



DISTRICTSPEL w/k/e "Kletsboek & Kierwiel"

1. VOORWOORD:

Komt dat zien!

Wat moeten de mensen vroeger een saai leven hebben gehad. Lange werkdagen zonder vrijetijdsbesteding; geen televisie, bioscoop, sportvereniging of scouting?

Ze haalden hun schade in met de vele feestdagen waarop de jaarmarkt of kermis een grandioos spektakel kon zijn. Iedereen die niet om geloofsredenen verbannen was of een doodstraf te wachten stond was welkom. Dus tussen de toneelspelers, koekenbakkers, gedrochten en waarzeggers waren de bedelaars en zakkenrollers volop aanwezig. Er was zoveel te doen, maar ook te zien. Op de kermis schalde het aldoer: "Komt dat zien!" We gaan met z'n allen terug in de tijd en beleven het avontuur mee.

2. DE STRUCTUUR VAN HET DISTRICTSPEL

De opening

Alle deelnemers komen bijeen op de centrale plek, waar aan één kant een toneel is gemaakt met een poort met gordijnen ervoor. Als alle kinderen zitten verschijnt er een vlot en vrolijk geklede kermisdirecteur (Kletsboek). Hij doet z'n best om vrolijk en grappig te zijn, maar dat lukt niet best. "Julie komen allemaal speciaal voor mijn kermis. Fantastisch, maar het is niet... eh... Ik vind het vreselijk jammer, maar... eh... het gaat niet..." Dan verschijnt plots een tweetal jongens uit een rookwolk bij het gordijn. De ene jongen stopt de achtervolging; de ander verdwijnt uit het zicht. Toen op velen gekomen vertelt de jongen dat hij Kierwiel heet met enige verbazing en uitbundige vreugde blijkt dat hij uit het verleden komt. Het klinkt vreselijk ongeloofwaardig en vreemd, maar hij legt het

ons duidelijk uit.

Hij vertelt over z'n ervaring als dief en kwakzalver op kermissen. Tot op een dag een waarzegger diep in de glazen bol keek en vertelde dat hij een groot uitvinder zou worden. Hij zou het middel uitvinden waardoor je in de tijd kan reizen. Naar heel lang geleden, maar ook honderden jaren ver in de toekomst. Omdat hij zo nieuwsgierig was hoe het morgen zou zijn of zelfs over honderden jaren heeft hij ontzettend z'n best gedaan, ook al lachte iedereen hem uit.

Toch kwamen heel veel mensen kijken op de kermis toen hij de spreuk zou uitproberen. Net toen hij de spreuk uitsprak kwam er een zakkenroller (Oelewapper) uit de massa naar voren en greep de formule uit z'n hand. De rest hebben wij gezien. Het is gelukt, maar hoe komt hij nu ooit weer terug zonder spreuk? Delewapper is ermee vandoor en Kierewiet weet de formule niet uit z'n hoofd!

Dan horen we een vrolijk muziekje steeds dichterbij komen. Een hele stoet vreemde personen komt door het gordijn. De hele kermis blikt mee te zijn gereisd in de tijd: "Hé Kierewiet, het heeft gewerkt! We zochten je al. O, wat een mensen! Laten we gauw teruggaan naar de kermis. Het wordt vast gezellig druk."

De kermisdirecteur is helemaal in z'n nopjes. Nu is er toch nog een kermis en dan nog zo'n speciale ook! Kierewiet vraagt de kinderen goed op te letten: misschien is Oelewapper ook wel op de kermis, dan kunnen we de formule terugkrijgen.

De kinderen gaan mee naar hun kleurveld waar ze overeenkomstig hun startnummer over de onderdelen worden verdeeld.

De personen zijn:

1. kwakzalver	6. toneelspeler / poppenkast
2. nar	7. acrobaten
3. waarzegger	8. kunstennakers
4. marskramer	9. dwerg
5. straatmuzikant	10. krachtpatser / beest

Afhankelijk van het aantal deelnemers zijn er 2 of 3 kleurvelden (Groen, wit, blauw) met ieder 10 onderdelen duidelijk afgezet met kleurstroken. Op elk onderdeel spelen ongeveer 10 kinderen. De 10 onderdelen bevinden zich om een middenplek van het kleurveld waar vanuit men start en waar de puzzel in elkaar wordt gezet (formulestukken). De zakkenroller loopt overal rond en zorgt voor limonade en de formulestukken en de bedelaar zorgt voor het doordraaien.

De afsluiting.

Op de kermis zijn verschillende formulestukken gevonden. Deze voegen we aan een met spelden op het gordijn. We missen echter nog een belangrijk stuk.

Dan verschijnt een politie-auto en ze leveren de zakkenroller bij ons af. Hij had in een winkel willen stelen en kon niet zeggen waar hij woonde, had geen papieren en geen telefoonnummer. Na een tijdje op het politiebureau te hebben doorgebracht vertelde hij over deze plek. Hij smeekt nu Kierewiet niet meer met de agenten mee te hoeven. Een goede ruil is hiervoor is het ontbrekende formulestuk dat hij nog bij zich heeft. We bedanken de agenten. Dan proberen we met alle kermislui de formule uit. Het lukt als de kinderen meeroepen. Een lange stoet vertrekt na afscheid te hebben genomen weer door de poort en een rookwolk sluit het af. De kermisdirecteur zegt opgelucht te zijn dat alles toch nog zo goed is afgelopen. Dan neemt ook hij afscheid en gaat gauw terug naar zijn eigen kermis om te zorgen dat alles snel weer werkt.

3 TIJDSHEMA

- 11.00 u. Verzamelen opbouwen: decor, toegangspoort, markt afzetten kleurvelden jerrycans vullen.
- de opening + sluiting wordt besproken met de betrokkenen.
- 13.00 u. Eten (dus lunchpakket meebrengen), voor drinken.

wordt gezorgd.

Hoever zijn we met de opbouw?

De leiding verkleedt zich allenaal na het eten. En laat zich niet meer zien tot de opening.

15.30 u. De leiding en kinderen komen en doen kleurhangers om.

16.00 u. Opening.

16.30 u. De kinderen gaan mee naar de kleurvelden waar ze verdeeld worden op startnummer. Om het kwartier wordt op teken van de bedelaar doorgedraaid.

15.30 u. Pauze op de post waar t. groepje op dat moment is.

15.45 u. Verder met de markt.

16.00 u. Terug naar het podium voor de afsluiting.

17.00 u. De kinderen gaan naar huis en er wordt gezamenlijk afgebroken en opgeruimd.

4 VOORBEREIDING IN DE GROEP

Voor de meeste groepen zullen er tussen het einde van de zomervakantie en het districtspel op 18 september niet erg veel opkomsten zijn. En deze opkomsten zullen ook nog besteed moeten worden aan andere noodzakelijke activiteiten. Daarom is het prettig dat voor dit districtspel geen voorbereiding samen met de kinderen in de groep nodig is.

Het is ook best geheimzinnig als de kinderen van tevoren niet weten wat er gaat gebeuren. Alleen een motiverende uitnodiging om de kinderen nieuwsgierig te maken. Deze uitnodiging wordt aan elk kind persoonlijk op de eerste opkomst na de vakantie uitgereikt.

5 SPELTIPS

Kleine foutjes kunnen bij de organisatie van een groot gebeuren zich ophopen en een grote fout worden. Om het districtspel goed te laten slagen is een goede voorberei-

ding en overleg onontbeerlijk. Natuurlijk willen we allemaal dat het een succes wordt. Naast een goedlopende organisatie is de aankleding van het hele gebeuren bijzonder belangrijk.

Het is heel leuk als de leiding van een onderdeel verkleed is. Schmink doet ook al snel een persoon ontstaan. Plaats je in een omgeving die bij je rol past.

6 ORGANISATIE

Coördinator:

- Spel
- Algemene zaken
- PR
- Financien
- Administratie

7 PLANNING

- | | |
|---------------|---|
| begin april | - idee + vastleggen datum |
| eind april | - benoemen coördinator + organisatieleden |
| | - uitwerken draaiboek |
| | - animo peilen |
| | - kiezen en bespreken van een geschikt terrein |
| mei | - aankondiging |
| | - brief naar teamleiders, opgave |
| juni | - werkboek voorsturen aan deelnemende spelteams |
| 23 | - korte besprekavond: |
| | * doorlopen plannen, evt. bijstellen. |
| | * verdeling onderdelen (+ spelkeuze) |
| | * concrete afspraken maken |
| half augustus | - uitnodiging kinderen |
| september 8 | - laatste werkvergadering |

- * alle taken en afspraken nalopen.
- * eventuele problemen bespreken.

september 10 - opbouw, oprang deelnemers, spel, opruimen.

6. De jongen uit de rookwolk heet ^{Kierewiet} ~~Raabbe~~. met enige verbazing en uitbundige vreugde blijkt dat hij uit het verleden komt. Het klinkt vreselijk ongeloofwaardig en vreemd, maar hij legt het ons duidelijk uit.

Hij vertelt over z'n ervaring als dief en kwakzalver op kermissen. Tot op een dag een waarzegger diep in de glazen bol keek en vertelde dat hij een groot uitvinder zou worden. Hij zou het middel uitvinden waardoor je in de tijd kan reizen. Naar heel heel lang geleden, maar ook honderden jaren ver in de toekomst. Omdat hij zo nieuwsgierig was hoe het morgen zou zijn of zelfs over honderden jaren heeft hij ontzettend z'n best gedaan, ook al lachte iedereen hem uit.

Toch kwamen heel veel mensen kijken op de kermis toen hij het middel zou uitproberen. Het toen hij de spreuk uitsprak kwam er een jongen uit de massa naar voren en greep de formule uit z'n hand.

De rest hebben wij gezien. Het is gelukt, maar hoe komt hij nu ooit weer terug zonder spreuk? Wie moet er nu voor z'n paarden zorgen thuis?

Dan blijkt de hele kermis mee te zijn gereist in de tijd.

De kermisdirecteur is helemaal in z'n nopjes. Nu is er toch nog een kermis en dan nog zo'n speciale ook? ^{Kierewiet} ~~Raabbe~~ vraagt de kinderen goed op te letten: misschien is de zakkenroller ook wel op de kermis, dan kunnen we de formule nog terug krijgen.

De kinderen gaan mee naar hun kleurveld waarbij ze overeenkomstig hun startnummer over de onderdelen worden verdeeld.

7. De onderdelen

1. Kwakzalver

Een kwakzalver kan iedere kwaal genezen. Als medicijn kijkt hij eens naar de sterren of spreekt er een spreuk over uit, dan ^{zal} ~~kan~~ het wel helpen.

Om van die akelige hoest af te komen helpt het warme koemest op de borst.

te leggen. En bij zweethanden hoef je slechts de deurpost van een nieuw huis waar nog niemand onderdoor is gelopen aan te raken. Hij schrijft zelf een nieuwe medicijnnaam op een potje met allerlei duistere zaakjes. Hij komt heel overtuigend over.

De activiteiten:

A. Mevrouw Stippel nodig: oogpotlood/lippenstift

Zittend in een kring krijgt iedereen een nummer. Allereerst wordt het rijmpje even geoefend: "Ik ben mevrouw Stippel nummer ... Ik heb ... stippels. Hoeveel stippels heeft mevrouw Stippel nummer ...?"

Het rijmpje moet zonder aarzelingen en fouten worden opgezet, anders krijg je een stippel op je wang en zeg je dus in het vervolg: "Ik ben mevrouw Stippel nummer ... Ik heb één stippel. Hoeveel stippels heeft mevrouw Stippel nummer ...?" Degene met het genoemde nummer is dan aan de beurt om 't rijmpje vlot en foutloos door te spelen naar een ander. Wie heeft op het laatst de minste stippels?

B. Manna nodig: manna/rozijnen, laken/tafelblad

Allen gaan rondom een schoon oppervlakte zitten. In het midden komt een handje snoepjes (pilletjes) te liggen. Terwijl één kind even niet kijkt wijst iemand uit de groep het genezende pilletje aan. Het kind mag weer kijken en één voor één pilletjes oprapen totdat het genezende pilletje wordt opgepakt en er een hard 'beter!' wordt geroepen. De pilletjes worden aangevuld en 't geheel begint opnieuw.

In plaats van in 't midden kan ook ieder kind 5 pilletjes voor zich hebben en de opraper loopt dan rond tot 'beter!' klinkt.

C. Ongelukstikkertje nodig: niets. (terrein duidelijk afbakenen)

Met de hand op de rug probeert de tikker een kind op een lastige plaats te tikken. De getikte wordt dan tikker met de hand op die plek.

Wie is het minste tikker?

2. Nar

De in vrolijke kleuren en met belletjes uitgedoste grappenmaker.
Door geintjes en onhandigheid steelt hij de show.

De activiteiten:

A. Spijkerpoepen nodig: flessen^{u00b505}, grotespijker aan touw, (stopwatch)

De spijker bind je aan het uiteinde van het touw. Je bindt het touw om iemands middel zo dat de spijker als een staart tot kniehoogte reikt.

De verschillende flessen staan op enige afstand van elkaar in een rij (of slalomparcoursje). Zonder gebruik van de handen met de spijker zo snel mogelijk in alle flessen zgn neergelaten.

Is als wedstrijdje met tweetallen uit te voeren of in estafettevorm (zorg dan voor meer materiaal).

B. Duizendpoot nodig: niets

In een rij achter elkaar staan met veel tussenruimte. De eerste gaat op handen en voeten staan. Degene daarachter doen hetzelfde, maar in plaats van de handen op de grond te zetten pakken ze de enkels van hun voorganger vast. Op teken zet de rij zich in beweging. Bouw de lengte van de rij langzaam op.

C. Portemonnaie aan een drapdje nodig: portemonnaie + touw

Een kind legt de portemonnaie neer en verstopt zich ~~met~~ met het uiteinde van het touw ergens achter. Een wandelaar komt nietsvermoedend langslopen met een ander als hij de portemonnaie ziet. Heeft de wandelaar de portemonnaie vóór die ingehaald wordt (met de hand pakken!) verdient hij 'n punt. Lukt 't 'n niet dan moet de lachende ander snel op de

afgesproken plek zijn voor hij door de wandelaar wordt gepakt.
Rollen wisselen. Wie is er sneller?

3 • Waarzegger

De geheimzinnige duistere waarzegger kan de toekomst voorspellen door kaarten te leggen of te kijken in haar glazen bol.

De activiteiten:

A. Toverbol overgooien nodig: niets

De waarzegger houdt zijn hoofd tussen zijn handen. Degene naast hem in de ~~sterk~~ kring houden één hand aan hun hoofd en wel degene die het dichtst bij de toverbol is. Zo beschermen ze hun hoofd.

De toverbol wordt nu overgegooid naar iemand die hem ook zo opvangt. Weer beschermen de burens hun gezicht. Wanneer iemand te laat of verkeerd reageert moet je ~~met~~ je armen over elkaar doen en doe je niet meer mee. Wie blijft er tot 't laatst over?

B. Tijd schatten nodig: stopwatch

De groep wordt in tweeën gesplitst. De eerste van de groep telt voor zichzelf van 1 tot 10 en tikt bij 10 de tweede aan die hetzelfde doet. Van welke groep roept de laatste op het juiste moment 'tijd'!

Geef duidelijk de start aan en oefen eventueel eerst met 2'n allen hardop.

C. Kaarten nodig: kaartspel (2)

De jokers en nummers haal je uit het spel. De plaatjes verdeel je over de kinderen welke ze in hun handen houden. Op teken/schuilt iedereen een kaart naar links door. Wie heeft als eerste allemaal dezelfde plaatjes (afbeeldingen)?

4 • Marskramer

Een zeer geliefd persoon. Hij verkoopt namelijk snoep. Dat is ook duidelijk te zien aan z'n vrolijke kleuren en snoepverpakking.

De activiteiten:

A. ~~Mak~~ een voeldoos nodig: voeldoos, allerlei voorwerpen, schrijfgerei

De doos heeft twee gaten waar de eersten van de groep beide een hand in steken en een voorwerp betasten. Wanneer het kind denkt te weten wat het is rent het terug naar 't groepje en schrijft (of tekent) het voorwerp op een vel papier. Er wordt niet gesproken en de volgende mag gaan.

Na een bepaalde tijd worden de 2 groepjes bijeen geroepen en wordt gekeken wie de meeste goede voorwerpen heeft op het papier.

B 'snoep' sorteren nodig: grote hoeveelheid voorwerpjes met verschillende vorm/kleur (kralen, knikkers, knijpers), stopwatch

Een tweetal strijdt tegen elkaar en/of tegen de klok om zo snel mogelijk de voorwerpen te sorteren. Wie is het snelste?

C reukkim nodig: fotokokertjes met verschillende voedingsstoffen, 2 wollen mutsen

Werkt vrijwel hetzelfde als bij A. De eersten komen aanrennen doen de muts tot over de ogen en de marskramer laat ze het eerste luchtje ruiken. Muts af en terugrennen, opschrijven en de volgende aantikken. Deze krijgt een ander potje te ruiken. Welke groep heeft het meeste goed? Kom je de voedingsstoffen ook in snoep tegen?

5. Straatmuzikant

Met op de rug een trom, een mondharmonica, belletjes en bekkens is hij een vrolijke muzikale verschijning.

De activiteiten:

A. 'Stoelendans' nodig: muziekinstrument / cassette recorder + batterijen, doek met muziekinstrumentjes (bijv. fluitjes)

Op de doek ligt ~~ieder een~~ 1 instrumentje minder dan het aantal kinderen dat er in een wijde kring omheen loopt, terwijl de straatmuzikant zorgt voor muziek. Als de muziek stopt moet ieder zo snel mogelijk een fluitje oprapen en fluiten. Dan wordt het stil en moet degene zonder fluitje een liedje zingen of een dansje doen. Daarna weer opnieuw beginnen.

B. Dirigentje nodig: niets

Eén van de kinderen in de kring is aangewezen als dirigent en doet allerlei bewegingen voor die de groep gelijk meedoet. Degene in het midden weet echter niet wie de dirigent is en moet dat raden.

C. Blindekoe nodig: 2 blinddoeken, 2 pollepels, 1 pan

Twee partijen staan tegenover elkaar op afstand. Ieder blinddoek 1 kind en geeft het een pollepel. Op teken gaan de twee op zoek naar een pan die ergens door de muzikant is neergezet. Wie van de 2 slaat als eerste op de pan? De groepen geven op afstand aanwijzingen.

6. Toneelspelers

De wat vreemd geklede toneelspelers proberen de aandacht van de mensen te trekken door een schouwspel op te voeren.

De activiteiten:

A. Pantomime nodig: niets

Kinderen beelden voor elkaar een handeling of persoon uit. Kan de rest raden wat? Er mag niet bij gesproken worden.

B. Spiegelen nodig: niets / zelf te bepalen.

Een tweetal vormt samen origineel en spiegelbeeld en plaatsen zich tegenover elkaar. Het origineel geeft allerlei handelingen aan en het spiegelbeeld probeert zo goed mogelijk mee te doen. Welk tweetal kan dit erg goed?

C. Poppenkast nodig: poppenkast + poppen

Improvvisatie in de poppenkast door de kinderen. Wat vindt het publiek ervan?

7. Acrobaat

De acrobaat is zeer lenig en behendig. Hij ziet er zeer sportief uit en daagt de kijker uit te proberen wat hij zeer goed kan.

A. Twister nodig: Twisterkleurenlaken + speciale dobbelsteen.

Een spel wat met tweetallen wordt gespeeld en waarbij de ledematen op de gegooide kleurvakken moeten worden gezet. Wie blijft het langst overeind staan?

B. Acrobatiek nodig: niets.

Eenvoudige acrobatiek is heel goed samen te doen. In de bibliotheek is vast een boekje erover te vinden met ook de aandachtspunten.

C. Bandenspel nodig: ± 10 fietsbanden / hoepels.

De banden liggen op springafstand in een cirkel. In iedere band staat een kind op één na. Degene links van de lege band moet snel opschuiven en de andere kinderen ook. Zo verhinderen ze dat degene in het midden in de lege band kan stappen en degene die in die band had moeten springen in 't midden moet. Er mag alleen gesprongen worden wanneer er een band leeg is.

8 • Kunstmakers

Hij laat de toeschouwers verbaast staan over zijn vaardigheden. Goochelen of creatief zijn is hem niet vreemd.

De activiteiten:

A. Goochelen nodig: "goochel" materiaal.

Samen met de kinderen worden er allerlei eenvoudige goochelkunstjes gedaan. De bibliotheek heeft vele keuzemogelijkheden.

B. Picassowand nodig: wand met behangpapier, verf materiaal.

De kinderen maken een lijst op de wand en maken daar een schildering van topklasse in.

C. Tangram nodig: papier + scharen.

Het papier wordt in driehoeken geknipt en hier worden figuren van gelegd. De driehoeken vormen mooie mozaïekwerkjes. Als je langsloopt zie je dan wat het voorstelt? Je kunt ook met elkaar een heel groot figuur maken.

9. • Dwerg

Het kleine mannetje is een object apart (bestaat uit 2 mensen). Heel de stad loopt uit voor zulke aparte gedachten. Hij blijft er zeer vrolijk onder.

A. Hengelspel. nodig: touwtjes met "haakjes", papieren ^{visjes} ~~appeltjes~~ met ijzerdraad ogen.

Een estafettespel waarbij om de beurt een kind met een hengel een visje uit de vijver (afgezet met kleurstroken) probeert te vissen. Welk groepje heeft na verloop van tijd de grootste buit?

B. Aardappelslaan nodig: regenbuis met kromming, aardappel, rubberen hamer.

Onderaan bij de kromming staat een kind klaar met de hamer om toe te slaan. De aardappel wordt in de buis gegooid en wie is snel genoeg om hem te raken?

C. Steltlopen nodig: stelten (2), ~~loopblikken~~ loopblikken.

Estafette waarbij het niet om snelheid gaat maar om (ert met hulp) zo min mogelijk op de grond te komen met de voeten. Wiens groepje heeft de minste straffpunten?

10. • Het beest

De beer trekt veel aandacht, maar zo ook de krachtpatser die ontzettend bluft.

De activiteiten:

A. Kussengerecht nodig: stelling, 2 kussens.

Op een stevige stelling van pionierhout houden twee kinderen tegen elkaar een kussengevecht. Wie blijft het langste op de balk zitten?

B. Spykerslaan nodig: boomstammetje, hamer, grote spijkers.

Wie slaat met het minst aantal slagen de spijker in de stam?

Of geef na jouw slag de hamer door: wie slaat uiteindelijk de spijker er in?

C. Dierenspel nodig: afhankelijk van het gekozen spel.

Een dierenspel kan zijn 'vos en de kippen', 'aap en de kokosnoot', 'krokodillenbal', 'kat en muis' o.l.d.



scouting

N E D E R L A N D

District IJsselstreek



Beste kabouters, welpen en esta's!

Word jij later politieagent, koningin of clown?
Misschien weet je nog niet precies wat je
wil worden. Geeft niets hoor. Ik zal je
eens vertellen hoe het bij mij ging:

Toen ik klein was wilde ik vanalles worden,
maar het allerliefste toch kermisdirecteur.
Voor de spiegel en op straat was ik altijd
aan het oefenen. Jedereen vond het onzin,
kletskoek! Maar zo raar was het niet,
want nu is het toch (bijna) echt gelukt.

Ik, Dirk Kletskoek, ben directeur van een
wel heel bijzondere kermis.

Word jij ook altijd zo vrolijk van een kermis?
Dan moet je zeker komen op de opening
van mijn kermis op 18 september.

Tot dan?

Kletskoek



KLETSKOEK & KIEREWIET DISTRICTSSPEL 1993 18-9

HET TONEELGEBEUREN

De vlot en vrolijk geklede kermisdirecteur Kletskoek verschijnt op het toneel. Hij doet z'n best om vrolijk en grappig te zijn, maar dat lukt niet best. "Jullie komen allemaal speciaal voor mijn kermis. Fantastisch, maar het is niet eh... Jullie hebben dus de brief gelezen over de opening. Nou eh, ik vind het vreselijk jammer voor jullie én voor mezelf, maar ik zal maar eerlijk zijn. Tegenover jullie kan dat best wel denk ik. Nou, ik zal er niet langer omheen draaien, jullie hebben nog wel meer te doen denk ik zo. Eh, het gaat niet... nou ja niet vandaag..."

Dan verschijnt plots een tweetal jongens uit een rookwolk bij het gordijn. De ene jongen stopt de achtervolging; de ander verdwijnt uit het zicht.

Kletskoek vindt het al zo moeilijk om het slechte nieuws over dat de kermis niet doorgaat enzo te vertellen en nu krijgt hij nog niet eens rustig de tijd! Een beetje geïrriteerd vraagt hij de jongen om een verklaring.

Weer op adem gekomen kijkt de jongen verbaasd om zich heen en vraagt wat de datum en het jaar is. 1993, echt?! Hij is verrukt en zou een gat in de lucht springen als dat zou kunnen.

Nu wil Kletskoek wel 'ns even precies weten wat er aan de hand is, hij snapt niets van dit vreemde gedrag. Zo blij is hij zelf nu echt niet.

De jongen heet Kierewiet en vertelt over z'n ervaring als dief en kwakzalver op kermissen.

Bijvoorbeeld: "Goed, ik zal jullie proberen uit te leggen wat er allemaal gebeurd is. Je moet weten dat ik in 1875, (ja, 1875) toen m'n ouders beiden overleden aan een onbekende ziekte, nog maar net 7 jaar oud was. Ik had geen familie of mensen die voor me konden zorgen, dus

begon voor mij vanaf die dag het dievenbestaan. Er waren tijden bij dat ik van de honger dacht om te komen, want er waren niet altijd marktlieden die ik te snel af kon zijn. Ik ben ook bijna een keer gepakt. Het was op een grote markt. Ik had de hele dag nog niets gegeten en die broden keken me zo uitdagend aan. Het was erg druk en als ik erg snel zou zijn... Maar nee, net toen ik het brood onder m'n kapotte hemd wilde verbergen draaide een deftige heer naast me met een ruk zijn hoofd om en sloeg direct alarm. Ik bedacht me echter geen moment en zette 'n op 'n lopen! Het was zo vol met mensen dat ik na een tijdje dacht m'n achtervolgers wel kwijt te zijn geraakt. Maar nog voordat ik tijd had om een beetje op adem te komen zag ik de heer weer opduiken vanuit de menigte. Wat een volhouder! Ik gebruikte m'n laatste beetje energie om achter een stapel zakken neer te ploffen, hield m'n adem in en wachtte angstig af. Na 10 minuten durfde ik pas weer te kijken. De man was weg, helaas was ik het brood op mijn vlucht verloren.

Op een gegeven moment hoorde ik van iemand dat een man uit het dorp van plan was rondtrekkende kwakzalver te worden en nog een hulpje zocht. Dat leek me best wat en ik ben naar de kwakzalver gegaan. Het was een aardige man en een aardige vrouw. En hoewel ze pas na een paar dagen pas naar het platteland zouden trekken, mocht ik geluk al bij hen eten en slapen.

De eerste avond na een goede maaltijd zag ik Wiebrand de Kwakzalver bij kaarslicht driftig een brief schrijven op mooi documentpapier. Ik vroeg me af wat het was, maar durfde het niet te vragen. De dagen erna moest ik me helpen potjes vullen met werkelijk de vreemdste mengseltjes: as, regenwater, meel en of ik zelf nog zo iets wist. Wiebrand zette er dan 3 avonds iets op met de ganzepen. Ik kon niet lezen, maar ik was echt vreselijk nieuwsgierig.

Eindelijk was de dag aangebroken waarop we vertrokken met alle potjes en spulletjes. Wiebrand had een vreemd pak aan met vreemde tekens en een hoge hoed op z'n hoofd. Hij was bijzonder vrolijk. Nu zou het beginnen. We zouden eerst naar een jaarmarkt gaan... "Daar kunnen we goede zaken doen!", zei Wiebrand me. Vlak voor de markt zei Wiebrands vrouw, Truitje, ons gedag. Ze zou zeker inkopen gaan doen ofzo. Op een vrijstaand plekje stalden we de spulletjes uit. En alsof Wiebrand z'n hele leven al kwakzalver was riep hij de mensen toe: „Heeft u last van hoofd-, knie-, buik-, kies- of rugpijn? Loopt u dan hier vooral niet voorbij. Wiebrand heeft vast wel iets voor u bij zich en dat voor een zeer lage prijs. Wees verstandig als u van uw klachten af wilt. En vertrouwt u Wiebrand niet dan heb ik hier een brief waarin staat dat ik zeer geleerd ben? ...

En ik zag hem de brief ophouden die hij die eerste avond maar liefst zelf geschreven had? Wiebrand klonk echter zo eerlijk.

„Meneer, u bent fantastisch! Uw medicijnen werken prima, m'n zoon is weer helemaal beter! Zou ik misschien nog wat medicijnen mogen kopen van u?“, klonk een vrouwestem vanuit het publiek dat rondom Wiebrand stond.

„Maar natuurlijk, mevrouwtje! En omdat u zo'n goede klant bent en ons zover achterna bent komen reizen krijgt u de medicijnen voor maar liefst 1 dukaat minder!“

Toen bleken er een heleboel mensen graag potjes te kopen. Toen de vrouw afrekende zag ik dat het Truitje was!!

Er werd die dag veel verkocht... 's Avonds bij het tellen van het geld heerste dan ook een vrolijke stemming. Wiebrand beloofde me te leren lezen en schrijven zodat ik hem nog beter zou kunnen helpen en omdat ik zo enthousiast was begonnen we er meteen aan.

De zaken gingen goed, we reisden van kermis of jaarmarkt naar de andere en bleven nooit langer dan 1 dag in 'n dorp.

Op een dag was ik bij een waarzegger die in z'n glazen bol keek en me verschrikt vertelde dat ik moest stoppen met de kwakzalverij. Ik zou een groot uitvinder worden en moest maar veel in boeken lezen. Ik zei Wiebrand en Tuitje gedag en deed vreselijk m'n best om een formule te maken waarmee je in de tijd kunt reizen. Naar heel heel lang geleden, maar ook honderden jaren ver in de toekomst. Ik was zo nieuwsgierig hoe het morgen zou zijn of over honderden jaren en werkte daarom hard verder, ook al lachte iedereen me uit. Toch kwamen er heel veel kermismensen kijken toen ik de formule zou uitproberen.

Net toen ik de formule uitsprak kwam er een zakkenroller uit de massa naar voren en greep 't formulevel uit m'n handen. De rest heb je gezien. Ik ben nu naar een andere tijd gereisd, maar de zakkenroller Oelewapper heeft de formule en zonder deze kan ik niet meer terug! O, o!! "

Dan klinkt er orgelmuziek (draai-) en komt er een hele stoet kermislui door 't gordijn. "Hé Kierewiet, je formule heeft gewerkt! We zochten je al. O, wat een hoop mensen! Laten we gauw terug gaan naar de kermis. Het wordt gezellig druk!" De hele kermis is meegekomen!

Kletskoek is helemaal in z'n nopjes: nu is er toch nog 'n kermis en nog zo'n speciale ook! Laten we gauw gaan! Kierewiet vraagt de kinderen te letten op de zakkenroller Oelewapper met z'n speciale kleding (dus niet Jubelteent, z'n tweelingbroer). Misschien is Oelewapper ook wel op de kermis, dan kunnen we de uiteen gevallen formule in het middenveld weer herstellen.

Kletskoek kan bijna niet wachten, laat de kermislui op kleur voor 't veld gaan staan, wijst de kinderen op hun kleur sleutelhanger en laat ze meegaan naar hun kleurkermis.

Weer terug bij het podium regelt Kletskoek dat de stukken laken van de kleurvelden aaneen worden gezet. Er wordt echter nog $\frac{1}{4}$ deel gemist. Een aantal personen heeft gelukkig ook nog een stuk formule gevonden. Maar er is nog steeds een belangrijk deel weg. En Oelewapper heeft ook niemand gezien. Dan maar zelf iets verzinnen voor het ontbrekende deel en uitproberen. Dan verschijnt er een politie-auto met loeiende sirene. Oelewapper is bij de agenten? Hij had in een winkel willen zakkenrollen, kon niet zeggen waar hij woonde, had geen papieren bij zich en geen telefoonnummer. Na een tijdje op het politiebureau te hebben doorgebracht vertelde hij over deze plek (BZH-terrein aan Krimperweg). Een Hij smeekt Kierewiet niet meer met de agenten mee te hoeven. Een goede ruil hiervoor is het ontbrekende formule stuk dat hij nog bij zich heeft. We bedanken de agenten. De formule wordt door de kinderen hard nageroepen en gelukkig verschijnt de rookwolk weer, waarna ze door het gordijn terug reizen naar hun eigen tijd. Een rookwolk sluit ze af.

Kletskoek is opgelucht dat alles tot nog goed afgelopen is. Dan neemt ook hij afscheid en gaat gauw terug naar zijn eigen kermis om te zorgen dat alles weer snel werkt.

- * Jk verwelkom en bedank iedereen kort.
- * Tussen opening en slot probeer je je nuttig te maken.
- * Zorg voor een passende aankleding.
- * Kletskoek komt op met een tune.
- * Dit toneelgebeuren moet een eigen invulling krijgen. D.w.z. ik was lekker aan het fantaseren en schrijven, maar zo hoef je het niet precies te doen.
- * Wil je zaterdag 10 september ook om 11 uur aanwezig zijn, dan hebben we, naast het opbouwen, ook tijd voor oefenen.

Groetjes,

Linda
Broer

tel.nr. 01020-15709