

Aan de Districtsorganisatoren
Leeftijdsgroep 7-11 j.
of Districtssecretarissen

datum: 15 februari 1994.
betreft: Districtsspel 1994.
ref.: DS/004/FdL

Beste mensen,

Hier is het : HET DISTRICTSPEL 1994 !

Tijdens het speltakoverleg van 5 februari jl. hebben een paar districtsorganisatoren hun pakketten kunnen meenemen.

Op het speltakoverleg van 5 maart as. te Amersfoort, zal het districtsspel weer gepresenteerd worden, toch willen wij niet langer wachten om de mappen in uw bezit te laten komen. Daarom vindt u hierbij net zoveel mappen als er teamleiders bij ons ingeschreven staan (zie computerlijst) + een exemplaar voor U zelf.

Wij zouden het op prijs stellen als u het bijgevoegde formulier, ter bevestiging van ontvangst, ingevuld en getekend terug naar ons zou willen sturen. Eventueel kunt u dit in Amersfoort bij het speltakoverleg inleveren.

Als u in Amersfoort voor het speltakoverleg komt, zal er voor u de gelegenheid zijn om na de presentatie van het spel ook nog eventuele vragen te stellen.

Wij wensen jullie alvast veel plezier met TIGRO.

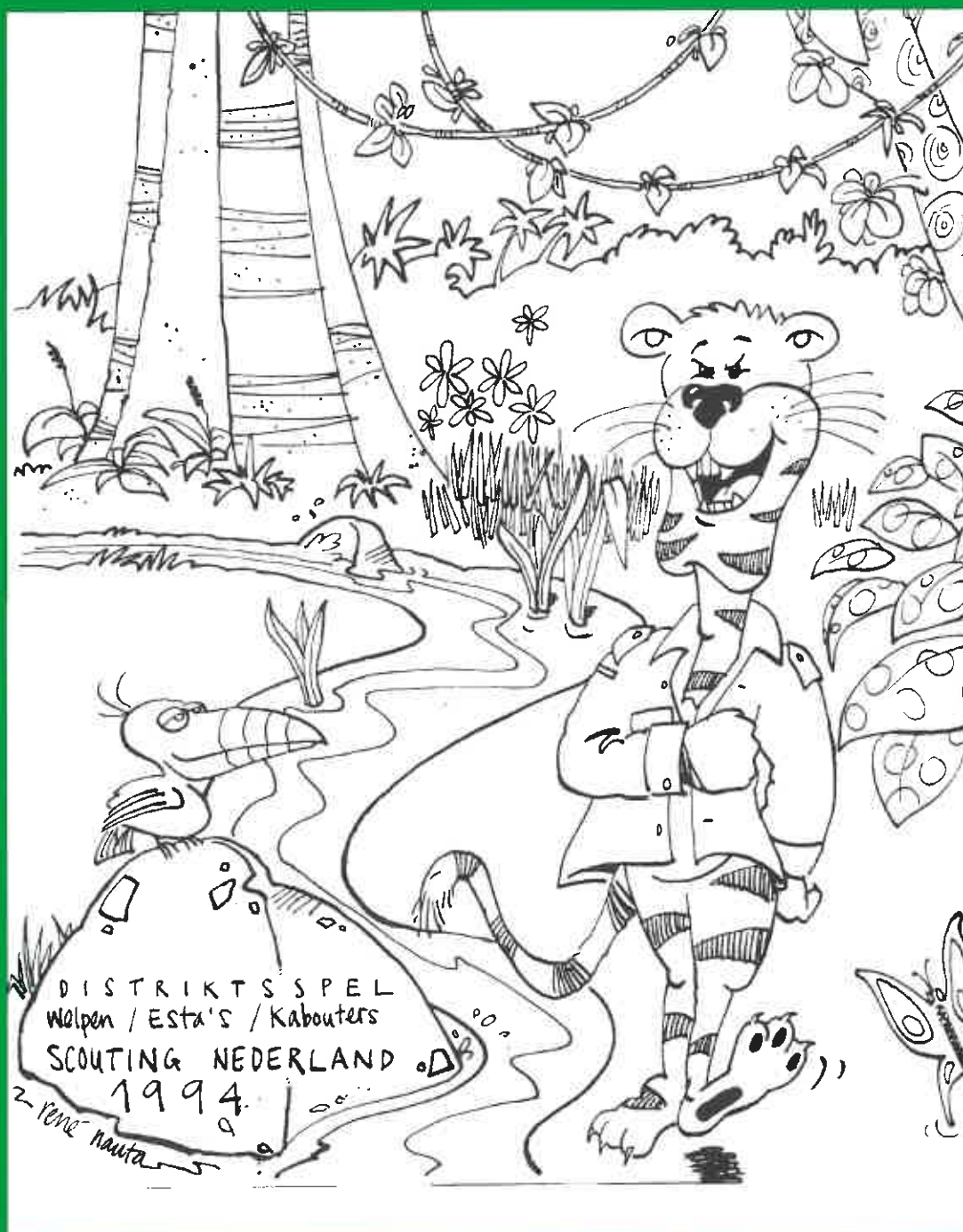
Met vriendelijke groeten,
Namens de werkgroep DISTRICTSSEPEL

Eric Lepelaar,
Functionaris Programma/Sector Dienstverlening.



Districtsspel 1994

Welpen, Esta's en Kabouters



Districtsspel 1994

Welpen, Esta's en Kabouters

1. INHOUDSOPGAVE.

1.	INHOUDSOPGAVE.	2
2.	VOORWOORD.	3
3.	HET THEMAVERHAAL: TIGRO	4
4.	INHOUD EN OPBOUW	5
5.	DE EERSTE OPKOMST IN DE GROEP.	6
6.	DE TWEEDE OPKOMST IN DE GROEP	13
7.	DE DERDE OPKOMST IN DE GROEP	19
8.	DE KLEURWEDSTRIJD	21
9.	BIJEENKOMST IN HET DISTRICT	22
10.	AANDACHTSPUNTEN EN ORGANISATIE TIPS	33

BIJLAGE: PATROON TIGRO-PAK

2. VOORWOORD.

Beste welpen-, esta-, kabouterleid(st)er en Districtsorganisatoren,

Voor je ligt het districtspel 1994 voor de Welpen, Esta's en Kabouters.

In dit boekje vind je alle informatie die je nodig hebt om een grandioos districtspel te organiseren. Het spelthema is **natuur en milieu**.

Dit thema is gekozen omdat bewust omgaan met de natuur en met je eigen omgeving een belangrijk uitgangspunt is van het scoutingspel.

Het is voor welpen, esta's en kabouters ook een onderwerp waar ze veel mee te maken hebben. Via televisie en school horen kinderen al veel over milieuvervuiling, gescheiden afvalinzameling en dergelijke. Vaak blijft het voor jonge kinderen echter iets van de 'grote mensen wereld'. Kortom: een goede gelegenheid om hier met welpen, esta's en kabouters eens op een praktische manier mee aan de gang te gaan.

Er is voor elke groep wat wils:

- a. allerlei spelletjes die met het onderwerp natuur en milieu te maken hebben, **én**
- b. activiteiten waarmee je zelf actief aan de gang kunt gaan voor een schoner milieu. Kinderen willen niet alleen dingen leren over het milieu, maar ook graag zelf iets **doen** om het milieu te verbeteren.

De informatie is overzichtelijk gerangschikt, zodat je snel iets terug kunt vinden.

De uitvoering is losbladig, zodat je eenvoudig zelf bedachte ideeën en activiteiten toe kunt voegen. Ook kun je op deze manier makkelijk kopiëren.

In het eerste gedeelte van deze spelmap vind je meer informatie over het themaverhaal, de opkomsten in de groep en de kleurwedstrijd. Daarna worden de activiteiten van de gezamenlijke districtsdag beschreven, met allerlei organisatorische informatie en tips voor de districtsorganisator.

De bijeenkomst met alle groepen in het district is op:

4 juni 1994

We hopen dat het districtspel door veel groepen met veel plezier wordt gespeeld.

De werkgroep districtspel 1994.

3. HET THEMAMOVERHAAL: TIGRO.



Enkele jaren geleden bestond ergens ver weg het land Tigros nog, waar de Tigro's woonden. Tigros was een land met een prachtig landschap en een mooie natuur. In de bossen en velden leefden de Tigro's en de dieren gebroederlijk naast elkaar. Er waren enkele steden in Tigros, maar vervuiling was er nauwelijks. Er lag geen rommel, papiertjes of ander vuil op straat. Alles was er brandschoon, en iedereen vond dat het gewoon zo hoorde.

Maar toen kwamen er mensen. Eerst een paar, en later steeds meer. Zij wilden natuurlijk ook genieten van de prachtige natuur. In groepjes kwamen ze pick-nicken en op vakantie. Daar is het toen fout gegaan. Afwaswater werd zomaar in de bosjes gegooid, toiletpapier werd niet opgeruimd, boterhamzakjes en blikjes lagen overal in het rond. Kortom, de mensen dachten niet genoeg na en lieten overal hun afval achter. Eerst in kleine beetjes, maar later gooiden ze steeds meer afval zomaar in de natuur. Zo begonnen de mensen de boel heel erg vies te maken. Langzamerhand raakten de bossen en de bodem steeds meer vervuild. Niet alleen in Tigro, maar over de hele wereld. Ook de lucht en het water werden steeds viezer door alle auto's, vliegtuigen, fabrieken en riolen.

De Tigro's konden daar niet tegen. De Tigro's hebben namelijk een schone omgeving nodig om in te leven. Zij halen immers, net als alle andere dieren, hun eten uit de vrije natuur. En wanneer

die natuur niet schoon genoeg is, dan is er niet genoeg te eten.

Zo begonnen de Tigro's uit te sterven. Nu zijn ze bijna allemaal dood. Er is er nu nog maar één over en die noemen we gewoon Tigro.

Tigro moet iets bedenken om wat aan deze vervuiling te doen, want anders is het binnenkort ook voor hem afgelopen. Dan zijn er nergens meer Tigro's op de aarde. Maar het is absoluut niet gemakkelijk om zomaar iets goeds te bedenken.

Het is maar goed dat Tigro nog familie heeft om naar toe te gaan voor hulp. Één van zijn neven woont in de grote oerwouden van de Rimboe, dat is Shere Khan. Een ander familielid is Li de kat van Deng Poe Ha uit het land van Esta. En in Bambilië woont zijn achternicht: de zwarte kat uit Haverhoek.

Zo pakte Tigro zijn spullen en vertrok uit Tigros. Op zoek naar zijn familie reisde hij door de Rimboe, Bambilië en het Land van Esta. Hij hoopte dat zij ideeën hadden of hem konden helpen om de wereld weer wat schoner te maken.

Tijdens zijn reis leerde Tigro hoe de natuur er buiten zijn land uitzag. Er waren nog wel wat mooie stukken natuur, maar de vervuiling had al flink toegeslagen.

Toen Tigro bij zijn familieleden aankwam, konden ze hem ook niet echt helpen. Het was zo moeilijk om een goede oplossing te bedenken. Wel vertelden Shere Khan, Li en de Zwarte Kat hem over de Welpen, Esta's en Kabouters van Scouting Nederland. Misschien zouden zij een handje kunnen helpen.....

Het themaverhaal is de rode draad door alle activiteiten van het districtsspel heen. Op deze manier wordt de fantasie van welpen, esta's en kabouters gekoppeld aan de werkelijkheid om hen heen: de natuur en het milieu in hun eigen omgeving. De manier waarop het themaverhaal wordt gepresenteerd, het telkens terugkomen op het themaverhaal en de aankleding er omheen, versterkt de beleving van het thema.

Als extra hulpmiddel hiervoor is een speciale kleurplaat gemaakt, waar ook een kleurwedstrijd aan is verbonden.

4. INHOUD EN OPBOUW.

Het districtsspel bestaat uit drie opkomsten vooraf in de eigen groep, waarna er een bijeenkomst is met alle groepen in het district.

Tijdens de drie opkomsten kunnen welpen, esta's en kabouters vanuit het themaverhaal op een speelse, leerzame en actieve manier kennis-maken met allerlei zaken die te maken hebben met natuur en milieu. Hierbij kunnen ze zich ook voorbereiden op de samenkomst met andere groepen uit het district.

Tijdens de districtsdag werken welpen, esta's en kabouters samen om zelf daadwerkelijk iets te doen voor een schoner milieu.

De programma-opbouw van de drie voorafgaande opkomsten in de eigen groep ziet er als volgt uit:

1. Allerlei kortere en langere spelactiviteiten, in en rond het eigen clubhuis.
2. Grotere spelen voor in het bos en/of het park.
3. Een uitstapje of excursie naar een plek of organisatie waar het om (een bepaald onderdeel van) natuur en milieu gaat.

Mocht er in deze periode een opkomst door vakanties uitvallen, dan is dat geen probleem. De eerste opkomst kan dan gewoon een week naar voren worden geschoven.

Als afsluiting volgt dan:

4. De districtsdag op 4 juni:
 - a. 's Ochtends:
Samen met welpen, esta's en kabouters van andere groepen in het district daadwerkelijk iets aan het milieu doen, in de vorm van een schoonmaakactie.
 - b. Tussen de middag:
Gezamenlijke lunch, waarbij de resultaten van de schoonmaakactie én van de kleurwedstrijd bekend worden gemaakt.

c. 's Middags:

Het 'waslijnspeel': een gezamenlijk postenspel met gevarieerde activiteiten.

Een districtsspel waarbij duizenden welpen, esta's en kabouters actief een steentje bijdragen aan de verbetering van het milieu, is dan ook een mooie gelegenheid om extra publiciteit te krijgen voor de groep, het district en de hele vereniging. Voor informatie en adviezen hierover kun je terecht bij je districtsvoorlichter.

Er is dit jaar met opzet gekozen voor een programma over 4 weken:

- * wil je daadwerkelijk iets leren en doen voor en bezig zijn met milieu, dan is een enkele opkomst te kort voor een goede opbouw van het programma;
- * de opbouw van het programma is van kleinere activiteiten naar grotere activiteiten, en van dichtbij de eigen speel- en leefsituatie tot verder weg.
- * kinderen kunnen zich meer inleven in een 'avontuur' over meerdere weken, waardoor ook de deelneming aan de districtsdag wordt gestimuleerd;
- * de welpen, esta's en kabouters ervaren dat je op heel verschillende, leerzame en leuke manieren met natuur en milieu bezig kunt zijn.

Er zijn extra veel en zeer gevarieerde spelactiviteiten in deze map opgenomen. Voor elke groep wat wils. Je kunt zelf met je eigen groep een aantal leuke activiteiten ukiezen. In het volgende hoofdstuk lees je hier meer over.

Als 'extra' activiteit is er een echte **kleurwedstrijd** voor de welpen, esta's en kabouters. Hierover is een apart hoofdstuk opgenomen, waarin alle informatie staat die je nodig hebt.

5. DE EERSTE OPKOMST IN DE GROEP.

Het themaverhaal is de rode draad door alle activiteiten heen en staat centraal in de drie opkomsten in de groep. Als hulpmiddel geven wij voor elke opkomst en voor elke activiteit een beknopt voorbeeld. Bij de voorbeelden is om beurten gebruik gemaakt van de drie verschillende spelthema's van de Welpen, Esta's en Kabouters. Natuurlijk kun je ook alleen vanuit je eigen spelthema het verhaal voor de drie opkomsten invullen.

Na een lange reis komt Tigro aan in Bambilië. Hij ontmoet daar de Zwarte Kat uit Haverhoek. Tigro legt haar zijn probleem voor. 'Ik ben op zoek naar een manier om de wereld weer een beetje schoner te maken. Kun jij mij daarbij helpen?' vraagt Tigro. De Zwarte Kat antwoordt dat zij het wel wil proberen, maar dat zij ook niet precies weet hoe. De Zwarte Kat stelt voor eens bij de kabouters te rade te gaan. Misschien kunnen zij helpen. Om te kunnen helpen gaan we natuurlijk eerst kijken hoe de natuur om ons heen in elkaar zit.

Tijdens deze eerste opkomst maken de welpen, esta's en kabouters kennis met het themaverhaal van Tigro en met het thema natuur en milieu in en rond het eigen clubhuis. Hiervoor staan in dit hoofdstuk allerlei kleinere en grotere spelactiviteiten. Ook krijgen de kinderen een kleurplaat mee naar huis of kunnen deze tijdens de eerste opkomst inkleuren. In het hoofdstuk 'kleurwedstrijd' vindt je hier meer informatie over.



Weerstation maken.

Thema:

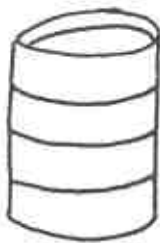
Tigro heeft gemerkt dat de boeren van Haverhoek altijd op de hoogte zijn van het agrarisch weerbericht. De weerman vertelt over de radio de temperatuur, de luchtvochtigheid en de windsnelheid. De boeren weten dan of ze direct moeten hooien of oogsten of hoe de aardappels bewaard moeten worden.

Spelverloop:

Maak met behulp van simpele materialen een regenmeter, een windvaan, en een luchtvochtigheidsmeter.

Regenmeter:

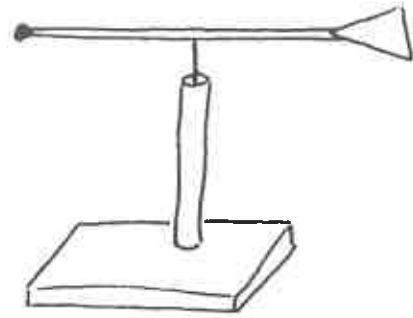
Neem een conservenblik en maak een peilstokje met daarop een schaalverdeling van 0 tot 10 cm. (om de halve cm. een streepje).



Conservenblik



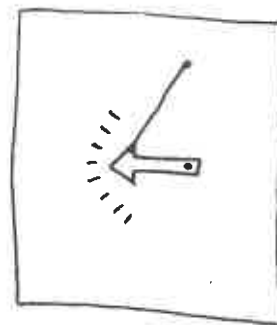
Peilstok



Windvaan

Vochtigheidsmeter (hygrometer):

Maak van een stukje karton een 'pijl' en prik de achterkant met een punaise in een stuk karton (zorg dat de 'pijl' vrij kan draaien!!) Neem een lange haar. Plak het ene eind van de haar aan de voorkant van de pijl en het andere eind aan het karton. Teken op het karton een schaalverdeling. De vochtigheidsmeter kun je uitproberen door hem eerst op de verwarming te zetten (droog) en er lang tegen te ademen (vochtig).



Hygrometer

Windvaan:

Plak een stukje karton aan de achterzijde van een limonaderietje, en prik een saté-prikker door het midden van het rietje. Steek een ander rietje rechtop door het deksel van een klein (sigaren)doosje. Zet de saté-prikker van je windvaan rechtop in het rietje dat uit het doosje steekt. Verzwaar de voorkant van je windvaan eventueel met een paar paperclips.

Materialen:

- Potjes/blikken.
- Leukoplast.
- Saté-prikkers.
- Rietjes.
- Karton.
- Lijm.
- Klein doosje.
- Spijkers.
- Lange haar.

Knutselen met natuurprodukten.

Thema:

In het park in Pals zijn er twee soorten wandelpaden; de hoofdpaden zijn gemaakt van kiezelstenen en de kronkelige smalle paadjes zijn schelpenpaadjes. Als je in het park van Pals over die paden loopt en de wind waait hard, dan vliegen de boombladeren om je oren. Tigro heeft gezien dat de kinderen uit Pals met kiezelstenen, schelpen en bladeren hele leuke dingen doen.

1. Figuren van kiezels en keien:

Verzamel allerlei (kiezel-)stenen tot maximaal 10 cm. groot. Borstel de stenen schoon en sorteer ze naar vorm, grootte en kleur. Maak nu van de stenen een figuur op de grond.

Wanneer je de stenen op een houten plankje of een stevig stuk karton neerlegt, kun je ze met een speciale lijm ook vastplakken. Nadat de lijm goed gedroogd is kunnen de stenen geveerd of gelakt worden. Gebruik hiervoor bij voorkeur milieuvriendelijke lijm en verf/lak.

Materialen:

- Kiezelstenen.
- Plankje of karton.
- Lijm (speciale lijm bij handvaardigheidswinkels te koop).
- Verf/lak (milieuvriendelijk).

2. Met schelpen bekleedde cadeaudoosjes:

Verzamel schelpen die je mooi vindt en bekleedt daarmee een sigarendoosje, conservenblikje of iets dergelijks. Maak de schelpen eerst goed schoon en laat ze goed drogen. Elke goede soort knutsellijm is bruikbaar voor het opplakken van de schelpen.

Werk bij een doosje of kistje vanuit het midden naar de rand. Begin bij blikjes juist aan de rand. Bekleedt het werkstuk van binnen met een zachte stof.

Materialen:

- Schelpen.
- Sigarendoosjes, conservenblikjes o.i.d.
- Knutsellijm.
- Zachte stof (satijn of fluweel).

3. Wenskaart met gedroogde bloemen en bladeren:

Gebruik voor het drogen van bloemen en bladeren oude telefoonboeken. Leg de bloemen en bladeren tussen de bladzijden van het telefoonboek.

Laat voldoende bladzijden tussen de bloemen en bladeren, zodat er 'druk' op de droogsels blijft. Laat de boeken een week lang liggen met een ander zwaar boek erop.

Neem voor de wenskaarten stevig papier. Lijm hier voorzichtig de gedroogde bloemen en bladeren op met een penseel.

(probeer dit zelf eerst eens uit, zodat je precies weet hoelang het duurt voordat de bloemen en bladeren goed gedroogd zijn).

Materialen:

- Oude telefoonboeken.
- bladeren en bloemen.
- Stevig papier of karton.
- Knutsellijm.
- Penselen.

Kijken naar de grond.

Thema:

Grote mensen denken dat sommige stukken grond in de omgeving van Haverhoek door afvalstoffen is vervuild. Op aandringen van Tigro zijn de proefboringen om de grond te controleren dan ook al begonnen.

Spelverloop:

Neem een grondboor en boor een gat in de grond. Na ongeveer drie halve slagen is de boorkop vol. Leg de opgeboorde grond neer en boor verder in het ontstane gat. De grond die je hieruit opboort leg je achter de eerste boring. Zo krijg je een overzicht van de bodemlaag.

Bekijk dan samen het resultaat. Hoeveel bodemlagen kun je onderscheiden? Wat zit er in die verschillende bodemlagen? Is het zand, klei, veen of löss? Leven er friemelbeestjes in die bodemlaag? Heb je het grondwater al bereikt? Etcetera. Neem bijvoorbeeld ook een boring op een paar meter afstand, en één met een andere bovengrond.

Plaats:

Kan bijna overal buiten. Neem van tevoren eens een 'proefboring', zodat je een beetje weet wat er naar boven kan komen.

Dicht na afloop de boorgaten weer af met de opgeboorde grond. Pas op dat je niet te dicht bij bomen boort, anders beschadig je misschien de wortels.

Materialen:

- Grondboor.

Opruimen van het eigen terrein/clubhuis.

Op z'n tocht met Shere Khan door de Rimboe kwam Tigro ook langs de wolven. Van de wolven heeft hij geleerd, dat je eerst met je eigen hol moet beginnen als je wat tegen de vervuiling wilt doen.

Spelverloop:

In en rond het clubhuis wordt iedere week gespeeld. Dat laat natuurlijk zo zijn sporen achter. Maak groepjes van 5 tot 8 kinderen en kijk eens goed rond. Neem een vuilniszak mee en verzamel alles wat er niet hoort. Kijk wat de verschillende groepjes gevonden hebben, en bepaal of het in de vuilnisbak mag, bij het oud papier hoort of in de glasbak en of het chemisch afval is. Gooi de vuilniszakken s.v.p. niet halfleeg weg.

Materialen:

- Vuilniszakken.

Zout winnen.

Thema:

Bij proefboringen in Haverhoek zijn gelukkig geen afvalstoffen, maar is zout gevonden. De boeren in Haverhoek zijn nu al druk bezig om het zout te winnen.

Spelverloop:

Doe in een ondiep bord ongeveer een halve cm zeewater en zet het bord op een zonnig plekje. Wacht een poos. Als al het water verdampt is hebben zich op de bodem zoutkristallen gevormd (niet opeten, want het is niet gezuiverd!!). Je kunt ook zelf zout water maken door een theelepel keukenzout in het water op te lossen.

Materialen:

- Ondiep bord.
- Zeewater (of water met keukenzout).

Gipsafdruk van diersporen.

Thema:

Op z'n tocht door de Rimboe is Tigro allerlei sporen van dieren tegengekomen. Met behulp van Shere Khan heeft Tigro geleerd welke dieren welke sporen achterlaten.

Spelverloop:

1. Borstel alle takjes en steentjes rond het spoor dat je gevonden hebt voorzichtig weg.
2. Maak een cirkel van een strook dun karton. Maak begin en eind vast met een paperclip en druk het karton rechtop een klein stukje in de grond, om het spoor heen.
3. Maak een dikke brei van gips en water (doe altijd het gips bij het water, nooit andersom).
4. Giet het gips in de kartonnen vorm en laat het in 10 tot 20 minuten hard worden.
5. Zo krijg je de eerste afdruk van het spoor.
6. Smeer vaseline op deze afdruk en maak hierweer een afdruk van (dus neerleggen op vlak oppervlak, karton er omheen en gips gieten).
7. Nu heb je een natuurgetrouwe afdruk van het spoor.

Materialen:

- Gips.
- Karton.
- Paperclips.
- Vaseline.

Collage maken.

Thema:

Tigro heeft op z'n reis door de Rimboe, Bambilië en het Land van Esta heel veel dingen over het milieu gezien. Om het ook aan anderen te laten zien heeft hij foto's, tekeningen en materialen hierover verzameld.

Spelverloop:

Maak een collage met materialen, knipsels en tekeningen over wat milieu voor de kinderen betekent. Per groepje een collage of op een groot vel met iedereen samen. Zorg er voor dat er verschillende soorten tijdschriften en kranten zijn waar plaatjes en teksten uit gehaald kunnen worden. Je kunt ook natuurlijke materialen of afval gebruiken, die de kinderen in de omgeving van het clubhuis vinden.

Materialen:

- Tijdschriften, kranten etc.
- Vellen papier.
- Scharen.
- Lijm.
- Potloden.
- Waterverf.
- Scharen.
- Plaksel.
- Dingetjes die je buiten kunt vinden.

Wormenhotel.

Thema: De kinderen uit Pals vissen heel graag in de Volderia-rivier. Ze doen dit met wormen die eerst gestoken moeten worden. Li de kat vindt het vissen heel interessant. Als hij snel is kan hij soms wel een visje van de kinderen pikken.

Spelverloop:

Neem een lege aquarium, terrarium of andere lege grote glazen of transparante plasticen bak. Vul de bak met afwisselend licht en donker zand.

Bovenop een laagje dode bladeren als voedsel.

Maak het geheel vochtig met een plantenspuit.

Doe er een aantal wormen in en zet het 'hotel' in het donker weg. De volgende opkomst zal je zien dat er gangen gegraven zijn, dat sommige bladeren in deze gangen getrokken zijn en dat de donkere en lichte lagen zand worden gemengd.

Hou er wel rekening mee dat het 'hotel' elke dag even vochtig wordt gemaakt.

Materialen:

- Terrarium o.i.d.
- Licht en donker zand.
- Plantenspuit.
- Bladeren.

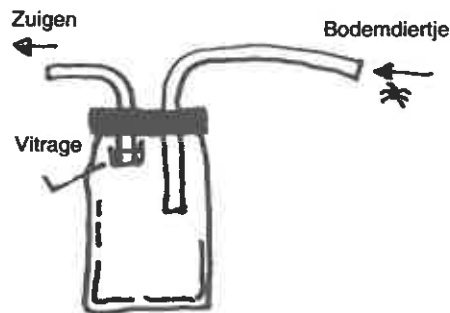
Friemelbeestjes.

Thema:

Shere Khan vertelt Tigro dat ook de beesten in de Rimboe afhankelijk zijn van een schone grond. Zo haalt bijvoorbeeld de rode bosmier al z'n voedsel uit de grond.

Spelverloop:

In elke humuslaag (d.w.z.: de bovenste laag aarde, bestaande uit o.a. verteerde plantenresten) zitten talloze kleine beestjes. Met behulp van schepje, lepel of gewoon de handen kunnen de kinderen deze beestjes opzoeken. Een makkelijke manier om dit te doen is een hand aarde op een vel wit papier te gooien en onder een lamp te zetten. De diertjes die in de aarde leven hebben een hekel aan licht en zullen dus gaan rennen om weer op een donker plaatsje te komen. Zo zijn ze makkelijk op te sporen en met behulp van een zuigpotje in een bakje of potje te doen (zie tekening).



Nu kunnen de kinderen de vangst goed bekijken, tekenen, observeren, e.d.. Maak bijvoorbeeld eens een verslag wat zo'n beestje gedurende 5 minuten doet.

Is er verschil in aantal en soorten diertjes in een stuk bosgrond en bijv. een slootkant?

Plaats:

De plaats op zich maakt niet uit, als er maar een laag "rijke" humus aanwezig is. Wanneer er in de toplaag (de bovenste 10, 15 cm) veel restanten van organisch materiaal zitten zoals wortels, half verteerde bladeren en dergelijke, dan komen daar ook veel friemelbeestjes op af. Deze grond is ook losser dan de aarde daaronder. De meeste plaatsen in het bos zijn geschikt, maar ook delen van parken e.d. Ga van te voren even kijken.

Materialen:

- Humus.
- Schepjes, lepels.
- Witte bakjes of papier.
- Loupepotjes of vergrootglazen.
- Zuigpotjes.
- Papier en potloden.

Dieren in de sloot.

Thema:

De Zwarte Kat uit Haverhoek kent bij haar in de buurt een vijver waar ze vissen kan. Soms probeert zij de vissen er uit te slaan met haar pootje. Tigro vindt de vijver heel interessant, omdat die zo helder is, dat hij allemaal watervlooien, kikkers en visjes kan zien.

Spelverloop:

Zoek een sloot of plas uit die rijk is aan leven (veel soorten waterplanten en -diertjes). Dit is vaak al op een afstand te zien door de vele waterplanten en de helderheid.

Met behulp van zelfgemaakte of gekochte schepnetjes kunnen de kinderen diertjes vangen in de sloot. Denk erom dat er naast de sloot ruimte is om wat te kijken en te lopen en dat de oever niet te hoog en te steil is, zodat je de walkant niet aftrapt.

Doe de diertjes in bakjes om ze beter te kunnen bekijken. Eventueel kunnen de diertjes worden getekend. Na afloop worden de beestjes weer terug in de sloot gezet.

Materialen:

- Potjes en bakjes (doorzichtige of witte bakjes bevorderen de beweeglijkheid van de diertjes).
- Schepnetjes (te koop bij viswinkels of te maken van een stok met een ijzeren ring en een oude panty).
- Vergrootglazen of loupepotjes.
- Waterdierentabel, verkrijgbaar bij IVN-winkels, provinciaal-consulenten, groene winkels van Natuurmonumenten e.d.

Het maken van wrijfsporen.

Thema:

Shere Khan weet altijd precies waar hij Kaa, de slang, kan vinden. Kaa slingert altijd over de grond en laat op deze manier een spoor achter.

Spelverloop:

Zoek buiten een hard, oneffen en niet te dik voorwerp. Neem een velletje dun papier en leg dit op het voorwerp. Wrijf met een potlood of wasco regelmatig over het papier, zodat de afbeelding van de ondergrond verschijnt. Maak hiervan een collage of hang de wrijfsporen gewoon op.

Materialen:

- Oneffen, niet te dikke voorwerpen.
- Dunne vellen papier.
- Wasco/potloden.

'Onze Boom'.

Thema:

De kat Li heeft een mooie boom uitgezocht om de hond van de burens in de gaten te houden. Een keer zat hij zo hoog dat de brandweer hem er uit moest halen.

Spelverloop:

Zoek met de kinderen in de buurt van het clubhuis een mooie boom uit. Maak met de kinderen een logboek van de boom:

- wat voor soort boom is het
- hoe groot is de boom
- hoe oud zou de boom zijn
- wat voor bladeren heeft de boom
- wat voor soort bloemen, vruchten, zaden heeft de boom
- geeft de boom veel of weinig schaduw

Laat de kinderen een tekening van de boom maken of een gedicht over de boom. Tenslotte geven de kinderen de boom een naam.

Sterren kijken.

Thema:

Tijdens zijn reis door de Rimboe, Bambilië en het Land van Esta heeft Tigro 's nachts vele sterrenbeelden bewondert. Omdat je sterrenbeelden alleen 's nachts kunt zien, heeft hij voor overdag een speciale sterrenkijker gemaakt.

Spelverloop:

Maak met behulp van toilettrollen en ronde schijfjes karton meerdere sterrenkijkers. In elke toilettrol is aan het eind een schijfje karton geschoven, waarin een sterrenbeeld is uitgeprikt (een sterrenbeeldkaart).

Met behulp van overzichtskaarten van sterrenbeelden (sterrenkaarten) zoeken de kinderen uit welke sterrenbeelden ze door de kijkers zien.

Materialen:

- (kopieën van) sterrenkaarten.
- WC-rollen met gleufjes aan één eind, waarin sterrenbeeldkaarten geplaatst kunnen worden.
- Ronde schijfjes karton om als sterrenbeeldkaart in de kijkers te schuiven.
- Naalden om sterrenbeelden uit te prikken

Opmerkingen:

Kijk voor sterrenkaarten in de bibliotheek.

Tigro van wol.

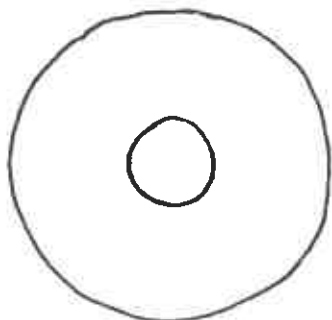
Thema:

Shere Khan, de Zwarte Kat en de kat Li zijn heel blij dat hun neef Tigro sinds zo'n lange tijd bij hen op bezoek is geweest. Fototoestellen hebben ze niet. Daarom hebben ze als aandenken een poppetje van Tigro gemaakt.

Spelverloop:

Elke deelnemer neemt twee schijven van 5 cm. en twee van 3 cm. (zie tekening 1.)

voorbeeld van
een schijf



Leg de twee gelijke schijven tegen elkaar en begin nu groene en gele wol door het midden, buitenom en weer door het midden te draaien, enz. Wanneer de schijven goed bedekt zijn met wol (je mag het karton niet meer zien), knip je langs de buitenkant de wol door die de twee schijven tegen elkaar houdt (zie tekening 2).

het los knippen
van de wol aan
de buitenkant



Haal nu de schijven iets van elkaar en bind met een stukje wol deze bundel in het midden af. Trek nu voorzichtig de twee schijven van de wol af. Rol de wol losjes tussen je handen tot een wollen bol (een pompoen). Doe dit nu ook met de twee andere kleinere schijven. Bind of naai de twee

bollen netjes op elkaar, plak de voeten, jas en het hoofd erop en Tigro is klaar (zie tekening 3).

zo ziet Tigro
eruit wanneer
die klaar is



Materialen:

- Per kind 2 hardkartonnen schijven met een doorsnee van 5 cm. en 2 hardkartonnen schijven met een doorsnee van 3 cm. In het midden van de schijven zit een gat van 1cm. doorsnee.
- Voldoende gele en groene wol.
- Scharen.
- Hobbylijm

Opmerkingen:

De voeten, het jasje en het hoofd kunnen de kinderen van tevoren tekenen en uitknippen. Ook kun je hier tevoren een voorbeeld van maken. Probeer het eerst eens zelf uit. Dan weet je precies hoe het werkt en hoeveel materiaal er nodig is.



6. DE TWEEDE OPKOMST IN DE GROEP.

Tigro heeft in Bambilië veel geleerd en is erg blij dat de Kabouters hem willen helpen met het schoner maken van het milieu. Dat is echter nog niet genoeg. Er is meer hulp nodig om de wereld voor Tigro weer leefbaar te maken. Terwijl de Kabouters verder hun best doen, gaat Tigro dan ook opnieuw op reis en komt na een week in de Rimboe aan. Daar ontmoet Tigro de welpen en Shere Khan de tijger. Shere Khan neemt Tigro samen met de welpen mee op zijn tochten door de Rimboe. Zo leert Tigro het leven in de Rimboe kennen en ziet samen met de welpen dat sommige plekken nog wel schoon zijn, maar vele andere plekken al vervuild.

Tijdens deze tweede opkomst worden grotere spelactiviteiten gedaan, in het bos of het park.

Aan elk van de beschreven spelactiviteiten kun je bijna een hele opkomst besteden. Ook voor deze opkomst kan een keuze gemaakt worden uit verschillende spelmogelijkheden.



Het Smog-spel.

(variant op Spons, Water, Vuur)

Thema:

Mist is in de stad Pals heel lastig. De kat Li kan dan niet zo ver meer kijken, maar ook de uitlaatgassen van de auto's blijven in de lucht hangen. Het liefst zit Li dan ook binnen door het raam naar buiten te kijken.

Achtergrond:

In de lucht zit zuurstof. Dit zorgt ervoor dat we kunnen ademen. Nu zitten er in de lucht veel gifstoffen, die er voor zorgen dat er 'smog' ontstaat. Hierdoor wordt het bestaan van mensen, dieren en planten bedreigd.

Situatie:

Een begroeid stuk terrein van 100 tot 200 meter in het vierkant.

Spelers:

Verdeel de kinderen in 3 groepen:

1. De dieren (groene kaartjes).
2. De zuurstoffjes (blauwe kaartjes).
3. De gifstofjes (zwarte kaartjes).

Spelverloop:

Elke groep heeft een eigen post (een leiding). De drie posten liggen ongeveer 100 meter uit elkaar. Iedere deelnemer heeft een kaartje van z'n eigen groep. De dieren proberen de zuurstoffjes te pakken (want die hebben ze nodig om te leven); de zuurstoffjes proberen de gifstofjes te pakken (want door teveel gifstof in de lucht gaat het zuurstof verloren); en de gifstofjes proberen de dieren te pakken (want de gifstofjes zijn natuurlijk 'kwaadaardig').

Wanneer een deelnemer door een andere deelnemer wordt getikt, laten ze hun kaartje aan elkaar zien. Een dier wint het dus van een zuurstoffje, een zuurstoffje van een gifstofje en een gifstofje van een dier. De deelnemer die hierbij verliest moet z'n kaartje aan de andere deelnemer geven. Hebben de deelnemers allebei hetzelfde kaartje, dan gebeurt er niets.

Gewonnen kaartjes worden ingeleverd bij de eigen post, voordat opnieuw getikt mag worden.

Deelnemers die hun kaartje kwijt zijn kunnen bij hun eigen post een nieuwe halen.

Na een bepaalde tijd stopt het spel en worden de kaartjes geteld.

Materiaal:

- 3 stapeltjes verschillende soorten kaartjes.

Het Ozonlaag-spel.

(Uitgebreidere variant op het Smogspel)

Thema:

Shere Khan weet dat de oerwouden heel belangrijk zijn voor de zuurstofproductie. Als er houthakkers in het bos komen, wordt hij heel boos en probeert ze weg te jagen.

Achtergrond:

Boven in de lucht zit Ozon. Dit zorgt ervoor dat er niet teveel zonlicht (Ultra Violet straling) op de aarde komt, anders wordt onze huid ziek. Nu zitten er in koelkasten, piepschuim en spuitbussen giftige stoffen: CFK's. Deze zorgen ervoor dat er minder Ozon komt. Daardoor kan er meer zonlicht (UV) door en krijgen mensen meer huidziekten.

Situatie:

Vier posten in een gebied van 100 tot 200 meter in het vierkant.

Spelers:

(5 à 6) UV-tjes, (3) Ozonnetjes, (2) CFK-tjes, (1) Milieu-activist (bijvoorbeeld een leiding).

Spelverloop:

Iedere ploeg krijgt op zijn post een herkenningsslint en een kaartje in dezelfde kleur. Blauw voor de UV-tjes, geel voor de Ozonnetjes, rood voor de CFK-tjes, en groen voor de Milieu-activist. De UV-ers smokkelen hun blauwe UV-kaartje naar de post van de Milieu-activist. Komen ze daar ongehinderd aan dan levert dat een punt op en proberen ze opnieuw een UV-kaartje te smokkelen. Onderweg kunnen ze worden opgevangen (getikt) door de Ozonnetjes. Dan geeft de UV-er zijn kaartje af, en gaat zelf bij z'n eigen post een nieuw kaartje halen. Dat levert een punt voor de Ozonnetjes op. Op dezelfde wijze worden de Ozonnetjes aangevallen door de CFK-tjes (een punt per kaartje), en de CFK-tjes door de milieu-activist (een punt per kaartje).

Een op de tien UV-kaartjes is een licht-blauw UV-kaartje (!). Hiermee moet de UV-er verplicht het Milieu-activistje aanvallen. Deze gaat dan dood door teveel straling. De UV-er en de Milieu-activist wisselen dan hun kaartjes uit (een punt voor de UV-ers). Beide spelers gaan een nieuw kaartje halen.

Voor het Ozonnetje levert het aftikken van een UV-er met het 'verplichte (blauwe) kaartje' ook gewoon een punt op.

De Ozonnetjes, de CFK-tjes en het Milieuactivistje

mogen maximaal 4 afgepakte kaartjes opsparen voordat ze die inleveren op hun eigen post.

Het spel eindigt na een bepaalde tijd of wanneer de Milieu-activist voor de tiende keer dood is gegaan.

Materialen:

- Gekleurde linten (blauw, geel, rood, groen).
- Gekleurde kaartjes (donker-blauw (UV) + licht-blauw (UV), geel (Ozon), rood (CFK), groen (Milieu).

Het Bomenplant-spel.

(Variant op het Douanespel).

Thema:

Tigro heeft in Bambilië gezien dat het niet zo goed gaat met de Warbossen. Er worden steeds meer bomen gekapt voor het hout. Gelukkig worden er ook steeds weer nieuwe bomen bij geplant en stukken bos beschermt. De houthakkers proberen dat laatste te voorkomen.

Achtergrond:

Bomen worden overal ter wereld gekapt voor papier, voor lucifers, om op te koken, om mee te bouwen, etc. Er worden helaas veel te weinig jonge boompjes voor terug geplant. Daar'gaan we in dit spel wat aan doen.

Situatie:

Een (begroeid) stuk terrein van 100 tot 200 meter in het vierkant.

Spelers:

Verdeel de kinderen in 2 groepen:

1. De Bomenplanters (3/4 van de deelnemers).
2. De Houthakkers (1/4 van de deelnemers).

Spelverloop:

De Bomenplanters en Houthakkers hebben achter in hun broek een das gestopt als leven. Elke groep heeft een eigen post. De twee posten zijn 100 tot 200 meter van elkaar verwijderd.

De Bomenplanters moeten groene kaartjes (met boomafbeelding) van de ene post naar de andere post brengen. Onderweg kunnen ze worden opgewacht door de Houthakkers. De Houthakkers proberen de das uit de broek van de Bomenplanters te trekken, en vice versa. Is de Bomenplanter zijn leven kwijt (das uit de broek getrokken), dan geven ze hun boompje af aan

de Houthakker; dan is er een boom gesneuveld, en de Boomplanter gaat het weer opnieuw proberen. Is de das uit de broek van de Houthakker getrokken, dan krijgt de Bomenplanter 10 seconden vrije loop. Boomplanters die ongehinderd met een jong boompje aankomen bij de andere post, krijgen daar bij inlevering van het kaartje een 'plantbewijs' (bijv. een muntje of een kaartje). Met die muntjes kunnen ze veilig (zonder te worden getikt) terug lopen. Die 'plantbewijzen' leveren ze dan bij de eerste post weer in en proberen opnieuw een boom te planten.

Het spel eindigt na een bepaalde tijdsperiode of wanneer de boomkaartjes op zijn. Een leuke afsluiting van het spel is om de bijeengespaarde muntjes voor een echt boompje of struikje in te wisselen en die samen met de welpen, esta's en kabouters te planten.

Materialen:

- Dassen (levens).
- Groene 'boom'kaartjes.
- Plantbewijzen.
- Jong boompje of struikje.

Levend Scrabble.

Thema:

Tijdens zijn rondreis begint Tigro beetje bij beetje steeds meer te leren over de natuur en het milieu. Vooral de namen van planten en dieren kost Tigro soms veel moeite.

Doel:

Het leggen van zoveel mogelijk woorden met letters die van de andere partij gepikt zijn. Deze woorden moeten met Natuur en Milieu te maken hebben.

Situatie:

Een stuk (begroeid) terrein van 100 tot 200 meter in het vierkant, verdeeld in twee helften.

Spelers:

Twee even grote partijen.

Spelverloop:

Beide partijen zetten in de eigen helft een cirkelvormig gebied af met een doorsnee van ongeveer vijf meter. In deze 'vrije' cirkel staat een post (leiding) met een bak met dichtgevouwen papiertjes. Op die papiertjes staat een letter en een letterwaarde.

De deelnemers krijgen van hun eigen post een 'leven' (das in broek, kaartje, of lintje om arm). Zolang ze dit leven hebben, kunnen ze proberen de vrije cirkel van de tegenpartij binnen te dringen om daar een letter te pakken. Worden ze op de helft van de tegenstander getikt, dan zijn ze hun leven kwijt en halen bij de eigen post een nieuw leven.

Wanneer de deelnemers een letter gepakt hebben, mogen ze ongehinderd teruglopen naar hun eigen post. Daar leveren ze de letter in en beginnen overnieuw. Met de ingeleverde letters worden dan horizontaal en verticaal woorden gelegd. Wie de meeste punten behaalt met het leggen van woorden heeft gewonnen.

Het spel eindigt na een van tevoren afgesproken tijd, of als de letters van één partij op zijn. De deelnemers krijgen dan nog vijf minuten de tijd om de letters zo gunstig mogelijk neer te leggen.

Materialen: (voor elke partij):

- Touw (voor de cirkel).
- Bak.
- Kaartjes met letters en een letterwaarde.
- Levens.

Watersmokkelspel.

Thema:

De katachtigen houden er niet van om nat te worden. Zij lopen dan ook altijd met een grote boog om een plas water heen. Alleen als ze dorst hebben, likken ze wat water op. Net als voor de mensen moet dit wel heel schoon water zijn.

Situatie:

Dicht begroeid terrein van min. 50 x 50 meter.

Spelers:

Twee partijen van 8 tot 15 spelers:

1. De smokkelaars.
2. De milieuvervuilers.

Spelverloop:

De smokkelaars proberen "schoon-waterkaarten" van de ene kant van het terrein (de waterzuiveringsinstallatie) naar de andere kant van het terrein (het natuurgebied) te smokkelen. Onderweg kunnen de smokkelaars aangevallen worden door milieuvervuilers, die het water "verontreinigen".

De smokkelaars hebben een das aan de broek hangen. Lukt het de milieuvervuilers de das los te trekken dan geven de smokkelaars hun schoon-waterkaart af. De smokkelaar keert nu terug naar het startpunt, krijgt daar een nieuwe kaart en probeert het opnieuw. Lukt het ongehinderd de schoon-waterkaart naar de andere kant te brengen, dan gaat men weer terug naar het startpunt om een nieuwe kaart te halen. De bedoeling is om zoveel mogelijk schoon water naar het natuurgebied te smokkelen.

Het spel eindigt na een bepaalde tijdsduur. Daarna kunnen de groepen wisselen; welke groep heeft het meeste schoon water weten over te brengen?.

Materialen:

- dassen
- schoonwaterkaarten op stevig karton of papier en geplastificeerd. Ze zijn zo vaker te gebruiken.

Dierengeluidenspel.

(Kan ook als avondspel)

Thema:

Tigro heeft op z'n rondreis in de Rimboe gemerkt, dat vooral 's avonds geluid heel ver draagt. Shere Khan luistert er dan ook heel vaak naar, dan weet hij precies welk dier waar zit.

Situatie:

Licht begroeid terrein van min. 300 x 300 meter.

Spelers:

Drie tot tien groepjes van 2 - 6 spelers en daarnaast 6 - 8 posten voor een dierengeluid.

Spelverloop:

De posten die een dierengeluid nabootsen, verspreiden zich over het terrein. Elk groepje heeft een lijstje waarop de namen van de 'dieren' staan vermeld. Om de halve minuut maken de dieren hun geluid. De groepen trachten deze dieren, in de op hun lijstje vermelde (kris-kras) volgorde, op te sporen. Is het juiste dier gevonden dan zet deze een handtekening achter de naam van het dier. De groepen die hun lijst hebben afgewerkt gaan zo snel mogelijk naar het verzamelpunt. De volgorde van binnenkomst bepaald de eindstand.

Het spel eindigt na een bepaalde tijd of wanneer alle groepen binnen zijn.

Materialen:

- Lijsten met diernamen voor de deelnemende groepjes (op verschillende volgorde).
- Potloden voor de posten om lijsten af te tekenen.
- Zaklantaarns en lampen ('s avonds).

Opmerking:

's Avonds zijn meer mensen nodig om met de groepjes mee te lopen. Vraag hier bijvoorbeeld Eplorers, Stamleden of ouders voor. Voor de oriëntatie is het handig om 's avonds een goed verlichte centrale plek te hebben.

Vlinderspel.**Thema:**

In de zomer dwaalt de Zwarte Kat uit Bambilië heel graag over de velden van Haverhoek, op zoek naar muizen. Vooral de weilanden zijn heel mooi, allerlei bloemen bloeien en de vlinders vliegen vrolijk in het rond.

Achtergrond:

Vlinders doorlopen vier verschillende levensfasen. In elke levensfase hebben ze met andere natuurlijke vijanden te maken.

Doel:

De vier levensfasen van een vlinder doorlopen, waarbij natuurlijke vijanden dit proberen te voorkomen.

Situatie:

Licht begroeid terrein van ca 250 x 250 meter.

Spelers:

Vier personen die post zijn voor een levensfase en vier personen die een natuurlijke vijand spelen. De rest van de spelers wordt in vier groepen verdeeld.

Post (levensfase):	Natuurlijke vijand:
Ei	Mier
Rups	Koolmees
Pop	Sluipwesp
Vlinder	Vlindervanger

Spelverloop:

Op het middenstuk van het terrein (verzamelplaats) worden de groepen ingedeeld. Er zijn vier posten rond de verzamelplaats, die de levensfasen voorstellen. Daartussen bevinden zich de natuurlijke vijanden.

Elke groep krijgt een beginpost aangewezen. Op elke post bevindt zich iemand die de kaartjes uitdeelt met een bepaalde levensfase. De spelers proberen elk alle levensfasen van de vlinder te verzamelen. Elke speler heeft een das aan de achterzijde uit de broek hangen. Trekt een natuurlijke vijand de das er uit, dan moet de speler de kaart met de levensfase afgeven waar de natuurlijke vijand bijhoort (en probeert deze opnieuw bij de post te halen). Zijn alle vier de levensfasen verzameld, dan worden ze ingeleverd bij het verzamelpunt.

Het spel eindigt wanneer één of meerdere spelers de vier levensfasen hebben verzameld. De eerste die alle fasen verzameld en ingeleverd heeft op de verzamelplaats heeft gewonnen.

Variatie:

Door meerdere personen een natuurlijke vijand te maken, wordt het moeilijker de levensfasen te verzamelen. Door een tijdlimiet af te spreken kan ook degene die de meeste keren rond is geweest de winnaar worden.

Materialen:

- (Voldoende) kaarten voor elke levensfase, door ze van stevig papier of karton te maken en te plastificeren kunnen ze vele malen mee gaan.
- Herkenningsmateriaal voor de natuurlijke vijanden.

Verzamel- en zoekspel.**Thema:**

Al zwerfend door verschillende streken ontdekt Tigo dat veel planten en dieren op elkaar lijken. Dat maakt het makkelijk om eten te zoeken, al is de smaak van planten soms erg verschillend.

Situatie:

Een stuk (begroeid) terrein van 100 meter in het vierkant.

Spelers:

Groepjes vormen van 2 spelers: een nr. 1 en een nr. 2.

Spelverloop:

De nr's één verzamelen binnen 5 minuten zeven verschillende natuurlijke voorwerpen, terwijl de nr's twee de ogen dicht houden. Na terugkomst van de nr's één gaan de nr's twee proberen binnen 5 minuten zeven gelijke voorwerpen zoeken die de nr's één meegenomen hebben. Daarna worden de rollen omgedraaid.

Een tweede mogelijkheid is om de nr's één zich te laten verstoppen. Na 1 minuut gaan de nr's twee hun nr. één zoeken. Na een bepaalde tijd of nadat alle nr's één gevonden zijn, worden de rollen omgedraaid.

Rijnwaterspel.

Het Rijnwaterspel is een spel dat door de commissie Buitenleven is ontwikkeld naar een idee van het Instituut Voor Natuurbeschermings-educatie (IVN). In verschillende landen lozen industrieën afvalstoffen in de Rijn. Het spel laat spelenderwijs zien wat waar geloosd wordt. Het spel is te lang om in deze spelmap af te drukken, maar kan wel opgevraagd worden bij het Infocentrum van het Landelijk Bureau van Scouting Nederland. Telefoon: 033-960260.

7. DE DERDE OPKOMST IN DE GROEP.

Gelukkig zijn de welpen ook bereid een handje mee te helpen in de strijd tegen de vervuiling. Tigro wordt hierdoor al wat vrolijker, want vele handen maken licht werk. Zo komt hij uiteindelijk ook in het Land van Esta terecht. Samen met Li, de kat van Deng, en de esta's gaat hij op reis door het Land van Esta. Daarbij zien ze dat er ondanks de toenemende vervuiling toch nog vele plaatsen zijn waar mensen zich inzetten voor een gezonde natuur en een schoon milieu.

Tijdens deze laatste opkomst voorafgaande aan de afsluitende districtsdag, brengen de welpen, esta's en kabouters een bezoek aan een plaats, organisatie of instelling waar mensen zich inzetten voor een gezonde natuur en een schoon milieu.

Hiervoor vindt je in dit hoofdstuk een aantal suggesties. Natuurlijk is het ook mogelijk een organisatie bij in je de buurt te bezoeken die niet op de lijst van suggesties voorkomt. Vaak zijn er in je eigen omgeving meer (goedkope) mogelijkheden dan je denkt.



Excursie-tips.

- Natuurmonumenten in de regio:
- Ecomare Texel, Ruyslaan 92, De Koog, 02220-17741.
- De Wieden, Beulakerpad 1, Sint Jansklooster, 05274-6644.
- Dwingelderveld, Benderse 22, Ruinen, 05221-2951.
- De Oude Centrale, Torenstreek 20, Schiermonnikoog, 05195-31641.
- Corversbos, Vaartweg 202, Hilversum, 035-217886.
- Oisterwijk, van Tienhovenlaan 5, Oisterwijk, 04242-19209.
- Veluwezoom, Heuvenseweg 5a, Rheden, 08309-51023.
- Nationaal park de Hoge Veluwe/ Museonder (= museum over bodemleven), 08382-1627.
- Het waterleidingbedrijf om te kijken waar water vandaan komt, waterzuivering, etc.
- Kinderboerderijen en schaapskooien: adressen te vinden in de gemeentegids en de plaatselijke VVV's.
- Dierentuinen: informatie bij dierentuinen zelf. (Arnhem, Emmen, Amsterdam, Rotterdam, Rhenen, enz)
- Boerenbedrijf, tuinderij, kwekerij in de buurt op te vragen bij 't kleine loo (070-3470129) of in de gemeentegids.

Verder zijn er de biologische centra, de natuur- en milieu-educatieve centra en natuur (historische) musea in Nederland. Informeer bij de gemeente of bij de consulentschappen natuur- en milieueducatie in de provincies. Zij kunnen je aan adressen helpen van bovenstaande centra. Bij deze centra kun je informatie krijgen, materiaal lenen, tentoonstellingen bezoeken enz, enz... De adressen van de consultants natuur- en milieu-educatie in de provincie zijn te vinden in het telefoonboek.

Informatie-tips.

Instanties waar je allerlei informatie rondom natuur en milieu kunt krijgen, zijn:

- Greenpeace Nederland, Keizersgracht 174, 1016 DW Amsterdam, 020-6261877.
- Landelijke vereniging tot behoud van de waddenzee, het waddenhuis, Voorststraat 18, postbus 90, 8860 AB, Harlingen, 05178-5541.
- IVN, Plantage Middenlaan 41, 1018 DC Amsterdam, 020-228115.
- Natuurmonumenten, Noordereinde 60, 1243 JJ s' Gravenland.
- Nederlandse vereniging tot bescherming van dieren, Laan Copes van Cattenburg 73, postbus 85980, 2508 CR Den Haag.
- Wereldnatuurfonds, postbus 284, 3700 AG, Zeist, 03404-22164.
- Vogelbescherming, Driebergseweg 16c, 3708 JB Zeist, 03404-25406/03404-16280.
- Vereniging Milieudefensie, Damrak 26, 1012 LJ Amsterdam, 020-6221366 (heeft ook plaatselijke afdelingen).
- Stichting Milieu-Educatie, postbus 13030, 3507 LA Utrecht, 030-802444.
- Milieubook, Plantage Middenlaan 2 h, postbus 18169, 1001 ZB Amsterdam, verkoopt boeken en/of publicaties over natuur en milieu. 020-6244989.
- Outdoor Education, Veemarktkade 8/e3, 5222 AE Den Bosch, 073-412906/567619 verkoopt veldwerkmateriaal.
- Milieutelefoon, voor vragen: 020-626260.
- Provinciale milieufederaties: hier kun je informatie aan vragen op het gebied van natuur en milieu in de provincie.

8. DE KLEURWEDSTRIJD.

Bij deze spelmap van het districtspel 1994 is een kleurplaat toegevoegd. Aan deze kleurplaat is een kleurwedstrijd verbonden.

Het is de bedoeling dat elke welpen-, esta- en kaboutergroep die aan het districtspel deelneemt, de kleurplaat voor de eigen groep kopieert. De originele kleurplaat is speciaal hiervoor van extra stevig karton gemaakt.

De kleurplaat wordt tijdens de eerste opkomst van het districtspel aan de welpen, esta's en kabouters uitgedeeld. De kinderen kleuren deze kleurplaat thuis of tijdens de eerste opkomst in. Vergeet niet op de achterkant van de kleurplaat te vermelden:

- naam, adres, woonplaats en leeftijd van de welp/esta/kabouter;
- naam van de groep en het district;

De kleurplaten worden per groep verzameld en uiterlijk 28 mei ingeleverd bij de districtsorganisator. Uit de inzendingen worden drie prijswinnaars gekozen.

De drie prijswinnaars worden tijdens (de lunchpauze van) de districtsdag bekendgemaakt. We stellen voor, dat voor de drie prijswinnaars wat kleine prijsjes beschikbaar worden gesteld, welke in de begroting van het districtspel opgenomen worden. Te denken valt bijvoorbeeld aan een scoutingmok of iets dergelijks.

Per district worden de 3 winnende kleurplaten door de districtsorganisatoren **voor 30 juni 1994** opgestuurd worden naar het Landelijk Bureau, onder vermelding van: "Kleurwedstrijd districtspel 1994".

Tigro zal hier dan de 3 mooiste kleurplaten uitzoeken, die elk een leuke prijs krijgen. De prijswinnaars worden persoonlijk benaderd en ook bekendgemaakt in Scouty.

Belangrijke spelregels:

- De kleurplaten worden ingekleurd met kleurpotloden of wasco of met milieuvriendelijke viltstiften op waterbasis (!).
- De kleurplaten moeten op tijd bij de districtsorganisatoren worden ingeleverd.
- Winnende kleurplaten worden **voor 30 juni 1994** door de districtsorganisatoren naar het Landelijk Bureau opgestuurd.

9. BIJEENKOMST IN HET DISTRICT.

Tijdens de districtsdag is de afsluiting van het districtsspel en de afronding van het thema-verhaal. Het is natuurlijk de bedoeling dat de districtsdag aansluit bij de gebeurtenissen in de drie opkomsten in de groep. Het themaverhaal is zo geschreven, dat het in alle drie de fantasiewerelden is te gebruiken: de Rimboe, Bambilië en het Land van Esta.

Hieronder wordt een voorbeeld gegeven van de afronding van het thema-verhaal tijdens de districtsdag.

Voorbeeld:

Na zijn lange reis door Bambilië, de Jungle en het Land van Esta, heeft Tigro een hoop geleerd over de natuur en het milieu. Eindelijk heeft hij het gevoel dat hij een oplossing heeft gevonden voor de vervuiling van de wereld. Om het milieu schoner te maken moet je zelf beginnen!

Wanneer je zelf helpt de rotzooi maar eens op te ruimen, is dit namelijk een goed voorbeeld voor andere mensen. Wanneer alle mensen het goede voorbeeld volgen, blijft er vanzelf weinig rotzooi over.

Tigro besluit de welpen, esta's en kabouters bij elkaar te roepen. Vele handen maken licht werk en samen kunnen ze in het district en misschien wel het hele land een goed voorbeeld geven. Willen zij hem helpen bij het opruimen van een stuk bos, park of ander mooi natuurgebied in de buurt?

De districtsdag is onder te verdelen in drie delen:

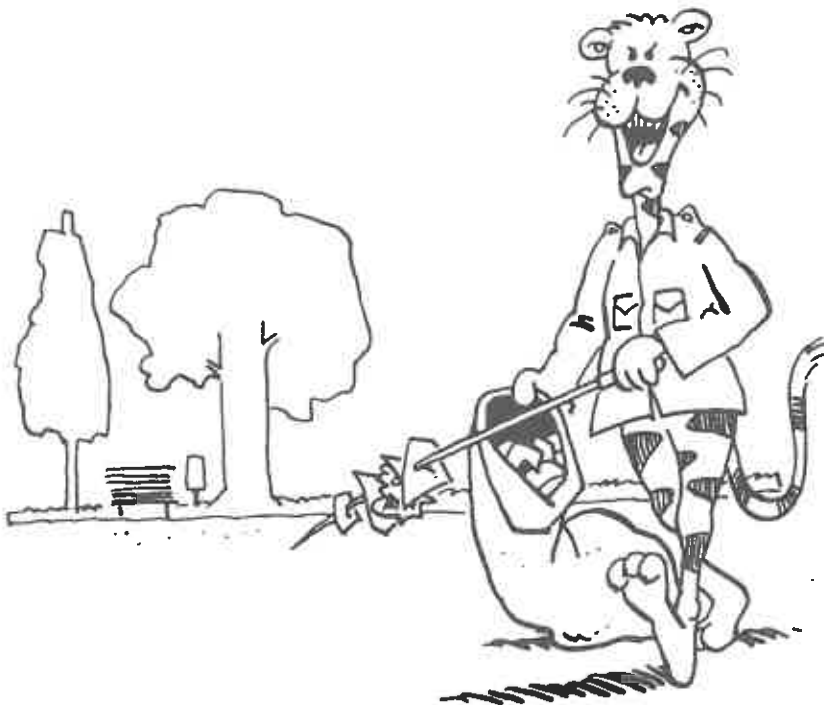
- a. 's Ochtends:
Samen werken aan de verbetering van het milieu door middel van een schoonmaakactie;
- b. Tussen de middag:
Gezamenlijke lunch en bekijken resultaten van de schoonmaakactie én van de kleurwedstrijd;
- c. 's Middags:
Het 'waslijnspeel': een gezamenlijk postenspel met gevarieerde activiteiten.

a. De schoonmaakactie:

De welpen, esta's en kabouters hebben in de drie weken voor de districtsdag een aantal activiteiten gedaan die te maken hebben met Natuur en Milieu. Hierbij ging het om een introductie in het thema en het doen van allerlei leuke, actieve en leerzame spelactiviteiten.

Tijdens de districtsdag krijgen de welpen, esta's en kabouters de kans om samen daadwerkelijk eens iets tegen de vervuiling van het milieu te **doen**. Op deze manier wordt duidelijk dat je best wel wat kunt doen tegen de vervuiling. Het is niet alleen maar een zaak van 'grote mensen' en van hele moeilijke dingen.

Een beter milieu begint immers bij jezelf, maar vele handen maken licht werk en is het nog leuk om te doen ook. Je ziet al snel een goed resultaat.



Bij het opzetten van de schoonmaakactie valt te denken aan het schoonmaken van een paar stukken bos, park, strand, heide, oever, sloot, duin, etc. Er is meestal wel een stukje natuur in de buurt waar veel aan recreatie wordt gedaan, en waar wat minder netjes wordt omgesprongen met het afval. Je kunt bijvoorbeeld ook denken aan het plaatsen van prullenbakken, bordjes, en ga zo maar door. Informeer bij de eigenaar/beheerder van het terrein wat uitgekozen wordt of de actie is toegestaan. Maak ook afspraken over afvoer van het vuilnis. Misschien wil de eigenaar/beheerder daar wel voor zorgen.

Geef elke deelnemende groep één of meer eigen taken, die worden begeleid door de eigen leid(st)ers. Zo blijft er overzicht over waar, welke kinderen waarmee bezig zijn.

Probeer meer inhoud aan de schoonmaakactie te geven dan met een vuilniszak rondlopen over het terrein. Maak bijvoorbeeld ook gebruik van Tigro of andere themafiguren die de kinderen kunnen tegenkomen.

Kijk wat de verschillende groepjes gevonden hebben. Bepaal bijvoorbeeld of het afval gewoon in de vuilnisbak mag of dat het chemisch afval is of in de glasbak moet.

Aandachtspunt hierbij is hygiëne. Na de schoonmaakactie is het belangrijk dat de handen en nagels gewassen worden.

b. Lunch en resultaten.

Na afloop van de schoonmaakactie komen alle welpen, esta's en kabouters van het district bij elkaar voor de lunch. Dit is een goed moment om even terug te kijken naar de schoonmaakactie. Wat is het resultaat? Hoeveel rommel en afval is er gevonden en opgeruimd? Vergeet hierbij niet alle welpen, esta's en kabouters te bedanken voor hun inzet en te wijzen op het resultaat wat je zelf kunt bereiken.

Het leukste is natuurlijk wanneer deze afsluiting ook in thema gebeurt, bijvoorbeeld door het themafiguur Tigro.

Vervolgens wordt de uitslag van de kleurwedstrijd bekend gemaakt. Zie voor verdere informatie hierover het hoofdstuk over de kleurwedstrijd.

c. Het waslijnspeel.

Voor de introductie van het waslijnspeel én voor alle spelonderdelen ervan, wordt een keknoot voorbeeld gegeven. Natuurlijk kan er vanuit het themaverhaal een eigen invulling aan gegeven worden.

Tigro heeft op zijn reis door de Rimboe, Bambilië en het Land van Esta een hoop gezien en meegemaakt. Wat Tigro hierbij heeft geleerd is dat je niet te lang moet afwachten om wat aan een schoner milieu te doen. Hij is dan ook erg blij dat de welpen, esta's en kabouters mee hebben geholpen om de wereld weer een beetje schoner te maken.

Om de welpen, esta's en kabouters een beetje te laten zien wat hij op zijn rondreis allemaal heeft meegemaakt, wordt er nu een spel gespeeld. Het waslijnspeel, waarbij in een snel tempo een heleboel opdrachten uitgevoerd moeten worden.

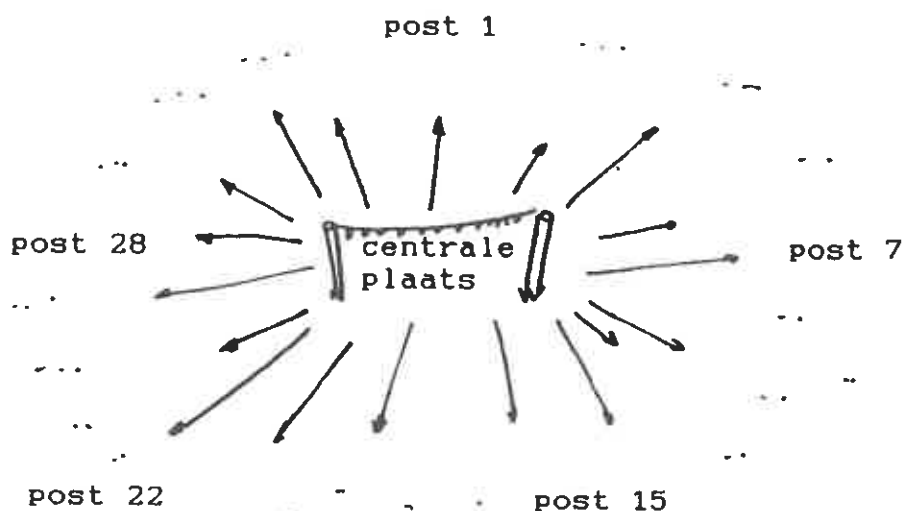
Situatie:

Het terrein mag ten dele begroeid zijn. Echter de centrale plaats moet een open ruimte zijn, waar alle kinderen verzameld kunnen worden. Hier is tevens de centrale post (het 'milieucentrum'). Alle posten liggen rond de centrale plaats. Een totaaloverzicht wordt aangegeven op een groot bord bij het milieucentrum (zie tekening op de volgende pagina).

Op de centrale plaats is een waslijn gespannen waaraan kaartjes hangen. Op deze kaartjes staan de opdrachten die bij de posten uitgevoerd worden. De meeste opdrachten worden per subgroepje uitgevoerd. Van deze posten hangt dan ook maar één kaartje aan de waslijn. Er zijn ook enkele opdrachten die door meerdere subgroepjes tegelijk uitgevoerd kunnen worden. Van deze posten hangen dus meerdere kaartjes aan de waslijn (daar kunnen dus zoveel groepen tegelijk aan de slag als er kaartjes hangen). Zijn er voor een opdracht meerdere groepen nodig, zorg dan dat er ook meerdere groepen naar de post gaan, anders functioneert het spel niet goed.

Spelers:

Maak ongeveer gelijke groepjes van 8 tot 12 kinderen. Per groep gaat er een leid(st)er mee. Komt men voor de posten hierdoor met onvoldoende bemensing te zitten, schakel dan stamleden of explorers in voor de posten of begeleiding. Voor de meeste posten is meestal



één posthouder voldoende (tenzij anders aangegeven).

Speeltijd:

Twee uur in totaal en ongeveer tien minuten per opdracht.

Het spelverloop:

Aan het begin van het spel krijgt elke groep een kaart waarop alle opdrachten staan vermeld. Na het startsignaal haalt elk groepje een kaartje met opdracht van de waslijn. Deze opdracht wordt vervolgens bij de betreffende post uitgevoerd. Nadat de opdracht is uitgevoerd, wordt het kaartje weer aan de waslijn gehangen en wordt de opdracht bij het 'milieucentrum' afgetekend. Vervolgens wordt een nieuwe kaart van de waslijn uitgezocht.

Elke opdracht mag maximaal één maal door hetzelfde groepje worden uitgevoerd. Het aftekenen van opdrachten en het wisselen van kaarten wordt begeleid door twee medewerkers van de centrale post of 'het milieucentrum'.

Doordat er meer opdrachten en posten zijn dan groepjes, hoeven de groepjes niet centraal te wisselen. Na het uitvoeren van een opdracht, wordt gewoon een volgende opdracht uitgezocht die op dat moment aan de waslijn hangt (en dus op dat moment niet 'bezet' is). Een hoop rumoer, wachten en niet volledig kunnen uitvoeren van

opdrachten wordt daarmee voorkomen. Wel zijn hiervoor meer posten en dus medewerkers nodig om de posten te bemensen.

Door het uitvoeren van opdrachten kunnen de groepjes bij de posten groene munten of bonnen verdienen. Met deze groene munten kunnen ze letters en posities van de letters kopen. Met deze letters moet dan een zin van 50 letters en tekens worden gevormd. Van tevoren wordt aangegeven uit hoeveel woorden de zin bestaat en hoeveel letters elk woord heeft. Het kopen van een letter/teken kost drie groene munten. Het kopen van de positie van een letter/teken kost één groene munt. De letters en de posities van de letters zijn te koop bij het milieucentrum.

De zin die uiteindelijk gevormd moet worden is:

Districtsdag 1994: samen met Tigro maken wij het weer groen!

Elke groep krijgt na het verstrijken van de speeltijd 5 minuten de tijd om de zin te maken. Hiervoor krijgen ze een vel papier waarop het aantal woorden en letters staat. Van de groepen die de zin goed hebben, kan de groep met de meeste verzamelde letters eventueel tot winnaar worden uitgeroepen. Geef dit dan wel aan het begin van het spel aan.

Per opdracht kunnen de groepjes meerdere munten of bonnen krijgen. De opdrachten duren elk 5 tot 10 minuten.

Materialen:

- Waslijn.
- Opdrachtenkaartjes van de posten.
- Bord met plattegrond van de posten.
- Letters van de te vormen zin (voor elk groepje, dus van elke letter zoveel als er groepjes zijn).
- Groene munten of bonnen.
- Voor elk groepje een papier met overzicht over de lengte van de te maken zin, het aantal woorden en het aantal letters per woord (bijvoorbeeld door stipjes; 'het is leuk' wordt dan:).

Overzicht van de opdrachten:

Blijf op de paden

Milieu-kijk-kim

Bescherm het schone water!

Besmet water

Water sparen

Het bos valt om

Vogel-tikkertje

Bouw de hoogste mientoren

Schmincken

Maak Tigro van natuurprodukten

10 Foute dingen

Natuur-voel-kim

Dierenhints

Drinkpost

Afvalspel

Het afval-scheidingsspel

Kangoeroe estafette

Memory estafette

Pim-Pam-Pet met dierennamen

Reukkim

Muurkrant districtsspel

Tigrootje prik

Welk blad hoort bij welke boom

Hoe wonen dieren?

Dieren en sporen

De opdrachten en de materialen die je daarbij nodig hebt zijn op de volgende pagina's uitgewerkt.

Opmerkingen:

Het is natuurlijk mogelijk om naar eigen inzicht opdrachten toe te voegen, te wijzigen en meer thematisch aan te kleden.

Blijf op de paden.

Thema:

Tigro heeft gemerkt dat je in veel wandelgebieden op de paden moet blijven. Hierdoor blijft de natuur mooi en worden de dieren niet verstoord. Dit gaan we natuurlijk oefenen.

Situatie:

Een slingerpad van 1 meter breed en circa 7 meter lang. Langs de kanten van dit pad staan blikken, flessen, pilonnen, e.d.

Spelverloop:

De groepsleden leggen het parcours één voor één geblinddoekt af, terwijl de groepsgenoten van achter de startlijn aanwijzingen roepen over de te volgen route. Komt men aan de andere kant van het parcours, dan kan de volgende deelnemer vertrekken. Degene die aan de andere kant is, kan dan ook helpen met het roepen van aanwijzingen. Komt men aan de overkant zonder een obstakel omver te lopen, dan levert dat één groene munt op. Bij het omver lopen van een obstakel wordt per persoon één herkansing gegeven, vanaf het begin.

Materialen:

- Obstakels in de vorm van blikken, flessen, takken, pilonnen, e.d. langs de route (niet te grote tussenruimte).
- Blinddoek (bijvoorbeeld eigen das).

Milieu-kijk-kim.

Thema:

Om niet te vergeten hoe de vervuiling er uit ziet, probeert Tigro te onthouden wat voor rommel de mensen in de natuur achterlaten.

Spelverloop:

Maak een serie van vijftien tot twintig afbeeldingen (uit tijdschriften of tekeningen) van goede en slechte dingen (of gewoonten) voor het milieu. De kinderen mogen daar een halve minuut naar kijken zonder te praten. Dek de afbeeldingen vervolgens af. Laat de groep met elkaar opschrijven wat ze gezien hebben, en of dat goed of slecht is. Bekijk met z'n allen de afbeeldingen nog eens en bespreek of de dingen die ze zien goed of slecht zijn. Vergelijk dit met wat de groep heeft opgeschreven. Voor elke afbeelding die is onthouden en die goed is beoordeeld ontvangt de groep één groene munt.

Materialen:

- Afbeeldingen (15 - 20).
- Grote doek.
- Pen en papier.

Bescherm het schone water!

Thema:

Schoon water is heel belangrijk voor Tigro en al het andere leven. Tigro heeft echter wel ontdekt dat het water bij ons ook niet altijd even schoon is. We moeten daarom zuinig zijn op schoon water.

Spelverloop:

De kinderen vormen een kring, één staat in het midden en verdedigt vijf (lege) flessen met 'kostbaar' schoon water. De overigen proberen met een tennisbal de flessen om te gooien. Degene die de laatste fles omgooit mag wisselen met de midden-speler. Tien groene munten voor deze post.

Materialen:

- Flessen.
- Tennisballen.

Besmet water.

Thema:

Tigro heeft een fles water bij zich met het vervuilde water uit het land Tigros.

Spelverloop:

De spelers gaan in een kring staan en houden elkaars handen vast. In het midden staat een fles met 'besmet' water. Ieder tracht te voorkomen dat hij de fles omver werpt, terwijl de andere spelers proberen elkaar met duwen en trekken binnen de cirkel te krijgen, zonder de handen los te laten. Wanneer een speler de 'besmette' fles omver werpt gaat deze uit de kring en moedigt de overgebleven spelers aan. De anderen gaan door tot er nog maar een of twee spelers over zijn. De winnaar(s) mogen tien groene munten voor de groep in ontvangst nemen.

Materialen:

- Fles.

Water sparen.

Thema:

Schoon water wordt bij ons en in Tigros gebruikt als drinkwater. Hierbij proberen we zo weinig mogelijk water verloren te laten gaan.

Spelers:

Verdeel de groep in twee teams.

Spelverloop:

In dit estafettespel probeert iedere speler m.b.v. een bloempot water in een fles te gieten. De speler loopt naar de emmer, vult de bloempot en loopt naar de fles, terwijl hij probeert het gat onder in de pot dicht te houden en geen water te morsen. Het overgebleven water wordt in de fles gegoten. Welk team brengt het meeste water over?

Natuurlijk is er een herkansing. De grootste hoeveelheid overgebracht water per team telt voor de einduitslag. Per een van tevoren bepaalde hoeveelheid water wordt een groene munt gegeven. Probeer dit spel van tevoren even uit en bepaal de hoeveelheid water per munt. Streef gemiddeld naar 8 a 10 munten voor de hele groep.

Materialen:

- Emmers.
- Bloempotten.
- Flessen.

Het bos valt om.

(variant op boompje verwisselen).

Thema:

Bomen zijn overal belangrijk. Voor de vogels in het park, voor de zuurstof, maar ook voor de kat Li om in te klimmen en naar de hond van de burens te kijken.

Situatie:

Redelijk vlak terrein met een aantal bomen bij elkaar in de buurt.

Spelverloop:

Elke boom heeft met een touwtje een gekleurd kaartje. Er zijn 3 of 4 kleuren (afhankelijk van het aantal bomen en de grootte van de groepen). Iedere speler kiest een boom uit. Er is één speler die begint zonder boom. Begin met de normale speelwijze van 'boompje verwisselen'. Na enige tijd noemt de spelleider een kleur op. Dan moeten de spelers die bij die

kleur boom staan wisselen met iemand anders met dezelfde kleur (natuurlijk zonder dat de boom wordt 'afgepakt' door de speler in het midden). De spelleider kan ook meerdere kleuren tegelijk opnoemen. Wanneer de spelleider 'Het bos valt om!' roept, moet iedereen van boom verwisselen. De groep ontvangt tien groene munten voor het uitvoeren van dit spel.

Materialen:

- Stukjes dun touw.
- Gekleurde kaartjes.

Opmerking:

Wanneer er geen bomen op het spelterrein zijn, kunnen ook pilonnen of kruikjes worden gebruikt.

Vogel-tikkertje.

Thema:

Tigro heeft van Li een leuk spelletje met vogels geleerd. Hij vindt het wel jammer dat je geen vogeltjes mag vangen, maar dit is ook leuk.

Spelverloop:

Eén van de spelers is de kat Li. De andere spelers zijn vogels. Li probeert de vogels te pakken (tikken). Dreigt een van de vogels getikt te worden door Li, dan mag hij/zij een vogelnaam noemen, met de benen gespreid gaan staan en van de armen twee vleugeltjes maken door ze te buigen. Die persoon mag dan niet afgetikt worden, maar mag ook niet meer verder lopen/vliegen. Hij of zij kan weer worden verlost wanneer een ander vogeltje tussen de benen doorkruipt. Wissel na enkele minuten van tikker. Tien groene munten voor dit spel.

Bouw de hoogste mientoren.

Spelers:

Verdeel de groep in 2 teams.

Spelverloop:

Elk team krijgt een doos damstenen en probeert een zo'n hoog mogelijke toren te bouwen, waarbij de spelers om beurten een steen neerleggen. Wanneer de toren omvalt wordt opnieuw begonnen. De beste poging per groepje telt. De hoogste scores van de twee groepjes worden bij elkaar opgeteld en door drie gedeeld. Dit is het aantal groene munten wat het groepje krijgt.

Materialen:

- 2 doosjes damstenen.

Schmincken.**Thema:**

Tijdens zijn reis heeft Tigro veel dieren gezien, met allemaal verschillende gezichten.

Spelverloop:

Tover de gezichten van de welpen, esta's en kabouters op een eenvoudige manier om in dierengezichten.

Deze activiteit kost wat meer tijd (15 minuten). Elke geschminckte deelnemer ontvangt 2 groene munten.

- Schminckspullen (op waterbasis).
- Water.

Opmerking:

Kinderen die allergisch zijn voor schminck en niet geschminckt mogen worden, kunnen meehelpen en op die manier ook munten krijgen. Bij deze post zijn minimaal 2 spelleaders nodig.

Maak Tigro van natuurprodukten.**Thema:**

Tigro blijft maar een tijdje bij de welpen, esta's en kabouters. Als hij genoeg ideeën heeft verzameld om het milieu in Tigros te verbeteren, gaat hij weer terug naar zijn eigen land. Op deze plek kun je een herinnering aan Tigro maken.

Spelverloop:

Neem per deelnemende groep een halve vierkante meter grondoppervlak. De deelnemers moeten van allerhande natuurprodukten een beeltenis van Tigro maken. De groep ontvangt tien groene munten voor het uitvoeren van deze opdracht.

Materialen:

- Allerhande natuurprodukten (ter plekke te zoeken of tevoren verzameld).
- Een afbeelding van Tigro als voorbeeld (bijvoorbeeld de kleurplaat).

10 Foute dingen**Thema:**

Tijdens zijn reis ontdekte Tigro dat er veel dingen in de natuur liggen die er niet thuishoren.

Situatie:

Een oneffen of matig begroeid terrein van ongeveer 5 bij 10 meter.

Spelverloop:

Plaats 10 dingen/voorwerpen in het gebied die er niet thuis horen. Laat de deelnemers één voor één, vanaf 5 meter afstand, een minuut lang naar het gebied kijken en de 'foute dingen' zoeken. Elke 'fout ding' dat wordt gevonden levert 1 groene munt op (voorwerpen die door meerdere deelnemers worden gezien, leveren niet meer dan één munt op).

Materialen:

- 10 'foute' dingen
- Garen, om de voorwerpen vast te kunnen maken.

Opmerkingen:

Maak het niet te gemakkelijk. Suggesties: naaldboomtakken in loofbomen en andersom; restanten van een speurtocht; een niet relevant verkeersbord op die plaats; vervuiling; etc.

Natuur-voel-kim**Thema:**

Tigro ontdekte dat een heleboel dingen in de natuur er niet alleen verschillend uitzien, maar ook verschillend aanvoelen. Als Tigro nu een voorwerp uit de natuur voelt, weet hij precies wat het is.

Spelverloop:

Leg onder een doek een aantal (tien tot vijftien) voorwerpen die uit de natuur komen, zoals: een denneappel, een takje, een bloem, een appel, een aardappel, een boomblad, een kastanje, etc. Laat de deelnemers om beurten een minuut voelen en daarna met elkaar opschrijven wat ze gevoeld hebben. Tenslotte worden de voorwerpen bekeken. Eén groene munt per goed onthouden voorwerp.

Materialen:

- Doek.
- 10 natuurlijke voorwerpen (eventueel een aantal 'reserve' voor meer kwetsbare voorwerpen).

Dierenhints.

Thema:

Tigro wil van Shere Khan alles weten over de dieren in de Rimboe. Wanneer Shere Khan de naam van een dier niet weet, doet hij aan Tigro voor hij ze eruit zien en hoe ze bewegen.

Spelverloop:

Er zijn ongeveer 30 kaartjes met dierennamen er op. Telkens komt er één speler uit de groep naar voren, die kijkt welk dier het is en gaat dit voor de groep uitbeelden zonder enig geluid te maken! De groep moet raden welk dier het is. Bij goed raden krijgt men een punt en is de volgende speler aan de beurt. Per drie punten krijgt de groep een groene munt (afronden).

Materialen:

- 30 kaartjes met dierennamen er op.

Opmerkingen:

Als variatie hierop kunnen 'bonuspunten' gegeven worden bij extra moeilijk uit te beelden dieren.

Drinkpost.

Thema:

Tijdens de lange reis van Tigro zorgde een riviertje, slootje of een waterplas voor een aangename rustpauze. Eventjes lekker zitten en wat water drinken.

Thee of limonade (bij voorkeur zonder kleurstoffen, smaakversterker en conserveringsmiddelen). Bij deze post worden geen munten uitgedeeld.

Materialen:

- Zelf meegebrachte bekers (dus geen wegwerpbekertjes).
- Thee en limonade.

Opmerking:

Deze post kan meermalen aan de waslijn worden gehangen, zodat groepen niet te lang op elkaar hoeven te wachten wanneer ze even willen pauzeren. Geef aan dat ook deze post per groep één keer bezocht kan worden.

Afvalspel.

Thema:

Tigro begrijpt niet zo goed waarom mensen altijd

zo veel rommel achterlaten, terwijl dieren hun plek altijd schoon houden. Het wordt tijd om het rondslingerende afval te verzamelen.

Situatie:

Terrein van 50 x 50 meter.

Spelers:

Vier groepen of twee groepen verdeeld in vier subgroepen.

Spelverloop:

Elke groep heeft een eigen 'stortplaats' in een hoek van het terrein. In elke stortplaats ligt een hoeveelheid 'afval', van elk soort één. Na het startsignaal rent men naar de afvalhoop van één van de andere groepjes, zoekt daar één afvalvoorwerp uit en rent daarmee terug naar de eigen plek. Hier legt men dat voorwerp op de eigen stortplaats. Er wordt niet getikt of fysiek gehinderd. Lukt het een groep een kwartet te vormen van vier dezelfde afvalvoorwerpen dan krijgt men hiervoor een munt en het kwartet gaat het spel uit. Bij elke groep staat iemand die in de gaten houdt wanneer er een kwartet is en haalt deze dan uit het spel.

Het spel eindigt wanneer alle kwartetten gemaakt zijn of de speeltijd (10 min.) voorbij is.

Materialen:

- 16 x 4 (ongeveer) dezelfde afvalvoorwerpen (zoals conservenblik, batterij, oude sok, etcetera).

Opmerkingen:

Wanneer met vier complete groepen wordt gespeeld, worden kwartetten beloond met 2 groene munten.

Voor dit spel zijn extra speelleiders nodig.

Het afval-scheidingsspel.

Thema:

Tigro heeft ontdekt dat de mensen in Pals en in Haverhoek al heel milieubewust beginnen te worden. Op de pleinen staan glasbakken en papiercontainers. Hier en daar staat zelfs een speciale container voor verblikken en batterijen.

Spelverloop:

Er zijn vier afvaldozen:

1. Groente/Fruit & Tuinafval;
2. Chemisch Afval;
3. Gewoon Afval;

4. Terugbrengen/Hergebruik.

Daarnaast zijn er 60 kaartjes waarop verschillende afvalprodukten staan. De dozen staan op ongeveer 10 meter afstand van de deelnemers. De deelnemers krijgen om de beurt een kaartje, rennen naar de dozen en stoppen het 'afval' in de goede doos.

Wanneer alle kaartjes op zijn, wordt er met z'n allen gekeken of het afval wel echt in de goede dozen ligt.

De deelnemers verdienen een groene munt per vier goed gescheiden afval-items (afronden).

Materialen:

- 4 Dozen.
- Kaartjes met afbeeldingen (uit tijdschriften of getekend).
- Voorbeelden van afbeeldingen per afvalsoort:

GFT:	appelschillen; aardappelschillen; eierschalen; theezakjes; oude bloemen; snoeiafval; afgekloven peren; rotte tomaten; oude boterhammen; etcetera.
Gewoon Afval:	melkpak; plastic kaasverpakking; limonaderietje; vleesverpakking; lege shampoo-fles; plastic boterhamzakjes; conservenblikken; etcetera.
Chemisch Afval:	oude verf; oude pillen; batterijen; make-up; typemachine-linten; oude motorolie, etcetera.
Hergebruik:	lege flessen; oude kranten; lege groentepotten; lompen; etcetera.

Opmerking:

Om de snelheid in het spel te houden, kan een bepaalde tijdlimiet gesteld worden om de kaartjes in de dozen te doen.

Kangoeroe estafette.

Thema:

In de Rimboe zijn niet overal paden en wegen. Om toch op te kunnen schieten, sprong Tigro soms door struiken en over boomstammen.

Spelers: twee groepen van ongeveer gelijke grootte.

Spelverloop:

Groep één zit in een lange rij tegenover groep 2, met de gezichten naar elkaar toe, benen gestrekt en de voeten tegen elkaar. Tussen de spelers in de rij is één meter tussenruimte. Na het startsignaal springen de nr's 1 van elke groep op en springen elk met de (eigen) voeten tegen elkaar over de benen van de groepsgenoten in hun rij. Zodra ze aan het eind van de rij zijn rennen ze buitenom terug naar hun plaats, waarna de nr's 2 opspringen, enz. De groep die het eerst klaar is heeft gewonnen. Natuurlijk is er een herkansing (waarbij de laatsten nu eerst beginnen). Per overwinning krijgt een groep 5 munten. Per 'tweede plaats' krijgt een groep 2 munten.

Opmerking:

Bij ongelijke groepen, kan de nr 1 een beurt extra krijgen, waarbij een boomstronk als extra 'benenpaar' dienstdoet.

Memory-estafette.

Thema:

Tijdens zijn reis is Tigro veel planten en dieren tegengekomen. Om te onthouden hoe ze er uit zien, heeft hij een aantal foto's genomen.

Spelers:

wee kleinere groepen of één grotere groep verdeelt in twee subgroepen.

Spelverloop:

Op tien meter afstand van de twee groepen liggen 24 kaarten. Om de beurt gaat er een speler van een van de groepen naar de kaarten en draait er twee om. Zijn de kaarten hetzelfde dan worden ze bij de posthouder ingeleverd. Zijn het niet dezelfde kaarten dan draait de speler ze weer om en rent terug naar zijn groep en vertelt welke kaarten hij/zij heeft omgedraaid. Nu mag de andere groep, en zo verder. Door de spelers in de groep te nummeren komt iedereen aan de beurt.

Elk ingeleverd paar kaarten levert een groene munt op.

Materialen:

- 12 paar kaarten met afbeeldingen van voorwerpen uit de natuur.

Pim-pam-pet met dierennamen.

Thema:

In de Rimboe, Bambiliëen het Land van Esta leven heel veel dieren. Hoeveel ken je er?

Spelverloop:

De deelnemers draaien om de beurt aan de pim-pam-pet-draaischijf. Met de letter die verschijnt noemt de groep één dierennaam. Elke dierennaam telt maar één keer. Per vijf goede dierennamen krijgt de groep een groene munt. Na 25 goede dierennamen kunnen planten- en bomennamen ook meetellen.

Het spel eindigt na het verstrijken van de tijdslimiet (10 minuten).

Materialen:

- Een pim-pam-pet-draaischijf.

Reukkim.

Thema:

Tigro kan heel goed ruiken. Alleen als de mensen de lucht erg vervuilen, wordt het wel steeds moeilijker voor hem. Misschien kunnen we hem helpen.

Spelverloop:

Er zijn tien (fotorol)busjes met gaatjes in het deksel, waarin een geurende stof zit. De deelnemers moeten om beurten raden wat ze ruiken. Voor elke stof die minimaal één keer wordt geraden, krijgt de groep een groene munt.

Materialen:

- Tien geurstoffen (bijvoorbeeld stoffen als: water, azijn, afwasmiddel, aftershave, gember, stukjes prei, peper, honing, kerriepoeder, pindakaas, etcetera).
- Tien (of meer) fotorolbusjes, waarin reukgaatjes zijn gemaakt.

Muurkrant districtsspel.

Thema:

Tigro wil graag ideeën van de welpen, esta's en kabouters hebben om zuiniger met het milieu om te gaan. Hij wil ook graag weten wat ze vandaag gedaan hebben.

Situatie:

Een plaats waar je kunt plakken, schrijven, tekenen en waar je een aantal vellen papier of meerdere behangrollen op kunt hangen.

Spelverloop:

De deelnemers maken een speciale (kranten)editie over de districtsdag 1994 en het thema Natuur en Milieu met Tigro. De muurkranten kunnen aan het einde van de dag worden meegenomen naar het eigen clubhuis. Waardering: 10 munten voor de muurkrant.

Materialen:

- Rollen (behang)papier.
- Waternet.
- Kwasten.
- Tijdschriften.
- Scharen.
- Plaksel.
- Wasco.
- Kleurpotloden.
- Stiften (milieuvriendelijk op waterbasis).

Tigrootje prik.

Thema:

Door onweer en storm is Tigro in de Warbossen van Bambilië helemaal los en door elkaar geschud. Wie helpt hem weer op de been?

Situatie:

Een plaats waar je een bord van 1 x 2 meter op kunt hangen.

Spelverloop:

Op een bord/plaat staat een afbeelding van een 'kale' Tigro (zonder ogen, oren, staart, etc.). Eén voor één gaan de kinderen geblinddoekt met een lichaamsdeel van Tigro op het bord af en proberen het onderdeel in één keer op de juiste plaats te prikken. De groepsgenoten mogen aanwijzingen geven. Eén munt per goed geprikt onderdeel (max. 10 munten).

Materialen:

- Een plaat van 1 bij 2 meter met de 'kale' omtrek van Tigro.
- Een stevig bord waar goed in te prikken valt.
- 'Losse' onderdelen als: ogen; oren; staart; neus; benen en armen.
- Punaies.
- Blinddoek (eigen das).

Welk blad hoort bij welke boom?

Thema:

Door de vervuiling hebben de bomen in het park van Pals al hun bladeren verloren. Tigro vindt het nu heel moeilijk om de bomen te herkennen. Kunnen de welpen, esta's en kabouters hem hierbij helpen?

Situatie:

Een boomrijk stukje terrein met een aantal verschillende bomen.

Spelverloop:

Aan de hand van afbeeldingen van bladeren, zoeken de deelnemers met elkaar de bomen die bij het blad horen. Bomen die niet in het echt aanwezig zijn, staan op een kaartje afgebeeld. De antwoorden worden opgeschreven en na afloop gecontroleerd. Voor elk goed antwoord krijgt de groep een groene munt. Voor elke naam die de groep van één van de bomen weet, krijgt de groep een 'halve' munt extra (afronden).

Materialen:

- Per boomsoort een kaart met daarop een blad (getekend).
- Pen/papier.
- Kaarten met afbeeldingen van bomen die niet in het echt aanwezig zijn.
- Lintjes voor bomen in het speelgebied die 'meedoen'.

Opmerking:

Wanneer er helemaal geen bomen op het terrein aanwezig zijn, kunnen allemaal afbeeldingen worden gebruikt (voorbeelden zijn o.a. te vinden in de bibliotheek).

Hoe wonen dieren?

Thema:

Li woont in het huis van Deng; de Zwarte Kat woont in de schuur van een boerderij in Haverhoek; Shere Khan woont in de Rimboe en slaapt vaak in een boom. Waar wonen Tigro en de andere dieren eigenlijk?

Spelverloop:

De deelnemers zoeken met elkaar afbeeldingen van dieren en hun woonplaatsen bij elkaar. Per twee goede combinaties krijgen ze een groene munt (afronden).

Materialen:

- 20 Kaarten van dieren en 20 kaarten van waar de dieren wonen (voorbeelden kun je vinden in de bibliotheek).

Dieren en sporen.

Thema:

Tigro heeft een paar keer kennis gemaakt met de waakhond op de boerderij in Haverhoek. Hij weet nu dat hij voor die hond moet oppassen. Zodra hij nu een afdruk ziet van een hondepoot, loopt hij snel een stukje om.

Spelverloop:

De deelnemers zoeken met elkaar zoveel mogelijk goede combinaties bij elkaar van afbeeldingen van dieren en hun sporen. Per twee goede combinaties krijgt de groep een groene munt (afronden).

Materialen:

- 20 Kaarten van dieren en 20 kaarten van sporen die ze achterlaten (voorbeelden kun je vinden in de bibliotheek of in Elseviers Dierensporengids).

10. AANDACHTSPUNTEN EN ORGANISATIE TIPS.

Om het districtsspel en de afsluiting op de districtsdag goed te laten verlopen, zal er veel werk verzet moeten worden. In dit hoofdstuk staan voor de districtsorganisatoren een aantal aandachtspunten en organisatietips op een rijtje.

Vorbereiding:

Een goed begin is het halve werk. Dit geldt zowel voor de opkomsten in de groep als voor de districtsdag. Maak vooraf een goede taakverdeling en planning (zie voorbeeld op volgende pagina). Veel praktische zaken hoeven niet door een organisatie team te worden uitgevoerd. Verdeel een aantal taken tijdens de introductie bijeenkomst in het district. Iedere groep kan bijvoorbeeld voor de uitwerking en materiaalvoorziening van enkele posten voor het waslijns spel zorgen. Ook hier maken vele handen licht werk.

Thema:

Het themaverhaal is de rode draad door de verschillende opkomsten en activiteiten van het districtsspel. Dit thema moet goed door alle onderdelen verweven zijn, anders vallen ze als los zand uit elkaar. Zorg bijvoorbeeld voor een leuke uitnodiging van Tigro aan de welpen, esta's en kabouters om Tigro tijdens de districtsdag te helpen met de schoonmaakactie. Of laat Tigro zelf opdraven in de groep en tijdens de districtsdag. Een patroon voor een Tigro-pak tref je als bijlage aan bij deze spelmap.

Niet alleen de opkomsten in de groep, maar met name ook de aankleding van de districtsdag heeft veel aandacht nodig. Bijvoorbeeld door een officiële start van de schoonmaakactie door Tigro samen met een wethouder, boswachter, artiest of ander bekend of belangrijk persoon. Naast de extra publiciteit die je hierdoor kunt krijgen, zien de kinderen dat hun bijdrage aan het milieu echt belangrijk is.

Locatie:

Enkele aandachtspunten hierbij zijn:

- Waar vindt de districtsdag plaats?
- Kan de schoonmaakactie bijvoorbeeld in de buurt van de lunchplaats en het middagspel plaatsvinden?
- Zijn er wasgelegenheden na de schoonmaakactie, openbare toiletten e.d.?
- Is de locatie makkelijk te bereiken?
- Is er (indien nodig) een goede routebeschrijving aanwezig?

Budget:

Stel tevoren een begroting op en bepaald de deelnemersprijs. Misschien is zelfs subsidie of sponsoring mogelijk vanwege het karakter van de schoonmaakactie. Zorg er in ieder geval voor dat iemand de kosten bewaakt.

Informatie naar deelnemers:

Verstuur tijdig voor een uitnodiging voor de presentatie in het district. Bij voorkeur in thema. Wanneer deelnemende groepen tijdig een overzicht van de activiteit krijgen, kunnen zij hun zaken ook beter voorbereiden. De deelname van groepen aan het districtsspel valt of staat bij een tijdige, enthousiaste presentatie vanuit het district.

Uitvoering:

Maak voor de uitvoering van de districtsdag een draaiboek, waarin precies staat wanneer wat plaatsvindt, wie wat doet en welke materialen daarvoor nodig zijn.

Een voorbeeld van een dagindeling is:

10.00 uur	Opening van de districtsdag met het themaverhaal : Tigro en zijn lange reis op zoek naar oplossingen tegen de milieuvervuiling.
10.30 uur	Uitleg en begin schoonmaakactie.
12.00 uur	Einde schoonmaakactie en verzamelen.
12.30 uur	Gezamenlijke lunch (prijsuitreiking kleurplaat).
13.15 uur	Uitleg waslijns spel vanuit het themaverhaal.
13.30 uur	Start waslijns spel.
15.30 uur	Afsluiting waslijns spel, thema-sluiting met Tigro.
16.00 uur	Opruimen met elkaar.
16.15 uur	Deelnemers naar huis en laatste beetjes opruimen.

Variaties:

Naast het aanvullen of aanpassen van de vele spelsuggesties, kan het districtsspel ook een begin of een onderdeel zijn van een insigne voor een welp, esta of kabouter.

Tevens kan het districtsspel een goed begin zijn om structureel iets te doen aan natuur en milieu binnen de eigen groep.

Bij extra veel of weinig deelnemers aan de districtsdag, kunnen de activiteiten eenvoudig aangepast worden. Bijvoorbeeld door middel van

het uitbreiden of dubbel uitzetten van een aantal opdrachtposten.

Overige aandachtspunten:

- Zijn er voldoende mensen voor alle posten?
- Wie neemt de huishoudelijke taken op zich?
- Hoe worden de groepjes ingedeeld?
- Wie speelt het thema figuur (Tigro)?
- Is er een geluidsinstallatie nodig?
- Wie verzorgt de E.H.B.O.?
- Wie en waar is de dienst doende arts?
- Is er een centrale post voor vragen en gevonden voorwerpen.
- Is er een herinnering voor kind of groep?
- Is er koffie/thee voor de posten?
- Wordt het terrein na afloop ook weer goed opgeruimd (met hulp van de deelnemers)?
- Is er toestemming of een vergunning nodig voor de schoonmaakactie?

Planning:

Begin februari heeft het district de informatie-materialen. Hierna kan het volgende tijdsschema doorlopen worden:

Februari:

- plannen en voorbereiden introductie-avond in het district;
- inventariseren mogelijkheden schoonmaakactie;
- kiezen van het terrein voor de districtsdag;

Begin Maart:

- introductie-avond voor het district
 - * het thema-verhaal wordt gepresenteerd;
 - * uitleg geven over inhoud en opbouw van het districtspel;
 - * ingaan op opkomsten in de groep;
 - * ingaan op en bepalen van schoonmaakactie;
 - * districtsvoorlichter vertelt alles over PR;

Eind Maart:

- werkvergadering
 - * toestemming schoonmaakactie regelen;
 - * inschatten aantal deelnemers;
 - * posten/opdrachten en overige taken verdelen en een eerste uitwerking maken;
 - * concrete afspraken maken;
- uitwerking PR;

April:

- uitwerking posten/opdrachten;
- materialen maken;
- uitnodigingen verzorgen;
- voorbereiding opkomsten in de groepen;

Mei:

- afrondingsvergadering
 - * definitieve afspraken;
 - * zoveel mogelijk materiaal inleveren op 1 centraal punt;
 - * inventarisatie aantal deelnemers;
- opkomsten in de groepen en kleurwedstrijd;
- bezoek groepsopkomsten vanuit district;
- uitvoering PR;

4 Juni:

- uitvoering districtsdag
 - * aankleding terrein;
 - * opvang deelnemers;
 - * officiële start schoonmaakactie;
 - * uitslag kleurwedstrijd;
 - * afronding districtspel en thema;
 - * herinnering uitreiken;
 - * afbreken/opruimen;
- uitvoering PR;
- bedanken (externe) medewerkers;

Eind juni:

- inzending winnende kleurplaten.

Publiciteit:

Het districtspel rondom natuur en milieu is een mooie gelegenheid om extra publiciteit te krijgen voor groep en district. Maak hier gebruik van en stimuleer groepen hiertoe.

Informeer bij de districtsvoorlichter. Elke districtsvoorlichter krijgt in februari een voorbeeld persbericht en een aantal praktische suggesties toegezonden.

Het effect van de publiciteit kan nog versterkt worden wanneer in het hele land de welpen, esta's en kabouters tegelijkertijd in de districten actief zijn. Streef er daarom naar de bijeenkomst in het district op 4 juni te laten plaatsvinden.

TIGRO-PAK

Bijlage: patroon Tigro-pak.

Overall en capuchon

U heeft nodig:

- 3 meter gedessineerde pluche, 150 cm breed;
- watten om op te vullen;
- 50 cm klitteband.

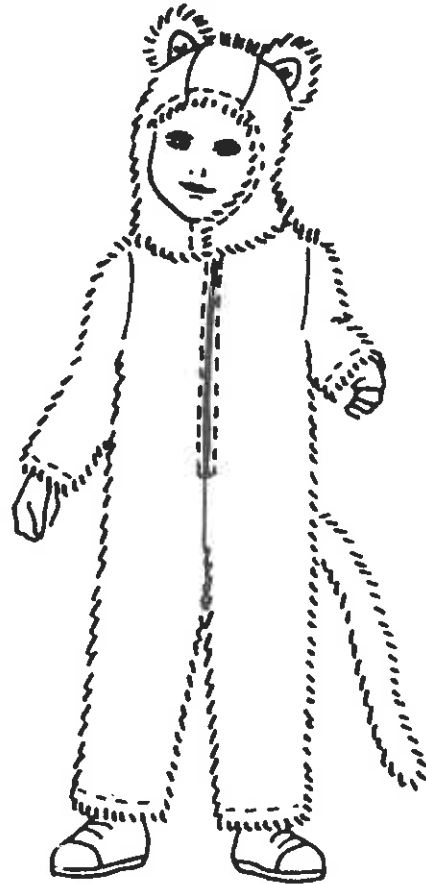
Voor het knippen:

Overall:

Voorpand	2 x
Achterpand	2 x
Mouw	2 x
Staart	105 cm lang, 14 cm breed

Capuchon:

Voorste capuchondeel	2 x
Achterste capuchondeel	2 x
Middelste capuchondeel	1 x
Oor	4 x



Belangrijk:

De delen op de verkeerde kant van het pluche leggen. Let op de vleug.

De delen met naad en zoom knippen, daarbij alleen het weefsel doorknippen, niet de plucheharen afknippen.

Naaien:

Overall:

Naden: zijnaden en binnenbeennaden stikken. Kruisnaad stikken, voor het split voor de klitteband open laten. Schouderaden stikken.

Hals: naad van de halsrand afknippen. Rand met de schuine strook omboorden. Het omboordsel smal doorstikken.

Klitteband: naden van de voorste splitranden naar binnen vouwen. Klitteband blind in het split stikken, aan de bovenkant de banden van de klitteband inslaan.

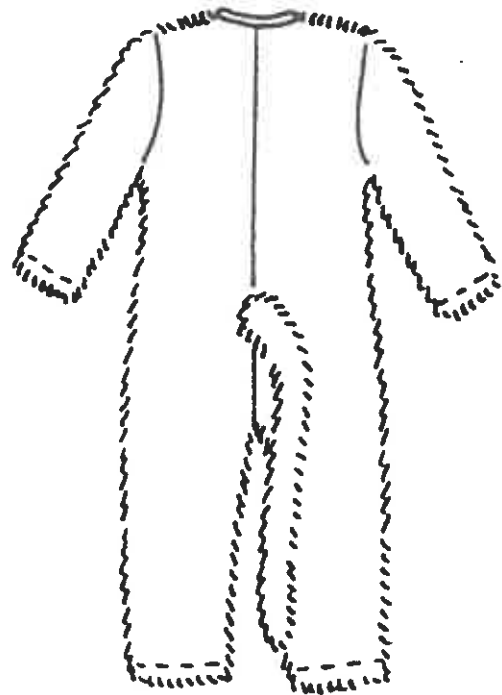
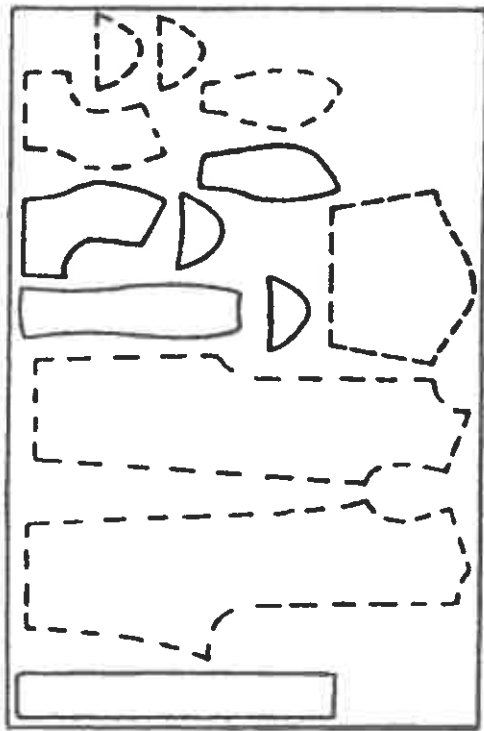
Mouwen: naden stikken. Zomen naar binnen vouwen, inslaan en vaststikken. Mouwen inzetten.

Onderrand van de pijp en mouw: zomen naar binnen vouwen, inslaan en 1,5 cm breed voor de tunnel voor elastiek vaststikken. Stukken elastiek tot ca. 62 cm. doorhalen.

Capuchon:

Oren: telkens 2 delen op elkaar leggen (met de goede kant op de goede kant), aan de zijranden stikken, keren. Oren volgens patroon aan de voorste capuchondelen rijgen. Achterste delen van naad aanstikken, de oren worden mee vastgestikt.

Middelste capuchondeel vanaf naad aan de voorste en achterste delen stikken. De randen aan de open capuchonranden naar binnen vouwen en vaststikken. Aan de voorranden klitteband als sluiting op- resp. onderstikken.



Deze spelmap is gedrukt op milieuvriendelijk papier.
Het is houtvrij en gemaakt van chloorvrij gebleekte
cellulose.

COLOFON:

Deze spelmap is een uitgave van de werkgroep
districtspel '94 van Scouting Nederland.
Aan de totstandkoming van deze spelmap hebben
meegewerkt:

Dirk-Jan Bleijerveld
Leontien Bonekamp
Janneke de Groot
Karin Hendriks
José Kok
Eric Lepelaar
Olaf Tuinder
Mary Zurhaar

Illustraties Tigro: René Nauta

Drukwerk: Drukkerij Centrum Nijkerk



telefoon: 033 - 960260

Landelijk Bureau Scouting Nederland/ Larikslaan 5/Princenhof/3833 AM Leusden

cc r11
tkn
7/7

Districtsspel 1994

Welpen, Esta's en Kabouters



't RIJK VAN NIJMEGEN



DE WONDERE WERELD VAN DUCKSTAD

ZATERDAG 28 MEI 1994



Vanaf 09.30 uur ben je welkom voor de opbouw van je spel e.d. Tussen 09.30 uur en 12.00 kun je komen betalen en krijg je de buttons uitgereikt voor je groep. Als je van tevoren wil betalen, neem dan contact op met Christel.



We willen om 12.00 uur met z'n allen onze (zelf meegebrachte) lunch nuttigen. Houd hier dus s.v.p. rekening mee met je opbouw. Koffie en thee is aanwezig.



Om 13.00 uur openen we het spel 'DE WONDERE WERELD VAN DUCKSTAD' met o.a. het zingen van het volkslied. (zie bijlage) (Het is de bedoeling dat iedereen dit lied kent en meezingt.)

Om 16.00 uur is het spel afgelopen.

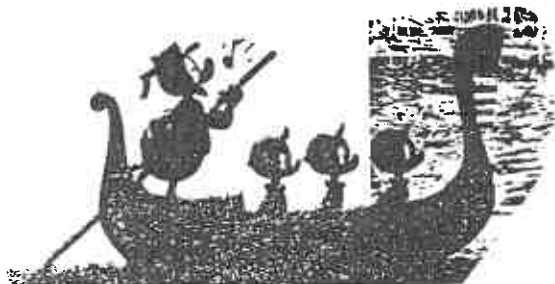
Als we daarna met z'n allen 'Duckstad' afbreken en opruimen kan eenieder daarna moe en voldaan naar huis.



Op **woensdag 1 juni** staat de volgende staf-vergadering van het WEK gepland; om 20.00 uur in de **blokhut** van **Scouting Schependom**.

Een evaluatie van 28 mei staat dan op het programma en wat doen we de volgende WEK activiteit (22 oktober '94).

Ook het landelijke districtsspel 'Tigro' zullen we bespreken.



'DE WONDERE WERELD VAN DUCKSTAD'

Melodie: it's a small world after all (Disney)

Refr.:

Ga je mee naar Duckstad toe
Donald, Mickey, Klara koe
Allen zijn ze hier bijeen
'n slecht humeur heeft er geen een.

Hier in deze stad, beleef je altijd wat
in het park of woud, vandaag voor elke scout
Kwik, Kwek, Kwak, Knabbel en Babbel
da's een snavel vol gebrabbel
reis met ons door Duckstad heen.

Refr.:

Ga je mee naar Duckstad toe
Donald, Mickey, Klara koe
Allen zijn ze hier bijeen
'n slecht humeur heeft er geen een.

Hier bij oma Duck en met Guus Geluk
op de boerderij is Gijs Gans erbij
Ga nu door de poort naar binnen
want het spel dat gaat beginnen
reis met ons door Duckstad heen.

Refr.:

Ga je mee naar Duckstad toe
Donald, Mickey, Klara koe
Allen zijn ze hier bijeen
'n slecht humeur heeft er geen een. (2x)



DE WONDERE WERELD VAN DUCKSTAD

Zaterdag 28 mei 1994

Speluitleg "DUCKCENTRUM" (ROOD)

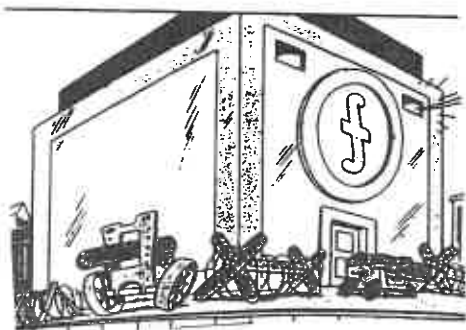


1. KIJK-IN-KLUIIS
De groep mag in een minuut in een kluis kijken waar 15 spulletjes liggen. De kluis gaat dicht en ze moeten zoveel mogelijk dingen opschrijven die ze gezien hebben.
2. RIKSJA
Een fietskar bemand door een persoon wordt over een parcours getrokken door twee anderen van de groep, die geblinddoekt zijn. Degene op de kar geeft aanwijzingen.
3. POSTKAART ONTCIJFEREN
In geheimschrift staat adres etc.
De sleutel wordt gegeven.
4. OMA HELPEN met oversteken, zoals een goed scout betaamt.
Oma is een fors persoon, eerst mogen twee personen uit de groep het proberen, lukt het na 2 minuten niet dan mag de rest van de groep meehelpen.
5. KLUISKRAAKSPEL
Door middel van vraagjes komen ze aan de cijfers en vervolgens kunnen ze de kluis kraken.
6. GELUKSDUBBELTJE ZOEKEN
In de fontein is het dubbeltje gevallen, hetgeen door de groep gezocht moet worden. (fontein = opblaaszwembadje gevuld met soort confetti)
7. KWIK, KWEK en KWAK willen het huis uit maar worden in de weg gezeten door allerlei meubilair (hindernisbaan).
8. DUCK'S HUIS
Donald Duck heeft genoeg van z'n saaie huis; of de groep een nieuw huis voor hem kan ontwerpen.
9. ZWARE JONGENS
Willen voorkomen dat de kids naar de politie rennen om hen aan te geven (Hollandse leeuw).
10. KRANTEKOPPEN
Bij de krant is paniek uitgebroken want de krantekoppen zijn ze vergeten te plaatsen. De groep moet de losse koppen bij het juiste artikel plaatsen.

Het idee is om een duckcentrum neer te zetten door middel van tafels op schragen die aangekleed worden tot gebouw waar de spelletjes uitgevoerd moeten worden.

- pakhuis: spel 1 en 4
- postkantoor: spel 3
- politie: spel 9
- krant: spel 10
- D.D. huis: spel 8
- Willie Wortel's lab

Er wordt een stratenparcours uitgelegd d.m.v. lint.



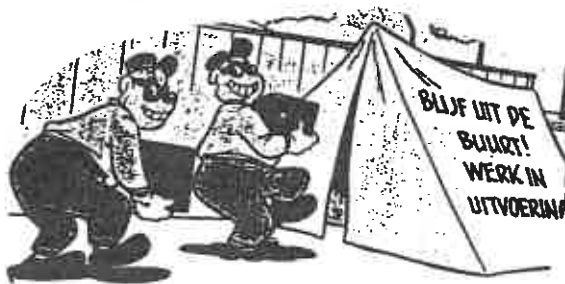
Speluitleg "OMA DUCK'S BOERDERIJ" (GEEL)

1. Eitje bakken.
2. Speld in hooiberg.
3. Kat en muis.
4. Hanengevecht.
5. Kar trekken; oma's trekpaard is ziek.
6. Spel door welpenstaf KdS; komt wel goed.
7. Koeien melken. Chocomel.
8. Rodeo; elkaar van rug trekken.
9. Kruiwagen race.
10. Eier race.



Speluitleg "DUCKSE WOUD" (GROEN)

1. Touwbrug.
2. Spijkerslaan.
3. Wortelestafette.
4. Konijn vangen.
5. Ping-pong bal blazen.
6. Ruikkim.
7. Verkleedrace.
8. Muziek-puzzel.
9. 10 x om paal ren spel.
10. Touwslingeren.
11. Sluipspel.
12. Grabbelton.



Speluitleg "STADSPARK" (BLAUW)

AFK 'De zwevende bezem'
Bezem aan 2 touwen vastgemaakt aan boven- en onderzijde,
2 personen besturen de bezem via de touwen en proberen
een object in een goal te vegen.
Punten totaal v.d. groep.

AFK 'Disney-werpen'
Ringwerpen om disneyfiguren; punten totaal v.d. groep.

AFK 'Joggen c.q. bewegen' (gymnastiek)
Gymnastiek met bandje van Doppeldouche.'
Beoordeling a.d.h.v. inzet v.d. kinderen.

PLK Estafette van geldzakken met kaasdragers.

PLK Goudstukken vissen in de stadsvijver.

PLK Disney-prik; ezeltje prik met disney figuur.

RCH Katrien's dagboek.
Een kort verhaaltje in duckstads geheimschrift ontcijfe-
ren. Er zijn verschillende verhaaltjes waar uit gekozen
kan worden.

RCH Stripverhaal als puzzel.
Een strip is verknipt en de goede volgorde moet gevonden
worden (door goed te lezen).
Grote disney figuur verknipt en moet weer heel gemaakt
worden.
Er kan gekozen worden welke puzzel men wil.

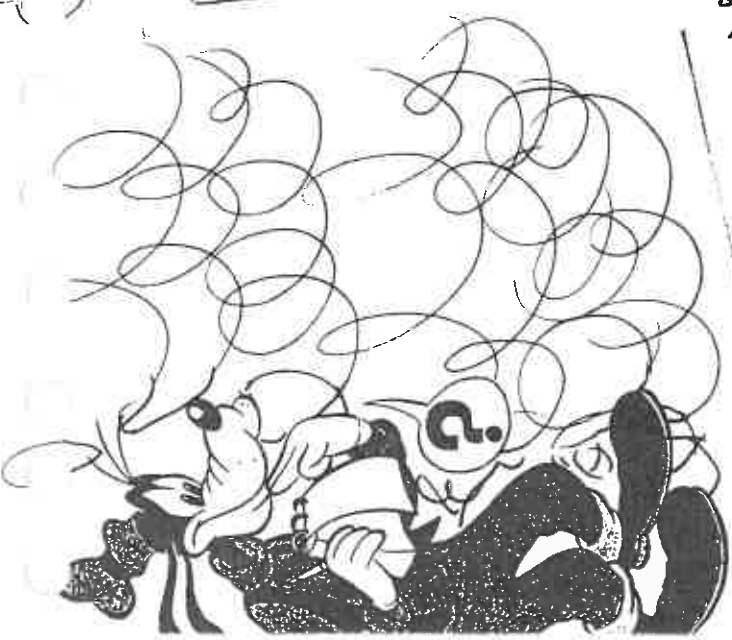
RCH Picknick verkleedspel.
Groepje gaat om 't picknickkleed zitten en gaat met de
dobbelssteen gooien; wie 6 gooit verkleed zich (als dis-
neyfiguur) en mag met mes en vork peperkoek gaan eten.
Gooit een ander 6 dan die snel omkleden enz.

.... Kim.

.... Sporen maken.

.... ????





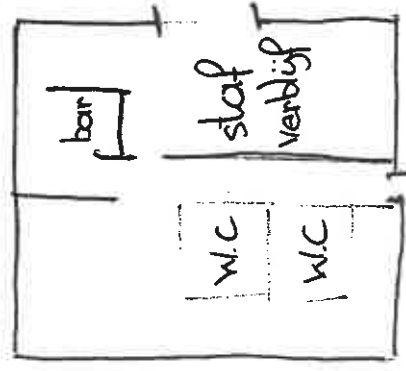
duckstad
centrum

duckstad
woud

duckstad
park

put

oma's
boerderij



openings/sluiting
ruimte

± 250 meter

gevang-
nis

platte grond van duck "land,"

INGANG

NEED
UITGAANG



Beuningen

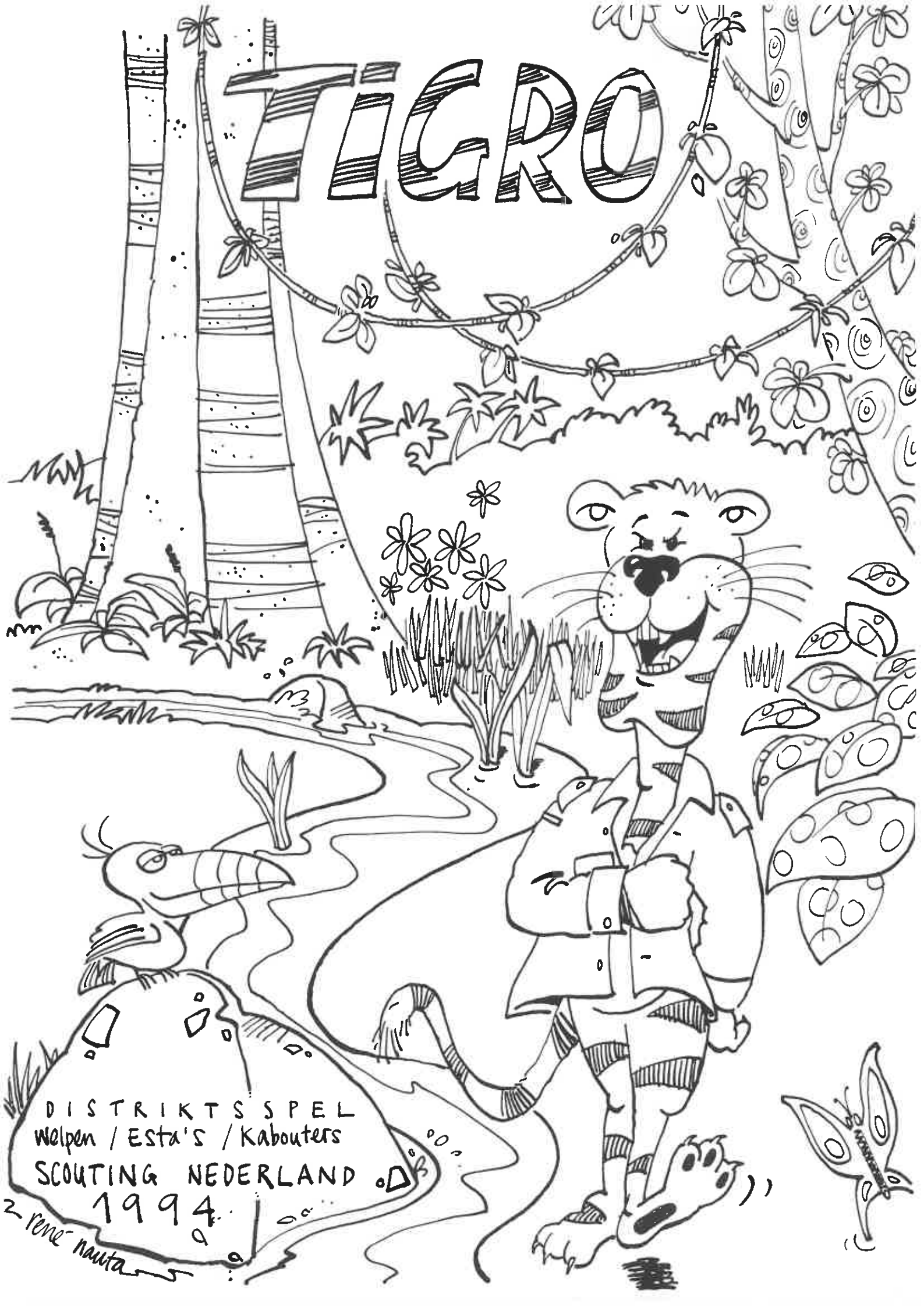
Heuvepark

"DUCKLAND"



11

TIGRO



DISTRIKTS SPEL
Welpen / Esta's / Kabouters
SCOUTING NEDERLAND

1994

2-rene nauta