

DISTRICTSPEL 1996

COMPUTER-GETOETER!



DISTRICTSSPEL 1996

COMPUTER-GETOETER!

INHOUD

1. VOORWOORD	3
2. THEMAVERHAAL	4
4 INLEIDING	6
5. OPZET VAN DE DAG	7
6 DE SPELEN	10
7. ORGANISATIE EN PLANNING	27
8. IDEE VOOR OPKOMSTEN VOORAFGAANDE AAN HET DISTRICTSSPEL	30

COLOFON

Dit districtsspel 1996 werd voorbereid door:

Henny Hooimeijer
Helma van de Ouwelant
Francoise Vuurpijl
Aad Zeilstra
Pim Zwartjes

Vormgeving

Scouting Nederland: Marijke de Groot

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

Bij het lezen van de titel van deze map flitsen er vast en zeker twee vragen door jullie hoofd: **Computer-Getoeter!** en **"Wat voor getoeter?"**

Laten we eerst iemand voorstellen: Happie! Happie is een happertje in een computerspel. Hij is gek op spelletjes en speelt dan ook vaak op menige computer met kinderen en volwassenen allerlei spelen. In de spelletjes voelt hij zich bijzonder thuis. Hij daagt de spelers uit tot de meest waanzinnige capriolen. Héél af en toe gaat hij wel eens in de computer, dubbel, op zoek naar nieuwe avonturen. Hij heeft zich dan vermomd en we noemen hem dan 'een virus'. Op een avond heeft hij dat op het Landelijk Bureau, een poos geleden, ook gedaan! En...niet alleen hij! Ook zijn vrienden had hij uitgenodigd!

Op die avond verzamelde Happie, voor het eerst, al zijn vrienden om zich heen en gingen zij op avontuur in de computer.

Wil je weten welke gevolgen dat had ??
Lees dan nu eerst het themaverhaal!

Het verhaal gelezen ? Dat is me wat; zo'n ramp! Al waren Happie en zijn vrienden voor de verhalen-schrijfster en alle anderen die aan de verhalen werkten een ware wanhoop, het blijft een avontuurlijk ventje.

Want.....

Lijkt Happie niet een beetje op jullie welpen, kabouters en esta's? Heerlijk speels en altijd op zoek naar een nieuw avontuur!

Wij wensen jullie net zoveel plezier bij het spelen als wij hebben gehad bij het opzetten van dit districtsspel.

THEMAVERHAAL

Kwart over twaalf 's nachts.....

In het Landelijk Bureau van Scouting Nederland is alles rustig.

Rustig.....??

In één van de kantoren flikkert plotseling een computerlampje op.... Het is het kantoor van de verhalenschrijfster.

Overdag werkt de verhalenschrijfster aan het nieuwe distriktsspel voor welpen, esta's en kabouters. Natuurlijk ligt zij om deze tijd al uren op één oor. Het is een griezelig gezicht, bijna alsof het spookt. Zonder hulp van mensenhanden begint de computer met het opstart-programma.

In de computer van de verhalenschrijfster wonen Happie en zijn vriendjes. Happie is zo'n happertje uit een computerspelletje. Je kent het spelletje vast wel; je stuurt het happertje door een doolhof van gangen met een monstertje op z'n hielen.

Happie verveelt zich vreselijk. Steeds maar door dezelfde gangetjes lopen in almaar hetzelfde spelletje kan Happie niet meer boeien.

Hij wil een ander spelletje doen.

Precies vannacht heeft Happie de andere happertjes overgehaald eens in de computer op zoek te gaan naar een interessanter spelletje. En zo kan het gebeuren dat zomaar zonder dat er iemand in het kantoor aanwezig is de computer helemaal vanzelf opstart.

Happie doorzoekt het geheugen van de computer. Hij vindt een heleboel saaie dingen, verslagen van vergaderingen en brieven aan onbekende mensen en zo. Dat slaat hij snel over.

Dan komt hij een paar fantastische verhalen tegen. Hij vindt een stukje over een jongetje dat bij wolven woont en met de dieren in de rimboe kan praten. En iets over een tweeling die met hun tante op ontdekkingsreis is in een onbekend land. En ook nog een hoofdstuk over een postkoets die overvallen wordt door struikrovers. Happie kan bijna niet genoeg krijgen van die spannende verhalen. En ook zijn vriendjes amuseren zich kostelijk. Ze kunnen bijna niet kiezen wat nu het spannendst is. Ze springen van het

ene naar het andere verhaal en laten elkaar de leukste stukjes in de verhalen zien. En ja, waar zo'n stukje verhaal vandaan gekomen is dat weten de happertjes uiteindelijk niet meer. De verhalen worden één grote janboel.

Happie denkt er niet meer aan terug te keren naar zijn spelletje. Hij wil nooit meer naar zijn saaie gangetjes terug. Zo verstrijkt de nacht.....

De zon komt op en langzaam komt er weer leven in de kantoren van het Landelijk Bureau. Ook de verhalenschrijfster komt al gapend haar kantoor weer binnen. Verbaasd kijkt ze naar de computer op haar bureau. Ze weet zeker dat ze hem heeft uitgezet toen ze naar huis ging. Wie heeft hem dan weer aangezet? Al hoofdschuddend zet ze zich aan het toetsenbord.

Ze besluit in de pauze maar eens uit te zoeken wie haar computer heeft gebruikt. Ze heeft weinig tijd. Nog maar een paar weken en dan moet het nieuwe distriktsspel klaar zijn.

Snel zoekt de verhalenschrijfster het juiste programma van het distriktsspel op. Stokstijf staart ze naar haar beeldscherm. "Hier begrijp ik niks van", fluistert ze zacht. "Deze verhalen kloppen helemaal niet!"

Ze leest verbijsterd over Hathi die, verkleed als lakei, de tafel dekt in het paleis van de koning van het Land van Esta. En over tante Roos die pardoes de eetzaal binnen komt fietsen!

De tranen springen de verhalenschrijfster in de ogen als ze verder leest.

Jacala valt tevreden in slaap onder de eettafel van de koning, bijna net zo op z'n gemak als bij de Rots van de Watervrede!! Begrijpen ze dan niet dat ze in het verkeerde verhaal zitten?

De verhalenschrijfster leest gehaast verder. En ja hoor, de drie themaverhalen over de Rimboe, het Land van Esta en Bambilië zijn volkomen in de war. Geen enkel verhaal klopt nog.

In Pals staat het beeld van Kaa, de slang, op de brug over de Volderiarivier, Deng Poe Ha kookt

een hapje in een wolvenhol en Baloe staat te swingen in Keverkapelle.

Met de bibbers in de knieën rent de verhalen-schrijfster de gang op, naar haar chef. Maar ook in zijn computer, en trouwens in alle computers van het Landelijk Bureau, zijn de thema verhalen hopeloos in de war. Met man en macht gaat iedereen aan de slag om de verhalen te ontwarren. Er wordt geen brief meer geschreven, geen vergadering meer belegd. Iedereen zit met rode wangen achter de computer en schrijft de themaverhalen van de Rimboe, het Land van Esta en Bambilië weer kloppend. Na een dag hard werken is het bijna weer in orde. Alle computers worden uitgezet en de mensen vertrekken doodmoe naar huis.

Het is kwart over twaalf 's nachts.....

In alle kantoren flikkeren lampjes, Happie en zijn vriendjes zetten alle computers aan. Ze zitten nog steeds in de verhalen van de verhalen-schrijfster en maken alles weer hopeloos in de war door overal stukjes uit te halen.

Happie en de andere happertjes doen het niet expres, hij kent alleen de gangetjes in een computerspel en heeft nog nooit gehoord van de Rimboe, het Land van Esta en Bambilië.

Je begrijpt zeker wel dat het hele Landelijk Bureau de volgende morgen in paniek was toen de themaverhalen alweer in de war waren. Er werden computer-experts bijgehaald. Het nieuws stond zelfs op de voorpagina van alle kranten: "Een geheimzinnig computer-virus actief op het Landelijk Bureau van Scouting Nederland". Maar niemand begreep er maar een sikkepitje van.

En zo komt het dat het distriktsspel 1996 voor welpen, esta's en kabouters niet op tijd klaar is. Nog steeds zijn alle verhalen in de war en heeft niemand Happie en zijn vriendjes nog ontdekt. Waarschijnlijk moet je veel verstand hebben van computerspelletjes om dit probleem ooit nog op te lossen. Maar ja, wie speelt er nu van die spelletjes? Volwassenen hebben het daar veel te druk voor...?

INLEIDING

Na het lezen van het themaverhaal heb je begrepen dat dit districtsspel over de thema's van de programma-aanbiedingen, Rimboe, Bambilië en het Land van Esta gaat.

Happie heeft een aantal figuren, die een bepaalde rol in deze thema's spelen, in een wat vreemde omgeving geplaatst.

Alhoewel????

Baloe voelt zich in Keverkapelle wel wat onwennig, maar voor muziek is overal plaats! Deng, de hofkok uit het Land van Esta, is terecht gekomen in het wolvenhol en bereidt daar een koninklijke maaltijd waar je je vingers bij aflikt! Maar lekker eten kun je overal!

In het jaar dat het herziene Bamboek, het Rimboeboek en het Handboek in de schijnwerpers staan, hebben we voor het idee gekozen om door middel van een districtsspel, het programmeren en het spelen vanuit de drie themaverhalen voor onze leeftijdsgroep 7 tot 10/11 jarigen onder de aandacht te brengen.

Kinderen van die leeftijd zijn helemaal in voor de meest dolle avonturen. Avonturen die men op allerlei manieren speelt in de programma-aanbiedingen en andere thema's tijdens een opkomst, en... het kan zelfs zo als Happie; 'n beetje van dit en een beetje van dat'.

Dat is juist zo "avontuurlijk" voor de leiding van deze leeftijdsgroep; elk programma dat wordt aangeboden heeft wel een succesformule in zich. Ieder kind is bereid om te spelen, zeker wanneer het in een omgeving gebeurt die uit-

daagt tot fantasie, maar die ook 'knipoogt' naar de werkelijkheid. Daar bedoelen we mee dat het scoutingprogramma een prima hulpmiddel is om kinderen op een speelse manier allerlei vaardigheden eigen te maken. De themaverhalen van de drie programma-aanbiedingen van Scouting Nederland kunnen daar een uitgangspunt van zijn.

En zo is het districtsspel van 1996 ook ontstaan.....

Een districtsspel dat eigenlijk aan wil geven dat je met de drie programmathema's op allerlei manieren kunt programmeren.

Dat een thema je helpt bij het maken van programma's en waar je al je ideeën in kwijt kunt. Ook zijn de programmathema's door elkaar te gebruiken. Door net dat extra tintje aan een spel te geven, kan het specifieke van dat thema benadrukt kan worden.

Graag willen we jullie voorbereiding op de groep, organisatie in het district, de uitvoering en de evaluatie ondersteunen door middel van deze map. Lees verder, ontdek en speel mee in het avontuur dat Happie vanaf die nacht ergens in mei 1995 nog steeds beleeft!

OPZET VAN DE DAG

Zoals je in het themaverhaal hebt gelezen speelt 'het probleem' zich in de computer af. Er gaat uiteindelijk een noodkreet naar de jeugdleden van Scouting Nederland. Met behulp van de Happies gaan ze samen elk floppy, waar het spel niet meer in de goede volgorde opstaat, 'formatteren'.

Ieder district schrijft een uitnodiging naar de kinderen.

ONTVANGST

De kinderen worden op de districtsdag ontvangen door de verhalenschrijfster en nodigt ze uit om rond een levensgrote computer te gaan zitten. Dit blijft de centrale plek.

CENTRALE PLEK

Op deze plek is de opening, wordt 'de stand' bijgehouden en wordt de sluiting gehouden. Met 'de stand' bedoelen we dat na iedere spelronde de Happies een floppy (zie verder) inleveren. Tevens is het de plaats waar geluncht kan worden.

Er wordt een levensgrote computer gemaakt. Het beeldscherm is het toneel. Achter een groot toetsenbord zit de verhalenschrijfster.

HAPPIE EN ZIJN VRIENDEN

Happie en zijn vrienden zijn natuurlijk ook aanwezig. De Happies worden gespeeld door de leiding van de groepen. Zij begeleiden de groepjes en spelen uiteraard met het spel mee.

Ieder Happie is bijvoorbeeld gekleed in een donker gewaad met een geel gezicht. Zijn 'smile' is wat 'sip' getekend. Naar mate het spel vordert wordt de smile vrolijker. (Hij en zijn vrienden ontdekken immers dat je in ieder thema spannende avonturen kunt beleven!)

De Happies hebben floppy's om hun nek hangen. Deze zijn niet alleen een onderdeel van het spel, maar zij geven ook de route aan die gevolgd gaat worden. De route staat met nummers aangegeven. Op de floppy's staan ook nummers. De floppy's hangen in een bepaalde volgorde en geven zo de looproute aan die een Happie met zijn groepje volgt. Zo kan het zijn dat een Happie met zijn groepje begint bij nummer 5, het volgende floppy kan dan nummer 4 of nummer 6 zijn.

GROEPJES VORMEN

Iedere Happie een letter op zijn borst (gelijk Superman!)

Tijdens de voorbereidingen (bijvoorbeeld tijdens de laatste bijeenkomst) worden de kinderen verdeeld in een aantal groepen. Ieder groepje krijgt dan een letter. Deze letter wordt op het naamkaartje van het kind gezet. Ieder kind kan dan bij de aanvang van het spel zijn "Happie" opzoeken en Happie kan aan de hand van een namenlijst, die ook vooraf is gemaakt, zien of zijn groepje compleet is.

(Vermeld ook op het kaartje van welke groep de kinderen zijn).

In de omgeving van de computer worden speelplekken ingericht.

SPEELPLEKKEN

Er zijn 10 speelplekken.

De speelplek is herkenbaar aan het nummer.

Voor de kinderen moet de speelplek vooral herkenbaar zijn aan de aankleding.

We bedoelen hiermee dat het duidelijk voor de kinderen moet zijn in welk thema, en met wie van de themafiguren gespeeld wordt.

Kies je als organisatie voor een wat minder bewerklijker aankleding geef dan in ieder geval door middel van een naambordje aan waar ze zijn en wat de naam is van het themafiguur.

Bijvoorbeeld "Baloe in Keverkapelle".

Op iedere speelplek kan uit 4 spelen worden gekozen.

De spelen kunnen deel uitmaken van de aankleding van de speelplek.

OPENING

De kinderen hebben zich verzameld rond de computer. De verhalenschrijfster verwelkomt de kinderen en zegt vreselijk blij te zijn met hun komst. Ze wil nogmaals laten zien wat het probleem is. Ze gaat achter haar computer zitten en start de computer. Happie en zijn vrienden verschijnen op het toneel. Ze lopen in ganzepas een

aantal keren over het toneel, steeds maar zwaaiend met hun floppy's. Van links naar rechts, diagonaal, enzovoort. Soms hebben ze één van de figuren uit een thema in hun midden. De verhalen-schrijfster is ten einde raad, ze drukt, nogmaals op allerlei knoppen en daar verschijnt Hathi.

Hij is lakei in het paleis van de Koning uit het land van Esta. Hij dekt de tafel voor de koning. Wanneer hij iets achter zich hoort denkt hij dat dat de koning is, maar niets is minder waar! Tante Roos verschijnt ten tonele. Ze was op haar fiets op rondreis door Bambilië. Hoe ze hier nou weer is verzeild? Ze snapt er niets van! Maar ja, ze gaat maar aan tafel zitten, als die olifant dat nou persé wil....

Vervolgens 'sluip't Jacala, de krokodil uit de Rimboe, binnen. Hij is op zoek naar de Rots van de Watervrede om een tukje te doen. Hij vindt de rots niet en besluit dan maar onder de tafel te gaan slapen. Tante Roos slaakt wel een gillette, maar blijft stoer zitten....

Terwijl dit allemaal zich op het beeldscherm zich afspeelt, vertelt de verhalen-schrijfster hoe het eigenlijk allemaal in elkaar steekt. Hathi en Jacala horen thuis in de Rimboe, tante Roos in Bambilië en het paleis staat in het Land van Esta.

Dan verschijnen weer de Happies en gaan schuld-bewust rondom het 'beeldscherm' zitten. Ze willen best wel helpen, maar weten het ook niet meer!

De verhalen-schrijfster zet dan met een geheim-zinnige blik de computer uit. De verhalen-schrijfster vertelt aan de Happie's dat ze misschien een oplossing weet. Ze heeft namelijk een aantal echte specialisten uitgenodigd die het probleem op kunnen lossen. De Happies kijken zeer verbaasd! Kunnen deze kinderen dit probleem wel oplossen terwijl er al zoveel volwassen specialisten naar hebben gekeken?

De verhalen-schrijfster vertelt dat de kinderen, terwijl zij het spel spelen zoals de Happies dat door elkaar hebben gegooid, aan de happies kunnen vertellen in welk thema alles eigenlijk thuishoort. Dit kunnen de Happies dan op de floppy's noteren. Wanneer ze dan weer eens in de computer duiken kunnen ze voortaan één themaverhaal kiezen en beleven ze vast een

spannend avontuur! Dat vinden de Happies een goed idee en stellen voor om dan maar direct te beginnen. De verhalen-schrijfster heeft dan weer goede floppy's die ze kan blijven gebruiken voor het maken van nog meer avontuur verhalen voor de jeugdliden van Scouting Nederland!

VERLOOP

Ieder groepje gaat aan de hand van een roulatie-systeem (wat verder op besproken zal worden) naar een speelplek. Op iedere speelplek worden een aantal spelen gespeeld.

Wanneer de speeltijd om is wordt er op de floppy de aantekening gemaakt waar over in het vorige stukje is gesproken. Deze aantekening kan bijvoorbeeld een stempel zijn, een woord, een plaatje, of iets dergelijks. Happie brengt vervolgens de floppy bij de verhalen-schrijfster.

Daar wordt de 'smile' van Happie steeds wat groter getekend en hij gaat steeds vrolijker kijken. Wat de kinderen steeds weer stimuleert om ook het volgende floppy te 'goed' te maken.

AFSLUITING

Alle kinderen gaan weer rond de computer zitten. De verhalen-schrijfster zit in spanning. Ze heeft de floppy's op drie stapeltjes gelegd. Voor ieder verhaal één. Ze zet de computer aan.

De Happies zitten tussen de kinderen en durven bijna niet te kijken. Daar verschijnt iets op het beeldscherm.... Het is het beeld van de Rimboe. Bijvoorbeeld geschilderd op een laken, met op de grond een blauw zeil dat de Waigoenga voorstelt en de Rots van de Watervrede in de rivier. Baloe komt aanlopen en herkent de omgeving. Hij swingt van plezier. Daar komen ook Jacala en Hathi. Jacala kan eindelijk op de goede plaats aan z'n tukkie beginnen en Hathi dringt al trompetterend zijn slurf vol met water en dan.....???? (spuit hij van plezier het water....(kan ook confetti zijn)

De verhalen-schrijfster plaatst opnieuw een floppy in de computer. Daar verschijnt Tante Roos! Ze heeft haar fiets aan de hand. Ze is het één en ander kwijt! Heftig gaat ze in de weer met kaart en kompas en prevelt hardop iets over de tweeling die ze kwijt is. Kijk, daar heeft ze een klein paadje ontdekt. Zou ze daar eens gaan kijken? Net als ze het pad wil inslaan verschijnt daar de tweeling en Tikan. Een luidruchtiger en vrolijker hereniging is bijna niet te beschrijven! En Tikan? Hij is wel in Bambilië, maar hij wil weer wel het boek van Dorinka in! Tante Roos besluit om dat onder het genot van een kopje thee uit te leggen

hoe dat moet. Ze gaan op weg om een theehuisje te zoeken!

Dan schuift de verhalenschrijfster nóg een floppy in de computer.... Ze heeft nu twee verhalen gezien die weer als van ouds zijn. Zou dat bij het derde ook lukken? De floppy wordt in de computer geschoven en terwijl de computer wat pruttelt en ratelt worden de Happies toch wel erg zenuwachtig. Daar verschijnt Deng met een kar vol lekkere dingen. Hij loopt naar een deftig gedekte tafel. Klingelt met het belletje ten teken dat het lekkers op tafel staat. Daar verschijnt de koning, klaar om zijn lekkers te verorberen. Maar ach, wat zit hij weer te mopperen. Hij leert het ook nooit! En dat terwijl het eten uit iets hééél lekkers

bestaat! "Weg ermee!", foetert de Koning. "Geef dat maar aan kinderen!" Deng pakt de schaal, zet die weer op de kar en loopt naar de kinderen om het lekkers uit te delen!

Het is gelukt!! Alle verhalen staan weer op de juiste floppy's! De kinderen krijgen een staande ovatie van de Happies!

Wéet je wie er het meest blij is??

Juist, de verhalenschrijfster! Ze is zo blij dat ze Happie en zijn vrienden de opdracht geeft om uit het derde laatje van haar bureau de erepenningen te pakken en die uit te delen. Deze erepenning wordt uiteraard alleen aan personen uitgereikt die iets heel speciaals hebben gedaan!

DE SPELEN

Bij het opzetten van dit districtsspel is gekozen voor een variant van een postenspel. De 'post' wordt speelplek genoemd. Het wisselen wordt aan de hand van een bepaald roulatie systeem gedaan. (zie schema)

Om jullie een indicatie te geven met hoeveel kinderen je kunt spelen en hoeveel leiding je daarvoor nodig hebt zijn we van de volgende gegevens uitgegaan. Wanneer er meer of minder kinderen zijn kunnen er meer of minder speelplekken worden gepland, meer of minder spelen per speelplek worden gespeeld.

TIP

- Wanneer er in jullie district B.E. en/of B.V. groepen zijn die ook mee willen doen geven we graag enkele tips.
- Vraag leiding van deze groepen om specifiek naar de spelen te kijken op mogelijkheden om met hun groepen mee te doen. Sommige spelen moeten misschien iets aangepast worden. Dit hangt onder andere van hun handicap af.
- Op ieder Gewest is een speciale spelenbox te leen. Hier zit materiaal in wat ter ondersteuning de spelen kan worden gebruikt. Ook zit er materiaal in wat gebruikt kan worden voor een spel wanneer het spel ter plaatse niet gespeeld kan worden.
- Verder is er een folder verkrijgbaar bij het Infocentrum die tips geeft over het toegankelijk maken van een terrein.

DEELNAME

200 kinderen. Verdeeld in 20 groepjes van 10 kinderen.

DEELNAME LEIDING

38 personen. Dit is minimaal. Meerdere personen zijn uiteraard zeer gewenst.

Verdeling van deze leiding

Ieder Happie heeft een groepje kinderen. We zijn er van uitgegaan dat de begeleiding van de groepjes in ieder geval leiding van de groepen zelf is. Zij kennen de kinderen. (20 personen)

Er is één verhalenschrijfster en ook enkele personen die de totaal organisatie in de gaten houden. (ongeveer 5 personen)

Op iedere speelplek spelen één of meer themafiguren. Zij houden een inleiding en spelen tijdens het spel, net als de Happies, met de kinderen mee. Wanneer je over meerdere personen, bijvoorbeeld ouders, explorers, en andere enthousiastelingen kunt beschikken zet die dan vooral op deze speelplekken in.

TIJDSDUUR

Het districtsspel zoals hier opgezet duurt 5 uur.

Verdeeld in

15 min. opening, 15 tot 20 minuten spelen op de speelplek, 15 min. sluiting, 30 min. voor lunch.

AANTAL SPELEN

40 spelen. 4 Per speelplek. Op iedere speelplek wordt tussen de 15 en 20 minuten gespeeld worden.

SPEELPLEKKEN

10 speelplekken. Iedere speelplek heeft een nummer. Er spelen steeds twee groepjes kinderen op de speelplek. Op de speelplek kan dan een keuze gemaakt worden over de manier van spelen.

INDELINGSMOGELIJKHEDEN OP DE SPEELPLEK

- Per groepje (10 kinderen) blijven ze bij elkaar en kiezen steeds een spel.
- Het ene groepje (10 kinderen) blijft bij elkaar en kiest een spel, terwijl het andere groepje (10 kinderen) meerdere spelen kiest.
- De groepjes (20 kinderen) kiezen gezamenlijk één spel.
- Beide groepen mogen door elkaar een aantal spelen kiezen.
- De spelen worden verdeeld onder de kinderen. (dus aangewezen)

ROULÉREN

Na ongeveer 15 minuten worden de spelen op de speelplek afgesloten. Ter waarschuwing kan daarvoor een signaal worden gebruikt. Ook kan de tijd door de Happie in de gaten worden gehouden. Zet als Happie dan bij het begin van het spel het horloge op de zelfde tijd. Tot slot kan de tijd ook nog door de verhalenschrijfster in de gaten worden gehouden. Wanneer een floppy niet op tijd wordt ingeleverd kan zij gaan kijken waar dit blijft!

FLOPPY'S

100 floppy's. Gemaakt van bijvoorbeeld karton. Iedere Happie heeft 10 floppy's om zijn nek hangen. Op ieder floppy staat dus het nummer van een speelplek, bijvoorbeeld, 5. De eerste keer staat dit omcirkelt en geeft de speelplek aan waar gestart moet worden. Het volgende floppy

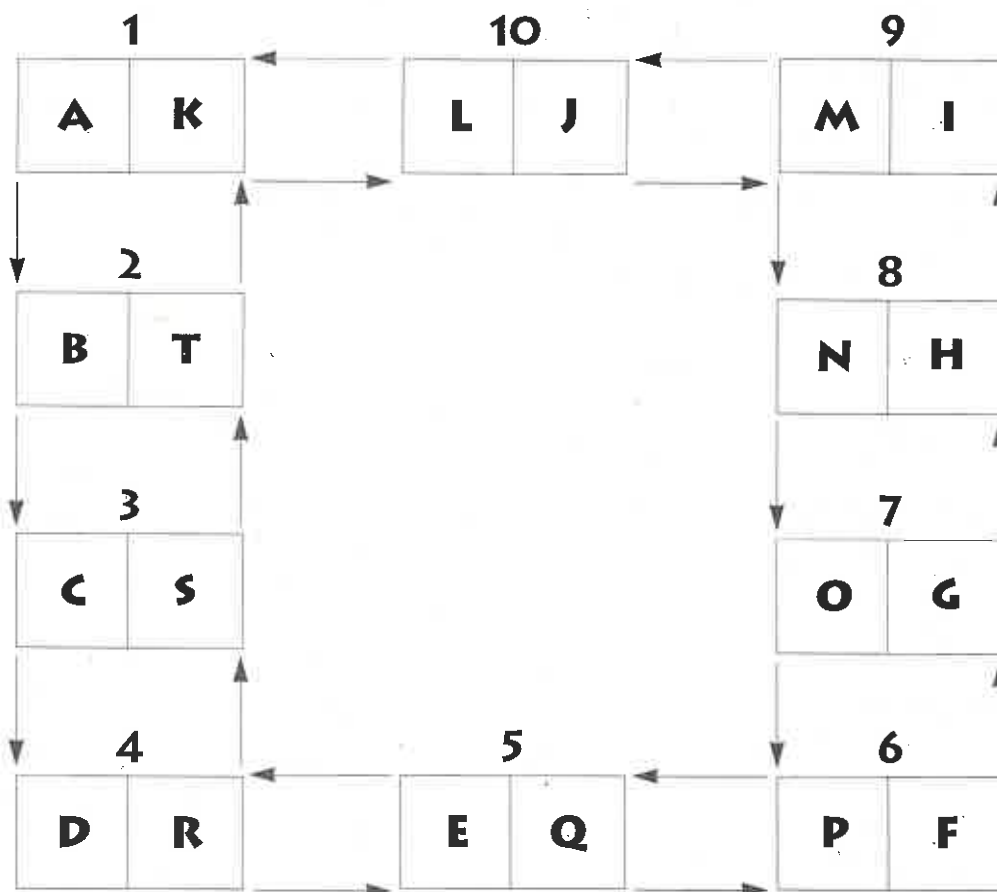
geeft dan aan of men bijvoorbeeld naar speelplek 4 of naar speelplek 6 moet gaan.

Na dat het groepje dus op de speelplek heeft gespeeld brengt Happie het 'geformatteerde' floppy bij de verhalenschrijfster.

GESPREKJES

Bij de aanvang van het spel op de speelplek ontstaan er kleine, inleidende, gesprekjes tussen de kinderen en het themafiguur op de speelplek. Happie neemt uiteraard aan dit gesprek deel. Hij luistert en stelt vragen. Het themafiguur op de speelplek vertelt wie hij is en waar hij vandaan komt. Hij vraagt dan aan de kinderen waar hij is beland. De kinderen kunnen aan de hand van een bordje of de aankleding vertellen waar het themafiguur is. Suggesties voor deze gesprekjes worden steeds bij de spelen gegeven.

SCHEMATISCHE OPZET VAN HET ROULATIESYSTEEM



1-10: SPEELPLEK

A-K: LETTERS OP DE BORST VAN HAPPIE

SPELEN

Dit hoofdstuk is als volgt per speelplek opgebouwd:

- Aankleding speelplek
- Inleidend gesprek op de speelplek
- De spelen op de speelplek en de benodigde heden

SPEELPLEK 1

KAA IN PALS

Kaa is de slang uit de Rimboe. Hij is vaak in het gezelschap van Mogwli te vinden. Pals is het stadje 'ergens in Nederland'. De Volderiarivier stroomt door het stadje. Bij één van de bruggen staat het standbeeld van het Kind met de Hoge Hoed. In één van de straten van Pals staat een geheimzinnig huis. Wanneer je daar naar binnen gaat kom je in een kamer. In deze kamer is een deur die de Toegang tot Toegang heet. Deze geeft Toegang tot het Land van Esta.

AANKLEDING

Er staat een wegwijzer met een bord 'Pals'. Kaa staat op een sokkel als slang bij de brug over de Volderia rivier. De sokkel is een verhoging, bijvoorbeeld een kist met een kleed erover. Kaa is gehuld in een kokerachtige jurk met een slangemasker voor. De rivier is een stuk blauw zeil en de brug is gepionierd. Het geheimzinnige huis is bijvoorbeeld op een laken of houten bord geschilderd.

VERHAAL

Wanneer de kinderen zich rond het beeld hebben verzameld, begint Kaa:
"Wat heb ik lekker geslapen! (probeert zich uit te rekken) Hèèuuuhhh, wat heb ik nu? Ik ben, denk ik aan het slaapwandelen geweest en nu weet ik niet meer waar ik ben.....
Ik, Kaa, kan me niet bewegen! Help, waar ben ik???? (vraagt hij aan de kinderen).

De kinderen vertellen waar hij is en waar hij vandaan komt.

*Hij gaat verder: "O, is dat het! Klappen jullie eens in je handen, misschien ontwaak ik dan wel uit mijn eigen hypnose!"
(gebeurd, springt van de sokkel en kijkt om zich heen)*

"Hè, hè, dat was me wat!

Zien jullie dat huis? Dat ziet er geheimzinnig uit! Daar gebeuren vast dingen waarvan je denkt dat het tovenarij is.

En, daar, kijk een rivier. Weten jullie soms hoe die rivier heet? Zouden er ook krokodillen rond zwemmen of alleen maar vis?

Zeg, die sokkel waar ik net opstond staat nu leeg. Wie wil er ook eens als standbeeld staan? Enne..... willen jullie een 'beeld' van mij...???"

SPEL

'T GEHEIMZINNIGE HUIS

benodigdheden

Goochelspullen met een duidelijke instructie voor kinderen. (te koop of misschien heeft iemand ze wel te leen).

mogelijkheden:

- a. de kinderen gaan in groepjes een goocheltruc oefenen. Daarna voeren ze per groepje hun goocheltruc op.
- b. Het Happie kent de trucs en voert ze uit, waarbij de kinderen 'helpen' bijvoorbeeld door spreken na te zeggen die nodig is om een truc te laten slagen, en/of om assistent te zijn.
- c. Er is voor ieder kind een goocheltruc. Ze oefenen even en laten ze aan elkaar zien.

SPEL DE RIVIER

benodigdheden

Vissen, hengels.

Er worden twee vissen met de koppen aan elkaar geplakt. Aan de kop wordt een grote paperclip bevestigd. Op één helft wordt aan de binnenkant een opdracht geschreven. Bijvoorbeeld 'trek een gek gezicht', 'maak een rondedans', 'tel tot 10', maak het geluid van een ezel, enz.

Er zijn ook vissen waar op staat 'je bent een krokodil' en vissen 'deze vis is voor de krokodil'. Ieder kind krijgt een hengel met een haakje aan het touwtje en het spel kan beginnen.

De kinderen gaan een vis vangen. Is de vis gevangen dan moet de opdracht die op de vis staat worden uitgevoerd. De vis mag worden bewaard. Staat er op de vis 'je bent een krokodil', legt de visser zijn hengel neer gaat achter iemand staan, maakt een krokodilleschreeuw en 'eet hem op'. (tikken). Het slachtoffer moet 20 tellen stokstijf blijven staan en z'n vissen afgeven aan de krokodil. Heeft hij echter al een vis gevangen met de tekst 'deze vis is voor de krokodil' dan geeft hij die aan de krokodil en de krokodil mag de visser niet opeten. De krokodil gaat terug naar zijn hengel. Hij gooit de vissen, die hij zelf heeft gevangen en de vissen die hij van de visser heeft veroverd terug en gaat weer verder vissen.

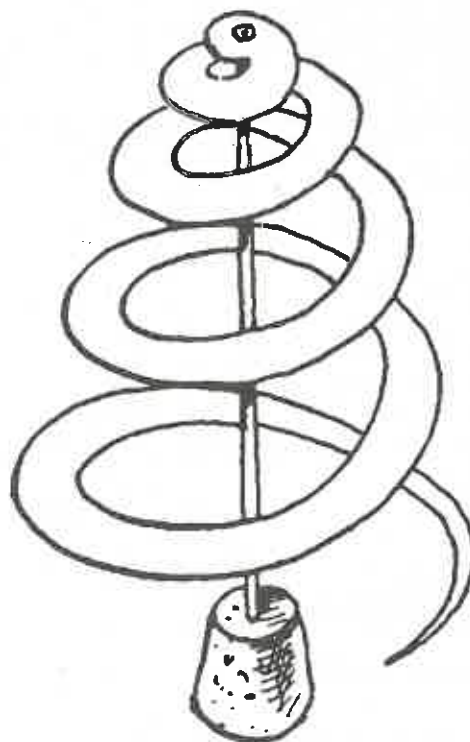
Tijdens de 'eetpartij' gaan de andere vissers door met vissen tenzij zij ook een krokodillevis vangen.

SPEL DE SOKKEL

benodigdheden

De verhoging waar Kaa op stond.

Een kind gaat als standbeeld op de sokkel staan. De andere kinderen staan er in een hoefijzervorm omheen. Het beeld verstijft. Iedereen probeert dichterbij te sluipen. Wanneer het beeld beweegt moeten de anderen direct stil staan. Ziet het beeld, wanneer hij 'slap' wordt iemand bewegen, wijst hij in de richting van het slachtoffer. Deze moet dan 3 stappen terug doen. Wie ongezien bij het standbeeld komt mag dan standbeeld zijn.



SPEL DE MOBIELE

benodigdheden

Voorgetekende slangen (zie tekening), lange satéstokjes, iets om de satéstokjes in te steken, bijvoorbeeld aardappels, hompje klei of oase, scharen (liefst met ronde punt) eventueel materiaal om te kleuren.

Ieder kind begint met eventueel het inkleuren van de slang. Daarna wordt hij uitgeknipt. De kop wordt voorzichtig op het satéstokje geprikt. Het satéstokje wordt in de aardappel o.i.d. gestoken. De slang beweegt door de wind, door te blazen' e.d.

SPEELPLEK 2

DE TWEELING IN HET PALEIS VAN DE KONING.

De tweeling trekt er vaak met Tante Roos op uit om dol dwaze avonturen te beleven in Bambilië. Nu zijn ze zonder Tante Roos bij het paleis van de Koning van het Land van Esta terechtgekomen.

AANKLEDING

Een gedeelte van de speelplek is ingericht als een paleis. Een deftig 'theeservies' met 'gebak' staat al klaar voor bezoekers aan het paleis. Het paleis is uiteraard door een hek omgeven. Er is een poort. Bij de poort staat een bord 'paleis'. Verder is er een picknickveldje waar al het één en ander klaar staat. Verscholen achter een bosje staat een grote schatkist met prachtige 'diamanten'.

Tot slot is er een kamer in het paleis waar men kleine (magnetische) proeven kan doen.

VERHAAL

De tweeling loopt rond. Wanneer de kinderen er aan komen stoppen ze en zeggen:

*"Kijk, daar zijn nog méér kinderen. Oehoe!!!
Hebben jullie ook dat paadje ontdekt? Kom maar door de poort, dáár (wijzen) naar binnen".*

*De kinderen verzamelen zich rond de tweeling.
"Hallo, wij zijn de tweeling. We waren met tante Roos op avontuur in Bambilië. Maar we zijn haar kwijtgeraakt. Toen zagen we een paadje en toen vonden we dit. Weten jullie wat dit voor een huis is?"*

De kinderen vertellen dat dit het paleis is van de koning van het Land van Esta.

De tweeling is hevig onder de indruk en krijgen van de zenuwen een giechelbui. Ze vervolgen met een 'deftige' stem:

"Oooohh, we zijn bij een paleis!. Zou de Koning thuis zijn? Mogen we misschien wel op de thee komen. Enne.... zou er ook een schatkist zijn? O, kijk daar eens, een veldje met een kleed en een mand. Misschien zitten er in de mand wel lekkere dingen! (giechelen)

Daar in die kamer wat zou dat zijn?

Gaan jullie mee, dan gaan we overal eens kijken wat er te doen is".

SPEL DE SCHATKIST

benodigdheden

Van een grote doos wordt een schatkist gemaakt. Allerlei, blinkende, niet te kleine, voorwerpen die zonder handen te vervoeren zijn, bijvoorbeeld grote en kleine ballen, kokers, luciferdoosjes, blokjes, touw, enz.

Kaartjes met allerlei opdrachten, zoals 'tegen je heupen', 'tegen je neus', 'tegen je oor', tegen je knie', 'tegen je billen', enz., een klein afgezet parcours met simpele hindernissen.

Kaartjes met opdrachten voor de kinderen die iets laten vallen wanneer ze over het parcours lopen. Opdrachten hiervoor kunnen zijn: 'zing een liedje', 'huppel een rondje', 'maak een buiging', enz.

De schatkist wordt aan het begin van een kort parcours gezet. De opdrachtkaartjes worden op een stapeltje ernaast gelegd.

Twee kinderen zijn tweeling. Ze kiezen een voorwerp uit de schatkist. Een derde kind pakt een kaartje van de stapel en leest voor hoe ze het voorwerp over het parcours gebracht moet worden. Wanneer het voorwerp tijdens het vervoer valt mag degene die het kaartje voorlas een opdrachtje geven. Is de opdracht gedaan dan mag de tweeling weer verder op dezelfde manier tot het parcours is afgelegd. Dan gaat de volgende tweeling, net zolang tot dat iedereen is geweest.

SPEL DE CONVERSATIE

benodigdheden

De zetels in het paleis, kleine kopjes met schotels, 'kleine' gebakjes geserveerd op zilveren schalen

De kinderen worden door de tweeling uitgenodigd om thee te komen drinken. We gaan hiervoor naar de conversatie zaal in het paleis van de koning. (Wanneer je de mogelijkheid hebt kan hier een lakei bedienen en opruimen).

Ze gaan, keurig rechtop, op de zetels zitten die, in een kring staan opgesteld. De tweeling zit in ieder geval naast elkaar. Wanneer ze allemaal aan een kopje thee nippen en een smullen van het gebak, begint het spel.

Eén van de tweeling begint, deftig articulerend: "Tante Roos was eens op reis geweest en toen

heeft ze een konijntje voor me meegenomen. Terwijl ze dit zegt maakt ze met haar hand een wapperend konijntje achter één van haar oren. De andere tweeling vraagt verwonderd: "Een wàààt...???" Antwoord: "Een konijntje!". Dan gaat de volgende van de tweeling verder tegen de degene die naast haar zit. "Tante Roos was eens op reis geweest en weet je wat ze mee had genomen?" Degene die naast haar zit schudt 'nee', waarop dan wordt gezegd: "Een konijntje!". En dezelfde beweging. De aangesprokene vraagt dan: "Een wàààt...?? De ene van de tweeling vraagt dan nogmaals aan de andere van de tweeling: "Een wat?" Deze antwoordt: "Een konijn!" Dit wordt dan weer doorgegeven. Dan gaat het spel op dezelfde manier weer door: "Tante Roos", enz.

Wanneer dit spel aardig lukt kan het zelfde tegelijkertijd de andere kant opgaan. De andere tweeling begint dan, alleen is het niet een konijntje, maar een olifant en wordt met een arm een olifant slurf nagedaan.

SPEL DE PICKNICK

benodigdheden

Een groot kleed, enkele manden met schotels, messen en lekkere dingen om hapjes te maken en te versieren.

Op het veldje ligt al een kleed en staan enkele manden met lekkere dingen die je tijdens een picknick eet.

Ze mogen op een schotel iets lekkers klaarmaken. Wanneer iedereen iets lekkers heeft gemaakt bewonderen ze eerst elkaars schotel en eten het daarna lekker op.

(Handig om hier bij dit spel extra menskracht in te zetten. Zij kunnen dan tussen de wisseling alles weer in orde maken voor de volgende groep).

SPEL VERDWAALD

benodigdheden

Een aantal magneten, grote naalden, eventueel plakband of lijm, en diepe borden met water. Van te voren moeten van een kurk schijfjes gesneden worden van ongeveer 1 cm. dik.

De naald wordt magnetisch gemaakt door ong. 20 maal met één pool over de naald te strijken. Steeds in dezelfde richting, van het oog van de naald naar de punt.

Prik de naald door zijkant van het schijfje kurk of plak de naald erop.

Laat ze de naald voorzichtig in het bord met water leggen. Als de proef gelukt is wijst de naaldpunt het noorden aan.

Laat de kinderen hun bord voorzichtig draaien, de naald zal steeds naar het noorden blijven wijzen.

SPEELPLEK 3

DE KONING VAN HET LAND VAN ESTA OP MOPPEREILAND

De koning van het Land van Esta was aan het zeilen. Opeens kwam er een enorme golf, de koning werd vreselijk boos, wist niet meer hoe hij moest sturen en zit nu te mopperen in zijn boot voor Moppereiland. Dit is een eiland in de zee voor Bambilië.

AANKLEDING

Op de speelplek staat een boot. De boot staat op een groot blauw zeil met aan één kant zand. Op het 'eiland' staat een bordje met 'Moppereiland'. In de boot zit de koning. Hij ziet er ook uit als een koning.

VERHAAL

"O,o,o,o, dat moet mij natuurlijk weer gebeuren! Ik denk, het is mooi weer voor een tochtje, ga met mijn boot naar zee, wordt het me daar opeens toch slecht weer!!! Hoge golven, vreselijk slingeren. Nu is het gelukkig weer kalm geworden, maar waar ik nu ben???? Weten jullie dat soms?"

De kinderen vertellen dan waar hij is.

"Zo, daar is dus Moppereiland! Nou, dat zal me wat wezen, zeg! Daar zijn ze natuurlijk steeds aan het mopperen. Nou, dat is niks voor mij! Ik mopper nóóóóit.....! Ja, zeg, moeten jullie niet gaan lachen, Dat is zo!"

Ze trekken hier natuurlijk altijd een chagrijnig gezicht en nooit kan er een bulderlach af. Daar ga ik verandering inbrengen!"

Hij stapt uit de boot en belandt in het zand. "Ja, hoor, mijn koninklijke schoenen natuurlijk weer vol zand. Hebben ze hier geen zand van tegels?"



Hij loopt kijkt wat rond en ontdekt dan een kist met een bordje ernaast met het opschrift 'mopperkist'.

"Kijk nou, een mopperkist. Die kan ik wel gebruiken want ik wil nu ook wel eens een keer mopperen! Wat zie ik daar? Dat noemen ze toch geen brug, hèè????? Zo'n bos in elkaar gevlochten touw! Ach, ach, wat ben ik toch weer vrolijk!"

De kinderen en Happie trekken zich niets meer van die mopperpot aan en gaan het eiland verkennen.

SPEL ZAND IN JE SCHOEN

benodigdheden

Een berg fijn zand, water, vormpjes, mesjes of ander gereedschap waar je mee kunt snijden.

Laat de kinderen van zand en vormpjes bouwwerken o.i.d. maken. Misschien kan het van iedereen blijven staan?

SPEL LACHEN? NÓÓÓÓÓIIITT!!!!

benodigdheden:

Niets.

De kinderen zitten in een kring. Iedereen kijkt vreselijk chagrijnig. Eén kind zit in de kring en heeft een elastiekje.

Gaat met het elastiekje voor iemand zitten. Deze twee gaan elkaar strak aankijken. Doet het elastiekje over het hoofd tot onder de neus. De kinderen blijven elkaar strak aankijken, terwijl degene met het elastiekje probeert om dat naar de kin te krijgen zonder dat dit wordt aangeraakt met de handen.

Gaat het andere kind lachen dan moet die hem wezen. Lukt het na twee keer niet om iemand aan het lachen te krijgen dan mag òf een vrijwilliger het proberen òf er wordt iemand aangewezen.

SPEL MOPPER MAAR MEE!

benodigdheden

Een stevige kist, bijvoorbeeld en omgedraaide veilingkist.

Een aantal kinderen gaan rond de kist zitten. Het eerste kind gaat op de kist staan en moppert een verhaal dat het mopperen waard is. De kinderen die voor de kist zitten mogen instemmend meejoelen of uitdagen om nog harder te mopperen. Men mag 3 minuten verschrikkelijk mopperen. Daarna mag de volgende, zo tot alle mopperaars geweest zijn.

SPEL DE OVERSTEEK

benodigdheden

Een gepioneerde touwbrug.

Let op de veiligheid! Maak hem niet te hoog en test de brug voordat de kinderen er over heen gaan! Het spel spreekt voor zich. Gáááán!

SPEELPLEK 4

DENG IN HET WOLVENHOL

Deng is de hofkok van de koning in het Land van Esta.

Het gebeurde toen Deng bezig was om een maaltijd voor de koning te maken. Hij roerde in een pan en ineens.....floep de lepel veranderde in een stok met een broodje deeg eraan.

Het wolvenhol is het hol in de Rimboe waar Mogwli woonde toen hij een kleine jongen was.

AANKLEDING

De speelplek is aangekleed met één of meerdere wolvenholen. Dit kan worden gedaan met landbouwplastic en stokken of tussen de struiken wanneer dit kan en mag op de speelplek! Er staan één of meerdere barbequebakken bij en wolven hol.

VERHAAL

Deng is gekleed als een hofkok. Zijn koksmuts heeft enkele diamanten, dat hoort bij een hofkok.

Naast het wolvenhol staat een bordje 'Rimboe'. Deng kijkt verbaasd naar zijn 'lepel' en de omgeving.

"Wat krijgen we nou??? Sta ik, Deng, de hofkok van de koning van het Land van Esta een lekker soepje te brouwen, pak ik een lepel om een beetje te proeven, verandert mijn lepel ineens in een stok met een stukje deeg eraan! (Proeft) Brrrrr, het is nog niet eens gaar! Wat moet ik hier nu mee ?

(Kijkt om zich heen) Dit is mijn keuken helemaal niet! Weten jullie waar ik ben?"

De kinderen vertellen dat hij in de Rimboe bij het wolvenhol terecht gekomen is.

"Het wolvenhol? In de rimboe? Waar allemaal enge wilde beesten zijn?"

De kinderen stellen hem gerust en vertellen dat er bijna alleen maar aardige dieren rondlopen.

"Bijna allemaal? Wie is er dan niet aardig?"

De kinderen antwoorden dat Tabaqui, de jakhals, niet zo aardig is omdat hij altijd probeert mee te eten. Ook moet hij oppassen voor Shere Khan. Hij jaagt wel eens op mensen.

(Wanneer kinderen dit allemaal niet weten dan kan Happie dat vast wel vertellen. Hij is immers al in dit 'spel' geweest!)

"Tabaqui probeert altijd mee te eten, zeggen jullie? Dan moeten we in ieder geval ons eten goed verstoppen. Aan de slag!"

SPEL STOKBROODJES

benodigdheden

Stokken, brooddeeg, boter, suiker, servetten, barbequebakken. Zorg dat het vuur goed heet is, zodat er gelijk gebakken kan gaan worden. (Let op de veiligheid)

Dit hoeven we beslist niet uit te leggen! Veel succes!

SPEL TABAQUI SNUFFELT NAAR ETEN

benodigdheden

Snoepjes, kleine rolletjes snoep.

De kinderen zitten in een kring, stevig tegen elkaar aan met alle handen op de rug. Eén kind zit in het midden. Op een teken doet het kind de ogen dicht, Happie waarschuwt wanneer het kind de ogen weer open mag doen.

Er wordt een rolletje snoep bij iemand in de handen gestopt en moet dat ongezien doorgeven. Het kind in de kring moet er achter zien te komen waar het rolletje snoep is. Terwijl hij dat doet maakt hij 'vreselijke' snuffelgeluiden. Hij mag niet gaan staan en moet midden in de kring blijven zitten, hij mag zich (bij een kring) wel ronddraaien. Heeft hij het geraden dan mag hij het houden en hij wijst een ander kind aan. Wanneer het spel stopt en nog niet iedereen heeft een rolletje dat mogen ze een snoepje uit kiezen.

Wanneer er te weinig kinderen zijn om een kring te maken kan het spel op een rij worden gespeeld. Het rolletje gaat dan heen en weer.

SPEL BOUW EEN WOLVENHOL

benodigdheden

Schoenendozen, materiaal uit de natuur, een vel karton met wolven om uit te knippen (denk aan een 'neerzetrand'), scharen, lijm, donker gekleurd vliegerpapier, eventueel teken- en kleurmateriaal.

Ieder kind krijgt een doos, een vel met de wolven. Aan de voorkant wordt een kijkgat gemaakt. Ze beginnen van natuurmateriaal een wolvenhol in te richten. De wolven krijgen een kleurtje en een plaatsje. Van donker vliegerpapier wordt een 'dak' gemaakt. En het hol is klaar.

SPEL SHERE KHAN SLUIPT ROND.....

benodigdheden

Een doolhof, gemaakt van landbouwplastic aan paaltjes, een masker van Shere Khan, een zwarte schminkstift of een rolletje afplakband. Wanneer er bijvoorbeeld in een bos wordt gespeeld kan het zonder doolhof worden gespeeld.

De kinderen verzamelen zich voor de doolhof. Eén van de kinderen is Shere Khan en verstopt zich ergens in het doolhof. Hij heeft een zwarte schminkstift bij zich of het rolletje plakband. Eén voor één gaan de kinderen door de doolhof lopen. Het volgende kind gaat wanneer de vorige er uit is. Ergens staat daar Shere Khan plotseling en geeft een zwarte streep op iemands

gezicht. Wanneer hij een rolletje plakband bij zich heeft scheurt hij van te voren een stukje er van af. Wanneer hij dan een kind 'bespringt' plakt hij snel het stukje plakband op de rug. Wanneer een kind uit het doolhof komt en hij heeft geen zwarte streep of plakband dan krijgt hij de eeuwige roem!

SPEELPLEK 5

HATHI IN WOEPSMOND

Hathi is de olifant uit de Rimboe en stond zich heerlijk te wassen in de Waigoengarivier toen daar opeens al het water verdween. Hathi is er toen onmiddellijk achteraan gemarcheerd. Dat doet hij vreselijk graag. Hij marcheerde door tot hij in Woepsmond, dat is een plaatsje in Bambilië, belandde.

AANKLEDING

Er staan wat huizen. (op een laken of houten schotten) Maak het zo dat de deuren van de huizen open kunnen. Bij de huizen staat een waslijn (een buis) met enige broeken. Voor de huizen, niet te dichtbij, staat een hekwerk waar in bij de opening een bel hangt. Er is een vijver. (gemaakt van landbouwplastic en water.

VERHAAL

Hathi staat wanneer de kinderen komen in de vijver een beetje verdwaasd om zich heen te kijken.

"O, grutjes, nog aan toe, ik heb, geloof ik, de hele rivier leeggezogen! Er is nu nog maar een heel kleine poel. Maar die huizen..... Heb ik ook huizen naar me toe gezogen? Nee, toch? Zo sterk ben ik nu ook weer niet, dacht ik...."

De kinderen antwoorden dat hij in Woepsmond is, en dat hij midden in een vijver staat.

"Woeps-mond? Ik ken alleen een slurf. Kan het dan ook Woepsslurf zijn? En een vijf-ver? Is dit net zoiets als ri-vier?"

(Misschien moeten de kinderen lachen....)

"Nu zie ik het. (hij kijkt weer naar de huizen) Zijn die mensen soms bang dat er iemand in hun tuin komt? Voor ieder huis staat een hek!

In het mensendorp ligt de was altijd te drogen. Hier hangt het op!

Wij hebben Chil gevraagd om boodschappen ergens naar toe te brengen, maar, wat is dat voor een ding? Is dat jullie 'vogel'? Kan hij ook boodschappen rondbrengen?

Tjsa, de Rimboe, wat zou ik daar graag weer willen zijn !"

De kinderen vertellen dat dat kan en dat zij daar voor zullen zorgen.

SPEL BELLETJE TREK

benodigdheden

Het huizen decor, de hekjes, (plaats deze op minimaal 1.50 van de huizen) bellen, (verschillend van geluid) een aantal skippyballen, teiltjes met water, sponzen.

Tussen of aan de hekjes wordt een bel gemaakt. Elk huis heeft een deur die open kan. Achter elke deur staat een teiltje met water en een spons. Van af een bepaalde afstand van het hek ligt een skippybal.

Achter enkele huizen gaat een kind staan. Ze mogen zelf kiezen welk huis. Dus niet achter alle huizen staat een kind! Laat van elk huis het geluid van de bel horen.

Achter iedere skippybal gaat een kind staan. Op een teken gaan de kinderen met de skippybal hippen naar de bel. Ze bellen en wanneer het kind dat achter het huis staat denkt dat dat zijn bel is, pakt hij een natte spons, doet zijn deur open en probeert de bellentrekker nat te gooien. Het kan ook dus zijn dat er niemand thuis was! Na een aantal keren wordt er gewisseld.

SPEL DE WASLIJN

benodigdheden

Er moet een stellage worden gepioneerd waar men een (korte) broek aan kan hangen. Hij moet zo hoog zijn dat een kind aan de broek kan hangen. (korte) broek(en). Deze moeten er stevig aan vast gemaakt worden.

Om beurten mogen de kinderen aan de broek hangen. Wie kan het langste blijven hangen?

SPEL DE VIJVER

benodigdheden

Er is een vijver gemaakt van landbouwplastic, een aantal speelgoedkikkers (of zelfgemaakte), enkele plankjes van ong. 150 cm, blokjes om onder de plankjes te leggen.

Omdat Hathi met een plons in de vijver was beland zijn alle kikkers van schrik uit de vijver gesprongen. Nu willen ze er weer in! Op enige afstand van de vijver liggen de plankjes met de blokjes er onder. (wip) Aan het eind van het plankje, die het verst bij de vijver vandaan is, ligt de kikker. Een kind geeft een klap met de voet aan de andere kant van het plankje. Lukt het om de kikker in de vijver te wippen.

SPEL DE VOGEL

Er zijn een aantal vliegers van te voren gemaakt. Met een groepje van bijvoorbeeld 3 kinderen gaan ze vliegeren.

Wanneer er geen gelegenheid is om te vliegeren kan ook het volgende spel worden gespeeld:

SPEL POST VOOR MENEER (MEVROUW)(NAAM)

benodigdheden

Lang touw, vier palen met ogen van ijzer aan de bovenkant, schrijfgerei, papier, wasknijpers.

Zet twee paaltjes naast elkaar. De andere twee, die ook naast elkaar komen te staan, zet je op een afstand van ongeveer 20 meter er tegenover. Daar tussen span je een touw. Het touw wordt door de ogen heen getrokken. Het geheel stelt een soort van 'lopende band' voor. Aan beide kanten staat een groepje kinderen. Het is de bedoeling dat men allerlei boodschappen aan elkaar gaat sturen. Men schrijft een boodschap op een papier. Dit kan een vraag zijn een mop, een opdracht, of iets dergelijks. Dit papier wordt door middel van een knijper aan het touw bevestigd en naar de overkant getrokken. Daar leest men de boodschap. Wanneer het een opdracht is voert men die uit. Aan de overkant

zien de opdrachtgevers of de opdracht goed wordt uitgevoerd.

Bij een vraag stuurt men het antwoord terug. Aan de overkant wordt het gelezen. Wanneer het goed is laat men een yell horen. Zo worden er over en weer boodschappen uitgewisseld.

SPEELPLEK 6

BALOE IN KEVERKAPELLE

Baloe is de bruine beer in de Rimboe. Hij houdt onder andere van muziek. Ook is hij de leermeester van de Rimboe. Keverkapelle is een stadje in Bambilië. Muziek is een begrip voor de bewoners van Keverkapelle. Alles wat zij doen zouden zij het liefst onder het genot van een muziekje uit willen voeren. Zeker als zij vrije tijd hebben.

AANKLEDING

Er wordt een muzikent gemaakt. Dit kan bijvoorbeeld met een lange stok in het midden en daar slierten lint aan. Deze linten vormen dan het 'dak' van de tent en worden op de grond o.i.d. vastgezet.

Bij de tent staat een bordje 'Keverkapelle'. Baloe is als een beer verkleed en geschminkt. Ergens op de speelplek verschijnt ook nog een 'bos'. Zaag van hout modellen van bomen. Zorg dat ze kunnen staan. Maak er enkele haakjes aan. Zaag ook de bladeren die aan die boom horen uit. Er kunnen ook echte bladeren zijn. Leg deze dan bijvoorbeeld tussen plakfolie. Bij alle twee de vormen moet er een gaatje in het blad zitten om op te hangen. Zet de namen van de bomen op kaartjes. Ook deze moeten op kunnen hangen. Verder is er een plekje in het bos waar je kunt aerobiscen. Tot slot hangt er nog een bord van een verdrietig konijntje die zijn staartje kwijt is.

VERHAAL

Wanneer de kinderen komen staat Baloe in de tent te dansen met bijvoorbeeld sambaballen, met zijn ogen dicht.

"Pompepompdom, tralalala... O, wat sta ik toch weer lekker te swingen. Swing maar met mij mee....Mogwli..."

De kinderen gaan ook swingen. (hopen we)

Na een poosje doet Baloe zijn ogen open.

"Héééé, waar sta ik nu te swingen. Heeuh, (wrijft zijn ogen uit) ben ik dronken of zijn er ineens meer Mogwli's?????" (gaat nieuwsgierig gebogen in een vaartje de kinderen langs).

"Jullie zijn Mogwli niet. (Kraapt eens achter zijn oor) Waar ben ik???"

De kinderen vertellen waar hij is.

Nu kijkt Baloe eens verder.

"Is dat bos daar dan de Rimboe?"

De kinderen zeggen dat de Rimboe héééél ver weg is. Wat Baloe ziet is het park van Keverkapelle. Baloe ziet nog meer.

"Wat zie ik daar..... een ding waar muziek uitkomt. Daar kun je ook op dansen!"

Tot slot ziet hij een soort van aanplakbiljet.

"Ach een huilend konijntje...! Is die z'n moeder kwijt?"

Dat weten de kinderen ook niet precies. Ze zullen eens gaan kijken.

SPEL

EN NU.....MUZIEK, MAESTRO!

benodigdheden

De muzikent, muziekinstrumenten, enz.

In de muzikent liggen verschillende muziekinstrumenten. Dit kunnen eigen gemaakte zijn maar, misschien kan iemand bijvoorbeeld van een muziekschool een openbare les geven voor nieuwe leerlingen. De kinderen kunnen ook een orkest vormen en met elkaar een lied maken.

SPEL

HUP EN HOOG EN HOOG EN

benodigdheden

Cassetterecorder, muziek.

Hier kan iemand worden gevraagd die aerobics geeft. Anders kan iemand van de kinderen of leiding 'les'geven.

De rest van de groep gaat in rijen staan en doen de oefeningen na die uitgebeeld worden. Dit alles op de maat van de muziek.

SPEL DE BOOMDESKUNDIGE

Misschien is het een idee om bijvoorbeeld iemand van een natuur educatief centrum voor dit spel te vragen. Ook het materiaal wat voor dit spel gemaakt moet worden kan misschien bij zo'n centrum worden geleend.

benodigdheden

Modellen van bomen, bijvoorbeeld van karton of gezaagd, kaarten waar de namen van de bomen met hun blad op staan, ook losse kaartjes met de namen, een ton met bladeren van die bomen (op dezelfde manier gemaakt als de bomen), een briefje "ben even eten".

Er staan een aantal bomen als een soort parkje bij elkaar. In het 'park' staat ook een bankje en bij dat bankje liggen de kaarten kriskras door elkaar. Op het bankje is het blaadje 'ben even eten' geplakt, naast het bankje staat de ton. Hier is vast een kabouter bezig geweest! De kinderen gaan de bladeren vast aan de bomen hangen. Ze kijken naar de omtrek van de boom en zoeken de via de kaart de naam op van de boom. Die hangen ze eraan. Zij zoeken in de ton de bladeren die erbij horen en die worden ook aan de bomen gehangen. Wat zal die kabouter opkijken wanneer hij terugkomt. Wanneer je genoeg personen hebt kun je de kabouter ten tonele laten verschijnen. Hij is natuurlijk vreselijk verbaasd maar blij dat hij geholpen is.

SPEL WIE HEEFT MIJN STAARTJE GEVONDEN?

benodigdheden

Een poster van een konijn zonder pluimstaart, op de plaats van het staartje is dubbelzijdig plakband geplakt, kleine, wat uit elkaar geplozen wattebolletjes als stukjes pluimstaart.

De stukjes van de pluimstaart zijn verstopt in de omgeving van de poster. Wanneer ze een stukje hebben gevonden gaan ze vanaf die plaats dit naar de poster blazen. Ze moeten het stukje staart steeds in de lucht houden en ze mogen hun handen of iets dergelijks er niet bij gebruiken! Wanneer ze bij de poster zijn mogen ze het staartje op zijn plaats plakken. Op het laatst heeft hij weer een prachtige pluimstaart!

SPEELPLEK 7

TIKAN, DE NAR, IN DE KOELE HOLEN

Tikan is de nar uit het boek 'Dorinka', een (voor)leesboek voor de kabouters uit Bambilië. De Koele Holen, in de Rimboe, zijn de ruïnen van de vroegere rijke stad met een groot paleis. Nu woont daar de Bandarlog, het apenvolk. Ergens staat een vervallen wegwijzer met 'Koele Holen', erop.

AANKLEDING

Van allerlei afval is een vervallen 'stad' gemaakt. Er zijn een aantal klim- en klauter toestellen gepioneerd. Verder ligt er overal 'rommel', in de vorm van een hindernis. Materiaal waar ze vrij mee kunnen spelen, zoals touw, ballen, hoepels, jojo's, belleblaas, balanceermateriaal, enz.

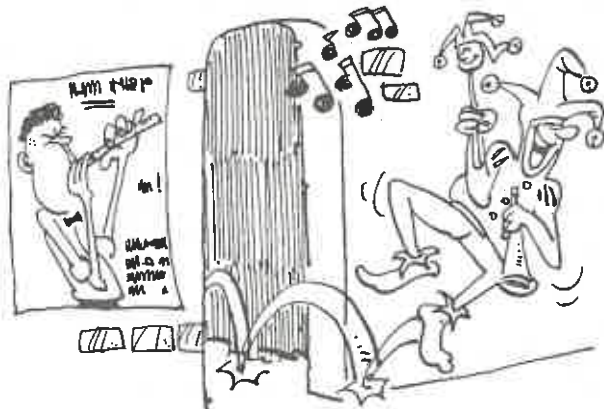
VERHAAL

Terwijl de kinderen er aan komen haalt Tikan allerlei rare fratsen uit.

"Hai, ik ben Tikan, de nar, uit het voorleesboek 'Dorinka'. Dat boek zat bij Tante Roos in haar fietstas. Het werd er ineens uitgehaald en ik vloog met een verschrikkelijke boog door de lucht en belandde hier.....! Waar dit is weet ik niet, hoor, weten jullie dat soms?" (Ik heb het al aan die apen gevraagd daar, maar die krijsen en gillen alleen maar!)

De kinderen vertellen waar hij is.

"Jippie, vandaar al die spullen! Die apen doen niets anders dan lekker de hele dag door de stad te spelen. Weet je wat, laten we mee gaan doen!" Jippie!"



Op deze speelplek zijn geen geleide spelen nodig. Laat het aan de fantasie van de kinderen over hoe ze omgaan met het materiaal. De nar is voornamelijk de animator van het spel, samen met de Happies en/of het apenvolk.

SPEELPLEK 8

TANTE ROOS BIJ DE ROTS VAN DE WATERVREDE

Tante Roos is de tante van de tweeling. Ze is een ontdekkingsreiziger. De tweeling heeft, toen ze bij tante Roos logeerde, een kaart gevonden van het land Bambilië. Sindsdien gaan ze regelmatig met z'n drieën naar dit land.

De Rots van de Watervrede is een speciale plek in de rivier de Waigoenga, in de Rimboe. Regelmatig komen alle dieren daar drinken. Ze doen elkaar dan geen kwaad! Bij die Rots woont ook Jacala, de krokodil.

AANKLEDING

Tante Roos ziet eruit als een ontdekkingsreiziger. Ze loopt bedrijvig rond bij de Rots van de Watervrede. Dit zijn een aantal (zelfgemaakte) stenen op een blauw zeil.

Hoe de speelplek er verder uit zal zien hangt af van de spelen op deze plek. Evenals het gesprekje.

Tijdens het opzetten van dit spel kwamen we in contact met Paul van der Valk, hoofd jeugdzaken



van de dierenbescherming in ons land, Kids for animals. Hij vertelde heel enthousiast over het werk wat de dierenbescherming doet. De uitzendingen op TV, de acties die er regelmatig worden gehouden en bijeenkomsten die er door de diverse (jeugd)afdelingen worden georganiseerd.

Verder vertelde hij over diverse lesmaterialen, bijvoorbeeld een koffer die kinderen kunnen gebruiken voor een spreekbeurt op school, materiaal wat voor allerlei bijeenkomsten is te gebruiken de excursies die worden georganiseerd, de mogelijkheden om personen van de (jeugd)afdelingen te vragen om iets te komen vertellen of te laten zien. Kortom; te veel om op te noemen. Tijdens het gesprek kwamen we er achter (eigenlijk wisten we dat al!) dat we ons ongeveer met dezelfde leeftijdsgroepen bezighouden. Ook dat veel scoutingleden lid zijn van een jeugdafdeling.

Toen kregen we het idee om samen in het komende jaar iets te gaan doen. Tot zover ons gesprek want toen moest deze map naar de drukker dus hadden we even een probleem. Na de bijeenkomst zijn we nog met de werkgroep aan het brainstormen gegaan. Het idee ontstond toen om deze speelplek in ieder geval te reserveren voor een bijdrage van de dierenbescherming. Over hoe we het precies gaan invullen weten we nog niet maar, zodra daar het één en ander over bekend is zullen we dat zo spoedig mogelijk kenbaar maken via Scouting Nederland Magazine!

SPEELPLEK 9

JACALA IN TERPO

Jacala is een krokodil in de Rimboe. Hij leeft in de Waigoengarivier bij de Rots van de Watervrede.

Terpo is een havenstad in het Land van Esta. Net even daarbuiten op een hoog duin staat een wit huis. In dat huis woont de koning die geen koning meer is. Hij heeft twee dochters. De ene dochter is Hilde Rozemarijn. Zij is de vrouw van de koning die nu het Land van Esta regeert.

AANKLEDING.

 p een laken worden een aantal huizen, één ervan heeft een uithangbord met daarop :

'Herberg de Gouden Aal', geschilderd. Voor de herberg staan een aantal tafeltjes en stoelen. De huizen staan aan de kade. De kade stenen kunnen van karton worden nagebootst. Verf stukken karton grijs als een soort keien. Met een stuk blauw zeil wordt de haven, voor de kade, nagebootst. Bij de monding van de haven staat een bord met 'Terpo' erop. Misschien heeft er juist een schip aangelegd. Jacala ligt op z'n gemak te dobberen in het water. Hij is verkleed als een krokodil. Om hem heen ligt allerlei rommel die in de haven wordt geloost.

VERHAAL

De kinderen staan verbaast op de kade naar Jacala te kijken. Jacala doet dan één oog open.....

"Huhhhh, wat is er aan de hand ????" Hij zwemt, terwijl hij z'n ogen uitwrijft, richting kade.

Onderweg stoot hij zich aan de spullen in het water. "Au, auwww, wat is dit allemaal, waar ben ik ?", vraagt hij,

De kinderen vertellen waar hij is.

"Terpo, haven? Dan ben ik niet meer in de Rimboe! Maar waar is mijn Rots dan, wat is dit allemaal voor troep?"

Ze vertellen dat het allemaal rommel is, die mensen in het water gooien.

"Dat doe je toch niet!", roept Jacala verbaast uit, "Wij als dieren in de Rimboe hebben daar een afspraak over! Ik wil die wel komen vertellen, maar dan moet ik eerst door die troep op de kade zien te komen.

"Bah, ik doe mijn ogen dicht! Ik wil die rommel niet zien! Willen jullie me vertellen hoe ik moet zwemmen om op de kade te komen?"

Dat doen ze. Op aanwijzingen komt Jacala op de kant.

"Moeten jullie straks ook eens doen! Dan weten jullie gelijk hoe vissen en andere dieren zich voelen wanneer ze in zo'n smerige haven moeten leven! Sjonge, jonge wat een rommel! Weten jullie wel hoe het water daarvan vervuild wordt? Laat ik gelijk de afspraak, die wij als dieren hebben, daar op de tafel leggen, kan iedereen het lezen! Laten we de rommel allemaal uit het water halen en naar de goede vuilcontainer brengen!" Die hebben jullie toch wel?", besluit Jacala. (Happie heeft er een aantal gezien!!)

SPEL ZWEMMEN DOOR DE ROMMEL

benodigdheden

Allerlei rommel, blinddoeken, de haven van Terpo.

De kinderen gaan twee aan twee aan de ene kant van de haven staan. Twee andere kinderen staan aan de andere kant van de haven. De eerste twee kinderen van het rijtje worden geblinddoekt.

Op een teken van het tweetal aan de overkant 'springen' ze in de haven. Dan moeten ze op aanwijzingen van het tweetal, tussen de rommel door naar de andere kant 'zwemmen'. Wanneer ze ergens tegen aan 'zwemmen' moeten ze heel hard "BAH" roepen. Wie heeft het minste "BAH" geroepen voor hij aan de overkant is? Steeds wanneer er twee aan de overkant zijn, sluiten de twee vorige achter de rij die aan de andere kant staat. Zo tot iedereen is geweest.

SPEL ROMMEL OPRUIMEN

benodigdheden

Groot aantal luchtballonnen (voor iedere groep steeds nieuwe), kaartjes met touwtjes om aan de ballon te hangen; een afgezette ruimte met een aantal 'vuilcontainers', stokjes met aan het uiteinde een scherpe speld of schaarstijlen.

An de ballonnen hangen kaartjes. Op deze kaartjes staat iets wat in een bepaalde container thuis hoort. De 'vuilcontainers' kunnen grote dozen zijn waarop staat vermeld wat er in de vuilcontainer mag. Bijvoorbeeld: aan de ballon hangt een kaartje met 'verfpot' erop. Op de container staat ook dat woord. Het kind moet dan proberen de ballon met behulp van (de achterkant) van het stokje boven die container te krijgen. Ook kunnen de kinderen met behulp van een schaarstijl het touwtje doorknippen. Het kaartje valt dan in de bak en de ballon kan weer worden gebruikt. Weten de kinderen nog andere dingen die niet genoemd zijn dan mag hij een ballon opblazen, op het kaartje het 'vuil' schrijven en het in de daarvoor bestemde container doen.

SPEL DE AFSPRAAK IN DE RIMBOE

benodigdheden

Schrijfmateriaal, papier, posters waar de tekst op geschreven of getekend kan worden, 'bladeren' met verschillende milieuvriendelijke boodschappen, de sleutels van het geheimschrift.

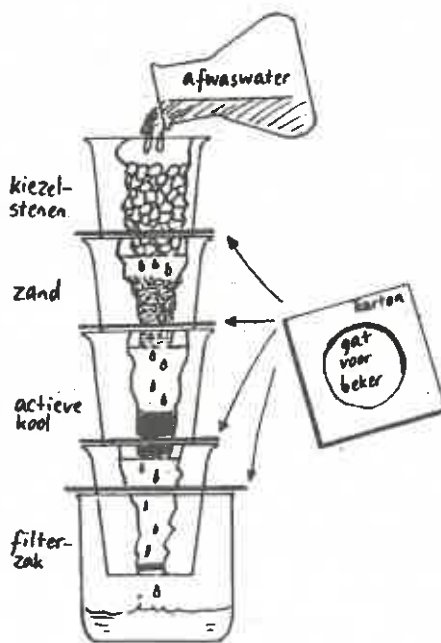
Wij denken dat de dieren in de Rimboe hun 'boodschappen' op bladeren schrijven! Neem een echt blad of knip een vel papier in de vorm van een blad en schrijf daar in geheimschrift de milieuvriendelijke boodschap(en) op. Zet de sleutel van het geheimschrift aan de achterkant of hang het ergens neer.

In groepjes gaan ze de boodschap ontcijferen. Wanneer ze die hebben ontcijferd maken ze er een poster over. Ook kunnen ze hun boodschap op een groot vel schrijven en daar ook een idee voor een oplossing bij schrijven. (dit vel is van te voren door leiding al versierd en dergelijke). Na afloop van de dag mogen ze de poster (toestemming vragen) ergens ophangen.

SPEL BAH, WAT EEN VUIL WATER, MAAR.....

Benodigdheden

Vies water, doorzichtige plastic bekertjes met een gat in de bodem, karton met een gat waar de beker voor de helft inpast, doorzichtige bakken,



karton met een gat erin die op de bakken passen. Zorg dat de 'stelling op een vlakke ondergrond opgebouwd kan worden.

De bekertjes worden tot de helft gevuld met: beker 1 kiezelsteentjes, beker 2 fijn zand, beker 3 actieve kool, (verkrijgbaar bij apotheek) beker 4 filterzak, (koffiefilter) 5 een lege beker. De bekertjes moeten op elkaar worden gestapeld (zie tekening)

De lege beker wordt gevuld met vies water. Dit wordt voorzichtig in de bovenste beker gegoten. De kinderen kunnen nu precies zien wat er eerst moet gebeuren als wij dat water weer willen drinken!

SPEELPLEK 10

JEROEN IN VLITTER

Vlitter is het Hilversum van Bambilië. Overal vind je televisie- en radiostudio's.

Jeroen is één van de kinderen uit het voorleesboek van het Kind met de Hoge Hoed. Hij logeert bij z'n tante Tootje in Pals. Dit is de stad waar het standbeeld staat van het Kind met de Hoge Hoed. Het verhaal gaat dat; wanneer je 's nachts niet kunt slapen je kans maakt dat je wordt uitgenodigd door het Kind met de Hoge Hoed. Die neem je mee naar een 't geheimzinnige huis. In dat huis is de Toegang tot Toegang tot het Land van Esta.

AANKLEDING

Op de speelplek zijn er diverse 'gebouwen' gemaakt. Aan de aankleding kan men zien wat zich er af speelt.

Zo is er een gebouw waar je auditie kunt doen, een gebouw waar je mee gaat spelen in een toneelstuk, een gebouw waar je mee kunt doen aan een radioquiz en een gebouw waar het magazijn is van een filmstudio. Ergens staat een 'zendmast' met het bordje 'Vlitter' erop. Verder staat er bij ieder gebouw het geen wat zich daar af speelt.

Jeroen loopt in een zeeroverspak, met in zijn hand een glas schuimend 'bier'. (imitatie bier, bijvoorbeeld champagne pils)

VERHAAL

"Ik ga maar weer eens naar boord. Huhhhh, waar moet ik nou heen?" (Kijk verbaasd om zich heen). "Ik ben toch in Terpo?"

Dit is toch de Herberg 'de Gouden Aal'? Kijkt en ziet dan dat dat helemaal niet zo is! Het is een gebouw waar heel iets anders op staat. Leest wat er op het gebouw staat. "TONEELGEBOUW?". Ik ben helemaal niet in de 'Gouden Aal'! Kunnen jullie me vertellen waar ik ben?" De kinderen vertellen dat hij in Vlitter, een plaatsje in Bambilië is.

"O, nou, ja dan ga ik hier maar eens rondkijken. Misschien valt er hier ook wel een schip te kapen. Uiteindelijk ben ik zeerover! Eerst maar eens in die gebouwen gaan kijken!"

Dit gaan de kinderen ook doen. Ze kunnen dan bijvoorbeeld Jeroen tegen komen in het toneelgebouw waar net het toneelstuk "De verovering van de Neeltje Jacoba" wordt opgenomen en waar figuranten voor gezocht worden.

SPEL

FIGURANTEN GEVRAAGD.....

benodigdheden

De ruimte moet worden ingericht als een kamer waar de toneelspelers worden geschminkt. Denk aan: materiaal om te schminken, verkleedkleden, allerlei toneelattributen, lappen, enzovoort.

De repetitie voor het toneelstuk gaat beginnen en de figuranten gaan zich klaar maken om mee te doen.

Het spel kan op verschillende manieren worden gespeeld. Bijvoorbeeld:

- In een kaartenbak zitten kaarten met een verhaal en een aantal daarbij horende rollen. Men kiest een rol en bereidt zich voor. Er wordt een verhaal verteld en wanneer iemand in het verhaal aan de beurt is 'draagt' hij zijn rol voor.
- Er wordt in het kort een scene uit een toneelstuk verteld. Het verhaal wordt niet verteld maar er wordt bijvoorbeeld verteld waar het zich af gaat spelen. Ieder verzint een rol voor zichzelf (wel van te voren aan elkaar vertellen) en gaat zich voorbereiden.
- Ieder kind gaat zich verkleeden en schminken zoals hij dat zelf wil en met de figuranten wordt er een geïmproviseerd toneelstuk gespeeld.

TIP

Vertel van te voren hoeveel tijd ze voor dit spel hebben!

SPEL AUDITIE

benodigdheden

Kaarten met beroepen die uitgebeeld moeten worden, bord met stilte opname, een kookwekker of iets dergelijks, schrijfmateriaal.

De kinderen verzamelen zich rond een podium. Een Happie geeft een kaart aan een kind. Het kind gaat op het podium staan. Het bord 'stilte opname' wordt opgehouden en het kind gaat uitbeelden wat er op de kaart staat. Er mag niet bij worden gesproken. De andere kinderen krijgen een minuut de tijd om te raden. Dit wordt met de kookwekker bijgehouden. Wanneer ze denken dat ze weten welk beroep er wordt uitgebeeld schrijven ze dit op een bordje. Na de minuut houden ze allemaal tegelijk het bordje op. Wie heeft het juiste antwoord? Degene die op het podium staat mag de volgende aanwijzen die op auditie gaat.

Men kan ook per twee of meer tegelijk dit spel spelen.

SPEL RAAD EEN LIED OF NIET.

benodigdheden

Cassette recorder, bandje met stukjes van de titelmuziek van 10 bekende kinderprogramma's, kaarten met de voorgetekende hokjes.

Hieronder hebben we een voorbeeld gegeven, maar je kunt ook zelf een andere puzzel maken.

J	E	U	G	D	J	O	U	R	N	A	A	L
		K	L	O	K	H	U	I	S			
S	E	S	A	M	S	T	R	A	A	T		
		de	S	M	U	R	F	E	N			
		T	E	L	E	K	I	D	S			
D	U	C	K	T	A	L	E	S				

Vertel dat ze de titels van links naar rechts in moeten vullen en bij de bovenste rij moeten beginnen.

Laat ieder muziekje ongeveer 1 minuut horen. Wanneer ze alles hebben ingevuld verschijnt er ergens nog een woord van een jeugdprogramma. Die moeten ze dan zelf ontdekken!

SPEL FILMBLIKKEN RUIMEN

benodigdheden

Speelveld verdeeld in twee vakken. Een grote hoeveelheid rondjes, bijvoorbeeld bierviltjes.

Dit spel kan op verschillende manieren worden gespeeld.

- We maken een grote kring met in het midden een doos. Iedereen krijgt een gelijk aantal filmblikken. Ieder moet nu vanaf zijn plaats proberen zijn filmrollen in de doos te scheren.
- Er is een speelveld verdeeld in twee vakken. In elk vak liggen een grote hoeveelheid filmblikken. De groep wordt in tweeën gesplitst en gaat ieder in een vak staan. Men mag nu een bijvoorbeeld 2 minuten lang zoveel mogelijk proberen filmblikken in dat van de tegenstander te scheren of rollen.

PLANNING EN ORGANISATIE

Uit gesprekken met een aantal districtsorganisatoren over het organiseren van een districtsdag kwamen er een aantal problemen aan de orde; voorbereiding en datum, menskracht, inzet en veel werk.

Bij het opzetten van dit spel hebben we geprobeerd hier rekening mee te houden en een opzet en tips te geven die hopelijk kunnen bijdragen tot een oplossing van een aantal knelpunten.

DATUM

Een vaste landelijke datum kwam niet voor ieder een goed uit.

- We laten nu de datum over aan de districten
- Bespreek eerst van tevoren goed hoe de districtsdag in de totaalorganisatie in je district past. Plan dan een datum.
- Misschien een wat vreemd advies! Maar... wanneer je tot de conclusie komt dat er door allerlei andere activiteiten er eigenlijk geen energie in een districtsdag gestoken kan worden; houdt deze dag dan niet! Beter géén districtsdag, dan een dag die moet 'omdat hij nu eenmaal gepland staat!'

VOORBEREIDING

Wees als organisatieteam eerlijk tegen de mensen die klussen voor je willen doen. Spreek de klus goed af en overvraag ze niet.

Soms moet je ook mensen afremmen die te veel op zich willen nemen en voor die hoeveelheid klussen eigenlijk geen voor tijd hebben. Wanneer je daar aan twijfelt bespreek dit dan.

Heb er respect voor wanneer mensen zeggen geen of weinig tijd te hebben. Vaak doen die op het laatst toch wel een klus omdat ze misschien het geheel niet konden overzien of bij een vorige keer niet zo'n leuke ervaring hebben gehad.

MENSKRACHT

Veel groepen hebben met leidingtekort te kampen. We hebben de districtsdag zo ingedeeld dat jullie met een minimum aan (vaste) menskracht aan de slag kunnen.

- Eén begeleider per groepje is voldoende. Laat dit bij voorkeur een vaste leiding van de eigen groep zijn.
- Op de speelplekken is één centraal figuur. Hij ontvangt de groepjes, geeft de inleiding, legt eventueel het spel uit en enthousiasmeert. Bij de uitleg en het enthousiasmeren wordt hij ondersteund door de begeleider(s) van het groepje.

Het is en blijft natuurlijk ideaal wanneer je zeker op de speelplekken meer mensen kunt inzetten. Bij een aantal speelplekken kunnen ook 'special guests' worden uitgenodigd. We denken hierbij bijvoorbeeld aan de opening en sluiting, (personen van een toneelvereniging) aan organisaties die je kunt vragen of ze iets willen presenteren, aan personen die iets speciaals doen of hebben, enzovoort. (voor deze districtsdag willen we in ieder geval de Dierenbescherming van harte bij jullie aanbevelen!)

- Tot slot vergeet de explorers, stam, oud-leden en ouders niet. Vaak vinden ze het best leuk om (weer) eens iets te doen voor scouting.

INZET

Een veel gehoorde opmerking is dat afspraken en toezeggingen, niet altijd worden nagekomen. Dat zijn natuurlijk heel vervelende zaken. Misschien helpt het om de afspraken schriftelijk vast te leggen en op vaste te checken of iets lukt ja of nee. Stel verder deadlines niet te laat en spreek elkaar op verantwoordelijkheden aan. Vaak ontstaan misverstanden doordat bijvoorbeeld afspraken niet helemaal duidelijk zijn of men vindt het vervelend dat bepaalde dingen niet lukken, maar durft dat niet te zeggen. Zorg als organisatieteam voor een open sfeer en zorg voor een gezamenlijke start, enthousiaste voorbereidings avond(en) en een leuke avond als afsluiting.

Veel werk. Een districtsdag voorbereiden is veel werk, zeker wanneer je echt met decors wilt gaan werken. Maar bedenk dat veel decorstukken meerdere keren is te gebruiken.

Ook bij verschillende organisaties of instellingen is vaak bruikbaar materiaal te leen of tegen een leuk prijsje te koop. Ook kun je materiaal met de kinderen in een opkomst maken.

Door sommige spelen uit de map op een andere manier te spelen, andere draai te geven dan in de map, maar wel hetzelfde materiaal te gebruiken kun je op de groep er een totaal ander spel van maken en blijft het spel voor de districtsdag toch nog geheim en nieuw. We realiseren ons dat we heel veel spelen in een decor hebben geplaatst, of soms een onderdeel zijn van het decor en andersom. De spelen zelf daartegen hebben we zo simpel mogelijk gehouden. Maar door gebruik te maken van dat decor, krijgen de spelen iets speciaals. En.... degene die de spelen zonder decor zijn vast wel zo slim om te bedenken hoe ze het dan willen doen.

AANDACHTSPUNTEN EN TAAKVERDELING

Om ondersteuning te geven bij jullie planning en de organisatie voor de districtsdag hebben we een checklist samengesteld waar tal van aandachtspunten de revue passeren.

Lees de lijst door en haal er de punten uit die jullie denken te kunnen gebruiken.

Het is aan te bevelen een coördinatieteam te hebben die het geheel coördineert. Houdt deze commissie klein. Verdeel de werkzaamheden over een aantal werkgroepen waar mensen inzetten die gevraagd worden en/of zich aanmelden naar aanleiding van interesse en deskundigheid. We denken hierbij bijvoorbeeld aan een volgende verdeling.

COÖRDINATIE COMMISSIE

- ☐ bepalen en bespreken van de locatie (maak plattegrond)

Denk bij het zoeken naar een locatie aan:

- (openbare) vervoersmogelijkheden (licht ook de vervoersmaatschappij in wanneer het om grote aantallen gaat.
- sanitaire voorzieningen (misschien is er iets te regelen met een instantie of een bevriende club, of met eigen chemische toiletten (gebruik het liefst geen chemisch spul)
- parkeerruimte voor de 'brengers', halers en andere belangstellenden
- parkeerruimte voor de deelnemers
- routebeschrijving (informeer bij de gemeente of er in die tijd daar geen wegomlegging is)
- regel eventuele vergunningen

- ☐ zorg dat alle groepen binnen het district de Happie map krijgen

- ☐ nodig de groepen uit voor een informatie avond

Bereidt daarvoor de volgende punten voor:

- uitdelen map (daarna leespauze)
- locatie (plattegrond en mogelijkheden)
- vervoersmogelijkheden
- intekenlijst voor deelname (met geschat aantal kinderen en vaste leiding)
- lijst van de vorige evaluatie
- lijst van globale werkzaamheden voorleggen
- benoemen van werkgroepen
o.a. werkgroep:
 - programma
 - decor
 - opbouw
 - afbreek
 - opruimen
- globale tijdsplanning voorbereiding
- sluiting inschrijfdatum
- voorlopige begroting voorleggen
- PR-plan (in samenwerking met de districts voorlichter samenstellen)
- zijn er eventuele sponsors die aangeschreven kunnen worden
- wat zijn de mogelijkheden wanneer er slecht weer zou dreigen

- ☐ draaiboek maken van alle afspraken (dit bijhouden, aanvullen, verspreiden)

In het draaiboek komt o.a. te staan:

- hoe de dag wordt gespeeld (wat wordt er anders gedaan dan zoals het in de map staat beschreven)
 - tijdsschema van de dag
 - wie is waarvoor verantwoordelijk
 - een overzicht hoe alles op de locatie wordt ingedeeld
 - tijdsplanning wanneer zaken rond moeten zijn
 - lijst van de namen van de kinderen die mee doen
 - lijst van medewerkers
 - notitie welke arts er dienst heeft met naam en tel.
 - adres voor noodgevallen dat gebeld kan worden op de districtsdag
 - definitieve opgave van de groepen
 - hoe de inkoopregels zijn
 - de datum voor een evaluatie (gekoppeld aan een gezellige avond?)
- ☐ regelen E.H.B.O.
 - ☐ regelen koffie en thee en lekkers voor deelnemers en gasten
 - ☐ regelen consumptie en lekkers voor de kinderen
 - ☐ regelen eventuele geluids- en andere apparatuur
 - ☐ contacten onderhouden met de werkgroepen
 - ☐ regelen definitieve inschrijving en innen van de bijdrage
 - ☐ opstellen van een definitieve begroting
 - ☐ uitnodigingen versturen aan speciale gasten (bijv. pers, B & W van een gemeente, district, gewest en land SN, sponsors)
 - ☐ regelen wie de genodigden op de dag zelf ontvangt
 - ☐ regelen, contacten leggen met instanties die meewerken (in ieder geval de dierenbescherming)
 - ☐ uitvoeren van de PR (in samenwerking met de districtsvoorlichter)
 - ☐ totaal overzicht maken van de financiën
 - ☐ gevonden voorwerpen verzamelen
 - ☐ versturen van bedankjes
 - ☐ lijst opstellen voor evaluatie
 - ☐ regelen definitieve inschrijving en innen van de bijdrage

WAT MOETEN DE DIVERSE WERKGROEPEN VOORBEREIDEN:

Werkgroep programma:

- ☐ schema opzetten en uitvoeren van de dag
- ☐ indelen van de locatie
- ☐ indelen van de spelen
- ☐ verdelen van de spelen (onder de groepen)
- ☐ de opening (speciale mensen?)
- ☐ de sluiting (idem)
- ☐ centrale plek
- ☐ eventueel huren van spelmateriaal
- ☐ tijdspad maken voor de diverse werkgroepen (hoe laat aanwezig e.d.)
- ☐ regelen wanneer wat klaar moet zijn
- ☐ afspraken maken wanneer er iets mis dreigt te gaan
- ☐ regelen waar jassen, tassen en andere eigendommen kunnen worden bewaard
- ☐ verzamelplek voor het materiaal
- ☐ regelen van vervoer van materiaal e.d
- ☐ regelen dat (uitleen)materiaal ook weer terug gaat

Werkgroep decor:

- ☐ zorgen voor decors (krijgen op tijd de wensen van de groepen en andere werkgroepen)
- ☐ verzamelen en bewaren van decor
- ☐ vervoer van decor
- ☐ plaatsen van decor (in samenwerking met de opbouwgroep)
- ☐ afbreken van decor (in samenwerking met de afbreekgroep)

Werkgroepen opbouw, afbreken en opruimen.

Dit zijn werkgroepen die vooral op de dag zelf heel veel werk verzetten.

Wat moet iedere groep o.a. regelen

- ☐ kinderen inlichten
- ☐ ouders inlichten
- ☐ eventueel vervoer regelen
- ☐ vragen wie er mee wil helpen aan deze dag en hun namen doorgeven aan de coördinatieteam
- ☐ zorgen dat alles wat meegaat voorzien is van naam
- ☐ zorgen voor een onderlinge taakverdeling

DRIE OPKOMSTEN RONDOM HET PROGRAMMATHEMA VOOR DE WELPEN ESTAS EN KABOUTERS.

Om de kinderen een beetje in de stemming te brengen bieden we uit ieder thema een avontuur aan! Je kunt deze opkomsten vooraf aan de districtsdag spelen. Misschien is het ook leuk om door middel van deze programma's kennis te maken met een ander programmathema. In het Rimboeboek en het Bamboek voor de jeugdleden staat aan het begin het themaverhaal hoe het één en ander begonnen is.....

Voor de Esta's kun je het 'geschiedenisboek' (voorleesboek) Het Kind met de Hoge hoed lezen of het Doeboek voor de jeugdleden. Je kunt dan voordat je met de jeugdleden een

avontuur in een (ander) land gaat beleven eerst aan de kinderen vertellen hoe bijvoorbeeld het land eruit ziet, wie er wonen, wat je er allemaal kunt doen, enzovoort. Bij de thema verhalen zitten een aantal programma suggesties. Er zijn echter nog veel meer spelen en activiteiten uit het thema te halen! En.....ze zijn ook door elkaar te gebruiken..... Heel veel plezier!

Je kunt ervoor kiezen om de opkomst vanuit je eigen thema te spelen, maar het kan ook leuk zijn om één van de andere opkomsten te spelen. Op deze manier kunnen de kinderen kennismaken met de andere programma-aanbiedingen.

EEN AVONTUUR IN DE RIMBOE

MOWGLI HEEFT EEN ONTDEKKING GEDAAN.....

"Aaaahuuuuuhhh.....!!!!" Mogwli staat op een grote rots en roept op deze manier al zijn vrienden. Hij heeft een reuze ontdekking gedaan en wil dit aan zijn vrienden laten zien.

Baloe, net begonnen aan zijn middagslaapje, kijkt wat lodderig rond. "Hoorde ik nu iets roepen?", mompelt hij. "Ik zie niks, hoor, dus ik zal al wel aan het dromen zijn geweest", besluit hij, terwijl hij zich weer omrolt en in slaap valt. Bagheera, die de roep ook gehoord heeft, spitst de oren. Was dat de roep van Mogwli? Zou hij in gevaar zijn? Voorzichtig sluipt hij in een boom en

ruikt met zijn speurneus of hij onraad kan ontdekken. "Mmmm, ik ruik niets, maar ik ga toch maar even kijken".

Hij loopt langs Baloe en port deze wakker. "Héé, Baloe, wordt eens wakker, Mogwli heeft ons geroepen".

Baloe is nu klaar wakker en gaat met Bagheera mee.

Tussen de struiken is het een herrie van jewelste. Baloe en Bagheera schieten in de lach. "O,o, Hathi in de bocht", zegt Baloe terwijl hij midden op het pad blijft staan. "Eh, ben ik te laat?" hijgt Hathi. "Welnee, joh", zegt Bagheera, "loopt maar met ons mee, wij zijn ook op weg naar Mogwli". Onderweg sluit ook Kaa bij de groep aan en na



een poosje lopen zien ze in de verte Mowgli al druk gebarend op de rots staan.

"Jongens, ik heb wat gevonden," roept hij van verre en houdt iets in de lucht.

Wanneer ze dichterbij gekomen zijn zien dat het een tas is!

Het is een tas, zoals ontdekkingsreizigers bij zich hebben wanneer door de Rimboe trekken.

"Kijk, een rugtas!" roept Mowgli opgewonden, "ik heb een rugtas gevonden! Zit er ook wat in?"

vraagt Hathi nieuwsgierig. Mogwli doet de rugtas open en..... er komen allerlei spullen uit de tas.

"Tjonge zeg, degene van wie die tas is, is aardig wat van plan! Met een aantal spullen uit de tas gaan ze een poos spelen.

Moe van het spelen liggen ze uit te rusten in het gras "Waar zou de eigenaar eigenlijk zijn," merkt Kaa op. "Misschien is het wel iemand uit het mensendorp die op de vlucht is gegaan voor Shere Khan. Die heb ik hier namelijk weer rond zien sluipen", peinst Bagheera hardop.

"Laten we aan Jacala vragen of die hem langs de Waigoenga, vlakbij het mensendorp neer wil leggen", oppert Baloe.

Daar vinden ze een prima idee. Gezamenlijk brengen ze de rugtas naar Jacala, die geruisloos door het water glijdt en de tas afgesproken plaats neerlegt.

"Het was toch best wel leuk om even met al die dingen te spelen", besluit Mowgli, terwijl hij met zijn vrienden terug loopt. "Zeker", beaamt Baloe slaperig, "maar nu ga ik eerst een tukje doen, welterusten!" Ook de andere dieren en Mogwli besluiten om een rustig plekje op te zoeken en een poosje uit te rusten van hun onverwachte avontuur!

SPELIDEEËN.

"Auuuhhhhh!" Mowgli roept naar zijn vrienden. Wij gaan ook onze vrienden roepen.

SPEL

Op de grond worden her en der van tape, krijt of ander materiaal cirkels gemaakt. Er gaan in iedere cirkel twee welpen staan, behalve in één cirkel, daar staat één welp. Eén welp staat buiten de cirkels. De welp die alleen in de cirkel staat roept nu een naam van een welp die in een andere cirkel staat. Deze rent zo snel mogelijk naar de roeper toe. De welp die nog niet in een cirkel staat probeert nu op de plaats van die welp te komen, maar degene die nu alleen staat roept snel weer een andere naam. Is de welp die geroepen is te laat dan is die hem.

"Kijk, een rugtas!" roept Mogwli opgewonden, "ik heb een rugtas gevonden!"

SPEL

De rugzak ligt midden in de kring en van alles wordt er uitgehaald. Het is afhankelijk van de spullen die je in de rugtas stopt hoe het verdere programma zal verlopen.

Verschillende programma's om in de rugtas te stoppen: een boek met allerlei proeven die ze kunnen gaan uitproberen, schminkspullen, verkleedspullen, om toneel of iets dergelijks te gaan spelen, creamateriaal om iets te maken, een uitnodiging voor een speurtocht, enzovoort.

"Maar nu ga ik eerst een tukje doen", zegt Baloe tegen de anderen, "welterusten".

SPEL

Trek twee evenwijdige lijnen. De welpen gaan op één van de lijnen zitten. Baloe valt in het midden tussen de lijnen in slaap. Het is nu de bedoeling dat de welpen zo stil mogelijk naar de overkant lopen. Denkt Baloe dat hij wat hoort dan wijst hij in de richting van het geluid en moet de welp weer terug en mag het nog één keer proberen. Wordt hij dan weer gehoord dan moet hij ter plaatse gaan zitten. Hoeveel heeft Baloe er bijvoorbeeld na 2 minuten niet gehoord en zitten aan de overkant. De welpen mogen zelf kiezen wanneer ze naar de overkant lopen.

EEN AVONTUUR IN HET LAND VAN ESTA

HET DAGTOCHTJE.....!

Jeroen en Hilde lopen over de kade in Terpo. Het is een mooie dag, de zon schijnt en er waait een aardig briesje.

"Ik heb eigenlijk best wel zin om een tochtje over het meer te maken," zegt Jeroen, terwijl hij bij een bord "boten te huur" stil staat. "Dat vind ik een gaaf idee," roept Hilde enthousiast uit. Ze huren een roeiboot, krijgen nog wat instructies, doen hun zwemvesten aan stappen aan boord. Om beurten roeien ze richting het meer.

Nadat ze een poosje hebben geroeid rusten ze wat uit. Een beetje loom van de warmte zitten ze onderuit gezakt in de boot. "Wat stil is het hier, hè?", fluistert Jeroen. "Hm", stemt Hilde lui in. Ze staart over het water. Hé, kijk daar drijft iets in het water. Ze stoot Jeroen aan en wijst in de richting van de fles. Ze roeien naar de fles en zien dat er iets in de fles zit. Ze maken hem open en lezen wat er op staat. 'KOM OOK NAAR DROOMEILAND' staat erop. "Een droomeiland", zegt Hilde verbaasd, "waar zou dat zijn?" Ze gaat staan en tuurt in de verte. "Jeroen!", roept ze opgewonden, "Ik zie in de verte een klein stipje! Zou dat het droomeiland zijn?" Jeroen ziet het ook en ze besluiten in de richting van het stipje te roeien. Het is inderdaad een eiland...!

Voorzichtig duwen ze de roeiboot het strand op. Ze kijken om zich heen en zien dan in de verte een rookkringetje opstijgen. "Laten we daar maar eens gaan kijken", stelt Jeroen voor. Als ze dichtbij gekomen zijn zien ze dat het een houtvuurtje is. Bij het houtvuur ligt een stok met daaraan een stukje deeg. "Een houtvuur en er wordt stokbrood gebakken! Dan moeten hier nog meer mensen zijn!", beslist Hilde. "Oehoe! Is hier iemand?" "Ik zit hiehier!", horen ze een stem roepen. Jeroen en Hilde gaan op het geluid af en ontdekken tussen de struiken een hut. "Kom bin-

nen, en ga zitten", zegt de stem weer. Dan doen ze dan maar.....

In de hut liggen zachte kussens. Voordat ze het weten liggen ze heerlijk te maffen..... "Tjsa, dat kun je op Droomeiland verwachten", fluistert de stem en legt een zachte deken over hen heen.....!

SPELIDEEN

Wanneer dit programma bij een watergroep wordt gespeeld kan er wellicht een echt boottochtje worden gemaakt. We gaan er van uit dat groep op de hoogte is hoe men met deze leeftijdsgroep om moet gaan wanneer men gaat varen. (veiligheid, afspraken, enzovoort). Wanneer men dit programma 'droog' gaat uitvoeren kan men van planken en dergelijke één of meerdere boten (laten) maken. Deze boten 'liggen' achter het gordijn. Voor het gordijn staat het bord 'Boten te huur'. Wanneer het gordijn open gaat 'zien' Jeroen en Hilde de boten en stellen voor om een boottochtje te maken. De boten kunnen daarna ook door de esta's worden gemaakt.



Ze huren een roeiboot, krijgen nog wat instructies en gaan dan aan boord.

SPEL

(bij waterwerk o.a. roei instructies)

'KOERS BEPALEN'

Afhankelijk van de windstreken die de esta's kennen gaan ze in een kring staan, dus bijvoorbeeld wanneer ze 8 windstreken kennen wordt er een kring van 8 esta's gevormd. Men kan meerdere kringen maken. Voor iedere esta wordt een kaartje gelegd met de tekst naar beneden. Op de kaartjes staan de 8 windstreken. Op een teken lezen de esta's wat er op hun kaartje staat. Bij een volgend teken steekt degene die 'noord' op zijn kaartje heeft zijn handen omhoog en blijft op zijn plaats staan. De andere gaan nu zo snel mogelijk, met kaartje, in de goede volgorde van het kompas staan. De kaartjes worden opgehouden. Klopt de volgorde?

Ze roeien naar de fles en zien dat er wat in zit. Ze maken hem open en lezen wat er op staat.

SPEL

(voor waterwerk ligt de fles ergens in het water).

De fles wordt 'opgevist' en er komen een aantal (voor ieder groepje één) geheimschriften uit. Hier kan het esta geheimschrift voor worden gebruikt.

Ze kijken om zich heen en zien dan in de verte een rookkringetje opstijgen.

SPEL

Alles op deze plek is al in gereedheid gebracht om met de esta's een broodje te bakken.

Jeroen en Hilde gaan op het geluid af en ontdekken tussen de struiken een hut. "Kom maar binnen", roept een stem.

SPEL

Alle esta's gaan op de gang staan. In de hut (het lokaal) liggen drie kussens. Eén voor gaan de esta's naar binnen. Voordat ze naar binnen gaan moeten ze kloppen. De stem roept dan bijvoorbeeld: "Kom", "Kom maar", of "Kom maar binnen". De esta gaat naar binnen en krijgt de opdracht uit te zoeken op welk kussen hij mag gaan zitten. Wanneer hij dat heeft ontdekt mag hij ergens gaan zitten en kijken of de andere esta's net zo slim zijn als hij..... Kussen 1 is "kom", kussen 2 is "Kom maar" en kussen 3 is "Kom maar binnen". Wanneer ze in één keer op het goede kussen gaan zitten kan men zeggen: "Je bent welkom in mijn hut". Wanneer dit niet zo is kan men bijvoorbeeld zeggen: "O, lala, luister wat ik zeg en zoek uit welk kussen ik voor jou heb gekozen". Wanneer ze eenmaal achter 'het geheim' vinden ze het vast spannend dat zij het al weten en de rest nog niet!

Dit themaverhaal kan de volgende week verder gaan. Men start dan vanuit de hut en gaat het eiland verkennen. Aan het eind van het avontuur gaat men met de boot weer naar Terpo terug, maar dat kan best wel een paar weken later zijn! Er valt heel wat te beleven op zo'n eiland.

EEN AVONTUUR IN BAMBILIE

HET TELEGRAM.....

Het is vroeg in de ochtend. De zonnestraaltjes gluren in de kamer van tante Roos af en toe naar binnen. Kijk, daar kriebelt er eentje langs haar neus! "Tisjoe", niest Tante Roos. Geeuwend rekt ze zich eens lekker uit. "Hmmm, zo te zien weer een mooie dag", zegt ze, terwijl ze met een ferme sprong uit bed springt, de ramen open gooit, een run door de kamer maakt en zich via de trapleuning naar beneden laat glijden! "Zo", mompelt ze, "mijn ochtendgymnastiek ook weer gedaan! Ze kookt snel een bordje Brinta en wanneer ze dat in de tuin op wil gaan eten wordt er heftig aan de bel getrokken. "Oeps, laat ik bijna de pap uit mijn handen vallen, wie is daar nu zo vroeg?". Ze rent met bord en al naar de deur, doet open en kijkt in het lachende gezicht van de postbode. "Goedemorgen tante Roos, eet smakelijk! "Eh, ja, dank je!", zegt ze, terwijl ze haar bord een beetje onhandig vast houdt!". "Ik heb een telegram voor u! Hier uw handtekeningetje alstublieft". Tante Roos zet ergens op goed geluk haar handtekening. "Een telegram, van wie moet ik een telegram krijgen?" vraagt Tante Roos zich af, terwijl ze de deur met haar bibs dicht duwt. Ze loopt naar de tuin, zet haar bord neer en maakt het telegram open.

GROOT FEEST - STOP - BARATEV 25 JAAR - STOP- OPNAME SPEKTAKELSHOW MOPPEREILAND - STOP - 11.00 MOTOR MET ZIJSPAN VOOR DE DEUR - U EN DE 2-LING EREGAST - STOP - KAN WEEKEND DUREN - STOP - GROETEN DIRK TEUR - STOP -

Tante Roos springt in gat in de lucht. "Wauwwwww, gauw de meiden bellen"! Nadat ze de tweeling heeft gebeld lepelt ze haar, inmiddels koud geworden, pap op. Rent naar boven, neemt een kattewasje en gaat voor haar kledingkast staan. "Eerst, wat zal ik eens aantrekken en dan, wat zal ik in mijn koffer stoppen", peinst ze, "Weet je wat, ik trek die leren broek met die glitterblouse! Daarna doet ze het één en ander in haar koffer. Ze tut zich nog een beetje op, trekt een gek gezicht voor de spiegel en wie-

belt dan op haar hoge hakken en de koffer in haar hand, de trap af. Daar hoort ze de motor aan komen. Ze doet de deur open en ook hoort ze de tweeling vreugdekreten slaken. "Aaaaa, jullie zijn er ook al!" "Gááááff, tante Roos", joelen ze, terwijl ze in de zijspan gaan zitten en hun bagage ergens tussen proppen. Tante Roos krijgt van de bestuurder de sleuteltjes en zoekt op weg naar Moppereiland. Onderweg stoppen ze nog voor een korte picknick.

"Tante Roos, hoe kunnen ze nou toch op Moppereiland een feest gaan vieren?" vraagt de tweeling. "Dat komt, denk ik", peinst tante Roos, "er zijn zoveel vrolijke artiesten uitgenodigd, dan kun je toch gewoon niet chagrijnig blijven!! Moet je nagaan, Tikan, de nar, de fanfare uit Keverskapelle, Ron Brandsteeds, Wout Rolvers zijn allemaal uitgenodigd!". De tweeling is er even stil van. "Ohhh, komen Gert en Samson ook?" "Dat zal best", veronderstelt Tante Roos. Van haar mag iedereen komen.....! Na een bijzonder snelle reis komen ze bij de pont naar Moppereiland aan. Ze varen over, stappen van de pont af en worden welkom geheten door Dirk Teur. Terwijl tante Roos naar Dirk toeloopt wijst ze lachend naar een bordje. "Kijk, meiden, dat bedoel ik nou....!". Op het bordje staat de 'R' van Moppereiland doorgestreept en er een 'N' voor in de plaats gezet. "Dirk, we zijn reuze benieuwd wat je voor ons in petto hebt!"

"Te veel om op te noemen, Roos", antwoordt Dirk, "De artiesten hebben de hele middag geoeft en het ziet er veel belovend uit! Kom, dan gaan we even naar de snackbar, een hapje eten". Nou, daar hebben ze wel trek in. 's Avonds genieten ze van een zeer spectaculaire show met alles er op en er aan! Het is al laat als Tante Roos en de tweeling in hun hotelbed duiken. "O, een avond om nooit te vergeten", mompelt Tante Roos nog voor ze haar bloemetjesnachtjapon aantrekt en onder haar dekbed duikt. En de tweeling? Die zijn al lang in dromenland en dromen over.....

SPELIDEEËN

Dit programma kan het begin zijn van een weekend. Men kan dan bijvoorbeeld op zaterdagochtend vroeg beginnen. Na de feestavond blijven ze slapen en beleven de andere dag nog allerlei avonturen op het eiland. (Deze avonturen worden hier niet vermeld) Tegen de avond keren ze weer terug naar huis!

"Zo", mompelt Tante Roos, "mijn ochtend-gymnastiek ook weer gedaan".

SPEL

Nadat de kabouters zijn gekomen gaan ze eerst eens even lekker 'ochtendgymen'. Er is een soort hindernisbaan gemaakt met allerlei hindernissen.

Ze loopt naar de tuin, zet haar bord neer en maakt het telegram open.

SPEL

Per volkje krijgen ze een telegram. Ze fantaseren over wat ze denken dat er gedaan zal worden. Met elkaar gaan ze ideeën verzamelen voor de feestavond.

Tante Roos krijgt van de bestuurder de sleuteltjes en zoekt op weg naar Moppereiland. Onderweg is er een korte stop voor een picknick.

SPEL

De kabouters gaan (op de fiets) een speurtocht maken.

De opdrachten kunnen zo zijn dat ze nog allerlei ideeën bevatten die ze voor de feestavond kunnen gebruiken. Halverwege is er een picknick.

"De artiesten hebben de hele middag geoe-fend en het ziet er veelbelovend uit".

SPEL

De kabouters gaan de feestavond in zijn geheel voorbereiden. Eventueel kunnen de ouders/verzorgers voor deze avond zijn uitgenodigd.

De kabouters gaan na de feestavond naar bed en beleven de andere dag nog een heel leuke dag op Mopper(n?)eiland



scouting
NEDERLAND

telefoon: 033 - 4960260

Landelijk Bureau Scouting Nederland / Larikslaan 5 / 3833 AM Leusden