lyon
21. Franse legers hebben Nederland een tijd bezet gehouden. In welke tijd was dat?
 - a. de tweede wereldoorlog
 - b. de tachtigjarige oorlog
 - c. de tijd van Napoleon
 - d. de eerste wereldoorlog
22. Frankrijk voert veel producten uit. Zijn dat:
 - a. wijn en kaas
 - b. kaas en fruit
 - c. wijn en steenkool
 - d. kaas en videobanden
23. Noem een typisch franse sport
 - a. voetbal
 - b. tennis
 - c. jeu de boules
 - d. zeilen
24. In de Nederlandse taal worden veel Franse woorden gebruikt. Schrijf minstens 10 van die woorden op.

SPANJE

25. Spanje grenst aan enkele zeeën. Welke is niet juist?
 - a. Golf van Biskaije
 - b. Middellandse Zee
 - c. Noordzee
 - d. Atlantische Oceaan

- 26. Met welke dieren vechten de Spanjaarden graag?
 - a. stieren
 - b. muizen
 - c. kemphanen
 - d. pitt-bull terriërs
- 27. Welke stad komt tijdens de "Eenwording van Europa" in 1992 enorm in het nieuws?
 - a. Madrid
 - b. Valencia
 - c. Benidorm
 - d. Barcelona
- 28. Waarvoor gaan er zoveel toeristen naar Spanje?
 - a. zon en strand
 - b. bergen
 - c. stierengevechten
 - d. wijn en bergen
- 29. Probeer met castalletes een ritme te maken!

ITALIË

- 30. In Italië kent men de Po. Is dat een:
 - a. W.C.
 - b. streek
 - c. rivier
 - d. gerecht
- 31. Welk eiland behoort niet tot Italië?
 - a. Sardinië
 - b. Sicilië
 - c. Corsica
 - d. Elba
- 32. Welk gerecht hoort hier niet in thuis?
 - a. pizza
 - b. ravioli
 - c. paëla
 - d. spaghetti
- 33. Hoe heet de munteenheid van Italië?
 - a. kroon
 - b. lire
 - c. shilling
 - d. mark
- 34. Maak op je hand door middel van stapelen met behulp van een plastic bekertje en een viltje de toren van Pisa.

GRIEKENLAND

- 35. Waar is Griekenland bekend om?
 - a. bier
 - b. olympische spelen
 - c. paardenrennen
 - d. hockey

36. Hoe lang is de Marathon?
a. 51,78 km.
b. 41,96 km.
c. 42,195 km.
d. 47,195 km.
37. Welke zanger komt uit Griekenland?
a. Julio Iglesias
b. Demis Roussos
c. Phil Collins
d. Dennie Christian
38. Hoe heet de god van de zee in het oude Griekenland?
a. Zeus
b. Poseidon
c. Wodan
d. Donar

ENGELAND

39. Uit welke gebieden bestaat Groot-Brittannië?
a. Wales, N-Ierland, Engeland en Schotland
b. Ierland, Wales, Engeland en Schotland
c. Australië, Wales, N-Ierland en N-Zeeland
d. Schotland, Ierland, N-Ierland en Engeland
40. Aan welke rivier ligt Londen?
a. Po
b. Theems
c. Elbe
d. Maas
41. Wat wordt er bedoeld met de Big Ben?
a. Inlands varken
b. Engelse taart
c. klok van het parlamentsgebouw
d. dubbel score bij cricket
42. Waarom hebben de mensen in N-Ierland ruzie met elkaar?
a. ze stoken allebei whisky
b. ze hebben verschillende godsdiensten
c. de arme en rijke mensen hebben ruzie
d. ze spreken twee verschillende talen
43. In Engeland rijden de auto's links.
Probeer met je groepje het verschil van oversteken op te schrijven. Let vooral op het rechts en links kijken.

De volgende landen worden
beschreven in de stip.

- * Portugal
- * Ierland
- * Denemarken

Deze horen bij de Euro-quiz en
moeten gelijk met de anderen
opgestuurd worden.

BIJLAGE 2

DE ONDERWERPEN DIE DE STERREN SYMBOLISEREN

VOLKSGEZONDHEID

SPEL 1. GEZONDE VOEDING - GEZONDE MENSEN

MATERIAAL:

- mandjes van een supermarkt
- lege verpakkingen van allerhande levensmiddelen
- een kassa of telmachine
- marktkramen om winkel van te maken
- gezondheidsposters die betrekking op eten hebben

SPELVERLOOP:

Twee aan twee gaan de kabouters en de welpen boodschappen doen in de EUROSTORE; de winkel van de toekomst. Achter de kassa zit geen gewone kassajuffrouw of -meneer, maar een voedingsdeskundige in witte jas. Aan de wand van de winkel hangen posters met de schijf van 5; snoep verstandig, eet een appel; minder vet mevrouw, u weet wel waarom! etc. Met z'n tweeën doen de kabouter/welp 10 boodschappen en zij moeten erop letten, dat ze zo gezond mogelijk produkten 'kopen'. Achter de kassa neemt de voedingsdeskundige het artikel uit het mandje en telt de gezondheidspunten die verstoep op het pak of lege blik staan op. Komen ze met hun puntentelling tussen de 75 en de 100, dan past hun inkoopmanier het meest bij de gezonde Europeanen. Onder de 75 punten bij minder gezonden.

VOORBEREIDING:

Verzamel verpakkingen, draai de conservenblikken een tijd lang op z'n kop open en was ze af, dan is het mooi spelmateriaal als het etiket erop is blijven zitten. De verpakking van suiker, koffie, thee, etc. kunnen bijgevuld worden met oude kranten.

Zet onder op het pak of blik ver-
stopt het aantal punten neer.

Regel bij een buurtwinkel winkel-
mandjes en richt een marktkraam
of meerdere in dat het een echte
EUROSTORE wordt.

De posters kun je via de groente-
man, de melkboer, kruisvereni-
gingen of via het voorlichtings-
bureau voor de voeding krijgen/
regelen. Maak anders zelf posters
met pakkende teksten.

Een mogelijke puntentelling kan
zijn:

koffie	5
suiker	3
thee	5
melk	8
halfvolle melk	10
karnemelk	10
yoghurt	9
vla	7
mona-toetje	3
kwark	6
limonadesiroop	5
cola	2
sinas	3
appelsap	5
sinaasappelsap	5
bessensap	9
tomatensoep	7
bruinebonensoep	8
erwten	8
linzen	8
knackebrød	9
chocoladereep	4
dropjes	2
speculaas	4
tarwebiscuit	8
kaas	7
kroketten	3
patat	1
roomboter	4
halvarine	7
cornflakes	4
müsli	7
snoepjes	2
lollies	1
kauwgum	5
mars	1
appels	10
bloemkool	7
aardappelen	9
tomaten	8
sinaasappel	9
banaan	6
zak spinazie	9

SPEL 2. KEURINGSCENTRUM

MATERIAAL:

- rollen behang
- weegschaal; liefst een ouderwetse staande
- stiften
- centimeters
- bakstenen, mandje/kistje
- springtouwtjes
- trekveer
- stopwatches
- stoel

SPELVERLOOP:

De kinderen die in het keuringscentrum komen, moeten allereerst een afbeelding van zichzelf maken. Dat gaat als volgt: ga liggen op een stuk behangrol die net iets groter is dan je zelf bent. Laat een collega kabouter of welp je omtrek tekenen met een dikke viltstift. Als je klaar bent, wissel dan van rol en help de ander ook aan een omtrek.

JE EIGEN KLEUREN

Schrijf naast je afbeelding nog even welke kleur haar je hebt, welke kleur ogen en wat voor kleur ben je zelf?

Wit, beetje beige, bruin, rood van inspanning?

"METEN IS WETEN"

Schrijf je naam erboven en meet met een centimeter hoe lang je bent; dat kan dus op je eigen afbeelding. Meet eveneens de dikte van je bovenbeen en schrijf dat in je afbeelding.

ADEMHALINGSTEST

Met een stopwatch tel je precies hoeveel keer je per minuut ademt. Spring vervolgens 1 minuut lang touwtje; noteer hoeveel keer je gesprongen hebt. En tel nog een keer hoeveel keer je nu per minuut ademt.

KRACHT IN JE ARM

De leiding heeft een trekveer, trek deze voor je borst zo ver mogelijk uit. De ruimte ertussen op laten meten door een leid(st)er. En schrijf het in jezelf; op de behangrol!

KRACHT IN JE BENEN

Neem plaats op een gewone stoel en ga rechtop zitten. Aan je voeten staat een mandje en daarnaast staan bakstenen. Doe één baksteen in het mandje en je benen door het hengel. Nu je benen strekken; en de mand gaat omhoog. Ga weer naar beneden en stop er een baksteen bij, ga net zo lang door totdat je het mandje niet meer omhoog krijgt.

Noteer in je andere bovenbeen de sterkte van je bovenbeenspieren, ... bakstenen.

BEN JE GEWICHTIG?

Ga op de weegschaal staan en lees af hoe zwaar je bent.

HARTSLAG

Kun je je eigen pols tellen? Met je wijsvinger van je andere hand kun je 'm voelen; hoeveel keer per minuut?

WIE DIT LEEST IS ...

Bij sommige brillenwinkels en ook bij de opticiën en de oogarts, hangen platen met grote en kleine auto's en met grote en kleine letters. Als je leiding zo'n plaat heeft geregeld of er zelf één gemaakt heeft, ga dan op 15 meter afstand staan en kijk of je alles kunt lezen; zo niet, ga dan naar voren. Noteer het punt waarop je de afbeelding kunt lezen, je mag je bril ophouden.

VOORBEREIDING:

Voor dit keuringscentrum is vast het één en ander te regelen. De hier genoteerde zaken zijn zonder al te veel moeite te regelen. Kun je aan een bloeddrukmeter komen en een stethoscoop, dan maakt dat het nog echter.

De leiding van deze stand is natuurlijk in het wit gekleed. Vooraf moet je in elk geval het één en ander klaar zetten. Zoals de afstandspaaltes voor de ogen-test. Zorg ook voor een vlakke ondergrond om de kinderen hun omtrek te laten tekenen, dat kan op een tafelblad. Het is leuk om de tekeningen na afloop van het spel op te hangen, zorg dat je daar plek voor hebt.

(tekening)

JUSTITIE

SMOKKELSPEL

Dit spel duurt ± 40 minuten.

MATERIAAL:

- wol
- kaartjes
- meel

SPELVERLOOP

Kinderen worden verdeeld in drie partijen:

- A. DRUGSSMOKKELAARS
- B. DRUGSHANDELAARS
- C. POLITIE

Ieder kind krijgt één leven (draadje wol om de arm in drie verschillende kleuren) en één kaartje (zelfde bijpassende kleur). Er zijn evenveel smokkelaars als handelaars en twee maal zoveel politie.

Het doel van het spel is zoveel mogelijk zakjes drugs (zakjes meel) over te brengen van post A. naar post B. De politie probeert dit te verhinderen. Zodra een smokkelaar zijn/haar leven kwijt is, moet hij/zij het kaartje afgeven en de drugs, die hij/zij bij zich draagt. Smokkelaar gaat dan weer naar post A. om een nieuw leven en kaartje en eventueel nieuwe drugs. De handelaren zitten achter de politie aan om hen uit te schakelen (dat kunnen de smokkelaars natuurlijk ook doen) en om de in beslag genomen drugs weer terug te pakken. Handelaren halen een nieuwleven-kaartje bij post B. De politie doet dit bij post C.

Als de veroverde kaartjes overgebracht of in beslag genomen drugs eenmaal op de posten zijn, kunnen ze niet meer worden afgepakt. Het spel eindigt wanneer alle drugs zijn overgebracht/in beslag genomen of wanneer de afgesproken tijd om is.

Er kan eventueel met afleidingsmanoeuvres gewerkt worden, bijvoorbeeld eerst een aantal zonder drugs naar B. om politie weg te lokken en dan een of twee spelers met alle drugs het veld in. Er zijn bij dit spel verschillende mogelijkheden, die ook van het terrein al zullen hangen. BELANGRIJK is de spelregels en de tijdsduur van tevoren goed vast te leggen.

Na afloop van het spel worden van de diverse partijen de kaartjes en de zakjes drugs geteld. De kaartjes/drugs van de smokkelaars en de handelaars worden samen opgeteld. Welke kant (A+B of C) de meeste heeft, heeft gewonnen.

Daarna volgt het stemmen over de vraag: Wat doe je nu in het gewone leven met drugssmokkelaars en drugshandelaren? Wat voor straf zouden die moeten krijgen? Er moet dan uitgelegd worden, dat er in elk Europees land verschillende partijen zijn, die daarover verschillend denken.

Om het voor kinderen begrijpelijk te maken, zou ik de volgende partijen willen suggereren:

1. de hele strenge partij, die eenzame opsluiting in de gevangenis wil (= groen)
2. de 'voor wat, hoort wat' partij, die een alternatieve straf/strafcorvee wil (= blauw)

Elk kind krijgt één kaartje, waarmee het voor één van de twee partijen kan kiezen door het kaartje in één van de twee stembussen te doen.

MILIEU

SPEL 1. DE ZEEHONDENCRÈCHE

MATERIAAL:

- verf
- potlood
- collage-materiaal

SPELVERLOOP

In de kanalen, meren en rivieren, maar ook in zee is het water vies en vervuild. Olie van schepen, smerig water van fabrieken komt allemaal in zee terecht.

De vissen worden ziek en doordat de zeehonden de zieke vissen eten worden deze ook weer ziek.

De zieke zeehonden worden opgevangen in de zeehondencrèche van Pieterburen en aldaar verzorgd tot ze weer beter zijn. Nederland is één van de weinige landen van Europa die zo'n crèche heeft.

Maak een affiche met je groepje (zie estafette) waarin je de mensen in Europa duidelijk maakt waarom de zeehondencrèche nodig is.

Materialen: verf, potloden, collagematerialen, etcetera.

SPEL 2. WATER

MATERIAAL: - tien vragen

- water
- eetbare vervuilende middelen

De kinderen hebben 1 liter schoon water per hele groep. Verzin 10 vragen over het milieu of watervervuiling. Bij elk fout antwoord krijgen ze een vervuilend element wat ze in het water moeten gooien; zand, sla-olie, zout, suiker, etc. Bij elk goede antwoord mogen ze wat schoon water toevoegen. Is het spel af, dan is het water flink vervuild. Bedenk met de kinderen hoe het water schoon kan worden. Een methode is filtreren. Pas dat toe. Welke stoffen worden eruit gehaald? Is het water drinkbaar geworden? Gebruik dus alleen "eetbare" vervuilende middelen. Na afloop van deze twee spelen, kunnen ze kiezen of ze voor spel 1 groen zijn of voor spel 2 blauw.

VERKEER

SPEL 1. FIETSEN

MATERIAAL

- fiets
- parcours

SPELVERLOOP

In Europa wordt het steeds drukker. Het fietsen voor de kinderen wordt ook steeds gevaarlijker. Daarom is het voor jullie heel belangrijk dat jullie goed kunnen fietsen en daarom snel kunnen reageren op nieuwe situaties. Maak een spel waarbij getest wordt hoe goed jullie kunnen fietsen. Dit spel is opgedeeld uit verschillende onderdelen. De onderdelen worden steeds moeilijker en ingewikkelder.

1. Lopen met de fiets aan de hand
De kinderen lopen aan de hand van onderstaande tekening een parcours. In dit parcours zitten allerlei obstakels

tekening

2. Tussen de lijnen fietsen
De kinderen moeten tussen twee lijnen die 20 cm. van elkaar liggen een bepaalde afstand afleggen. Dit moet eerst snel en daarna langzaam afgelegd worden.

tekening

3. Er tussendoor fietsen
Hieronder vinden jullie een opstelling hoe de kinderen dienen te fietsen zonder iets aan te raken.

tekening

4. Opstappen, remmen, snel en langzaam
Op dit parcours kunnen de kinderen leren versnellen en remmen. Het eerste stuk moeten de kinderen zo snel mogelijk fietsen terwijl zij daarna tot stilstand moeten komen precies op de stopstreep.

tekening

5. Bochten maken

De kinderen moeten hier zo snel mogelijk langs fietsen zonder iets aan te raken. De tweede keer kunnen de kinderen dit doen met een hand. (Wijs de kinderen erop, dat ze dit NOOIT doen in het verkeer!!!). Dit spel kan naar eigen inzicht nog uitgebreid worden.

tekening

SPEL 2. VERKEERSKENNIS

MATERIAAL:

- schetsen met verkeerssituaties

SPELVERLOOP

Zoals jullie vaak zien, worden een heleboel verkeerssituaties veranderd. Meestal wordt het veiliger. Maar het wordt ook moeilijker om aan de overkant te komen.

Hieronder vinden jullie een afbeelding met 3 verkeerssituaties. Bekijk met jullie groepje voor welke situatie jullie kiezen.

Na afloop stemmen de kinderen of ze voor betere vaardigheid zijn of voor inzicht in het verkeer. Spel 1 is groen en spel 2 is blauw.

SPORT

In Europa worden tal van sporten gespeeld, variërend van team-sporten zoals: voetbal, hockey, korfbal, volleybal tot individuele sporten zoals: boksen, judo, gewichtheffen, wielrennen en tennis.

Sommige sporters willen erg graag winnen en gebruiken daarom

'doping' in de vorm van spierversterkende middelen of middelen om een beter uithoudingsvermogen te krijgen. Het gebruik van doping is niet toegestaan en wordt het ontdekt dan wordt de sporter gediskwalificeerd en heeft verloren.

Maken en doen.

Dopingspel: vgl. zwarte pieten-spel.

Maken: Ieder kind krijgt twee blanco kaarten van $\pm 10-15$ cm. Op de beide kaarten wordt één sport uitgebeeld. Deze twee kaarten vormen samen één paar.

Dit kan door bijvoorbeeld een man die tennist te tekenen en daarbij een vrouw die tennist, maar op de ene kaart kan ook een tennis-racket staan en op de andere de tennisballen.

Als ieder kind twee kaarten heeft gemaakt van verschillende sporten per kind!!, dan kunnen de kaarten worden geschut.

ECHTER, de leiding moet vooraf een tweetal kaarten maken met een dopinggebruiker/ster (vgl. zwarte piet).

Daarnaast moet er een basisaantal kant en klare kaarten zijn, omdat per kind aan het begin van het spel minimaal 4 kaarten moeten worden uitgedeeld.

Minimaal het aantal kinderen x 4 kaarten.

Heeft het kind na het uitdelen al een combinatie/paar dan mag deze op tafel worden gelegd.

Daarna mag kind 1 bij kind 2 een kaart pakken, kind 2 bij kind 3 etcetera, totdat alle paren zijn gevormd en er niemand meer kan.

NB.: Degene die een 'dopingkaart' in de hand heeft, heeft aan het einde van het spel verloren. De winnaar is dat kind met de meeste combinaties.

Benodigdheden:

- Kartonnen kaarten van 10-15 cm. (veel).
- lijst met de te kiezen sporten, zodat er geen dubbele sporten worden gemaakt;
- basiskaarten en twee dopingskaarten.

SPORTEN MET EEN HANDICAP

Het aantal gehandicapte sporters neemt toe. In Europa worden op allerlei sportgebieden steeds meer prestaties geleverd door de gehandicapte sporter.

Misschien heb je wel eens een aantal sporten gezien voor gehandicapten: rolstoelbasketbal, zwemwedstrijden ...

Wij gaan ook een aantal spelen spelen, waarin een kleine handicap wordt verwerkt.

Afhankelijk van de grootte van de groep verdeel je de groep in 2, 4 of 6 .. groepjes.

Afwisselend worden de volgende spelen gespeeld:

SPEL 1. Zitvoetbal: Kinderen spelen in twee partijen verdeeld een partijtje zitvoetbal (of volleybal ...).

SPEL 2. Hardlopen: In dit geval op een been, dus hinkelen. Zet een klein parcours uit die moet worden afgehinkeld. Kan individueel of met partijen.

SPEL 3: Vangbal: Het veld wordt in tweeën gedeeld door een net. De ene partij gooit over het net de andere partij de bal toe. MAAR, er mag enkel met één hand worden gegooid of gevangen! De bal mag natuurlijk de grond niet raken.

SPEL 4: Blinddoekspel: Per groepje moeten een of meerdere kinderen geblinddoekt van de ene naar de andere kant van zaal of veld. De niet geblinddoekte kinderen kunnen door het roepen van aanwijzingen als links, rechts, stop en dergelijke helpen om het traject af te leggen. Welk groepje/kind is het eerst over?

BENODIGDHEDEN:

1. bal, partij lint, veld en goal;
2. pilonnen of lint om het traject af te zetten;
3. net en zachte bal (foambal);
4. blinddoeken en pilonnen of lint.

LANDBOUW

SPEL 1. VISSSEN VANGEN

MATERIAAL:

- spelkaartjes

In Europa mag niet teveel worden gevisst, anders raakt de zee leeg. Daarover zijn afspraken met elkaar gemaakt: de vangstquota.

SPELVERLOOP

Een tikspel met drie partijen:

- a. vissen
- b. vissers
- c. controleurs

Het tikspel is een variant op "water, spons en vuur".

SPEL 2. KOEIEN MELKEN

In Europa lopen heel veel koeien die zeer veel melk produceren. Teveel melk eigenlijk. In het vakjargon: de "melkplas" geheten.

SPELVERLOOP

MATERIAAL:

- koe met gevulde uier
- melkemmer
- hindernisbaan
- melkfabriek

SPELVERLOOP

Twee partijen lopen de hindernisbaan.
- koe melken - melk opvangen - naar de melkfabriek - afleveren - maar pas op: overschrijdt de ploeg de "melkquota", dan krijg je strafpunten. Wie komt precies aan de toegestane limiet? Na afloop stemmen over vrije visvangst of vrije melkprodukten.

KUNST

SPEL 1. "NA-APEN"

In Europa zijn vele mooie musua met hele beroemde kunstwerken erin. Beroemde dingen worden altijd gefotografeerd, bewonderd en nageemaakt.

Kies een beroemd kunstwerk uit en probeer het na te maken.
Gebruik nieuwe technieken: mond- of voetschilderen, kleien met één hand, etc.

SPEL 2. VERSCHILLENDE CULTUREN

Verschillende culturen.
Ieder lidstaat heeft z'n eigen cultuur. Dat blijft ook na 1992 behouden. Als je op vakantie gaat, kun je genieten van de cultuur van een land.

MATERIAAL:

- versierde marktkramen met informatie over de lidstaten
- groot dominospel

SPELVERLOOP:

Speel het dominospel. In plaats van getallen staan op de "stenen" informatie aangegeven over de landen en specifieke cultuureigenschappen (bijvoorbeeld:
Engeland - theedrinken
Engeland - links rijden)

VOLKSHUISVESTING

SPEL HUIZENBOUW

Dit spel duurt ± 40 minuten.

Na afloop stemmen over het belang van eigen bouwkunst en cultuur

Volkshuisvesting:

In heel Europa worden er veel huizen gebouwd. Dit kost natuurlijk erg veel ruimte.

Geef de kinderen per subgroep een land (landkaart, idee) wat ze samen moeten inrichten, als een maquette. Er moet in geleefd worden, dus er moet landbouw, recreatie, industrie, steden enz. in komen. Laat de kinderen hun ideale land ontwerpen.

VARIATIE:

Geef elk kind een rol; boer, fabrikant, aannemer, milieu-activist, iemand met vrije tijd, etc. en laat ze zo het land indelen.

Na afloop stemmen over veel fabrieken, steden of veel recreatie en landbouw.

WERKGELEGENHEID

Door het wegvallen van de binnengrenzen zal Europa 1 groot handelsblok worden, waar heel veel produkten worden geproduceerd. Europa zal veel willen exporteren naar onder andere Amerika en Japan. Omgekeerd zullen Amerika en Japan veel willen exporteren naar Europa.

SPEL 1. IMPORT - EXPORT

MATERIAAL:

- 2 (lichte) grondzeilen
- 2 verschillende ballen
- volleybalnet of iets dergelijks

SPELVERLOOP

Zeilvolleybal.

Twee partijen: Europa en Amerika proberen ieder hun goederen (de bal) bij de tegenpartij te krijgen. Deze proberen de goederen zo snel mogelijk terug te sturen. Wanneer de bal niet wordt opgevangen scoort de tegenpartij een punt. Welk "handelsblok" is het sterkst?

WERKGELEGENHEID

SPEL 2

AAN HET WERK

In de lidstaten van Europa wonen veel mensen die werken in handel, nijverheid, landbouw en industrie. Helaas is er ook een grote groep mensen die geen werk heeft: de werklozen. Door allerlei maatregelen probeert men de werkloosheid zo laag mogelijk te houden.

MATERIAAL:

- groot ganzenbordspel

In het spel zijn opdrachten verwerkt die te maken hebben met werk, werkloosheid, uitkeringen, werkgelegenheidsprojecten, etc. Wissel doe- en denkopdrachten uit.

Na afloop kiezen wat belangrijker is, de handel, spel 1 groen of de werkgelegenheid bevorderen, spel 2 blauw.

SOCIAAL BELEID

SPEL 1

SUBSIDIE

Voor vele Europese produkten gelden minimum prijzen. Deze zijn onder meer bedoeld om de producenten een minimum inkomen te garanderen. Daarom worden vele produkten gesubsidieerd.

MATERIAAL:

- hindernisbaan

Materialen zijn afhankelijk van de gekozen "hindernissen".

SPELVERLOOP

Estafette-loop voor 2 partijen waarin een produkt van de ene naar de andere lidstaat gebracht moeten worden. Onderweg wordt er steeds iets nieuws aan het "produkt" toegevoegd. Bijvoorbeeld:

- wijndruif - bal
- plukken - bal uit mand pakken
- naar wijnfabriek - bal op lepel leggen en vervoeren
- wijn in flessen doen - ballen verzamelen en meenemen
- keurmeester controleert - kledingstuk van keurmeester aantrekken
- wijn moet langs douane - accijns betalen, geld pakken, uittellen en betalen
- dozen wijn komen aan in pakhuis
 - stapelen en weer terug

SPEL 2

WELVAART

De welvaart in de verschillende lidstaten van de EEG loopt uiteen. Het salaris per hoofd van de bevolking in Ierland is bijvoorbeeld lager dan Duitsland. In feite de verschillen tussen "arm - rijk". Bespreek met de kinderen de verschillen tussen de begrippen "arm - rijk". Maak met de welpen en kabouters een kwartet waarin je dit vorm geeft. Speel met de kinderen het kwartet.

MATERIAAL:

- kaartjes
- viltstiften, kleurpotloden, etc.

Na afloop stemmen over het principe geld geven aan produkten zodat ze beter verkopen of geld geven aan de armen.

Spel 1 is groen, spel 2 is blauw.

SAMENWERKING

SPEL 1

VELE HANDEN MAKEN LICHT WERK

Vele handen maken licht werk! In één van de lidstaten heeft een overstroming plaatsgevonden. De andere lidstaten komen te hulp, met zaken waarin zij gespecialiseerd zijn.

MATERIAAL:

- hindernisparcours met daarin "elementen" van lidstaten, zoals bijvoorbeeld:
 - * Holland - dijken bouwen
 - * Frankrijk - voedsel leveren
 - * Engeland - medische hulp
 - * Italië - tenten bouwen
 - * enz.

SPELVERLOOP

Twee ploegen moeten het hindernisparcours zo snel mogelijk afleggen. Ook worden punten gegeven voor zaken als onderlinge samenwerking, netheid, enz.

SPEL 2

GROTE SCHOONMAAK

De rivier de Rijn stroomt door vele landen van de Europese gemeenschap. Helaas draagt ieder land bij aan de vervuiling van de rivier. Veel gezamenlijk overleg leidt ertoe dat de rivier weer wordt schoongemaakt.

MATERIAAL:

- diverse grote ballen in diverse kleuren
- vele kleine ballen
- veld met 3 vakken waaronder één groot middenvak

SPELVERLOOP

schoonmakers
Rijn met vuil
schoonmakers

grote ballen in het middenvak (= het vuil in de Rijn) moet worden verwijderd door met kleine ballen (= schoonmaakmiddelen) het vuil te verdrijven.

Na afloop stemmen over samenwerken voor een ander of samenwerken met anderen voor de toekomst.
Spel 1 is groen, spel 2 is blauw.

1. VOORWOORD

Eenwording van Europa

Op 15 juni 1989 zijn in de 12 landen van de EEG de verkiezingen voor het Europees parlement. Het zijn de laatste verkiezingen voordat Europa in 1992 één wordt. Nederland, België, Luxemburg, Duitsland, Frankrijk, Groot-Brittannië, Spanje, Portugal, Italië, Griekenland, Ierland en Denemarken gaan er dan zorg voor dragen om beslissingen te nemen over zaken die voor iedereen gelden zoals onder andere douane en milieu.

Streven naar een grotere bekendheid met elkaar en met de éénwording van Europa lijkt ons een stap in de goede richting.

Vrijwilligers op landelijk niveau staken daartoe de hoofden bijeen. Het districtsspel is het resultaat. Dit spel is mede tot stand gekomen door samenwerking met het Bureau Voorlichting van het Europees Parlement.

De speeldatum is vrijgelaten, maar gezien de publiciteit, materialen die de groepen krijgen zouden wij het erg fijn vinden als het districtsspel gespeeld gaat worden op 10 juni 1989. De week voor het districtsspel is bedoeld als introductie binnen de groep.

De werkgroep ziet het spel als een uitdaging kabouters en welpen duidelijk te maken dat er 15 juni 1989 gekozen gaat worden voor het Europese parlement.

Samen betekent met je buurjongen of buurmeisje, maar ook met een Spanjaard of een Deen.

Het enthousiasme van de leiding bepaalt het verdere effect binnen de groep en in het district.

De werkgroep hoopt op evenveel enthousiasme binnen de districten als zij had bij het maken van het spel.

Veel plezier met Abeltje en de Europese éénwording.

Namens de LSTT's,
werkgroep districtsspel '89.

ONDERWIJS

Het onderwijs in Europa is voor vele landen verschillend. Dit verschil zit hem vaak in tijd van de schoolperiode, de vakken en het systeem. Er is ook een heel groot verschil in de soort scholen. In sommige landen zijn gemengde scholen, maar bij anderen zijn er jongens en/of meisjes scholen.

SPEL 1

Alle kinderen krijgen van kranten of crêpe-papier een uniform. Er zijn echter wel twee partijen, iedere partij kent zijn eigen uniform.

De twee kostscholen zitten vlakbij de rivier de Theems. Ieder jaar doen ze een wedstrijd roeien, om uit te maken welke school het sportiefst is.

Maak van hout een roeiboot waar de kinderen doorheen kunnen. De voeten van de kinderen worden aan elkaar verbonden, zodat ze alleen kunnen lopen als ze dit te gelijk doen.

Voordat de wedstrijd over een bepaalde afstand begint, mogen de kinderen ook even oefenen.

SPEL 2

Tekening van de kaart van Europa waar de hoofdsteden genummerd zijn en voorzien van de naam van een andere hoofdstad.

Overhoring aardrijkskundige namen.

Welke plaatsnamen worden hier bedoeld?

Ma.s..11.	(Marseille)
R.....d.m	(Rotterdam)
Str...sb.urg	(Straatsburg)
H.m.b..g	(Hamburg)
L.v.r.o.l	(Liverpool)

Na de twee spelen kiezen voor onderwijs in Europa met een uniform en sportief onderwijs of voor onderwijs zonder uniform maar wel met veel kennis.

COUPLET 1

TWAA-LEF STERREN IN EEN RING , EUROPA IS NU EEN
GEEN GRENZEN , GEEN DOUANE MEER JE KUNT ZO OVERAL HEEN.

REFREIN :

EEN GRIEK ZEGT 'NÈ', EEN ENGELS MAN 'YES'
DE FRANS MAN ZEGT : 'O OUI'!
WANT VOOR EUROPAAS EENWORDING , DAT ZIJN OOK DEZE DRIE.

MELODIE : TOEN ONZE MOP