

'DE BAAS ZIJN'

**DISTRICTSSPEL 1995
WELPEN, ESTA'S, KABOUTERS**

'DE BAAS ZIJN'

**DISTRICTSPEL 1995
WELPEN, ESTA'S, KABOUTERS**

INHOUDSOPGAVE:

	bladz.
voorwoord	3
hoofdstuk 1 het themaverhaal	4
hoofdstuk 2 vormen van spelen	6
hoofdstuk 3 opzet van het spel	8
hoofdstuk 4 lokatie 1: wonen	11
hoofdstuk 5 lokatie 2: vrije tijd	15
hoofdstuk 6 lokatie 3: vervoer	19
hoofdstuk 7 lokatie 4: eten en drinken	23
hoofdstuk 8 lokatie 5: communicatie	27
hoofdstuk 9 planning en organisatie	30
hoofdstuk 10 meedoen aan de Wereld Jamboree	32

COLOFON:

Dit districtsspel werd samengesteld door:

Henny Hooimeijer
Tom Navis
Helma v.d. Ouwelant
Hetty Tasseron
Nancy v.d. Veecken
Francoise Vuurpijl
Aad Zeilstra

Illustraties:

Pieter Hogenbirk

Vormgeving:

Scouting Nederland

De omslag van dit districtsspel is gemaakt van vijftig procent recycled en ontinkt oud papier en vijftig procent TCF-pulp (100% chloorvrij gebleekt).
Het binnenwerk van dit districtsspel is gedrukt op REVIVA OFFSET kringlooppapier, vervaardigd uit 100% oud papier, chloorvrij gebleekt.



VOORWOORD

Beste leiding,

Voor u ligt het Districtsspel 1995.

Een spel dat verbonden is aan het thema van de Wereld Jamboree, 'Future is now'.

Het wil niet alleen de verbondenheid met het thema weergeven, maar ook de verbondenheid met de wereld om ons heen.

Een wereld waarin onze jeugdleden de volwassenen van de toekomst zullen zijn.

Een toekomst die eigenlijk vandaag al begint en steeds verandert.

Een toekomst die voor ons als volwassenen vaak al niet is te bevatten, met ontwikkelingen die zó snel gaan dat ze gisteren al weer achterhaald zijn.

Maar ook een toekomst die uitdaagt, die nieuwsgierig maakt, die veelbelovend is, die je laat ontdekken!

Een toekomst die wij als volwassenen eigenlijk al een klein beetje vorm kunnen geven door nu met onze jeugdleden een start te maken.

Heeft Lord Baden Powell niet ooit eens gezegd: "Laat de wereld beter achter dan dat je hem hebt gevonden" ?

Laat dit districtsspel een start zijn voor de jeugd om op een zeer creatieve manier oplossingen te bedenken voor de toekomst.

Een toekomst waarin het belangrijk is dat er samengewerkt wordt, dat er de uitdaging is om je eigen grenzen te verleggen!

Laten we door kinderogen kijken naar oplossingen die bijvoorbeeld worden verzonnen om een probleem op te lossen als "hoe en waar zullen de mensen wonen", "hoe en op welke manier zullen we onze vrije tijd besteden", "hoe zullen we eten", maar ook, "hoe kan het eten over de

wereld (nog) beter worden verdeeld.

"Hoe zal de communicatie zijn" en tot slot "hoe is het vervoer geregeld". Rijden we nog steeds in een auto met luchtvervuiling of is die vervangen door een milieuvriendelijke draagstoel?

Laten we de kinderen eens één dag de baas laten zijn over hun toekomst.

Met ze meedenken en meespelen in hun toekomstvisie.

Zeker onze scoutingleden weten daarmee om te gaan!

Bent u niet al een voorbeeld voor ze?

Uw inzet en creativiteit werken immers ook mee aan de doelstelling van Scouting Nederland:

"Het bieden van een vrijetijdsbesteding waarbij een bijdrage wordt geleverd aan de vorming van de persoonlijkheid".

Heel veel succes met de voorbereidingen en de uitvoering van dit districtsspel.

Laat de wereld weten dat we "er voor gaan!".

Met een hartelijke scoutinggroet,

Mw. I.J.Gehner-Ellenberger
voorzitter Scouting Nederland

1 HET THEMAMOVERHAAL

Op een hoek van een duistere straat, staat het boekenwinkeltje van meneer Gerstekorrel. Zo op het oog is het een doodgewoon boekenwinkeltje. Maar er gebeuren daar vreemde en geheimzinnige dingen. Kijk maar.....

Als we voorzichtig door het raam gluren zien we meneer Gerstekorrel druk bezig met het sorteren van een nieuwe lading boeken.

Linda helpt hem daarbij. Linda is een echte boekenwurm. Als ze maar even een minuutje tijd heeft zit ze weer met haar neus in de boeken. Ze komt al jaren bijna iedere week in het kleine boekenwinkeltje. Vaak helpt ze mee met het uitpakken van de nieuwe lading. Samen met meneer Gerstekorrel zoekt ze dan een plaatsje uit voor alle nieuwe boeken. Ze weet precies waar alle boeken staan.

Nu heeft Linda een prachtig boek gevonden, ergens achter een stapel andere boeken. Het zit helemaal onder het stof. Het lijkt alsof het daar al heel lang ligt, maar dat is niet waar, weet Linda. Ze is er zeker van dat het geheimzinnige boek er vorige week nog niet lag!

Meneer Gerstekorrel heeft het boek ook nog nooit gezien.

Zegt hij.....! Maar hij wil het boek niet aanraken.....

Linda bekijkt het boek zorgvuldig. Op de voorkant staat een ingewikkeld teken. Er onder staat in zwierige letters: "FUTURE IS NOW". Dat is de titel van het boek. Dat is Engels. Linda heeft al wel Engelse les op school, maar dit is toch nog wel heel moeilijk om te lezen. Meneer Gerstekorrel denkt dat het zoiets betekent als "Toekomst is nu".

Rare titel, vindt Linda nog. Hoe kan "nu" tegelijk ook "toekomst" zijn?

"Tja," zegt meneer Gerstekorrel, nadenkend, "Daar kom je nog wel achter!"

Linda mag het boek mee naar huis nemen.

Kijk, daar zit ze op de bank met het geheimzinnige boek op haar schoot.

Het ziet er nu schoon uit. Linda heeft het vuil er zorgvuldig afgewassen.

Ze slaat het boek open en begint te lezen.

Op de eerste bladzijde staat een foto van een vriendelijk kijkend mannetje. "Sandun, de bewaker van de toekomst", staat onder de foto geschreven. Terwijl ze de foto bekijkt is er een flits, een grote knal en alle letters en plaatjes uit het boek rollen voor de voeten van een verbijsterde Linda!

Het mannetje van de foto krabbelt onhandig omhoog. Hij slaat het stof van zijn kleren.

Achter hem kruipen nog een aantal figuren rond tussen de gevallen letters. Alle bladzijden van het boek zijn helemaal leeg!

"Je hoeft niet zo te schrikken. Dit gebeurt iedere keer als het boek open gaat.

Wij zijn er al lang aan gewend." zegt het mannetje.

"Ik ben Sandun, de bewaker van de toekomst.

De toekomst is nog onbekend, leeg zoals de bladzijden van mijn boek. Vandaag maak jij de toekomst! Vertel me over jouw plannen voor de toekomst en ze krijgen een plaatsje in mijn boek. Ik zal jouw toekomst zorgvuldig bewaren. Want in de toekomst ben jij de baas!"



-SANDUN-



- BORIS BOUW -

"Zeg, duurt 't nog lang?", roept een man uit het groepje tussen de letters.

"Dat is Boris Bouw, de hoofdpersoon uit mijn eerste hoofdstuk over wonen," legt Sandun uit. Ook de andere figuren uit mijn boek hebben een eigen hoofdstuk. Zij zijn net als ik uit het boek gevallen. Geen zorgen, zij zijn wel wat gewend. Maar ze vinden het niet prettig om in een leeg boek te wonen, in een onbekende toekomst."

"Er is geen betere bouwer dan ik. Ik heb wel weer zin in het bouwen van een nieuwe toekomst. Dus leg me maar snel uit hoe jij er over denkt. Wil je later in een wolkenkrabber wonen of liever op een boerderij? Of droom je misschien van een huisje op de maan?"

"Je zegt het maar," ratelt Boris.

Nu mengen de andere figuren zich ook in het gesprek.

"Wat moeten we in de toekomst eten?" en "Welke kleren worden er in de toekomst gedragen," roept men door elkaar.

Het duizelt Linda. Wat een verantwoordelijkheid! "Hier moet ik eerst even over nadenken."

Misschien bel ik eerst een paar vrienden op. Die zullen ook in mijn toekomst moeten leven. Wie weet hebben zij ook nog wel een paar goede ideeën," roept Linda naar de door elkaar prattende mensen.

En dat heeft Linda gedaan. En hoe de toekomst die ze samen met haar vrienden heeft bedacht er uit ziet?

Geen idee!

Sandun is een erg goede bewaker. Maar bedenk je wel dat het geheimzinnige boek na afloop weer is teruggelegd op een boekenplank, zo maar tussen een paar andere boeken in. Daar wacht het op een nieuwe lezer. Jij misschien?

2 VORMEN VAN SPELEN

Voor dit districtsspel zijn verschillende vormen gekozen om met de kinderen bezig te zijn, vrij spelen, geleid spelen en korte zelfstandige spelen.

Ieder hoofdstuk heeft deze vormen binnen zijn speelveld.

De activiteiten en spelen hebben dezelfde basis, alleen zijn ze aangepast aan het onderwerp dat op dat speelveld aan de orde is.

Het is de bedoeling dat de groepen hun kinderen over de verschillende hoofdstukken verdelen, al naar gelang de interesse van de kinderen. Dit moet bij de voorbereiding al geregeld worden.

**DE KINDEREN SPELEN DE GEHELE
OPKOMST IN HETZELFDE HOOFDSTUK.
WISSELEN VAN HOOFDSTUK IS NIET NODIG.**

Het aantal activiteiten dat binnen een speelveld voorbereid moet worden hangt o.a. van het aantal kinderen af.

Onze aanbeveling is om een keuze te maken in de A-activiteit(en) en het aantal spelen voor de B- en C-activiteit af te laten hangen van het aantal kinderen die aan deze dag mee doen.

Gebruik alle drie de vormen van spelen in ieder hoofdstuk.

Laten we de drie verschillende vormen eens onder de loep nemen.

DE A-VORM. (vrij spelen)

Dit is een grote activiteit waarin de kinderen met elkaar bepalen hoe de basis van het hoofdstuk er uit zal zien. De kinderen kunnen hier hun eigen ideeën over hun toekomst kwijt. Ieder kind bepaalt hoe lang hij met de activiteit bezig is. De activiteit heeft géén bepaalde tijdsduur en kan dus de gehele bijeenkomst duren.

De kinderen kunnen bijvoorbeeld halverwege wel even een ander spel gaan doen om daarna weer terug te keren naar de a-activiteit.

Wanneer ze vinden dat hun bijdrage aan het hoofdstuk voldoende is kunnen ze kiezen voor andere activiteiten in hun hoofdstuk.

Ook kunnen de kinderen halverwege pas met de a-activiteit mee gaan doen. Zij kiezen ervoor om eerst andere activiteiten te gaan doen.

De rol van de leiding in deze activiteit moet er één zijn van meespelen door te stimuleren of een helpende hand te bieden, maar de leiding bepaalt onder géén voorwaarde het verloop van het spel.

Het moet wel duidelijk zijn dat er een aantal regels zijn waar men zich allemaal aan moet houden. Deze regels worden onderaan dit hoofdstuk samen gevat.

DE B-VORM. (geleid spelen)

Dit zijn activiteiten die de vorm hebben van een spel of een kortdurende activiteit die geleid wordt door de leiding.

Een groepje kinderen kan zich spontaan aanmelden of worden gevraagd door andere kinderen of leiding wanneer duidelijk is dat ze even niet weten wat ze moeten doen.

Het is zeer beslist geen 'opvang-activiteit', maar vraagt een duidelijke uitnodiging om 'aan te schuiven' en 'mee te doen'.

DE C-VORM. (zelfstandig of met een klein groepje)

Dit zijn activiteiten die geheel zelfstandig kunnen worden uitgevoerd.

Men kan het samen met andere kinderen doen, maar een kind vindt het misschien ook wel leuk om iets in z'n eentje te doen.

Het is de bedoeling dat de uitleg van de activiteit met behulp van een pictogram wordt uitgelegd.

Om alle activiteiten goed te laten verlopen zijn er een aantal afspraken nodig met de kinderen over het kiezen van de activiteit, het gebruik en het opruimen van het materiaal.

Enkele regels zijn, o.a.:

- je kiest samen of alleen een spel of een activiteit
- een spel en de activiteit wordt afgemaakt, behalve bij de A-vorm daar zijn andere afspraken voor. (Deze worden boven al genoemd).
- wanneer iets 'klaar' is worden de spullen die zijn gebruikt weer neergelegd op de plaats waar ze zijn gepakt.

Spreek dit goed af met de kinderen en wijs ze op hun verantwoordelijkheden.

Houd zelf de veiligheid in de gaten, maar wijs ook de kinderen daarop.

We gaan er van uit dat het ECHT niet nodig is dat de kinderen alle spelen aan het eind van de bijeenkomst hebben gedaan.

Misschien zijn er wel kinderen die de gehele tijd in het restaurant blijven spelen, gewoon omdat ze dat nu eenmaal het allerleukste vinden!

Kinderen mogen ZELF kiezen wat ze gaan doen,

eventueel gestimuleerd door de leiding.

Voor alle activiteiten geldt dat ze er aantrekkelijk uitzien, ze moeten uitnodigen tot spelen, de fantasie prikkelen met een knipoog naar de werkelijkheid.

Dit vraagt van de leiding en andere 'hulptroepen' een groot enthousiasme en een goede gezamenlijke voorbereiding.

Maar we denken dat je daar genoeg suggesties voor aangereikt krijgt.

Maak een afwisselende keus in je speelveld.

Verdeel de klus over een aantal maanden en

deel de klus in je eigen groep ook.

In veel gevallen kunnen de kinderen in de voorbereiding al "ongemerkt" meehelpen. Denk bijv. aan het verzamelen van kosteloos materiaal.

WAT VERTELLEN WE DE KINDEREN VOORAF?

Aan de maanden vooraf gaan we zo nu en dan al iets aan de kinderen vertellen over DE grote dag. De dag dat ZIJ de BAAS mogen zijn over hun toekomst.

Hoe zou je dat kunnen aanpakken.

Je zou eens een aantal opkomsten het thema "boeken" en "toekomst" kunnen doen.

Voor een planning- en organisatieschema van het totale spel verwijzen we naar hoofdstuk 9. Het volgende hoofdstuk geeft een aantal kapstokken om het districtsspel vorm te geven en worden tips gegeven om het één en ander te realiseren.

Verder willen we de tip geven dat deze map met spelen en activiteiten beslist niet na dit districts-
spel in de kast moet verdwijnen.

Het geheel, of stukken van het programma, kan tijdens een opkomst (nogmaals) worden gespeeld, zelfs als een kamphema.

SUCCES!

3 OPZET VAN HET SPEL

Er zijn vijf hoofdstukken - speelvelden- uitgewerkt in deze spelmap:

WONEN	hoofdpersoon	bouwvakker	Boris Bouw
VRIJE TIJD	hoofdpersoon	beeldhouwer	Armando Artisto
VERVOER	hoofdpersoon	vrachtwagenchauffeur	Truus Transport
ETEN & DRINKEN	hoofdpersoon	kok	Simone Soeplepel
COMMUNICATIE	hoofdpersoon	verslaggever	Fred Flits

De toegang tot het terrein kan door vlaggen, spandoek en ballonnen van scouting worden aan gegeven. Dit voorkomt niet alleen dat er dwars door spelen en activiteiten wordt heen gelopen, maar het staat ook uitnodigend voor belangstel lenden.

Ieder hoofdstuk (speelveld) moet groot genoeg zijn voor de kinderen om te spelen en moet aan gegeven zijn met een duidelijke grens, bijvoor beeld door een omheining van touw of afzetlint tussen bomen en palen.

Het touw moet dan op een hoogte van zo'n 1 à 1 1/2 meter gehangen worden en duidelijk zicht baar zijn.

De ingang van ieder hoofdstuk kan worden aan gegeven door een grote poort met bord in de vorm van een bladzijde uit het boek, bijv. "WONEN".

Zo ontstaat een duidelijk te herkennen gebied, waardoor kinderen gemakkelijker op hun eigen hoofdstuk blijven en niet zo snel zullen worden afgeleid door de activiteiten op de andere speel velden.

Het centrale figuur op het speelveld is de hoofd persoon van het hoofdstuk.

Hij zorgt ervoor dat alle kinderen een "plaatsje" krijgen in het hoofdstuk en stimuleert, samen met de leiding, om aan de verschillende activiteiten mee te doen.

Naast het figuur die hij gestalte geeft, (Boris Bouw bouwt bijvoorbeeld ook weleens aan een huis mee) is deze figuur ook een schrijver.

Een schrijver die in samenwerking met een team van wisselende redactieleden (kinderen) de blad zijde in het boek samenstelt.

Hiervoor is bij de voorbereiding van het spel een handleiding opgesteld, zodat ieder hoofdstuk op dezelfde manier wordt "geschreven"

De verslaggeving wordt als volgt opgezet:

Wanneer het districtspel in de hoofdstukken (speelvelden) begint deelt hij een aantal speciale petten uit, de zogenaamde redactiepet.

Degene die een pet heeft zit op dat moment in de redactie van het HOOFDSTUK.

Het is dan de bedoeling dat ze door middel van vraaggelassenprekken en eigen verslaggeving, dit kunnen ook tekeningen zijn, een stukje van het hoofdstuk samenstellen.

Zo'n groepje is bijvoorbeeld een half uur samen bezig, daarna kunnen de petten worden ingele verd en is een nieuw groepje aan de beurt.

Er kunnen ook foto's worden gemaakt die bij voorbeeld voor de Wereld Jamboree gebruikt kunnen worden. (Zie hiervoor hoofdstuk 10)

Op ieder speelveld is een heel grote "bladzijde" waar de verslaggeving in "opgetekend" wordt, aanwezig.

Deze bladzijde is bijvoorbeeld een groot laken waar alles op verzameld wordt. Bij de sluiting wordt per speelveld de bladzijde van het hoofd stuk aan Sandun gegeven. Deze "hangt" het op in het boek en.... de toekomst is veilig gesteld.

Sandun, de bewaker van de toekomst, bezoekt regelmatig alle hoofdstukken.

Hij volgt het schrijven van de verschillende hoofdstukken en kan desgewenst ook iets vertel len over de voortgang in de andere hoofdstuk ken.

De kinderen mogen van alles over het boek aan hem vragen en hij speelt af en toe ook in hun hoofdstuk mee, of bewondert hun ideeën en uit vindingen.

DE OPENING

Natuurlijk willen we graag dat alle deelnemende kinderen eerst kennis maken met het geheimzin nige boek. Het moet ze immers duidelijk worden dat zij vandaag plannen gaan maken voor hun toekomst, en wel op een hele speciale manier. Daarvoor zullen ze eerst een stukje van de geschiedenis van het boek moeten kennen.

Stel je de opening voor als een groot tableau vivant. De kinderen en de overige leiding nemen vóór het tableau vivant plaats.

EEN TABLEAU VIVANT

Je kunt een tableau vivant voorstellen als een groot levend schilderij dat tot leven komt op het moment dat de aandacht daar op gevestigd wordt. Alle 'toneelspelers' nemen plaats in het tableau op een manier zodat ze klaar zitten om te beginnen.

Het verhaal start en het eerste tableau komt tot leven, voert de handelingen uit die verteld worden.

Je kunt dit tableau vivant op de volgende manier gestalte geven.

Er wordt van hout een (verhoogd) plankier een toneel gemaakt. Wanneer je het heel professioneel wilt aanpakken kun je een constructie maken die kan draaien.

Er moet dan een plankier op 'wielen' worden gemaakt. Met palen die uitsteken kun je het toneel draaien op het moment dat er een 'rookgordijn' is.

Met lappen stof wordt er een afscheiding gemaakt tussen de verschillende fragmenten.

In het eerste tableau is het boekenwinkeltje te zien waar Linda met meneer Gerstekorrel de nieuwe boeken inruimt. Je kunt dit doen door een decor te schilderen als achtergrond en een plank met echte boeken ervoor.

Op het moment dat zij het boek openslaat verstilt zij op haar bank en verplaatst de aandacht van het publiek zich naar het grote boek in het volgende tableau dat langzaam open gaat.

Het tweede tableau is een heel groot boek waar de figuren en de letters uit vallen.

Hoe dit boek is gemaakt lees je verder op.

Met een rookbommetje, wat vuurwerk en/of met gebruik van de flits van een fotocamera krijgt dit een heleboel effect.

Het themaverhaal wordt uitgespeeld en/of verteld via de geluidsinstallatie.

Sandun en de themafiguren uit de verschillende hoofdstukken van het boek rollen uit het boek naar buiten, samen met een aantal grote, uit karton geknipte, letters.

Vervolgens richt Sandun zich tot de deelnemers vóór het toneel.

Hij legt uit wat er is gebeurd en nodigt de kinderen uit hun ideale toekomst op schrift te stellen in zijn boek.

Hij stelt zijn hoofdpersonen uit de hoofdstukken van zijn boek voor.

De themafiguren nemen de verschillende groepjes mee naar de diverse hoofdstukken (speelvelden), waar dan gestart kan worden met de activiteiten en de invulling van het hoofdstuk. De hoofdstuk figuren zijn niet alleen gekleed zoals ze hun hoofdstuk vertegenwoordigen, maar heb-

ben ook een bepaald teken op. Dit teken wordt ook door de kinderen gedragen zodat ieder zijn groep daardoor op kan zoeken (Zie verder hoofdstuk 9.)

HET BOEK

Afmetingen: ± 200 cm hoog/ 150 cm breed/100 cm diep.

Materiaal: hout, grote lakens van dezelfde afmeting, lat(ten) voor de achterkant en ophanging van de hoofdstukken, groot logo van de Wereld Jamboree, event. groot slot

Het boek staat rechtop, eventueel versterkt met scheerlijnen.

De bak wordt aan de voorkant afgesloten met een (houten) plaat met daarop het logo van de Wereld Jamboree.

Deze wordt bevestigd met een (piano)-scharnier zodat het boek "open valt".

De achterkant wordt afgesloten met een doek dat alleen aan de bovenkant aan de kist is vastgemaakt.

Eventueel kan het boek bij de afsluiting van het thema met een slot worden afgesloten.

DE AFSLUITING

De deelnemers verzamelen zich weer rond het toneel.

Eén voor één overhandigen de themafiguren hun "beschreven" vel aan Sandun en vertellen hoe de toekomst er uit ziet. Dan verdwijnen ze weer in het boek.

Sandun bedankt de kinderen voor hun waardevolle inbreng en belooft deze toekomst zorgvuldig te bewaren.

Dan stapt hij ook in het boek en sluit het achter zich. Eventueel doet iemand van de leiding (of een genodigde?) het slot erop.

De aandacht verschuift naar het volgende tableau, een boekenwinkeltje zomaar ergens in Nederland. Een onbekende boekenverkoper verstoppt het boek op een stoffige plank, achter een stapel andere boeken.

Daar zal het wachten op de volgende lezer...

TOTAAL AANKLEDING

Alle figuren die in het boek genoemd worden vragen natuurlijk om een passende aankleding. De tekeningen bij de hoofdstukken spreken daarbij voor zich.

Geef ook Sandun een 'sprekend' pak als bewaarder van de toekomst.

Een groot gedeelte van de speelvelden wordt door de kinderen tijdens het spelen aangekleed. De spelen die geleid worden en de spelen die men zelfstandig uitvoert moeten uitnodigen tot meedoen door de aankleding van het spel of materiaal dat daarvoor wordt gebruikt.

Bij de spelen en activiteiten wordt een scala aan materiaal genoemd. Dit houdt niet in dat je het ook allemaal aan moet schaffen, maar zie het als een ideeën bron voor de mogelijkheden die er allemaal kunnen zijn!

Bij een aantal activiteiten kan met verf worden gewerkt, zorg in dat geval voor een aantal 'verfschorten'.

Bij sommige spelen kan men ook nat worden. Misschien een 'vuilniszakjas' aan als bescherming?

Het materiaal voor de spelen en activiteiten moet duidelijk zijn en de uitvoering ervan voor een aantal spelen behoorlijk groot. Een memoryspel is heel leuk met grote kaarten, evenals mikado. (Ook het terugvinden in gras is iets minder ingewikkeld....).

De bouwsels en andere dingen die de kinderen gezamenlijk maken kunnen bijvoorbeeld aan het eind worden verloot. Gooi ze niet zonder meer weg en zeker niet in het bijzijn van de kinderen! Dingen die de kinderen persoonlijk hebben gemaakt kunnen ook meegenomen worden, misschien hebben ze iets heel speciaals gemaakt dat ze aan hun liefste... kunnen geven???? Een suggestie is misschien om met alle bouwsels de kop van de plaatselijke krant te halen.

Met een districtsspel treed je als het ware "naar buiten". Maak daarom gebruik van de media, licht ze in en nodig ze uit. (Zie hoofdstuk 9)

Bij de organisatie in hoofdstuk 9 komen we er nog wel op terug, maar we willen het ook nu vast noemen.

Denk er aan dat het hele terrein goed wordt opgeruimd.

Bij een gemeente zijn misschien wel ludieke prik- kers of speciale bezems te lenen. Het opruimen is dan een ware uitdaging voor de jeugdleden! Zorg zelf voor vuilnisbakken op een aantal 'stra- tegische' plaatsen.

(Misschien een idee op deze tijdens een gewone opkomst te maken. afval gooien in een ludieke originele vuilnisbak is natuurlijk het einde...)

Door een massale, spectaculaire opening, ver- volgens een tamelijk losse manier van spelen en een gezamenlijke sluiting komen we misschien in de buurt van de sfeer zoals het op de Wereld Jamboree ook toe zal gaan.

Voeg daarbij het thema van de WJ, vertaald naar de belevingswereld van deze kinderen en ook zij praten nog jaren na over deze dag!

Zoals je wellicht al gemerkt hebt gaan we er van uit dat het prachtig weer zal zijn op jullie districts- dag, maar wat te doen als het regent?

Het is belangrijk dat dit spel vóór 1 juli gespeeld wordt. (zie hoofdstuk 10).

Misschien is er een mogelijkheid om het spel in groepshuizen die dicht bij elkaar gelegen zijn te spelen of misschien is er een groep met een heel groot groepshuis, waarvan de andere speltakken voor dit evenement voor een keer kunnen uitwij- ken.

Misschien dat er een veilinghal of een grote schuur gehuurd kan worden.

Grote legertenten kunnen ook, evenals kleinere tenten, dit hangt uiteraard af van het aantal kin- deren dat mee doet!

Er zijn nog meer mogelijkheden te bedenken, maar laten we duimen voor mooi weer!

IETS LEKKERS EN IETS TE DRIN- KEN

Voor we aan de verdere uitleg van het spel beginnen willen we ook het volgende nog onder de aandacht brengen.

Tijdens deze dag zal er ongetwijfeld iets lekkers en iets te drinken worden uitgedeeld. Deze zaken zijn in ieder hoofdstuk verweven in een spel.

Aan het begin van ieder hoofdstuk staan hier suggesties voor genoemd.

4 WONEN

HOOFDPERSOON: BORIS BOUW

LEKKERS

zie C-activiteit: vissen vangen, plak alle vissen een snoepje op de rug. Door een ring om een flessehals te mikken wordt gevist naar een drankje.

A-ACTIVITEITEN:

1. DE IDEALE WOONWIJK

Vandaag zijn kinderen architect.

Samen bepalen ze in welke huizen ze zouden willen wonen, met een leuke tuin of in een huis op palen of onder de grond. Mogen er in de stad of hun wijk auto's komen of niet? Als auto's worden geweerd moet er wel een plan komen waar de auto's dan geparkeerd kunnen worden.

Zijn er winkels, hoe groot zijn ze en waar stallen ze hun waren uit? Is dit op de stoep of is dat in speciale "etalagestraten".

Waar komen de speelplekken, wat staan daar voor speeltuigen, is er bijv. ook een levens groot Mens-erger-je-niet of een dambord?

Hoe gaan kinderen naar school? Hoe ziet de school eruit, is het een vrolijk gebouw met allemaal leuke tekeningen of bijv. een boot waarmee je van les naar les vaart?

(Natuur- en milieulesen in de natuur....?).

Materiaal: grondplaten van triplex, allerlei stukjes afvalhout en/of blokken uit een kinder-blokkendoos, latjes, ander kosteloos materiaal en (gekleurd) karton, papier, (plakkaat)verf, kwasten, emmertjes met water om de kwasten uit te spoelen, schuurpapier, sneldrogende houtlijm, event. hamertjes, spijkers, nijptangen enz. (denk om de veiligheid en e.h.b.o.), allerlei lapjes, naaigerei, scharen, knijpers, touw

Spelverloop: De kinderen bouwen op de grondplaat een maquette van hun ideale woonwijk. Gebruik blokjes en latjes in verschillende dikten en lengten.

De houtjes worden met sneldrogende houtlijm op de grondplaat geplakt.

De onderkant moet glad zijn voor een snelle hechting. Als je verf gebruikt, moet het hout eerst geschilderd worden voordat het op de grondplaat wordt geplakt. Bedenk dat plakkaatverf even moet drogen. Er kunnen meerdere woonwijken worden gemaakt, uitgaande van verschillende ideeën van de kinderen en de andere objecten

waar ze binnen de woonwijk aan willen werken. Aan het eind kunnen de woonwijken en andere objecten met elkaar worden verbonden. Er ontstaat dan één grote stad.

2. LEVEN IN ONDERWATERLAND

Ieder kind weet dat de aarde behoorlijk vol begint te raken.

Ook ons eigen Nederland heeft nog maar weinig plaats over om te wonen en te spelen.

Wie weet wordt leven op de bodem van de zee in de toekomst mogelijk. Kom je ooit nog eens oog in oog te staan met een echte octopus!

Materiaal: meerdere tenten of grote (leger)tent of gepioneerd object, landbouwplastic, event. grondzeil(en), lappen, (wc)papier, karton, schuimrubber, verf en kwasten, scharen, vlieger-touw, plakband stevige kratjes, schelpen, stenen, zand, (grote gekopieerde) modellen van vissen en andere onderwaterdieren en dergelijke.

Spelverloop: Met behulp van landbouwplastic veranderen de kinderen de tent in een doolhof, waar je in kunt wonen en spelen. Aan draadjes vanaf het tentdak bungelen allerlei zeedieren naar beneden, gemaakt van karton, papier en/of schuim rubber. Op de grond zand en stenen. Met



stevig materiaal kan hier en daar een verhoging worden gemaakt. (Denk wel aan de veiligheid). Wanneer het doolhof klaar is, staat het open voor publiek dat op het speelveld rondloopt. De kinderen kunnen er dan gezellig zelfverzonnen spelen in doen of misschien wel in een hoekje in de armen van de octopus lekker iets lezen. Het is een aardig idee om voor alle bezoekers een zuurstoffles te maken zodat ze onder water kunnen ademen.

Zuurstofflessen maak je als volgt: neem twee petflessen. Plak ze met plakband tegen elkaar. Uit een dun plastic buisje of stuk touw maak je de slangen die de zuurstof van de flessen naar een mondstuk voert. Een mondstuk kun je maken van een saladebakje. Haal wel de bodem er uit. Met twee elastiekjes achter de oren blijft het op zijn plaats.

Er zijn ook kant en klare (verf) "snuitjes" te koop in doe-het-zelf-winkels.

Na hun onderwateravontuur leveren ze hun zuurstoffles weer in.

3. WATER VOOR DE WOESTIJN

In de woestijn kan een mens niet leven als er geen oase is.

Vaak is er vooral een gebrek aan het water. Als we een manier kunnen bedenken om water over een afstand naar een stukje woestijn te brengen kunnen we er gaan wonen.

Aan onze jonge ingenieurs de vraag een plan te bedenken om water voor de woestijn te winnen.

Er moet een duidelijk begin zijn, dus vanaf het punt waar men het water omhoog haalt, (de oase?); een punt waar men ook water kan tappen of dat het zich vertakt "door het land".

Er worden natuurlijk eerst een aantal tekeningen ontworpen. Denk ook eens aan een waterzuiveringsobject. (laten zien hoe men water kan zuiveren).

Materiaal: emmers water, PVC-buizen, overlans in twee delen gezaagd, breed plakband, steunbalkjes e.d, emmers om het water weer op te vangen, spullen om een tekening te ontwerpen, event. spullen voor het water zuiveren

TIP: het is ook mogelijk om in plaats van PVC-buis latjes met landbouwplastic te nemen. Ook kan het water in een soort van opvangbekken opgevangen worden voor hergebruik.

Spelverloop: De opdracht is om de stukken PVC-pijp aan elkaar te maken en dit zodanig met de balken te ondersteunen dat een aquaduct ontstaat.

Water wordt er aan de ene kant ingegoten en kan aan de andere kant worden opgevangen.

Er kunnen meerdere aquaducten gemaakt worden door verschillende groepjes.

Men kan dan de aquaducten ook onderling verbindingen laten maken.

De ontwerptekening kan door iedereen worden bijgesteld en wanneer hij af is kan hij in het boek worden geplakt.

4. LUILEKKERLAND

Wie kent niet het sprookje van Hans en Grietje of het verhaal over de ontdekking van Luilekkerland?

Hoe leuk zou het niet zijn - voor een poosje tenminste - om te wonen op een plek waar je alles kunt eten?

Materiaal: peperkoek (ontbijtkoek), glazuur, kleine snoepjes, taartversierselen, zoet broodbeleg, stroop, kwastjes, schoteltjes, grote en kleine satéprikkers, ander materiaal om Luilekkerland gestalte te geven.

Spelverloop: Peperkoek is goed te vormen. Een huisje wordt gemaakt van zes plakjes, vier voor de muren en twee voor het dak. Een blok peperkoek met vier dropjes als wielen wordt een auto. Een snelweg maak je door de peperkoek in de lengte te snijden en in te smeren met chocoladepasta, witte staafsnoepjes gebruik je dan als middenstreep. Een rivier of fontein van limonade past ook prima in Luilekkerland. Het glazuur wordt als lijm gebruikt. Meng poedersuiker met een beetje water, het moet goed stroperig zijn.

Bepaalde onderdelen van het spel, zoals de snelweg en de rivier (met waterval) kunnen blijven liggen. Je kan de rivier ook van gelatine maken. Gebruik een "dijk" als rivier oever, daartussen giet je de gelatine. Laat het opstijven en er kunnen bijv. bootjes opvaren van zanddeeg. Deze kunnen van te voren worden gemaakt in speciale zanddeegvormpjes. Leuk is ook om met de kinderen allerlei "taarten" te maken. Dit kan van gips in vormen of van karton. Met schuimschuim als slagroom en andere versierselen kunnen de "taarten" een permanent plekje krijgen in het landschap. Wanneer hiervoor wordt gekozen doe dit dan niet aan dezelfde tafel waar de "eetdingen" worden gemaakt.

Maar ja, als je uit de droom ontwaakt vervlieg ook je luchtkasteel of je auto...hoeps in de mond! De eetbare onderdelen die de kinderen zelf maken van de peperkoek worden meteen opgegeten.

B-ACTIVITEITEN:

1. "WAT BEN IK?"

Kinderen krijgen een kaartje op de rug gespeld. Er horen steeds twee verschillende kaartjes bij elkaar. De symbolen op de kaartjes blijven in thema van het hoofdstuk. Denk aan indiaan-wigwam of Neptunus-drietand. Door middel van ja/nee vragen moet niet alleen uitgezocht worden wat het kind op zijn rug heeft maar moet het ook de partner vinden.

Materiaal: doos met kaarten met een afbeelding die per twee bij elkaar horen, veiligheidsspelden of kleine knijptjes

2. WONEN ONDER WATER

Er bestaat een gebarentaal die duikers onder water gebruiken om met elkaar te communiceren.

De kinderen leren een aantal gebaren zodat ze in het doolhof met elkaar kunnen "praten". Een boekje over duikerstaal is te leen in de bibliotheek.

Materiaal: boekje(s) over duikerstaal, eventueel kapjes voor de mond

3. EEN LEVEND SCHILDERIJ

Kinderen bouwen met elkaar een oase na. Deze spullen zijn in principe al gemaakt, maar liggen door elkaar en kunnen op verschillende manieren worden opgebouwd. Denk aan bedoeïenen-tenten, materiaal voor de palmen, de kamelen. Ook de kinderen verkleden zich als echte Bedoeïenen, dus met tulband e.d. Als het 'schilderij' klaar is maakt de leiding een "foto", iedereen moet even een momentje stil blijven staan.

Materiaal: (zie spel)

4. WATERRACE

Water overbrengen langs een parcours of losse waterspeltjes. Enkele suggesties.

Watervervoer.

Iedereen heeft vast weleens de beelden gezien op de TV. Rijen mensen die water in een kan op hun hoofd vervoeren.

Probeer eerst de kan boven je hoofd met water te vullen. Dit moet je doen met behulp van een spiegel waar je in kijkt.

Dit spel kan als een estafette worden gespeeld. Twee partijen, of één tegen één, rennen naar een tafel waar een teil met water opstaat. Met een beker vullen ze de kan, terwijl iemand van de leiding de spiegel voorhoudt. Rennen terug en ledigen de kan in een emmer. In welke emmer zit het meeste water?

Materiaal: twee stevige plastic kannen, twee plastic bekertjes, twee bakken met water, twee spiegels, twee tafels, event. een vuilniszakregenjas of een echte (kan ook nog als extra spelmoment worden gebruikt)

Regenopvang

Regen dat opgevangen moet worden. Wie heeft er het eerst 2 dl water in de regenmeter. In een stuk landbouwplastic worden gaten geprikt dat aan enkele palen horizontaal wordt opgehangen of vast gehouden. Er wordt een laag(je) water voorzichtig op het plastic gegoten en het water loopt door de gaatjes. Dit moet opgevangen worden in een beker en in een regenmeter worden verzameld.

Dit spel kan tegen elkaar gespeeld worden, maar ook met een groepje dat met elkaar moet zorgen dat er zoveel mogelijk 'regen' in de meter komt. Geef een tijd aan dat er regen mag worden opgevangen.

Materiaal: landbouwplastic, pionierpalen, touw, emmers water, bekertjes, regenmeters

C-ACTIVITEITEN:

1. MEMORYSPEL

Twee verschillende kaarten vormen een paar, naald-draad principe. Maak kaarten van ong. 20 cm.

Materiaal: doos met grote kaarten, pictogram met uitleg

2. ZANDKASTELEN EN SCHATGRAVEN

Kinderen maken hun eigen zandkasteel. Zorg voor schoon zand. Er kan eerst een soort van zandbak gemaakt worden van landbouwplastic. Maak dan eerst een verhoging om een bak te vormen.

Ook kan het een spannende bezigheid zijn om in het zand naar een schat te kunnen zoeken. Dit kan aan de hand van een echte schatkaart.

Materiaal: schoon zand, materiaal om de zandbak te maken, schepjes, vormpjes, emmertjes, zeefjes, materiaal om vormen (af) te "snijden",

event. plantespuit(en), schatten voor de schatgravers, pictogram met uitleg

3. PICTOGRAMMEN/VERKEERS-BORDEN

Overal waar mensen wonen 'praten' ze met elkaar via borden, vooral in het verkeer. Maar ook op de perrons en in winkelcentra's zie je overal pictogrammen.

Welke pictogrammen zijn er allemaal in de toekomst? Een pictogram die aangeeft waar de raket met je oma er in landt? Zijn er ook "praten-de" pictogrammen?

Kinderen ontwerpen allerlei pictogrammen. Het ontwerp wordt opgehangen en aan de achterkant schrijft de maker wat het betekent. Degene die het bekijkt snapt hij dit ook?

Materiaal: kosteloos materiaal, allerlei soorten papier, schrijf-kleur materiaal, verf, kwasten, karton om pictogrammen te maken, materiaal om de pictogram op te hangen, een waslijn om de pictogrammen om aan het "publiek" te laten zien

4. VISSSEN VANGEN

Met een (echte) hengel waaraan een magneetje is bevestigd wordt gevist op vissen met een paperclip aan de bek. Men laat de vissen drijven in een grote teil.

Materiaal: (echte) hengels, plastic vissen met magneetjes, paperclips, (kinder)bad met water, pictogram met uitleg

Wanneer er bijv. twee vissen gevangen zijn mag men in een andere bak gaan 'droogvissen'. In deze bak liggen snoepvisjes. Kartonnen visjes met een (verpakt) snoepje op hun rug, in een bak met zaagsel. Elke vis heeft een ring (van ijzerdraad) door zijn bek en met behulp van een hengel met een haakje moet de vis worden gevangen.

5 VRIJE TIJD

HOOFDPERSOON: ARMANDO ARTISTO

LEKKERS

Op het terrein is een restaurant aanwezig. Wie zin heeft in iets lekkers schuift daar gezellig aan tafel. Men heeft van tevoren een speciale snoepbon gekregen.

(Als uitnodiging voor de opening van het restaurant?)

A-ACTIVITEITEN:

1. HET KUNSTWERK

Nederland kent grote en kleine kunstenaars. Overal zijn hun kunstwerken te bewonderen. Voor gebouwen, in parken of zo maar langs de weg. Maar of kinderen ze nu altijd zo mooi vinden.....? Wellicht kunnen zij het beter.

Materiaal, denk aan:

kippegaas, papier, (behangers)lijm, piepschuim, gipsblokken, beiteltjes, kleine hamers, ander kosteloos materiaal waarvan kunstwerken gemaakt kunnen worden, verf, kwasten, ander materiaal om mee te verven, bijv. sponsen om te deppen, veters, rollers, spatraampjes en tandenborstels, ecoline, spijkers om te stippelen

Spelverloop:

Er wordt gewerkt aan één groot kunstwerk. Ieder kind levert zijn eigen creatieve bijdrage. Ook kan er één groot kunstwerkpark van afzonderlijke maaksels ontstaan met 'kunstige' bloemen en planten.

2. DE MODESHOW

Kinderen zijn behoorlijk modebewust. Maar in hun vrije tijd dragen ze ook graag iets dat comfortabel zit. Vandaag maken en showen de dames en heren modeontwerpers hun nieuwe lijn in vrije tijdsleding.

Materiaal: verkleedkleden, kranten, afvalzakken in diverse kleuren, landbouwplastic, bandjes, kantjes, spelden, garen, naalden, scharen, elastiek aan de meter, andere elastiekjes, knopen, verdere versierselen, hout of loper, cassette-recorder met muziek, microfoon, event. fotocamera en video

Spelverloop:

Uit allerlei materiaal ontwerpen de kinderen een

volkomen nieuwe mode. Uiteraard wordt dit getoond in een spetterende, wervelende modeshow. De mannequins en de dressmen kan de maker zijn, maar het kan ook zijn dat de kleding speciaal voor de leiding is ontworpen....die ze dan ook moet showen...!

Denk aan een plankier en passende muziek en een microfoon voor de ladyspeaker.

Misschien is er ook een mogelijkheid om foto's of een video te maken.

3. HET CAFÉ-RESTAURANT

Een café-restaurant dat uitsluitend door kinderen wordt gerund en (alleen jonge) bezoekers krijgt. Natuurlijk krijgen de bezoekers een exclusief (kinder)menu voorgeschoteld.

Wat willen we in de toekomst? Eten we aan tafels of "liggen" we op de grond rond een prachtig (tafel)kleed, eten we van mooie placemats? Met elkaar wordt er eerst een plan gemaakt. Er kunnen meerdere café-restaurants ontstaan, misschien wel in verschillende stijlen.

Materiaal: tafels en stoelen, serveerschalen en dienbladen, serviesgoed, tafelkleden, verkleedkleden, schmink ed., creatief materiaal, ingrediënten voor eenvoudige hapjes, ingrediënten voor kooksels, keuken materiaal, eenvoudige kinderkookboekjes, schoonmaakmateriaal



Spelverloop: Allereerst zetten de kinderen hun eigen café-restaurant op poten, compleet met gedekte tafels. De menukaart prijkt tussen de kunstig gevouwen servetten.

Het spreekt voor zich dat er obers en koks komen. Zij moeten uiteraard herkenbaar zijn voor de gasten.

Wanneer de gasten arriveren is het een drukte van belang in de keuken. (Er zijn zelfs gasten die zich werkelijk helemaal heel deftig hebben aangekleed en opgetut!).

Er worden bijvoorbeeld kleine pannenkoekjes gebakken boven een kaars (denk aan een windscherm), kleine hapjes klaargemaakt (versierde beschuitjes) terwijl de glaasjes limonade worden aangekleed met stukjes fruit en een rietje. Natuurlijk wordt de maaltijd in stijl geserveerd.

4. SPEELGOED

Ieder kind bezit een berg speelgoed.

Vaak zijn er batterijen nodig om er mee te kunnen spelen. Dat is niet zo best voor het milieu. Speelgoed kost ook een hoop geld, terwijl je eigenlijk met eenvoudige middelen heel goed je eigen speelgoed kunt maken.

Materiaal: blaadjes, pionierpalen en touw, afvalhout, timmerspullen, kurk, ijzerdraad, creatief materiaal, kosteloos materiaal, verf, kwasten, enz.

Spelverloop: De kinderen kiezen uit een aantal voorbeelden een speeltje dat ze met wat hulp zelf in elkaar kunnen zetten. Ze kunnen alleen aan het werk of in een groepje. Denk aan: klimobject - leren - pionieren, zeepkist maken, mini-speeltuin met schommel en wip timmeren, trekpop/marionet maken van karton of kurk, rammelaar uit kosteloos materiaal, gezelschapsspel namaken of bedenken.

B-ACTIVITEITEN

1. ZEVENMIJLS-RACE

Veel vrije tijd wordt er gestoken in sport, bijvoorbeeld hardlopen.

Ooit wel eens een parcours afgelegd in schoenmaat "45"??

Laat de kinderen een parcours afleggen met schoenmaat "45" aan hun voeten. Wat wordt hun tijd??

Materiaal: kaartjes met een rijvolgorde, een parcours waar het moeilijk lopen is met maat "45", schoen of lieslaarzen, event. zwemvliezen als schoenen.

2. HET POPCONCERT

Het zal je gebeuren dat jouw idool een popconcert geeft!

Vlug kaartjes gekocht en in de rij gaan staan.

Daar komt hij ! Wauw!!!!

Kijk, hij deelt handtekeningen uit!

Jij staat achteraan in de rij en "vecht" je naar voren om een handtekening te bemachtigen. Je handtekeningenblaadje heb je ergens verstoppt om het niet te verliezen. Om door de rij te komen moet je slim zijn en manieren verzinnen om degene die voor je staat "om de tuin te leiden". Je mag niet buiten de "dranghekken" komen. Soms is er politie aanwezig en als die ziet dat je naar voren dringt stuurt hij je zo weer naar achteren! Moet je weer opnieuw beginnen!

Materiaal: kaartjes met een rijvolgorde, blaadjes voor de handtekening, materiaal om de dranghekken aan te geven, (misschien een touw met belletjes, wanneer het dranghek wordt aangehaakt rinkelen de bellen en moet men achter weer aansluiten), politiepet, schrijgerei voor het idool

Spelverloop: Een aantal kinderen staan in een rij. Op enige afstand staat het idool en bij de rij staat de politieagent met de rug naar de rij. Af en toe draait hij zich plotseling om. Het laatste kind moet proberen zo snel mogelijk naar voren te 'worstelen'. Wanneer hij de handtekening heeft bemachtigd sluit hij voor aan de rij aan en de achterste mag proberen om nu naar voren te komen.

Men mag bijv. twee minuten worstelen, is men binnen die tijd niet vooraan geworsteld dan moet men vooraan gaan staan en de achterste mag starten.

Welke rij heeft er binnen een bepaalde tijd de meeste handtekeningen?

TIP: spreek goed af met de kinderen hoe er "geworsteld" mag worden.

3. SOEPZOOI

Als je als 'soep' in een restaurant staat moet je ervoor zorgen dat je heel lekker smaakt. De mensen zijn immers 'uit' en verwachten iets heel speciaals.

Maak er een lekker soepzootje van.

Materiaal: touw of grote hoepel (vastleggen) event, koksmutsen, pionnen om de plaats van de ingrediënten aan te geven, pollepel of stok om in de pan te roeren

Spelverloop: Een hele grote pan soep staat in het midden van het speelgebied, aangegeven

door een cirkel op de grond. Op enige afstand van de pan staan groepjes ingrediënten opgesteld: de soepballetjes, de worteltjes, etc. De kok roept de ingrediënten om beurten in de pan te komen. Een koksmaatje (spion uit een ander restaurant) probeert dit te verhinderen. Hij wil niet dat er van die lekkere soep in dit restaurant komt!

Is een ingrediënt getikt dan verdwijnt hij weer terug in de kast en mag het nogmaals proberen, net zolang tot alle ingrediënten in de soep zitten.

4. WIE IS HET SNELST

Iedereen krijgt weleens visite en...je vergeet bijna om iets lekkers in huis te halen. Vlug, het kan nog net voor de visite komt!

Materiaal: snoepjes, event. een doosje voor de snoepjes, of zakjes om het snoepje in te verpakken.

Spelverloop: Meerdere subgroepjes staan naast elkaar in een kring opgesteld. Binnen het subgroepje krijgt ieder kind een eigen nummer. Er zijn dus meerdere nummers 1, etc. In de kring ligt een snoepje in een doosje of iemand van de leiding houdt het snoepje omhoog. De kinderen met het nummer dat wordt genoemd rennen de kring linksom, buiten de kring en komen de kring binnen op hun eigen plek. Wie is het snelst bij het snoepje?

TIP: Na het startsignaal rent nummer één linksom buiten de kring, pakt het snoepje, doet het in een zakje, rent terug gaat zitten op zijn eigen plaats en geeft het snoepje aan zijn rechterbuurman, deze staat op rent met het zakje en het snoepje dezelfde weg als nr 1, pakt ook een snoepje, doet dit in het zakje erbij, rent terug en geeft het aan zijn rechterbuurman, enz. Welk subgroepje heeft het eerst net zoveel snoepjes in het zakje als er kinderen in zijn subgroepje zitten?

C-ACTIVITEITEN:

1. FLESSENORGEL

Ga je mee naar een "muziekles"? Door meer of minder water in flessen te gieten geeft de fles steeds een ander geluid als er tegen getikt wordt. Zo kan een lied ontstaan. Meerdere flessenorgels samen geven al gauw een echt concert. Hetzelfde effect kan worden bereikt met lepels aan een touw. Wanneer op de flessen en op de lepels de

namen van de noten worden geschreven kan men een eigen lied componeren. Ook zijn er boekjes waar notenschrift instaat met de namen van de noten erbij. Er kan misschien bij de sluiting wel een lied ten gehore worden gebracht!

Materiaal: constructie waar de flessen en/of de lepels aanhangen, stokje(s) om mee te tikken, event. een boekje met noten, pictogram met uitleg

2. BELLEN BLAZEN

Deze luchtballen vliegen naar de toekomst! Een combinatie van water, zeepsop en glycerine maakt een machtig middel om ballen van te blazen. Maak van ijzerdraad verschillende vormen. Een trechter geeft ook hele leuke resultaten. Wanneer je van vloeipapier kleine poppetjes maakt, ze met een beetje glycerine nat maakt, daarna zachtjes tegen de zeepbel "plakt" gaat deze mee de lucht in.

Materiaal: stevig zeepsop met een druppel glycerine erin, schaaltes of grote bakken, grote en kleine vormen van ijzerdraad, event. vloeipapieren poppetjes, pictogram met uitleg, pictogram met uitleg

3. KLEINE SPELENKERMIS

Wanneer er een kermis is een stad of dorp gaat men daar vast in z'n vrije tijd een bezoekje brengen. Wat kun je zoal doen: Activiteiten als blikgooien, ballon scheren, zenuwspiraal, enz. Een andere mogelijkheid is om aan jullie explorers te vragen om het één en ander voor de bijeenkomst te pionieren, zoals een draaimolen, een reuzenrad of een schommel voor meerdere personen.

Materiaal: hangt af van de organisatie van het spel, pictogram(men) met uitleg

4. GROTE BLOKPUZZEL

Je gaat op vakantie naar een ver land. Je verstuurt een leuke kaart aan je familie. Het is zo'n kaart die ook gelijk een puzzel is. Leuk, hoor maar door het versturen in hij "in de war" geraakt. Wisten ze nog niet waar je was. Thuisgekomen maak je de kaart weer en ieder weet waar je op vakantie was.

Materiaal: dit spel moet vooraf worden gemaakt. Je hebt nodig: dozen in verschillende vormen, ze

moeten wel aan elkaar passen, verf, kwasten, of een papieren afbeelding, voor de dag zelf een pictogram met uitleg

Maak op een aantal dozen een afbeelding van iets, of plak er een leuke afbeelding op. Iedere doos wordt een puzzelstuk. Door aan twee kanten een afbeelding te maken wordt het ingewikkelder, zeker als ze op elkaar lijken.

6 VERVOER

HOOFDPERSOON: TRUUS TRANSPORT

LEKKERS

In de verkeerstuin rijdt de SRV-man rond. Die heeft vast wel het een en ander aan lekkers te koop.

Hebben ze ook al "snoepcenten" gehad??? (Hier kunnen kroonkurken of "sjek" boekjes voor worden gemaakt)

A-ACTIVITEITEN

1. VERKEERSTUIN

In ons drukke Nederland is het verstandig de verkeersregels goed te kennen. Bijna iedereen neemt deel aan het verkeer. Men gaat iedere dag naar school, te voet, op de fiets of met de bus en in de toekomst naar je werk.

Maar ook de melkboer, de buschauffeur, de garagehouder, de taxi, enz. hebben hun werk op de weg. Ook zij moeten veilig hun werk kunnen doen.

Materiaal: paaltjes, touw, creatief materiaal, kartonnen dozen, verkleedkleden, kosteloos materiaal, (timmer)gereedschap, verf, kwasten,

Spelverloop: Het weggennet is van te voren opgebouwd, bijvoorbeeld door paaltjes in de grond te slaan en deze met touw aan elkaar te verbinden. Denk ook aan de fietspaden en voetpaden.

De kinderen richten de verkeerstuin verder in met verkeersborden, benzinepomp, verkeerslichten, oversteekplaatsen of een bushalte. Ieder kind kan een eigen automobiel maken. Haal de bodem uit de doos en maak er een auto van, compleet met wielen, nummerbord en koplampen. De auto kan dan als het ware worden "aangetrokken" over de heupen. Je kunt de auto gewoon vasthouden of met twee touwtjes aan je schouders hangen.

Een schoenendoos gevuld met lege verpakkingen achter de auto geplakt levert een SRV-wagen op.

Twee latjes schuin achter op een auto gelijmd waaraan een touw met haakje is bevestigd, wordt een takelwagen, een autodoos met een tweede doos eraan en je hebt een aanhanger. (moet wel de "bijrijder" in).

Een fiets maak je van een smalle doos waar je de zijkanten gedeeltelijk van weg snijdt, de bodem en de voor- en achterkant laat zitten.

Daarna wordt het spelen geblazen.

Er is een politieagent die het verkeer regelt, een pompbediende die iedereen van brandstof voorziet en een garage die kapotte auto's repareert, fietsers die crossen en voetgangers die gezellig wandelen

2. SURVIVAL

Je kunt niet overal met de auto komen.

Op sommige plaatsen op aarde ben je het beste af met je eigen benenwagen.

In de jungle bijvoorbeeld.

Materiaal: zie spelverloop en eigen ideeën

Spelverloop: Zet een survival-parcours op.

Denk bijvoorbeeld aan een echte junglebrug, (niet te hoog) een cat-crawl, slingeren, tijgeren, enzovoort. Denk aan de veiligheid, met name voor de jongsten. Dit survival-parcours kan door "hulptroepen" vooraf gedeeltelijk al gepioneerd worden. Versieringen zoals palmbomen en ander oerwoudachtig spul kan door de kinderen worden aangebracht. Ook kleine pionier objecten kunnen kinderen maken, zeker met behulp van leiding. Bij de survival tocht kunnen ook verschillende "uitdagingen" worden ingebouwd. Wanneer je met een hoed op, omdat de zon zo fel schijnt, via



een liaan van het één naar het ander moet zwaaien, nou, houdt dan je hoed maar een op! Of het kan wel zo "donker" (blinddoek) zijn dat je geen hand voor ogen kunt zien en toch moet je, weliswaar over de grond, van het ene punt naar het andere. Die tunnel is ook zo (lekker) griezelig met al die oerwoudgeluiden. Heb je nog iets met een kaart en kompas moeten uitvissen of uitdenken? Was er iemand verdwaald en die heb je opgespoord? Deze laatste suggesties zijn ter ondersteuning voor de leiding om aan de kinderen voor te stellen en mee te spelen tijdens hun gezamenlijke survival.

3. UITVINDINGEN

Heel lang geleden zagen de auto's er heel raar uit. Vliegtuigen waren nog niet eens uitgevonden. Hoe willen de kinderen hun vervoermiddelen er uit laten zien in hun toekomst? hebben ze wielen, hebben ze nog steeds een motor op benzine of rijdt hij op limonade? Hoe ziet de bus van de toekomst eruit, is het een saai ding of is hij voorzien van allerlei snufjes, zoals bijv. een zitplaats tv of een bad, zodat je je op weg naar huis al kunt wassen. Misschien zijn er wel straten waar je je via de lopende band je verplaatst.

Materiaal: kosteloos materiaal, (ook radertjes, wielen, schroeven, moeren, pijpjes, touw, elastieken), (timmer)gereedschap, verf, kwasten, schrijfmateriaal, papier en karton, scharen, lijm, ijzerdraad, enz.

Spelverloop: De kinderen bedenken en maken hun eigen ideale vervoermiddel voor het jaar 2025. Dat kunnen ze alleen doen, of met een groepje. Denk bijvoorbeeld aan: een vliegend tapijt dat op een plank en twee touwen "echt" kan vliegen, een milieuvriendelijke draagstoel, een monorail, een mini-kabelbaan of een zeephelling, een gezellige hobbibus, je eigen luchtballon of vliegparachute? Zorg voor een aanbod voor alle kinderen. Oudere kinderen kunnen best al wat pionieren onder begeleiding. Jonge kinderen hebben liever een minder groot project: een mini-draagstoel maken, of een "luchtschip" ontwerpen?

4. HET VLOT

"Vervoer over water is snel, goedkoop en de beste weg", roept men in Nederland. Misschien is een kunstig vlot wel wat of een bijzondere

kano. Of wat denk je van een super zeilboot? Zeker als ze zich ook op het land kunnen voortbewegen. Probeer eerst maar eens iets uit op het land, misschien kun je hem over een poosje, onder begeleiding, dan eens uitproberen in ondiep water. Of misschien kun je het minimodel ontwerpen en uitproberen in het kinderbadje van je zusje of broertje? Het ideale vervoermiddel voor de toekomst!!

Materiaal: kosteloos materiaal, lappen, zeildoek, vaten, kleine blikjes, lege pakken van de melk o.i.d., touw, gereedschap, latjes en ander hout, kurk, enz.

Spelverloop: Met vaten, touwen, palen, zeildoek, enzovoort wordt door een groep kinderen een vlot of kano gemaakt waar iedereen een plekje krijgt. Met een goed stevig vlot zou je zelfs een stukje kunnen "varen" door het vlot op korte pionierpalen te verplaatsen. Er kunnen meerdere vloten tegelijk worden gemaakt. Er kunnen ook kleine vlotjes worden gemaakt. Deze kunnen ronddobberen in een (kinder)bad. Er kan zelfs een helling worden gemaakt waar de vloten en andere modellen te water worden gelaten.

B-ACTIVITEITEN:

1. HET VLEGEND TAPIJT

Veronderstel dat je op een vliegend tapijt rondvliegt en het stormt. Zou je je dan ook net als een blaadje in de wind voelen, zwaaiend van links naar rechts?

Materiaal: (twee) lappen stof die twee of meer kinderen goed kunnen hanteren, bal(len) of beertjes of poppen, event. een touw waar ze over moeten gooien of pionnen om begin en eind aan te geven

Spelverloop: 1. Twee partijen (de wind) werpen elkaar de bal of ander voorwerp toe. Ze doen dit door het voorwerp op een lap te leggen en zo over het touw te gooien, de andere partij probeert het voorwerp op te vangen met de lap en weer over het touw terug te gooien. Wie het voorwerp vangt krijgt een punt.

2. De beide partijen moet een bepaalde afstand al gooierend afleggen. De ene partij gooit het voorwerp, de andere probeert het op te vangen op het moment dat het voorwerp is gegooid rent men langs de tegenpartij, gaat voor ze staan en vangt het voorwerp dan weer op. Zo totdat er een bepaalde afstand is afgelegd. Je moet wel oppassen, want er is harde wind en zachte wind, dus zorg ervoor dat je op de goede plaats gaat staan om het voorwerp op te vangen.

2. KRABLOOP

Ook dieren verplaatsen zich natuurlijk in de toekomst. Hoe was dat ook alweer met de krab, die verplaatst zich toch wel op een heel vreemde manier?

De kinderen liggen op hun rug en zetten dan de handen ter hoogte van de schouders op de grond. Dan drukken ze zich op - maken een "bruggetje" - en lopen achteruit op handen en voeten.

Kinderen die dit te moeilijk vinden kunnen ook hun handen naast hun middel zetten en zich dan opdrukken.

Men loopt van de ene "oever" naar de andere "oever". Tja, dan moet je door het water! Wie is het eerst bij de andere "oever"?

Materiaal: lijnen om de oevers aan te geven, ertussen natte lappen (geen plastic!), emmers met water om de lappen nat te maken, event. hindernissen waar men om heen of overheen moet.

3. HET VERVOER VAN DE VUILNISZAK

We denken dat in de toekomst de vuilniswagen nog wel zal rondrijden om het afval op te halen. De vuilnismensen zijn zeer bedreven in het ophalen van het afval. Soms maken ze er een wedstrijdje van om de vuilniszak vanaf een afstandje in de wagen te gooien.

Materiaal: kleine gevulde plasticzakjes met allerlei vuil (licht en zwaar), een lijn (vanaf waar gegooid mag worden, (twee) grote ringen waar een belletje bovenin hangt,

Spelverloop: vuilniszakken van af een bepaalde afstand in de vuilniswagen kan gooien.

De vuilniswagenopening kan bijvoorbeeld een ring zijn waar bovenin een belletje hangt. Gaat de zak door de ring dan raakt hij de bel aan en heeft men een punt. de leiding houdt de ring vast en beweegt hem niet.

In de tweede ronde kan de vuilniswagen verder gereden zijn....

4. IMITATIE-RACE

De concurrentie op de racebaan is ook moordend. Probeer maar eens met een race mee te doen, je moet wel heel slim en snel zijn om je tegenstander te snel af te zijn!

Materiaal: speelgoed(race)auto; "sta"lijnen

spelverloop: twee even grote groepen staan achter twee lijnen die op ongeveer 10 meter afstand van elkaar liggen. In het midden van het speel-

veld staat een speelgoed(race)auto in de pitstop. Alle kinderen krijgen een nummer en stellen zich tegenover elkaar op. Nummer 1 van groep A staat tegenover nummer laatst van groep B, enzovoort.

De spelleider noemt een nummer.

Het kind van groep A met dit nummer probeert de speelgoed(race)auto te pakken, (in te stappen) het kind uit groep B probeert dit te verhinderen door hem te tikken.

Groep A bepaalt hoe je naar de speelgoedauto "loopt", bijvoorbeeld hinkelend, kruipend. Groep B moet dit nadoen.

Na vijf minuten of na een aantal punten kunnen de partijen wisselen van opdracht.

C-ACTIVITEITEN:

1. BOTENRACE

Naast raceauto's zijn er natuurlijk ook raceboten. Ook daar kan een wedstrijd mee worden georganiseerd.

Een aantal speelgoed-bootjes worden aan een touw dat wordt opgewonden over de streep getrokken.

Welk bootje is het eerst in de haven?

Materiaal: speelgoed(race)boten of gemaakt van een (schoenen)doos, stokjes of klossen waar het touw opgewonden kan worden, start-en finishlijn, event. een schakel waar de boot over getrokken moet worden, pictogram met uitleg

2. SLINGERSLAMPAMPER

Maak een aantal genummerde kaarten met vragen en geef er twee antwoorden er bij, een juist en een onjuist antwoord.

Achter de antwoorden staan nummers.

Kiezen de kinderen het goede antwoord, dan leidt het nummer er achter naar de kaart met de volgende vraag.

Kiezen ze een fout antwoord dan brengt het nummer achter dit antwoord ze naar een kaart waarop "fout" staat geschreven. Ze moeten terug naar de vraag om te zien wat het juiste antwoord (nummer) was zodat ze de kaart met de volgende vraag kunnen vinden.

Als je op alle vragenkaarten in de goede volgorde een letter schrijft dan vormen de letters samen uiteindelijk een slogan.

Let op: het in de goede volgorde geven van antwoorden met de nummers en letters is een secuur werkje. Controleer dit vooraf goed!

Materiaal: duidelijke kaarten die op diverse plaatsen worden zijn opgehangen, papier, schrijfgerei, controlepost, pictogram met uitleg

3. DE E.H.B.O.TROMMEL

Wat is handig om onderweg bij je te hebben?
Laat de kinderen hun eigen trommel samenstellen.

Achteraf kunnen ze hun keuze vergelijken met een lijst waarop ieder onderdeel een aantal punten heeft gekregen.

Geef ook een ideaal-voorbeeld.

Dit spel kan op grote kaarten worden gespeeld die ze in een doos (verbandtrommel) moeten doen.

De "kieskaarten" liggen bijvoorbeeld op een "onderzoektafel".

De "dokter" staat bij de tafel en controleert na afloop.

Materiaal: een doos met kaarten waar de e.h.b.o.spullen op staan, kaarten met (nep) e.h.b.o.spullen, kaart voor de controlerend geneesheer, een doos om de kaarten in te doen, event. een tafel of een laken pictogram met uitleg

4. HET RIJBEWIJS

Wil je straks in allerlei vervoermiddelen kunnen rijden dan moet je nu al aan je rijbewijs gaan denken.

Maar vind jij dat ook zo'n saai ding?

Er staan ook een heleboel dingen niet op!

Bijvoorbeeld, hoe zien ze straks dat ik een vliegtuig mag besturen of mag rondvliegen met mijn vliegparachute?

Ontwerp eens een rijbewijs dat voor ieder vervoermiddel gebruikt kan worden. Vanaf een fiets (ja, daar moet je straks ook je rijbewijs voor halen) tot aan een vliegtuig.

Natuurlijk ontbreken een pasfoto en indrukwekkende stempels niet.

Materiaal: papier voor het rijbewijs, schrijf- en tekenmateriaal, stempels, stempelkussen, event. een mapje om het rijbewijs in te bewaren, pictogram met uitleg

7 ETEN EN DRINKEN

HOOFDPERSOON: SIMONE SOEPELEPEL

LEKKERS

Er is een kinderkookcafé op het terrein. De kinderen kunnen hun eigen lekkers klaar maken. Een apart hoekje van het kinderkookcafé is bijv. het smikkelhoekje. Wanneer ze iets hebben gesmikkeld zit de "slagroom" (schmink) nog op hun gezicht.

A-ACTIVITEITEN

1. HET KINDERKOOKCAFÉ

Waarom zitten de vitaminen nu altijd in spruitjes en niet in chocoladetaart? Toch moet het lukken om gezond te eten en ook lekker...

Spelverloop: Aan de hand van kinderkookboeken bereiden de kinderen stap voor stap een gerecht dat lekker en gezond is.

Zo leren ze niet alleen koken maar ook een recept lezen.

Uiteraard hoort de afwas er ook bij.

Het materiaal wat voor deze activiteit klaargeemaakt moet worden hangt voor een groot deel af van de mogelijkheden.

Suggesties voor **materiaal**: tafels, afvalbakken, keukengerei, ingrediënten, koksmutsen, schorten, kinderkookboekjes, losse (kinder-) recepten in een boek, eventueel kooktoestellen. (wanneer je dit doet, benoem dan iemand van de begeleiding als "kooktoestelbewaker(s) in vaste dienst!!!", afwasgerei, enz.

2. DE WINKEL

Wat eten we vandaag...of.... misschien gaan we wel iedere dag buiten onze eigen deur uit eten, wie weet! (Maken we gezamenlijk onze maaltijden klaar in grote keukens, zie boven!) Toch zullen er altijd boodschappen gehaald moeten worden om te eten.

Materiaal: lege verpakkingen van levensmiddelen, winkelmandjes, kassa's, reclamemateriaal, materiaal om een winkelinventaris van te maken, nepgeld, pasjes, tassen (geen plastic), enz.

Spelverloop: Van tevoren kan er al een winkel gemaakt zijn, maar het kan ook een nieuw te openen winkel worden die nog gebouwd moet

worden, of zelfs meerdere.

Alle produkten zijn al wel geprijsd.

Onderop staat n.l ook een "geheime" puntentelling. Gezonde produkten krijgen meer punten dan ongezonde.

Alleen of in een groepje maken de kinderen een dagmenu: ontbijt, lunch en avondmaal. Ze moeten ook aan drinken en tussendoortjes denken. Daarna doen ze hiervoor de boodschappen. Ze kunnen niet meer geld besteden dan ze hebben, dus kan het nog wikkelen en wegen worden bij de aankopen.

Bij het afrekenen wordt niet alleen in geld afgerekend maar ook in punten. Zorg bijvoorbeeld voor een gemiddelde score zodat de kinderen kunnen nagaan of hun inkopen al dan niet gezond zijn geweest.

Hulp is altijd welkom in de winkel, als caissière, winkelbediende of vakkenvuller bijvoorbeeld.

3. HET RODE KRUIS

Het is raar verdeeld op aarde. In Nederland is genoeg te eten, er is soms zelfs te veel.

We wonen in goede huizen vlakbij een dokter of ziekenhuis. Ook in de winkels is van alles te krijgen.

In andere landen hebben mensen honger, leven in krotten of wonen mijlenver van een waterbron



vandaan en van winkels hebben ze misschien helemaal nog nooit gehoord. Er zijn organisaties die een helpende hand bieden om een aantal noodleidende gebieden te helpen door bijv. een voedseltransport op te zetten. Het Rode Kruis is zo'n organisatie. Hoe zou zo'n operatie in z'n werk gaan?

Materiaal: kaarten met allerlei produkten waarmee verschillende pakketten kunnen worden samengesteld, materiaal om de verschillende onderdelen te maken, bordjes met de plaats waar de opslagplaatsen en de landen "liggen", daar ligt ook de eerste keer de uitleg wat men daar moet gaan doen.

Bij deze A-activiteit moet eerst een soort van kringgesprek plaatsvinden, waar al vertellende de kinderen een beeld krijgen hoe zo'n hulptransport georganiseerd wordt. In Nederland gaan we als scoutinglid het Rode Kruis een handje helpen. We gaan een pakket samenstellen, vervoeren en op de plaats van bestemming afleveren, zodat de lokale bevolking weer geholpen wordt.

Spelverloop: Tijdens een actie waren er allerlei goederen verzameld en deze liggen opgeslagen in z.g. "opslagplaatsen". (dit zijn speciale plaatsen op het veld).

Er moeten verschillende pakketten voor verschillende doeleinden worden samengesteld. De kunst is om een pakket samen te stellen dat verantwoord is. Bijvoorbeeld is een pak melk niet zo bijdehand om op te sturen, maar melkpoeder wel! Ook de plaats waar het heen moet kan belangrijk zijn. Vreselijk warme kleding naar Afrika is in een aantal gevallen ook niet zo'n goed idee. Mensen die graag zuiver water willen hebben stuur je geen dropjes. Speelgoed waar batterijen in moeten is ook niet zo'n goed idee.

Enkele voorbeeldpakketten kunnen als volgt worden samengesteld, bijv. voor:

- Polen, daar wil men graag kleding, schoenen en speelgoed
 - Rwanda, daar wil men medicijnen, spullen om de wegen aan te leggen en voedsel
 - Bosnië, daar wil men medicijnen, speelgoed, brandstof en kleding
- (Zelf kunnen er nog enkele bedacht worden).

Eén groep kinderen gaat "langs" de opslagplaatsen aan de gang om aan de hand van platen die op karton geplakt zijn een pakket samen te stellen. Er staan dus goede en minder goede produkten op.

Met elkaar moet overlegd worden wat de beste produkten zijn. Dit wordt in een doos gedaan, een adres erop gezet en bij een andere groep kinderen gebracht.

Deze groep kinderen was begonnen om middelen van vervoer te creëren, een boot, een vliegtuig, enz. en hebben bedacht hoe de pakketten het best vervoerd kunnen worden. Een pakket naar Polen moet een ander plekje krijgen in het vervoermiddel dan een pakket naar Timboektoe. Een pakket met breekbare spullen stapel je niet onder een container met stalen pijpen. Door als leiding mee te spelen kan op een speelse wijze hierop gewezen worden. Deze groep brengt de pakketten naar de hulpverleners. (Misschien moet eerst nog wel op de landkaart worden opgezocht welke echte route moet worden genomen).

De hulpverleners, die op verschillende plaatsen op het veld zitten (de landen) gaan met elkaar bespreken wat ze met het eerste pakket, waarvan ze via een brief weten wat erin zit, het beste kunnen verdelen. Zij kunnen bijv. al een verdeelpost inrichten voor de spullen die ze gaan ontvangen. Materiaal voor een waterzuiveringsobject krijgt een ander plaats op hun post dan de medicijnen die direct naar een ziekenhuis moeten.

Hoe gaan we deze spullen straks vervoeren? Nadat het "wens" pakket is ontvangen dient men per brief weer een nieuwe aanvraag in bij de opslagplaatsen. Dit kan uiteraard een heel ander pakket zijn.

Tot slot is er dan een groep kinderen die de bevolking uit die landen zijn. Zij hebben ook wensen verzameld en met elkaar beslist wat ze het eerst willen hebben. Wie krijgt het eerst wat. Een ziek kind moet eerst medicijnen hebben. Het is ver lopen, de wegen zijn slecht en eigenlijk wil de vader de spullen voor zijn kapotte wagen hebben, zodat hij het kind daarin kan vervoeren. Hoe kan dit worden opgelost. Bij hun hulpverleners kan men steeds een aanvraag voor spullen indienen.

4. DE MARKTKRAAM

Wanneer je tegenwoordig over de markt loopt vind je er steeds vaker kraampjes met produkten uit andere landen. Natuurlijk moeten de kopers deze waren goed kunnen bekijken voor ze er wat willen kopen.

Materiaal: marktkraampjes, pitriet of papieren vlechtstroken voor de mandjes, of andere mandjes, doosjes en kisten, ideeën voor produkten,

nepgeld, kranten- en ander inpakpapier, tassen, kosteloos materiaal, bijv. schuimrubber, piep-schuim(vlees)schaaltjes, lapjes stof, verf, kwas-ten, scharen, spullen om de produkten te versie- ren, bijv. allerlei zaad en pitten, reclamefolders, karton, touw, enz.

Spelverloop: De kinderen bouwen zelf hun marktkraam en maken zelf de produkten die ze willen verkopen. Schuimrubber laat zich heel goed in vorm knippen. Met een likje verf lijkt het voedsel net echt.

Het oog wil ook wat dus de waren worden op een aantrekkelijke manier uitgesteld: een mandje met verschillende soorten brood naast een leuk opgemaakte fruitschaal. Misschien is het een idee om de kinderen zelf de mandjes te laten vlechten van pitriet of vlechtstroken van papier. De waren kunnen worden aangeprezen met uit- hangborden of reclamefolders.

Als de kraam klaar is kunnen de produkten natuurlijk door de marktbezoekers van het speel- veld worden gekocht.

B-ACTIVITEITEN

1. SOEPZOOI

Ben je weleens in de keuken van de Maggi- fabriek geweest?

Wanneer ze een nieuw soepje samenstellen doen ze een beetje van dit, een beetje van dat en.... een beetje van Maggi!

Materiaal: touw of grote hoepel (vastleggen), koksmutsen, pollepel of stok, pionnen o.i.d. om de plaats van de ingrediënten aan te geven,

Spelverloop: Een hele grote pan Maggibouillon staat in het midden van het speelgebied, aange- geven door een cirkel op de grond. Op enige afstand van de pan staan groepjes ingrediënten klaar om in de bouillon te springen, de soepballe- tjes, de worteltjes, etc.

De kok roept de ingrediënten om beurten in de pan te komen. Een andere kok probeert steeds voor dat de ingrediënten de pan inspringen even te proeven. (tikken) Vindt hij het niks dan stuurt hij ze weer terug in het pak.

2. RECEPTEN-ESTAFETTE

Iedereen leest wel eens een lekker recept in een blad. Het wordt uitgeknipt en zolang ergens neer- gelegd. Dan op een dag neem je je voor om de recepten in te plakken, maar... ze liggen allemaal door elkaar. Wie heeft het eerst weer het recept compleet? Dit spel kan in een estafettevorm wor- den gespeeld.

Materiaal: allerlei recepten met veel afbeeldin- gen, zodat ook aan de afbeelding de goede stuk- ken bij elkaar kunnen worden gezocht, eventueel lijm, karton

Spelverloop: Op een laken, in het midden van het spelgebied, liggen de recepten flink door elkaar in een doos. De kinderen zitten in gelijke groepjes aan de zijden van het laken. Het eerste kind van een groepje pakt een stukje van een recept en legt dat bij z'n groepje. Het wordt goed bekeken en iemand anders van het groepje gaat een volgend stukje halen. Het spel moet per recept worden afgemaakt en er mag niet meer dan één stukje per recept worden gehaald. Wanneer het volgende stukje niet past moet men; of

1. eerst het stukje terugleggen en een beurt overslaan, of

2. men kiest gelijk een nieuw stukje.

Event. kan men, wanneer het recept compleet is, het op karton plakken.

Daarna mag men aan een nieuw recept begin- nen.

Dit spel kan men tegen elkaar, als estafette en per groepje laten spelen. In de estafette vorm moet degene die aan de beurt is goed kijken wat hij mee moet nemen. Bij het groepje mag men de "zoeker" op het laken nog aanwijzingen geven.

3.CHINESE EETSTOKJES

Ook zo'n moeite om met stokjes te eten? Nou, mijn chinese oom niet!

Ik ga hard oefenen, want straks komt mijn oom uit China.

Eerst maar oefenen met grote stokjes, doe je mee??

Van te voren is er een groot mikadospel gemaakt, bijv. van bonestaken.

In een aantal boor je een gat. Hierin stop je een papiertje met bijv. een mop erop.

Wie heeft de meeste stokken en de leukste mop?

Verder zijn de regels zoals bij een gewoon mika- dospel.

4.PROEFPARCOURS

Hangen er vaak bij jouw thuis ook van die lekker- re luchtjes? Soms moet je echt goed ruiken welke lucht er nu weer te ruiken is.

Aan een stevige draad zijn in zakjes allerlei lucht- tjes verzameld. De inhoud van de zakjes bepaald de lucht.

Door uitgebreid met je neus in de lucht te ruiken probeer je er achter te komen welke lucht er in de lucht hangt.

C-ACTIVITEITEN:

1. BROODDEEG

Van brooddeeg worden niet alleen lekkere broden gebakken, van brooddeeg kun je ook dingen maken. Alleen is de samenstelling wel iets anders.

Hoe ziet het brood er in de toekomst uit denk je? Welke vorm heeft het brood, waar is het brood mee versierd, noem maar op.....

Maak een voorbeeld van het brooddeeg, pak het voorzichtig in, neem het mee naar huis en laat het bij een temperatuur van ongeveer 150 graden ong. 1 á 2 uur bakken.

Leg het daarna in de kluis om het over 50 jaar weer tevoorschijn te halen....

Afwachten of je idee klopt.

Materiaal: brooddeeg (3 bloem - 2 zout - 1 water)
alufolie en een kartonnetje o.i.d. om het broodje op te maken en te vervoeren, spullen om te versieren.

2. DE FRUITAUTOMAAT

Oei, we gaan een gokje wagen!

Dit kan door twee of meer kinderen worden gespeeld.

Ieder kind heeft een doos met daarin verschillende soorten fruit (echt of karton). Steeds houden ze allemaal een stuk fruit omhoog. Net als bij een echte fruitautomaat zijn hiermee punten/fiches te verdienen.

De jackpot krijg je als je allemaal hetzelfde fruit omhoog houdt.

3. MENUKAARTJES MAKEN EN SERVETTEN VOUWEN

Sier jij ook weleens de tafel mooi op?

Wij wel! Je kunt dit met menukaartjes doen en bijv. ook door servetten op een kunstige manier te vouwen.

Maar.... we moeten wel regelmatig oefenen.

Materiaal: boekjes of kaarten met daarop de instructies voor het servetten vouwen, papieren of servetten van stof, (bijv. uit een laken gemaakt), papier, schrijf-en teken materiaal; kosteloos materiaal om alles te versieren, pictogram met uitleg

4. SPAGHETTI

Heb jij met spaghetti wel eens allerlei knopen geoefend?

Nee? Probeer maar met deze spaghetti, de knopen die op de kaart staan, na te maken.

Materiaal: spaghetti die maar even heeft gekookt en dus wel buigzaam maar niet te zacht is. Spoel ze met koud water af. Voorbeelden van knopen, eventueel materiaal om de spaghettiknoop op te plakken, plakmiddel, pictogram met uitleg.

8 COMMUNICATIE

HOOFDPERSOON: FRED FLITS

LEKKERS

Maak een "pratende" drank- en snoepjesauto-maat op het terrein.

Dit kan iemand van de leiding zijn die als auto-maat rondloopt, waar ze een muntje in moeten gooien. Het kan ook een soort van "eten uit de muur"- apparaat zijn waar er ineens een hand uit één van de kastjes wordt gestoken, nadat de "bestelling" is opgegeven. Uiteraard hoort hier ook een speciaal muntje in, of een kaart met een pincode.

A-ACTIVITEITEN:

1. EEN INTERNATIONALE TAAL

Het is niet altijd even gemakkelijk een gesprek aan te knopen met iemand uit een ander land. En.... in de toekomst zullen we toch vaak met onze vliegparachute over de hele wereld komen. Het is nu al zo dat ieder scoutinglid, dus jij ook, een "vriend" in een ander land hebt. Je weet dat niet, maar veronderstel dat je hem of haar ineens ontmoet in je parachute. Je kunt elkaar dan niet eens verstaan! Daar zou in de toekomst eens iets op gevonden moeten worden.

Kunnen we geen speciale scoutingtaal gaan maken of internationale gebaren die werkelijk iedereen begrijpt?

Wij weten al één woord: "swoppen"! Dit woord betekent in scouting een soort van "verhandelen".

Op de Wereld Jamboree ruilt bijna iedere scout kleine voorwerpjes of insignes voor andere scoutinghebbingetjes. Ze doen dit op de "swop-plaats", een soort van winkeltje waar je zonder geld terecht kunt, maar wel elkaar moet proberen te verstaan!

Spelverloop: Kinderen gaan met taal aan de slag. Denk aan het ontwikkelen van een "taal" die alleen scouts begrijpen.

Natuurlijk moet het wel zo zijn dat je in die "taal" iemand een heel verhaal kunt vertellen, of een lied gaat maken wat bij de sluiting door het Hoofdstuk Communicatie misschien ten gehore gebracht kan worden.

Deze taal moet wel worden opgeschreven met een alfabet en verdere gegevens.

(Misschien kan men over een paar maanden met elkaar in de scouty in deze taal corresponderen. Wel graag even de vertaling er nog bij!).

Welke manieren kunnen er nog verder worden bedacht om met elkaar te kunnen praten?

Enkele vormen van internationaal communiceren bestonden "vroeger" al: het vlagseinen en morse. Veronderstel dat er een Wereld Jamboree komt die op schepen wordt georganiseerd!

Door middel van vlaggeseinen en morse zou je met elkaar kunnen praten.

Je zou hele verhalen of spelen naar elkaar kunnen seinen.

Er is ook een soort van wereldtaal, het Esperanto. Hebben jullie dat weleens bestudeerd?

Materiaal: papier, schrijf- en tekengerei, event: stempels met stempelkussen, woordenboeken, "boeken" waar woordenboeken van gemaakt kunnen worden, typemachines (en/of computers??), materiaal voor morse seinen, materiaal voor vlagseinen, cassetterecorder(s), enz.

2. DE TELEVISIE

De televisie is voor vaders en moeders en voor de kinderen een kruis en een zegen tegelijk. (denk maar eens aan een programma dat je wilt zien en je moeder wil naar het journaal kijken...)



Veel kinderen zitten wel heel erg vaak voor die buis.(????)

Je kunt er echter ook veel door leren.

Hoe zou een ideale combinatie er uit zien?

Materiaal: kosteloos materiaal voor alle programma onderdelen, verkleedkleden, schmink, schrijf-en tekenmateriaal, rekwisieten, event, videocamera's, geluidsapparatuur, microfoon(s), enz.

Spelverloop: De kinderen verzorgen een "avondvullend" programma dat uiteindelijk op video wordt opgenomen.

Denk aan: reclame, journaal, soaps.

De kinderen richten als het ware de STV (Scouting TeleVision) op en gaan allerlei mensen "benoemen" die iets bij de TV doen in de verschillende programma's.

Denk ook aan cameramensen. (We denken dat deze ploeg wel zal moeten wisselen....)

Na afloop kunnen de kinderen nagenieten door hun eigen programma op de televisie nog eens te bekijken.

TIP: neem het één ander op, zodat er na een poosje op de groep nog eens naar gekeken kan worden.

3. DE KRANT

De meeste kinderen lezen de krant niet.

Maar betekent dit dat kinderen geen belangstelling hebben voor het nieuws? Natuurlijk niet!

Er zou een krant moeten zijn die speciaal voor kinderen is geschreven.

Materiaal: (echt) krantepapier compleet met logo, of papier van A4 formaat (met logo), tijdschriften, schrijf-en teken materiaal, typemachine(s), computer, doos(zen) met drukletters, stempels, wrijfletters, fotocamera's, event. een paar echte kranten voor ideeën,

Spelverloop: de inhoud van de krant gaan de kinderen zelf verzorgen. Zij gaan een redactie vormen. Verder zijn er natuurlijk journalisten nodig, schrijvers van vaste rubrieken, zoals recepten, moppen, column, enz.

TIP: Het is leuk om deze krant te drukken en dan uit te geven, zodat de kinderen later nog eens het één ander terug kunnen lezen.

(Kan de krant ook worden opgestuurd naar Scouting Nederland???)

4. UITVINDINGEN

Wanneer komt er nu eens een TV-telefoon zodat je degene waarmee je belt ook kunt zien?

Of, waarom zou je al je huiswerk niet op de com-

puter kunnen maken, of de les lekker lui vanuit je bed via de computer kunt volgen.

En, zou een computer niet veel méér kunnen?

Hoe zit dat ook alweer met die speciale machines die bijv. je kamer opruimen of je schoenen poetsen.

En hebben we al een oplossing wanneer je in het donker naar buiten moet, je bent misschien wel in de toekomst verplicht om verlichting te dragen!

Materiaal: kosteloos materiaal, electr. materiaal, bijv. materiaal voor looplichtjes, appelmicro's e.d, gereedschap, schroeven, moeren, spijkers, radertjes, enz., elastiekjes, boeken met "uitvindingen"

TIP: Wanneer er met soldeerbouten o.i.d. wordt gewerkt houdt dan de veiligheid goed in de gaten.

Spelverloop: Als echte uitvinders maken de kinderen van kosteloos materiaal de nieuwste snufjes op communicatiegebied. Natuurlijk werken ze nog niet echt, maar je kunt wel precies uitleggen wat de nieuwe vinding allemaal kan doen.

Het is mogelijk dat er boeken of andere suggesties zijn waaruit de kinderen

ideeën kunnen halen die ze zelf verder uit kunnen werken. Een boek in die richting is o.a.

"Maken en niet vervelen".

B-ACTIVITEITEN:

1. HET HOORSPEL

De kinderen krijgen een verhaal op papier. Per groepje lezen ze dit door en verzinnen er allerlei geluiden bij die ze met een cassette recorder opnemen.

Na ongeveer een half uur komen de groepjes bij elkaar.

Het verhaal wordt dan voorgelezen en de geluiden die ze er bij hebben verzonden laten ze om beurten horen. Wie heeft de beste geluiden erbij verzonden?

Materiaal: verhalen op papier, cassette recorder(s), allerlei materiaal om geluiden mee te maken,

2. ONZICHTBAAR SCHRIFT

Met citroensap en een penseel kan een onzichtbare boodschap worden geschreven. Even laten drogen en je ziet er niets meer van. Om het schrift weer tevoorschijn te halen hou je het papier boven een kaars. Denk aan brandgevaar! Maak per twee of met een klein groepje een geheime boodschap voor elkaar. Ruil de boodschappen onderling en geef er weer een ant-

woord in hetzelfde geheimschrift. Misschien kun je zelfs ook onzichtbare code maken, dus een onzichtbaar bericht dat ook nog een ontcijferd moet worden omdat er een speciale code is gebruikt bij het schrijven van de boodschap.

Materiaal: sap van een citroen, dunne penselen, stevig papier, waxinelichtjes, lucifers (door de leiding in beheer), een emmer water.

3. DOVEN-TAAL

Mensen die doof of slechthorend zijn leren vaak een speciale gebarentaal.

Je ziet dit mensen ook doen bijv. wanneer de koningin de troonrede voorleest.

Dan kunnen ook de doven en slechthorenden de koningin "verstaan".

We hebben weleens bedacht dat het misschien ook wel handig zou zijn wanneer jij met een doof vriendje zou krijgen of hebben om ook die "taal" te leren.

Zullen we het eens met elkaar proberen?

(Misschien is er wel een scoutinglid binnen een groep die deze "taal" beheerst)

Per groepje worden er eerst een aantal woorden geleerd met gebarentaal. Na wat oefenen "gebaar" je aan elkaar een vraag en "gebaar" je elkaar het antwoord toe.

Materiaal: kaart(en) waar gebarentaal op staat getekend

4. PICTOGRAMMEN

Met tekens kunnen mensen elkaar dingen vertellen. Denk aan verkeersborden die verbieden of waarschuwen.

Ook kunnen borden boodschappen of gegevens doorgeven die van belang zijn, denk maar eens aan perrons en fabrieken.

Maak zelf eens een teken en probeer uit of de betekenis zonder verdere uitleg duidelijk is.

Je kunt zo zelfs een heel verhaal maken!

Materiaal: bordjes waar een pictogram op kan worden vastgezet, papier om het pictogram te maken, verschillende kleuren pen, plakband of lijm.

C-ACTIVITEITEN:

1. TEKENFILM

Een bijna echte tekenfilm maak je door op een langwerpige strook papier een soort stripverhaal te tekenen. Plak het begin van de strook aan een

stokje en rol de strook op. Het eind plak je op een ander stokje. Rol dan langzaam de strook van het ene op het andere stokje zodat het verhaal voorbij rolt.

Materiaal: stokjes of doosjes met een gleufje erin, stroken papier (niet groter dan het stokje of het doosje), lijm of plakband, een voorbeeld.

2. PRATEN MET POPCORN

Heb je weleens popcorn gemaakt? Wanneer je dat doet springen de popcornjes met een knappend geluid open in je pan.

Hetzelfde bereik je met een speciale popcornhouder die je boven een vuurtje houdt.

Als je goed luistert "praten" ze met je.

Materiaal: een kleine barbecue waar al een vuurtje in is gemaakt, (denk aan de veiligheid!) popcorn en een popcornhouder, (verkrijgbaar in huish. winkels) een servet, een afvalschaaltje voor de mislukte popcornjes, pictogram met uitleg, (laat in het pictogram goed zien dat er weinig popcorn in de pan of houder moet).

3. DE SPIEGELBAK-TEKENING

Ooit je naam zó geschreven of een tekening gemaakt?

Materiaal: een doos, papier, schrijfgerei, pictogram met uitleg

Maak een kist of doos, groot genoeg om er een A-4 tekenvel in te leggen. De voorkant van de kist wordt verwijderd.

Hier steken de kinderen een hand in.

De voorste helft van de bovenkant blijft gehandhaafd, de kinderen mogen hun hand niet zien.

De achterste helft van de bovenkant wordt verwijderd zodat de schuine achterkant van de kist goed te zien is. De achterkant moet zo'n vier centimeter "uit het lood" staan. Tegen de achterkant wordt een spiegelje geplakt.

De bedoeling van dit spel is dat de kinderen een tekening maken of hun naam schrijven, terwijl ze alleen hun hand via de spiegel kunnen zien.

4. HERKEN HET LOGO

Maak vooraf een puzzel en/of een memory spel met voor de kinderen bekende logo's van bedrijven. (Vergeet het logo van de WereldJamboree niet).

Materiaal: doos met het gemaakte spel, pictogram met uitleg

9 PLANNING EN ORGANISATIE

Om het districtsspel goed te laten verlopen, zal er veel werk en tijd in de voorbereiding gestoken moeten worden.

In dit hoofdstuk staan voor districtsorganisatoren, en voorbereidingscommissies een aantal aandachtspunten en organisatietips op een rijtje. We pretenderen niet dat de lijst volledig is, maar denken wel dat hij ter ondersteuning kan dienen. Ook voor leiding is het goed om deze informatie te krijgen, bespreek bijv. op een overleg met de groepen dit hoofdstuk door.

WE GAAN ER VAN UIT DAT DE DATUM BEKEND IS BIJ DE GROEPEN!

VOORBEREIDING:

Benoem een SPELCOMMISSIE die planning, coördinatie en uitvoering organiseert en begeleidt. De taken die deze commissie op zich neemt staan als een checklist verderop in dit hoofdstuk genoemd.

Benoem een HOOFSTUKKENCOMMISSIE. Dit kunnen in ieder geval de "hoofdrospelers" zijn uit ieder hoofdstuk en Sandun, de bewaker van de toekomst. Deze hebben een belangrijke taak voor een goed verloop van hun hoofdstuk zowel in de voorbereiding als op de dag zelf. Deze werkgroep houdt zich voornamelijk bezig met de (praktische) invulling van spel/activiteit en aankleding.

Zij hebben overleg met de spelcommissie en de leiding uit de groepen die het één en ander voorbereidt.

Ieder heeft de verantwoording over zijn "eigen" hoofdstuk, maar heeft geregeld afstemming met andere hoofdstukken en de spelcommissie. De taken die deze commissie op zich neemt staan verderop als checklist genoemd.

MAAK VANAF DE VOORBEREIDING TOT NA DE EVALUATIE EEN DRAAIBOEK DAT IEDERE GROEP ONTVANGT EN ZORG DAT DIT STEEDS MET DE LAATSTE GEGEVENS WORDT AANGEVULD.

Maak in het draaiboek duidelijke afspraken omtrent taakverdeling van personen en spel/activiteiten. Geef een duidelijk planningsoverzicht en houdt de voortgang van afspraken in de gaten. Spreek duidelijke deadline af. Iedereen weet dan waar hij aan toe is en wat er van hem verwacht wordt.

LOCATIE:

De locatie waar het districtsspel gehouden gaat worden moet ruim van tevoren worden gepland. Dit in verband met eventuele aanvraag voor vergunningen en afspraken met politie en andere instanties.

Wanneer er (ook) groepshuizen worden geregeld zorg er dan voor dat dit in overleg gebeurt met de besturen en de overige speltakken, o.a. in verband met planning van programma's. LAAT ALLES SCHRIFTELIJK VASTLEGGEN EN ZORG VOOR KOPIEËN.

Denk bij het zoeken naar een locatie aan:

- plattegrond (bekijk de mogelijkheden)
- (openbare) vervoersmogelijkheden
- sanitaire voorzieningen
- parkeerruimte voor de "brengers, "halers" en andere belangstellenden
- parkeerruimte voor de deelnemers (auto's, fietsen)
- route beschrijving (Informeert bij een gemeente of ze in die tijd bijv. in die omgeving geen wegomleggingen o.i.d. hebben)

TIP: wanneer er met openbaar vervoer gereisd wordt, overleg dan van tevoren met de vervoersmaatschappij. Het kan zijn dat er extra vervoer wordt ingezet.

Bij gemeente of andere instantie is er misschien een mogelijkheid om sanitair te regelen.

INFORMATIE NAAR DE GROEPEN.

Nodig de groepen uit voor een presentatie van de spelmap. Doet dit in het thema.

Dit kan bijv. in de vorm van een "boekje" waarbij de letters van het thema los in het boekje zitten. Zodra ze het "boekje" opendoen vallen de letters eruit.

Vraag in de uitnodiging vast een aantal gegevens die noodzakelijk zijn voor de eerste opzet. We denken hierbij o.a. aan een lijst voor een voorlopige opgave van kinderen en leiding. Zorg voor een praktische presentatie. We denken aan:

- ludieke manier om het themaverhaal te presenteren
- uit alle hoofdstukken een activiteit uit de A-B-C activiteiten kiezen en dit ook spelen. (Het spreekt voor zich dat de A-activiteit niet in z'n geheel gespeeld kan worden.)

Bereidt de spelen zó voor dat de sfeer en de manier van spelen geproefd wordt!

Zorg naast de presentatie dat de volgende punten besproken worden. Sommige moet en van te voren worden voorbereidt.

BESPREKING EERSTE AVOND: (naast de presentatie)

- na presentatie map uitdelen en leespauze houden
- locatie (plattegrond en mogelijkheden)
- overzicht van de vervoersmogelijkheden (tijden e.d.)
- welke groepen nemen er deel
- hoeveel kinderen kunnen we ong. verwachten
- hoeveel leiding en andere "helpers"
- lijst van werkzaamheden (spelcommissie, hoofdstukcommissie)
- benoeming spelcommissie
- benoeming hoofdstukcommissie
- tijdsplanning voorbereiding
- voorlopige begroting (opstellen)
- inschrijfdatum
- PR- plan (dit in samenwerking met de districtsvoorlichter)
- komt er een herinnering aan deze dag
- zijn er sponsors die we aan kunnen schrijven

TAKEN VAN DE SPELCOMMISSIE (tevens checklist)

- draaiboek maken (bijhouden , aanvullingen verspreiden)
- regelen definitieve inschrijving
- innen bijdrage
- regelen E.H.B.O. (zorg ook voor een e.h.b.o. doosje op ieder speelveld)
- regelen geluidsapparatuur
- mogelijkheden bespreken hoe voorlichting te geven over scouting (districtsvoorlichter met stand voorlichtingsmateriaal. Lijst met namen en adressen van de groepen binnen een district)
- regelen centrale post (voorlichtingsstand?)
- uitnodigingen verzenden naar speciale gasten (bijv. B & W van een gemeente, pers, sponsors, gewest. en districtsbestuur, SN,)
- regelen wie deze mensen ontvangt
- regelen wie de groepen opvangt
- regelen waar jassen, tassen en andere eigendommen bewaard kunnen worden (in een afgesloten tent en per groep in een krat?)
- lijst van verdeling van groepen met namen die op de speelvelden verblijven (op de dag zelf bij opvang nogmaals checken en aan ieder hoofdstuk figuur geven).
- koffie- en thee voor de leiding en gasten
- inkoop van lekkers en drinken voor kinderen
- regelen om het terrein schoon (achter) te laten (denk in ieder geval aan vuilniszakken)

- regelen van een herinnering
- regelen van een event. opslagruimte voor het materiaal
- regelen van het vervoer van het materiaal
- huren van event. materiaal
- totaal overzicht van uitgave en inkomsten
- event. schade regelen
- verzamelen van tekeningen, verslagen e.d. en opsturen naar SN
- versturen van bedankjes
- alle publiciteit verzamelen en event. verspreiden onder groepen en/of opsturen naar SN
- evaluatie voorbereiden en uitvoeren (idee: maak er een gezellige avond van waarbij ook alle iedereen wordt uitgenodigd die z'n steentje heeft bijgedragen).

TAKEN VAN DE HOOFDSTUKKEN COMMISSIE (tevens checklist)

- overleg met de groepen spelen/activiteiten
- verdeling van spelen/activiteiten (welke groep bereidt wat voor)
- tijdsplanning maken voor de dag zelf (hoe laat staf, hoe laat kinderen, enz)
- maken van een planning wanneer dingen af moeten zijn of ingeleverd moeten worden en dit aan de groepen uitdelen
- lijst maken van de activiteiten (wie wat doet) en aan de groepen uitdelen
- gezamenlijk overleg hoe omgaan op de dag met de kinderen (wat vragen we, vertellen we, enz. dit is dus de rol die de hoofdstuk figuren op de D-dag afspreken)
- overzicht maken hoe de spelen/activiteiten worden aangekleed (dit wordt aan de groepen gevraagd)
- indeling op plattegrond met de spelen /activiteiten (uitdelen aan de groepen)
- indeling maken van werkzaamheden voor de D-dag (opbouw-afbreken-opruimen)
- regelen bouw toegangspoort, toegang hoofdstukken (vraag bijv. hier (ook) explorers en/of jongerentak voor)
- regelen opzet van de opening- en sluitingsceremonie (geef overzicht ook aan de groepen)
- regelen (ook onderling) van de uitvoering van de opening- en sluitingsceremonie
- regelen aankleding van zichzelf (ieder hoofdstukfiguur is herkenbaar aan kleding en "sticker")
- inventariseren van het materiaal dat gebruikt wordt voor de spelen/activiteiten
- zorgen dat alles gemerkt wordt (vraag dit ook aan de groepen om dit te doen)
- voortgang bewaken regelmatig verslag (rondsturen)
- centraal materiaal verzamelen (bijv. huur materiaal)

- afspreken hoe laat ieder aanwezig moet zijn voor de opbouw (speciale opbouwploeg)
- afspreken wie er blijft om het terrein na te kijken en eventueel op te ruimen
- zorgen ieder (geleend) materiaal terugkrijgt
- eventuele schade doorgeven aan spelcommissie
- verzamelen van uitgave bonnetjes van de groepen en geven aan spelcommissie

- eigen evaluatie maken en met de eind evaluatie inbrengen
- denk er aan de gevonden voorwerpen op de evaluatie avond mee te brengen
- wanneer de evaluatie wordt afgesloten met een gezellige avond maak dan een lijst voor de spelcommissie wie er (ook) uitgenodigd moet worden

10 MEEDOEN AAN DE WERELD-JAMBOREE

Zoals we bij het begin van deze map aan hebben gegeven is geprobeerd om de sfeer van de WJ en een klein beetje de manier van het meedoen aan spel en activiteiten, zoals dat op de WJ toe gaat, weer te geven.

Op een ludieke manier mochten onze welpen-kabouters-esta's, door een dag DE BAAS te zijn, hun toekomst bepalen.

Hoe zij die toekomst hebben bepaald is verzameld in HET BOEK "FUTURE IS NOW".

Wij nodigen alle districten die aan HET BOEK hebben meegewerkt dit te laten zien op de Wereld Jamboree!

Hoe??

Maak op één of meerdere vellen papier een verslag van jullie districtsspel.

Dit kunnen tekeningen, verhalen, foto's enz. zijn, gemaakt door de kinderen en leiding.

Al deze vellen papier zullen in het boek "FUTURE IS NOW" worden verzameld en tentoongesteld worden o.a. in het Nederland Paviljoen.

Laten we met elkaar er voor zorgen dat "de wereld" weet hoe welpen-kabouters-esta's in Nederland een toekomst hebben gemaakt die fantastisch is!

Hoe moet jullie inzending verzorgd worden?

- 1 of meer ringband vellen (max. 5) van A-4 formaat met tekst, tekeningen, en foto's. Tekeningen en foto's moeten zijn opgeplakt.
- voorzie alles van naam. (district, groep, maker)
- per district opsturen
- opsturen vóór 1 juli naar:

**SCOUTING NEDERLAND
POSTBUS 210
3830 AE LEUSDEN**

- in de linkerhoek moet vermeld worden:

**DISTRICTSSPEL "FUTURE IS NOW"
t.a.v. Henny Hooimeijer**

- We hopen dat jullie met de Welpen-Kabouters- en Esta's een grandioze dag hebben
- Mooi weer hebben
- Misschien tot ziens op de WJ om bij het boek een persoonlijk praatje te kunnen over jullie geslaagde 'Futureday'

HEEL VEEL SUCCES !!!

Tot ziens in jullie district? Stuur maar een uitnodiging!



scouting
NEDERLAND

telefoon: 033 - 950260

Landelijk Bureau Scouting Nederland / Larijkslaan 5 / 3833 AM Leusden