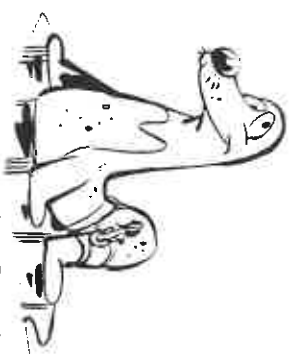


Abeltje en de Sterrenring





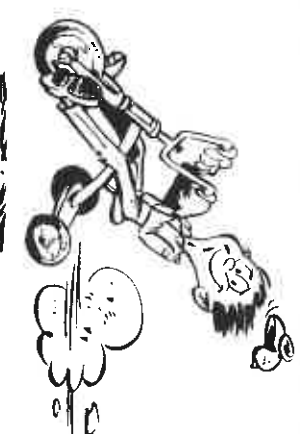
koper zijn, zijn slecht onderhouden. Er mankeert van alles aan. De gemeente-ambtenaar zegt tegen de demonstranten, dat de gemeente geen geld heeft, om deze woningen op te knappen. De woede van de demonstranten wordt steeds groter en dan wordt er met stenen gegooid. Een aantal ruiten van het gemeentehuis sneuvelen. De daders worden herkend en later aangehouden.

IX. Een paar meisjes racen op brommers met een open knalpot dwars door het voetgangersgebied in de binnenstad en trekken zich niets van de winkellende mensen aan. Helaas voor hen is de politie er snel bij, om de boosdoeners op te pakken.

X. Een jonge man trekt al rijdend op een fiets een handtas weg van de arm van een oude dame, die op de stoep liep. Ze had zojuist geld gehaald bij de bank. Een voorbijganger, die dit ziet, zet de achtervolging in en rijdt de man klem met zijn auto. Hij houdt de man vast totdat de politie arriveert.

Deze situaties zijn natuurlijk maar voorbeelden. Ieder district kan eigen situaties bedenken, die misschien beter aansluiten bij de realiteit van die regio en bij die kinderen.

A T T E N T I E



Zoals reeds bekend werd gemaakt, in de zending informatiemateriaal, aan de **SPELADVISEURS**, heeft de Scoutshop, als aandenken aan dit Districtsspel Kabouters/Welpen, een speciale **BADGE** laten ontwikkelen, van de Europese Vlag.

Deze **BADGE** kan via de Scoutshop-winkels of het Postorderbedrijf van de **SCOUTSHOP** worden besteld.

Het bestelnummer is: 5 4 2 2 5.

De prijs van de badges is f. 1,- per stuk.

De badges kunnen nu reeds worden besteld, waarna de levering in juni a.s. volgt.

Een aandenken, dat volgens ons, zeker de moeite waard is.

EEN ALTERNATIEF JUSTITIËSPEL VOOR ALS 'T REGENT EN 'T SMOKKELSPEL BUITEN NIET MOGELIJK IS.

II. HET RECHTBANKSPEL.

Kinderen worden verdeeld in subgroepjes van 4 à 5 kinderen. De kinderen zijn in dit spel allemaal rechters, die moeten oordelen over een aantal gevallen van wetsovertreding. Een van de kinderen is griffier, die moet opschrijven, hoe er geoordeeld wordt.

Elk subgroepje krijgt 10 kaarten met op elke kaart een voor kinderen herkenbare situatie, waarin sprake is van overtreding van wetten. Met elkaar moeten de kinderen bespreken welke straf hierbij gegeven zou moeten worden. Ze hoeven niet tot een eensluidend oordeel te komen, maar mogen elk voor zich voor één van de mogelijkheden A, B, of C kiezen. Op elke kaart is onderaan ruimte, om die keuzes op te schrijven.

- A. Een flinke gevangenisstraf.
- B. Een verplichte vorm van "Tot je dienst".
- C. Een boete, die gelijk is aan de schade.

Het spel eindigt, als alle subgroepen klaar zijn met de 10 kaarten, of als de afgesproken tijd om is. Alle stemmen voor A, voor B en voor C worden opgeteld en vormen zo de uitslag van de stemming.

I. Een ijd van de aktiegroep "Scharreklip" laat bij een kippesboer 's nachts alle kippen van een legbatterij vrij. Doordat zoveel kippen in de vrije natuur natuurlijk enorm gaan kakelen, valt de aktie op en wordt de dader gepakt.

II. Een dronken persoon valt mensen lastig in een café, vernielt het een en ander en gaat op straat ook nog eens rare dingen doen. Hij wordt opgepakt door de wijkagent en meegenomen naar het bureau.

III. Een werkeloze man steelt in een supermarkt brood, vlees en groente voor zijn gezin. Hij wordt betrapt en moet na een paar dagen bij de rechter komen.

IV. Een meisje en een jongen schrijven hele lelijke dingen over buitenlanders op een bushokje. Terwijl ze met hun spuitbussen in de weer zijn, worden ze gezien door een buurtbewoner vanuit het raam. Deze belt de politie en de jongelui worden op heterdaad betrapt.

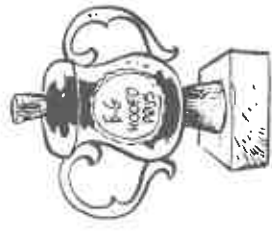
V. Een groepje voetbalsupporters zijn zo kwaad na het verlies van hun favoriete club, dat zij hun woede uitleven op de banken van het stadion en ook een aantal fans van de andere club in elkaar slaan. Zij worden onmiddellijk opgepakt en voor de rechter geleid.

VI. Een mevrouw in een auto heeft reuze haast, om op tijd op haar volgende afspraak te zijn. Zij kijkt niet goed uit en rijdt een fietser omver, die van rechts komt. Ze ziet het wel, maar rijdt gewoon door. Iemand anders heeft nog vlug haar nummer kunnen onthouden en geeft dat door aan de politie. Zo moet ook deze mevrouw bij de rechter komen.

VII. Een paar fanatiekelingen van een anti-rook aktiecomité steken 's-nachts een sigarettenfabriek in de fik. De fabriek brandt geheel uit. Door goed spoorwerk van de recherche worden de daders toch gepakt en voor de rechter gebracht.

VIII. Er is een demonstratie voor het gemeentehuis, tegen het woningbeleid van de gemeente. Er staan veel dure woningen leeg. Andere woningen, die goed-

Aan alle teamleid(st)ers Welpen en Kabouters, die natuurlijk allemaal meedoen aan het districtsspel 1989: "Abeltje en de Sterrenring"



datum: 22 mei 1989
brevet: Informatie Districtsspel
ref: 333/A0/JD

Beste Welpen en Kabouter Europeanen,

De speladviseur heeft jullie waarschijnlijk al nieuwsgierig en enthousiast gemaakt over het districtsspel van dit jaar. Er ontbreekt echter nog wat informatie, die jullie wel nodig hebben.

1. Aankledingsmateriaal:

Het voorlichtings Bureau van het Europees Parlement heeft erg leuk aankledingsmateriaal voor de activiteit. We moeten echter voorkomen, dat 1600 groepen dat aan gaan vragen. Daarom hebben wij aan de speladviseurs voorgesteld, dat zij dit coördineren in het district. Vraag er dus naar bij je speladviseur!

2. Euro-Quiz:

In het Aprilnummer van Stip, heb je al enkele vragen kunnen lezen, met betrekking tot drie landen van de Europese Gemeenschap. De vragen over de andere landen zijn bekend bij je speladviseur en kun je aan hem/haar vragen. De antwoorden op deze landen-opdrachten stuur je **samen met de groepsoverdracht** naar het Landelijk Bureau van Scouting Nederland, Postbus 210, 3830 AE LEUSDEN, t.a.v. Joke Donselaar.

Wat houdt de groepsoverdracht in?

De naam zegt het al een beetje. Je werkt de opdracht samen met de kinderen in de groep uit. De titel van de opdracht is: "Als ik denk aan Europa, dan....". Laat je fantasie de vrije loop. Alle vormen zijn toegestaan. Van maquette, tot poppenkast, van video tot schilderij, van collage, tot..... Stuur de groepsoverdrachten wel in, want van de leukste groepsoverdrachten wordt een tentoonstelling gemaakt. Een deskundige jury beoordeelt de inzendingen. Voor de winnende groep valt een leuke en toepasselijke hoofdprijs te winnen. (Misschien zit er zelfs wel een reisje naar Brussel of Straatsburg in).

LET OP: 15 juli 1989 moeten uiterlijk de landenvragen en de groepsoverdrachten op het Landelijk Bureau zijn. Alles wat na 15 juli komt, kan helaas niet meer meedoen. De winnende groep krijgt persoonlijk bericht vóór 31 augustus 1989. Op de opdrachten moet vermeld worden: naam, adres en telefoonnummer van de contactpersoon.

Mensen, allemaal heel veel plezier met je groep en we zijn benieuwd naar de resultaten.

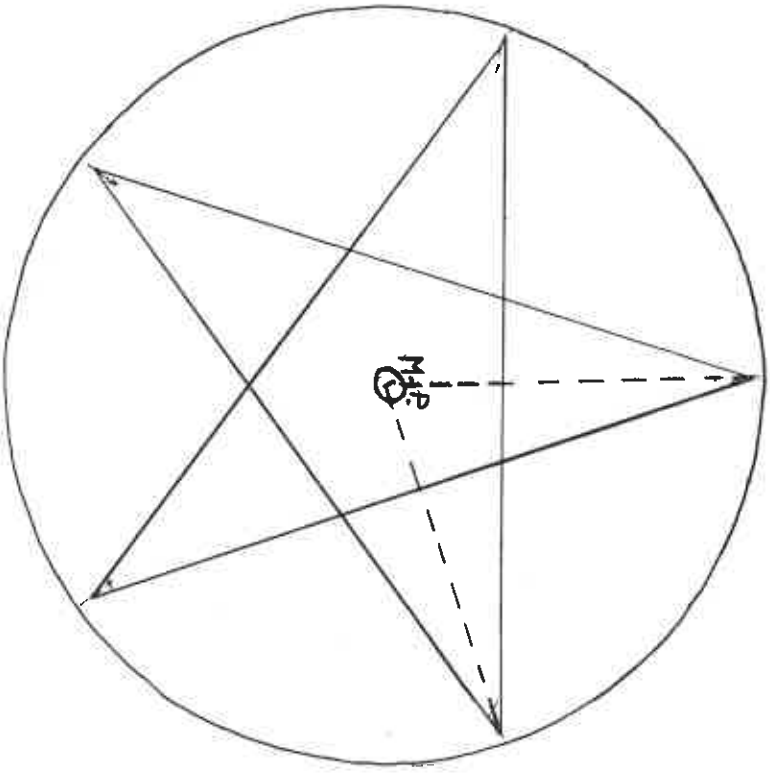
Met groeten,

De Werkgroep Districtsspel 1989

HOE MAAK IK EEN ZUIVERE VIJFPUNTIGE STER?

Maak met een passer een cirkel, zo groot als je de ster wilt hebben.

Leg een gradenboog met het nulpunt (midden van de basis) op het middelpunt van de cirkel. De loodlijn naar boven doortrekken, tot hij de cirkel snijdt. Vanaf dat snijpunt 72° (360° : 5) afmeten en dat punt verbinden met het middelpunt, dan is die lijn de nieuwe loodlijn en kun je opnieuw 72° afmeten. Zo krijg je vijf punten op de cirkel, die met elkaar verbonden een vijfpuntige ster opleveren. De loodlijnen kunnen nu verdwijnen.



MOGELIJKHEDEN VOOR AANDEKENEN

* Sterren:

Van allerlei materialen bijv. dik eventueel ingegraveerd, bijv. uitgezaagd van hout en ingebrand met leertje, leer, vilt, geel platic, als sticker.

* Buttons:

Met één grote ster op blauw. Met een sterrenring en eventueel een A van Abeltje in 't midden met een bepaalde landenvlag.

* Stoffen vlaggetje van Europa:

(Vrij kostbaar en tijdrovend) Oud taken en textielverf of blauwe stof en dan gele sterren zeefdrukken erop.

* Boekenlegger of vaantje:

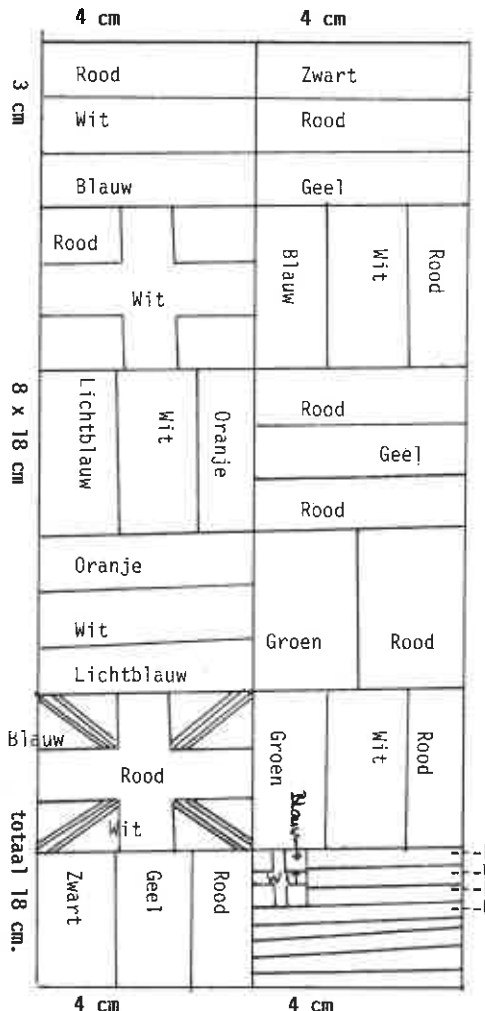
Met 12 vlaggen erop, om zelf in te kleuren, kopiëren op stevig karton (zie tekening).

* Kleurplaat:

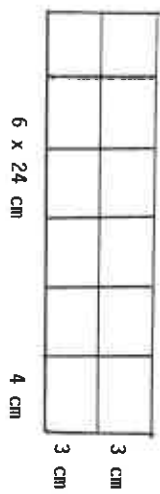
Boekenlegger vergroten (wel de kleuren van de vlaggen erin zetten, anders komen de kinderen er niet uit).

* Algemene tip:

Begin al in een heel vroeg stadium te kijken, wat voor mogelijkheden er zijn in je omgeving. Bijv. een timmerman, die tegen materiaal kosten machinaal sterren kan uitzaagen, of handige moeders, die achter de naaimachine willen gaan zitten.



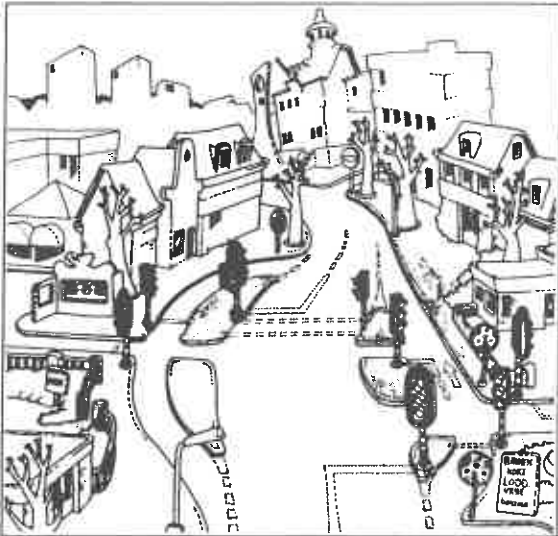
Andere mogelijkheid voor boekenlegger is:



Knipvel: OPLOSSINGEN

Probleem 1: OVERSTEKEN

Welke oplossing kiest jullie groep? Knip die uit.
(Jullie kunnen ook zelf een oplossing bedenken!)

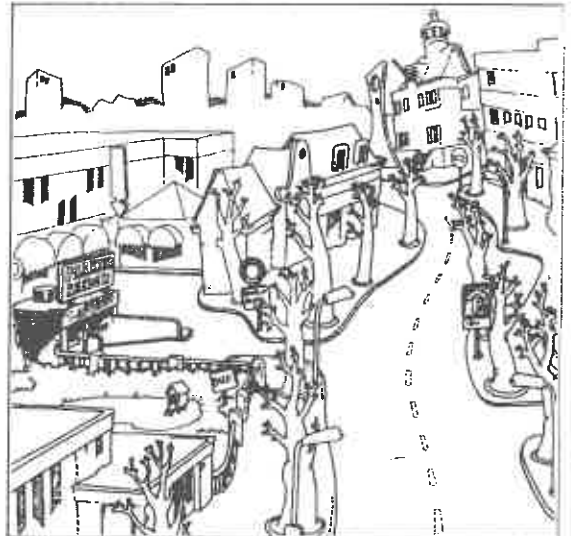


Oversteken, oplossing A: verkeerslichten

- Waar zijn de bomen?
- Wat is er met de stoepen gebeurd?
- Kijk eens naar het schoolplein.
- Let op het park.

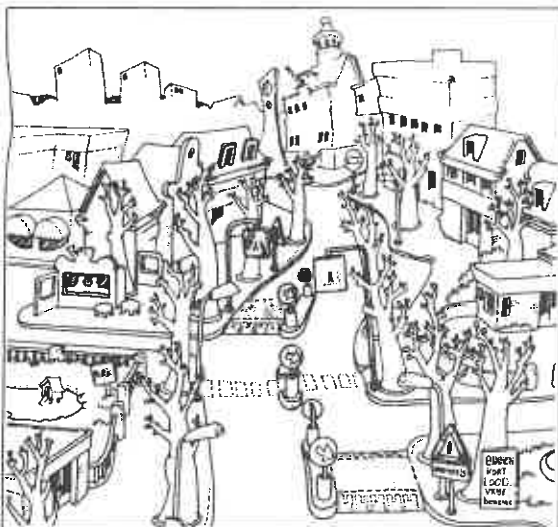
Probleem 2: PARKEREN

Welke oplossing kiest jullie groep? Knip die uit.
(Jullie kunnen ook zelf een oplossing bedenken!)



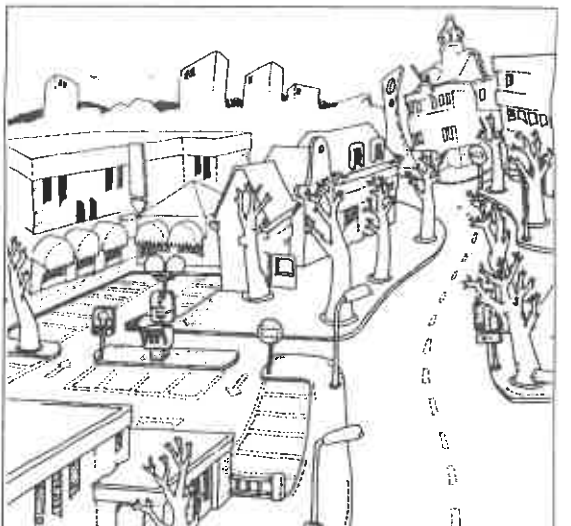
Parkeren, oplossing A: parkeerkelder

- Wat is er met het parkeerterreinje gebeurd?
- Is er veel veranderd?
- Kost het aanleggen van een parkeerkelder veel geld?
- Moet je nu betalen voor het parkeren?



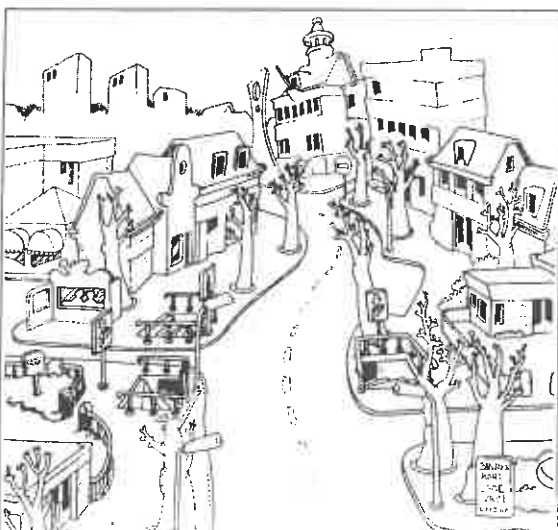
Oversteken, oplossing B: zebra en drempels

- Zullen auto's hier hard rijden?
- Is er ruimte voor vrachtauto's?
- Is er veel veranderd?
- Denk je, dat deze oplossing duur is?



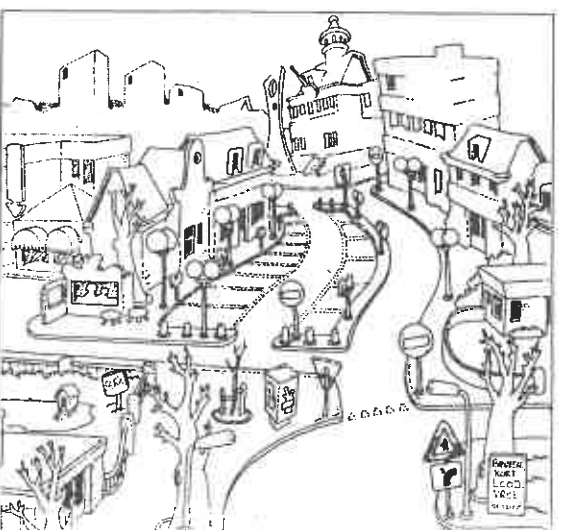
Parkeren, oplossing B: groot parkeerterrein

- Wat is er met het park gebeurd?
- Let op de bomen.
- Moet je hier betalen voor het parkeren?
- Kunnen vrachtwagens makkelijk laden en lossen?



Oversteken, oplossing C: voetgangers-tunnel

- Let goed op de bomen.
- Wat is er met het schoolplein gebeurd?
- Zie je iets aan het park?
- Denk je, dat deze



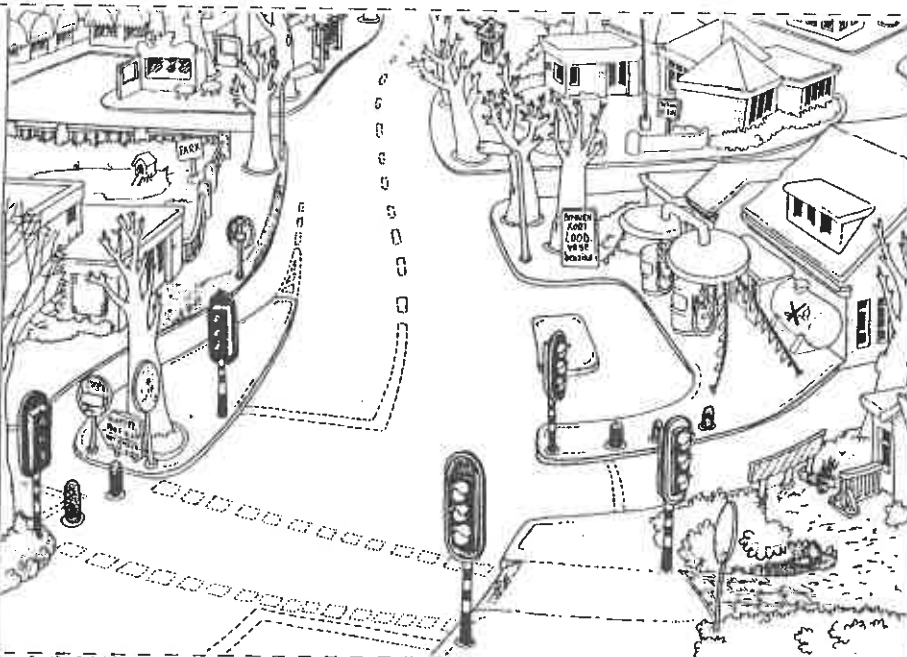
Parkeren, oplossing C: eenrichtingsstraat

- Hoe moeten de auto's en fietsers hier rijden?
- Is deze oplossing makkelijk voor vrachtwagens?
- Let op de stoepen en de bomen.
- Moet je hier betalen voor het

Knipvel: OPLOSSINGEN

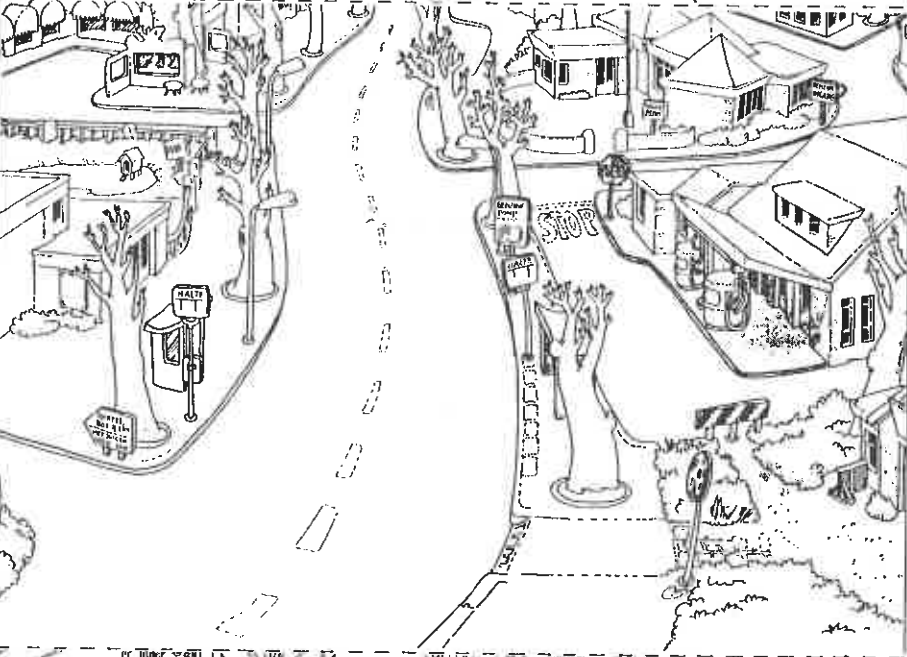
Probleem 3: UITRIT VERHOEVEN TRANSPORT

Welke oplossing kiest jullie groep? Knip die uit.
(Jullie kunnen ook zelf een oplossing bedenken!)



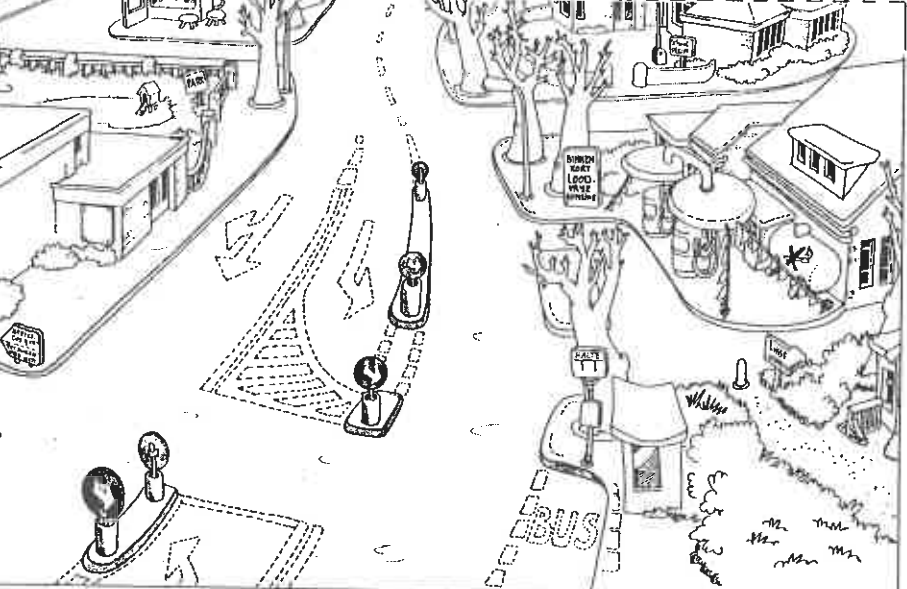
Uitrit Verhoeven Transport, oplossing A: verkeerslichten

- Zie je waar de bushaltes nu zijn?
- Let op de bomen.
- Hoe rijden hier de fietsers?
- Kun je met de auto nog over de Kartelbosweg?
- Is deze oplossing veilig voor fietsers op de Postweg?



Uitrit Verhoeven Transport, oplossing B: uitrit in Loketstraat

- Wat betekent deze oplossing voor de Loketstraat?
- Wat is er met het benzinstation gebeurd?
- Is deze oplossing makkelijk voor de vrachtwagens van Verhoeven Transport?
- Wat betekent deze oplossing voor de school?
- Is deze oplossing veilig voor fietsers op de Postweg?



Uitrit Verhoeven Transport, oplossing C: voorsorteervakken

- Hoe zijn de bushaltes veranderd?
- Is deze oplossing makkelijk voor de vrachtwagens van Verhoeven Transport?
- Wat is er met de bomen en stoepen gebeurd?
- Hoe fiets je van winkelcentrum 'De Bongard' naar de Lisse Vennen?
- Is deze oplossing veilig voor fietsers op de Postweg?