

DISTRICTSPEL W.E.K. 1997

SPORT, SPELEN SPOKEN...



scouting

SPORT, SPEL EN SPOKEN...

INHOUDSOPGAVE

Voorwoord	3
Inleiding	5
De mysterieuze speelgoedwinkel	7
De flipperkast Atlanta	9
Speel je mee?	13
De trouwerij van Graaf Diederick van Druivesap en Jonkvrouw Madeleine van Brummel tot Krummel	25

COLOFON:

Aan dit Districtsspel werkten mee:

Henny Hooimeijer
Helma v.d. Ouwelant
Anneke Versloot
Francoise Vuurpijl

Vormgeving:

Peter la Roi

Tekeningen:

Ad Oskam e.a.

Onze hartelijke dank aan degenen die hebben meegelezen.

District Gilze hartelijk bedankt voor jullie bijdrage.

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

Deze map voor het districtsspel 1997 daagt iedere leidinggevende en organisator (weer) uit om een grandioze districtsactiviteit voor de 7 - 11 jarigen van Scouting Nederland te organiseren.

Spel, sport en spoken is een map die jullie uitnodigt om de vraag te beantwoorden die ons naar aanleiding van een verhaal werd gesteld.

Het verhaal gaat over een mysterieuze speelgoedwinkel en... stop!

Laten we jullie eerst die vraag stellen: 'Hebben jullie wel eens gedroomd van speelgoed dat 'echt' werd?

Joost en Mieke, twee kinderen van negen jaar, hebben om precies 12 uur 's middags een vreemde ervaring in een speelgoedwinkel op de hoek.....

Dat zoiets 's nachts en misschien in je dromen zou gebeuren... tja, maar op klaarlichte dag...en nog echt ook!!!

Joost en Mieke durven er eerst met niemand over te praten. Maar ja, je begrijpt hoe het gaat met mysterieuze verschijnselen. Joost en Mieke denken er samen nog eens over na en vragen zich af: 'Hebben andere kinderen ook weleens zoiets meegemaakt?'

Met deze vraag zijn ze naar hun lievelingstante, tante Anneke, gegaan. Ze hebben haar verteld wat ze in de speelgoedwinkel hebben beleefd. Tante Anneke vond het een prachtige gebeurtenis, maar zij kon ook geen antwoord op hun vraag geven. Daar kende ze te weinig kinderen voor!

Uiteindelijk heeft Anneke het verhaal aan Scouting Nederland verteld en gevraagd of wij soms het antwoord wisten.....
Wij hebben het verhaal opgeschreven, er over nagedacht hoe het is om zoiets mee te maken...

Maar op de vraag moeten ook wij tot op dit moment het antwoord schuldig blijven!

Daarom de vraag aan jullie:

Willen jullie het verhaal van de mysterieuze speelgoedwinkel ook eens met jullie Welpen, Kabouters, Esta's lezen?

Misschien hebben zij het ook weleens meege maakt... of... willen ze dit ook weleens meemaken....

Misschien kunnen we dan met z'n allen een antwoord geven:

'Ja.... Joost en Mieke, wij hebben het óók meegemaakt'.

Maar het blijft een spannende, bijna ongeloofelijke gebeurtenis!



INLEIDING

Deze map wijkt op een aantal punten af van de gebruikelijke map die ter ondersteuning voor het organiseren van de districtsactiviteit wordt aangeboden!

Meestal wordt er voor het districtsspel één spelidee gegeven om de districtsactiviteit te organiseren. Nu wordEN er vanuit één verhaal, "De mysterieuze speelgoedwinkel", drie ideeën aangeboden om de districtsactiviteit op te zetten.

HOE IS DIT ONTSTAAN?

Tijdens bezoeken aan verschillende districtsactiviteiten, bijwonen van andere bijeenkomsten en telefonisch contact komen er altijd (gelukkig!) opmerkingen, vragen, worden er ideeën gegeven en zien we ideeën waar we vreselijk enthousiast over zijn.

Wanneer we dan aan het samenstellen van een map beginnen worden alle ideeën en opmerkingen weer doorgelezen. Ook de vragen worden erbij gehaald.

Dat zijn bijvoorbeeld vragen als: 'wij willen een sportdag organiseren, hebben jullie een idee?', of, 'is er ook een manier dat de groepen die komen direct aan de slag kunnen?'.

Verder hoorden we een heel leuk idee van district Gilze. Daar hadden ze twee jaar geleden een dag totaaltheater gehouden waarbij de kinderen, samen met de leiding en 'professionals', een feest ter ere van het huwelijk van een graaf en zijn jonkvrouw hadden voorbereid.

We zijn aan het combineren geslagen en wat er voor jullie ligt is het resultaat!

Drie ideeën vanuit één verhaal waar bij we getracht hebben om een aantal wensen te vervullen. Ook is er een aantal activiteiten verwerkt die we gezien en gehoord hebben.

Op deze manier zijn we aardig door onze voorraad heen! Dus, wanneer jullie vragen, opmerkingen, ideeën, enz. hebben, laat het ons weten. Wisten jullie overigens dat je je aan kunt melden om eens mee te werken bij het samenstellen van zo'n map als deze? Schrijf een briefje aan: Unit Programma - Postbus 210 - 3830 AE Leusden. Hetzelfde geldt voor ideeën en andere zaken die jullie over programma kwijt willen.

De ideeën voor de districtsactiviteiten die we in deze map hebben uitgewerkt zijn:

1. DE FLIPPERKAST ATLANTA

Deze flipperkast heeft met sport en sporters te maken. Hij komt tot leven en alle sporters hebben met de kinderen een bijzondere sportdag.

2. SPEEL JE MEE ?

In deze opzet staat de afdeling met (gezelschaps)spelen centraal.

3. DE TROUWERIJ VAN GRAAF VAN DRUIVESAP EN JONKVROUW MADELEINE BRUMMEL TOT KRUMMEL.

In een hoek van de speelgoedwinkel staat een prachtig kasteel. Daar gaat een bijzondere gebeurtenis plaatsvinden! Aan de kinderen wordt gevraagd om te assisteren.

HET BASISVERHAAL

Het verhaal 'De mysterieuze speelgoedwinkel' kan op verschillende manieren worden gebruikt:

Als voorbereiding in de eigen groep

Bij iedere uitwerking wordt een voorbeeld gegeven om de Welpen, Kabouters en Esta's 'een klein beetje in de stemming te brengen' voor het districtsspel. Ze komen dan niet alleen wat meer voorbereid, maar kijken er als het ware (nog meer) naar uit.

Ook kan de leiding bijvoorbeeld wat dingen samen met de kinderen voorbereiden, oefenen en eventueel uitproberen.

Tijdens de opening van het districtsspel

Bij iedere uitwerking van de opening wordt een voorbeeld gegeven dat eigenlijk gekoppeld is aan datgene wat zich vooraf op de groep heeft afgespeeld.

INHOUD VAN HET DISTRICTSPEL

Uiteraard worden bij ieder districtsspel een groot aantal ideeën gegeven om invulling aan de dag te geven.

DE AFSLUITING

Aan het eind wordt er ook een voorbeeld gegeven hoe het districtsspel afgesloten kan worden.

UITWISSELBAAR

Ook zijn de verschillende onderdelen, zoals spe-

len en bepaalde activiteiten in de drie aanbiedingen onderling uitwisselbaar.

Wanneer je bijvoorbeeld voor de trouwerij (totaaltheater) kiest zijn er ook mogelijkheden om een gezelschapsspel met de gasten te spelen.

Hetzelfde geldt voor een sport van de sportdag.

Er komen ook vast sportieve gasten op zo'n deftige trouwerij!

Of de technici die tijdens hun 'lunchpauze' een balletje slaan of trappen.....

Vanuit de dag met gezelschapsspelen kan aan de hand van de spelsuggesties in de andere aanbiedingen een gezelschapsspel worden gespeeld.

En wat te denken van het adellijk bezoek dat de sporters ten deel valt tijdens de sportieve spelen in het sportdorp!

Zo zie je maar, mogelijkheden ten over!

UITBESTEDEN.

Het is misschien een idee om bijvoorbeeld het districtsspel gedeeltelijk 'uit te besteden'.

Het organisatie-team vraagt aan één of meer instanties of aan mensen persoonlijk, bijvoorbeeld een toneelvereniging, sportmensen, een decorbouwer(s), lichttechnicus(en), een school voor de horeca, enzovoort, of ze bereidt zijn aan de dag mee te werken.

Dan zijn er bijvoorbeeld de volgende mogelijkheden:

- De mogelijkheid om leiding op de districts-dag de activiteiten in samenwerking met de deskundige(n) uit te laten voeren. De leidinggevers helpen de deskundigen bij het tot stand komen van de activiteit. De deskundige(n) is dan degene die aanwijzingen en dergelijke geeft.
- Op een avond wordt er dan een aantal workshops aangeboden die de inhoud van de activiteiten hebben die op de districts-dag gedaan worden. De leiding krijgt daar een training over. Ieder kan zich dus in verdiepen in een bepaald onderwerp. Dit kan een onderwerp zijn dat je ook op de districts-dag doet, maar het kan ook een 'vrije' keuze zijn. Als je bijvoorbeeld al leuk kan schminken en dit op de districts-dag doet kan je je op de trainingsavond inschrijven voor een andere training. Deze avond wordt ook door deskundigen gegeven.

ORGANISATIE

We zijn uitgegaan van een bijeenkomst van 200 kinderen. Bij kleinere bijeenkomsten kun je kiezen voor kleinere groepen kinderen of minder speelplekken.

Bij grotere opkomsten kan gekozen worden voor bijvoorbeeld een combinatie van de drie mogelijkheden.

Ook kan één centraal georganiseerde districts-dag op meerdere plekken in het district of de regio worden uitgevoerd. Doe je dit op verschillende momenten, dan kan ook het materiaal voor deze dag meerdere keren worden gebruikt. De tijd en de energie die medewerkers moeten investeren kunnen op deze manier ook verdeeld worden.

LEIDING

Het aantal leidinggevers tijdens de districts-activiteit kan niet exact worden aangegeven.

Belangrijk is in ieder geval dat er zoveel medewerkers moeten zijn dat het voor iedereen leuk is om mee te doen (niet dat bijvoorbeeld tien mensen twintig grote klussen moeten opknappen).

Een districtsactiviteit is een gezamenlijke verantwoordelijkheid van alle groepen in een district of regio.

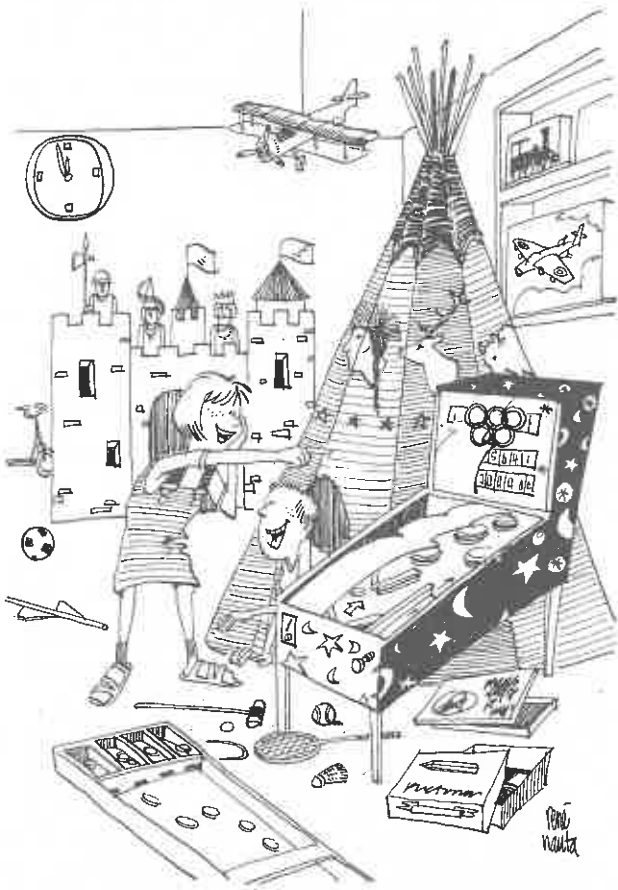
Zorg als organisatie er ook voor dat iedereen die meedoet op de hoogte is van wat er van ze wordt verwacht. Maak voor iedere belanghebbende een draaiboek, zeker voor iedere groep die meedoet. Niet in de vorm van een kattenbelletje maar een overzicht hoe de dag wordt georganiseerd, wie wat doet en waar iedereen verantwoordelijk voor is.

We denken dat jullie nu toch wel erg nieuwsgierig geworden zijn en snel verder gaan lezen en aan de slag gaan!

We zouden willen zeggen: 'Maak je keuze', er is uitdaging genoeg!



DE MYSTERIEUZE SPEELGOEDWINKEL.



Het is op een zonnige dag in de vakantie van Joost en Mieke.

Joost en Mieke, een tweeling, zijn vorige week negen jaar geworden. Voor hun verjaardag hebben ze de mooiste cadeautjes gekregen, zoals skeelers, spannende boeken en voor ieder een tof computerspelletje!

Tante Alie, een zus van oma, had een kaart gestuurd. In die kaart had ze voor ieder een leuke verrassing gedaan. 'Koop er maar iets leuks voor', had ze er met deftige letters bij geschreven.

Hun vader had gezegd: 'Jullie zijn nu negen, oud genoeg om zelf iets leuks te kopen!'

Dat vond de tweeling natuurlijk ook!

En zo gaan ze op die zonnige dag in de vakantie met het geld naar de speelgoedwinkel op de hoek.

Joost en Mieke kijken hun ogen uit in de speelgoedwinkel. Ze kunnen de verleiding niet weerstaan om de flipperkast, die in de hoek staat, uit te proberen...

'Willen jullie daar wel eens met je handen vanaf blijven!', horen ze plotseling een barse stem achter zich! Verbouwereerd en geschrokken draaien Joost en Mieke zich om en ze kijken in het gezicht van een norse verkoper!

'Ja, me...me...neer, maar... www... wilden alleen even kijken hoe...'

'Niks te maren, onderbreekt de verkoper chagrijnig, 'kijken doe je met je ogen, niet met je handen! Als jullie iets hebben gevonden roep je mij maar even!' 'Ja, meneer', beloven Joost en Mieke tegelijk. De verkoper draait zich om en loopt weg.

Mieke zegt tegen Joost: 'Poeh, laten we maar weer naar buiten gaan!' Joost is het daar helemaal mee eens en samen lopen ze de winkel uit.

Eenmaal buiten gekomen protesteert Joost verongelijkt: 'Hoe kunnen we nou iets leuks uitzoeken als we niet eens mogen kijken hoe alles werkt?' 'Gelijk heb je', protesteert ook Mieke, 'Eigenlijk hè', peinst ze, 'éigenlijk, zouden we alles zelfs goed moeten uitproberen voordat we iets kopen! Neem nou die te gekke bokshandschoenen, die zou ik best wel eens willen proberen', schaterlacht Mieke. 'Boing... zó op de neus van die verkoper!' Joost moet tegen de muur gaan staan van de lach. Dan bedenkt hij ineens een plannetje...

'Joh, Mieke, moet je luisteren! Zag jij die indianentent?' 'Indianentent? Nee! Waar stond-ie dan?' 'In hetzelfde paadje als jouw bokshandschoenen.' 'O', antwoordt Mieke, 'En????' Tegen de tijd dat de winkel vanmiddag een poosje sluit sluipen we stiekem naar binnen en verstoppen we ons in die tent', fluistert Joost opgewonden. Mieke d'r ogen gaan glanzen van ondeugd. 'Ik snap-em', fluistert ze opgewonden terug, terwijl ze Joost hardhandig een por in z'n zij verkoopt. 'Auuu, snertmeid', gromt Joost zogenaamd boos, 'ik ben de verkoper niet!' 'Haha, moet je nagaan, had ik nog niet eens m'n bokshandschoenen aan', schept Mieke op!

Ze wachten tot dat de kerkklok tien voor twaalf aanwijst. Dan lopen ze zo onopvallend mogelijk naar de deur van de speelgoedwinkel. Mieke gluurt naar binnen. Niets te zien! Ze wenkt Joost en samen glippen ze naar binnen. Joost gaat voorop, want die weet nog precies waar de indianentent stond. Ze kijken nogmaals om zich heen

en zonder dat iemand het ziet duiken ze de indianentent in.....

Daar begint de klok aan de eerste slagen van twaalf uur....! Middagpauze! De verkoper sluit de deur en doet de rolluiken naar beneden... Joost en Mieke houden zich doodstil... het is heel eng! Veronderstel dat ze toch door de verkoper ontdekt worden! Ze kruipen nog dicht tegen elkaar...

Daar horen de verkoper de achterdeur dichtslaan. Na een poosje gluuft Joost voorzichtig door de opening van de tent. Niets te zien! 'Wwwauwww! Het is gelukt!', juicht Joost. En met een echte indianensprong komt Joost uit de tent gesprongen. Mieke kijkt met glimogen om zich heen. 'Wat zullen we het eerst gaan bekijken?', stelt Mieke aan Joost voor.

'Ik ga het eerst naar de spelletjes', besluit Joost snel en rent naar het rek met de dozen met Monopolie, Rummykub en Memorie. 'Van kikkerdril tot kikker' leest hij op een doos. 'Zeg, Mieke, ken jij dat spel?' roept hij naar Mieke. Maar Mieke hoort het niet, die is naar een heel groot kasteel gelopen. Ziet ze daar een lichtje branden? 'Ach welnee, dat kan toch niet', zegt ze tegen zichzelf. Maar dan..... Bij de laatste slag van de klok van twaalf, net op het moment dat Joost het spel pakt.... Pats...boem.....rommle-bommel..tatataaaaaa! Met veel geres, gesteun, gegil en ander lawaai komt alles en iedereen tot leven! De poppen en de beren komen uit het rek gesprongen, de speelgoedapen en andere beesten slingeren en sluipen door de winkel, op weg naar een tribune die vlakbij een flipperkast staat! De modeltreinen beginnen over hun baan te scheuren en snelle auto's racen over het circuit!

Kijk nou! De flipperkast Atlanta komt ook tot leven! In een lange rij komen allerlei sporters één voor één uit de flipperkast. Op de maat van marsmuziek stappen alle sporters in een grote optocht langs de tribune, waar ze door poppen en speelgoedbeesten luid en duidelijk worden toegejuicht. Zelfs de spandoeken ontbreken niet!

Joost en Mieke staan verstijfd van schrik! Ze hebben elkaar stevig beet gepakt en kijken vanuit hun ooghoeken naar het vreemde schouwspel.

Plotsklaps horen ze vanuit het kasteel een rammelend geluid. De opklapbrug wordt neer gelaten en ridders te paard gaan via de brug naar het dorp dat bij de treinen ligt, precies waar ook Joost en Mieke staan.

Iemand van de ridders treedt naar voren en roept luidt en duidelijk:

'Iedereen hier aanwezig wordt van harte uitgenodigd om aanwezig te zijn bij het bruilofstfeest van Graaf Diederick van Druivesap en Jonkvrouw Madeleine Van Brummel tot Krummel!'

'Aaaachchch, ohohohoh' fluistert Mieke, 'dat wil ik meemaken!' Maar... er zijn er nog meer die dat mee willen maken... Je ziet ze niet, maar zijn er wel!

Mieke en Joost kijken elkaar eens aan. Ze kunnen twee dingen doen: of zo geluidloos mogelijk proberen de winkel te verlaten of.... gewoon meedoen!

Wat denken jullie dat ze gedaan hebben?

Precies! Ze zijn lekker mee gaan doen!

Toen het tegen twee uur ging worden, ging Kermit de kikker naar de kasteelvijver en hij begon me daar een kikkerconcert te geven van jewelste! Dat was voor iedereen het teken dat de tijd weer voorbij is en ze tot morgen middag moesten wachten om weer verder te gaan. Ook Joost en Mieke verdwijnen weer in de indianentent.

Daar komt de verkoper. Hij doet de rolluiken omhoog. Na vijf minuten komen de eerste klanten weer in de winkel.

Mieke en Joost kruipen stiekem uit de tent en wandelen nog even door de winkel. Daar staat het kasteel...Kijk! Graaf Diederick en Jonkvrouw Madeleine zitten samen op een bankje in de tuin. 'Zal ik', fluistert Mieke tegen Joost, 'de graaf en de jonkvrouw kopen?'

'Zal ik een supersonische raceauto kopen?', bedenkt Joost. 'Ja, joh, dan kunnen we thuis spelen als of de graaf en de jonkvrouw op huwelijksreis gaan!'

'Meiden!' denkt Joost meewarig, 'Stom, stom stom stom!'

Maar toch pakken ze ieder wat ze wensen en lopen ermee naar de verkoper.

'Zo, een keuze kunnen maken', zegt de verkoper, nu heel wat vriendelijker.

'Zal ik de cadeautjes inpakken? 'Graag', zeggen Joost en Mieke tegelijk.

Zie ik het nu goed? Strijkt jonkvrouw Madeleine nog even haar jurk glad voor ze in het pakpapier-tje verdwijnt.....?

DE FLIPPERKAST ATLANTA



Kijk nou! De flipperkast Atlanta komt ook tot leven! In een lange rij komen allerlei sporters één voor één uit de flipperkast. Op de maat van marsmuziek stappen alle sporters in een grote optocht langs de tribune, waar ze door poppen en speelgoedbeesten luid en duidelijk worden toegejuicht. Zelfs de spandoeken ontbreken niet!

VOORBEREIDING OP DE GROEP

In de eigen groep hebben de kinderen een opkomst over verhalen. Iemand van de leiding vertelt op een gegeven moment dat hij/zij toch zo'n bijzonder verhaal van iemand heeft gehoord! Hij/zij heeft het verhaal van ene Anneke.

Hij/zij verteld het verhaal van de speelgoedwinkel aan de groep. Ook wordt uiteraard de vraag aan de kinderen gesteld: 'Hebben jullie wleens zoiets meegemaakt?' Natuurlijk hebben ze nog nooit zoiets meegemaakt, maar veronderstel dat het zou gebeuren....

Enige weken later komt er een uitnodiging. Het is een uitnodiging van Joost en Mieke. Zij hebben namelijk gehoord dat de kinderen het verhaal van de speelgoedwinkel van hun leiding hebben gehoord. Hebben zij ook een antwoord op de vraag die toen werd gesteld? Om te laten zien

dat het echt kan gebeuren nodigen ze de groep uit om mee te doen aan een flippersportdag! Natuurlijk reageert de groep daar positief op. De leiding stelt voor om spandoeken te maken, zodat iedere groep kan zien dat hun groep er ook is! De groep verzint ook een eigen yell. Ook hun gezichten verraden dat ze 'er klaar voor zijn'. (Schminken)

VOORBEELD VAN HET DISTRICTSPEL

AANKLEDING EN OPENING

Op het centrale veld is een soort arena gecreëerd. De kinderen zitten met hun spandoeken, enzovoort, in een hoefijzervorm rondom een hele grote flipperkast. De flipperkast is tegen een tent aangebouwd waar de sporters al staan te wachten om via de deuren of glijbaan met een vlag de arena in te lopen. Rondom de arena zijn allerlei versierselen aangebracht (ballonnen, vlaggetjes, slingers).

Op een plek die voor iedereen is te zien, staan bijvoorbeeld twee vlaggenmasten. Daar worden, wanneer de sporters weliswaar nog dronken van de klap staan opgesteld, de vlaggen gehesen. Dit zijn bijvoorbeeld de Scouting Nederland-vlag en een voor die dag speciaal gemaakte vlag. (Het openingswoord zou door de (regio) districts-voorzitter of de teamcoördinator kunnen worden verzorgd. De vlaggen worden gehesen en de dag kan beginnen. Het woord wordt gegeven aan Joost en Mieke).

Joost en Mieke heten de kinderen (nogmaals) welkom, halen het verhaal van de speelgoedwinkel nog eens aan en terwijl ze naar de flipperkast wijzen, vertellen ze dat het net zo'n soort flipperkast was als daar nu staat (maar dan kleiner...). Zullen ze hem eens aanzetten?

START EN VERLOOP

Daar klinkt de openingsmuziek... althans dat is de bedoeling! Maar na de eerste maten hoort iedereen een oorverdovend lawaai! Na een poosje komen de sporters! Maar wat is er gebeurd?

In de flipperkast is het niet helemaal goed gegaan. Een judoka loopt met een badmintonracket onder de arm, de mountainbiker loopt met een voetbal te spelen...

Hier gaat iets vreselijk mis! De sporters komen allemaal wat 'dronken' naar buiten en al zwaaiend met voor hun sport vreemde attributen stellen ze zich op.

Joost en Mieke zitten in zak en as en vragen aan het publiek om mee te werken aan een oplossing! Het publiek roept natuurlijk volmondig 'Ja' wanneer hun hulp wordt ingeroepen. (Het spandoek wordt er even voor opgerold en ergens neergelegd)

Ze worden in sportploegen ingedeeld, (krijgen zelfs een ploegen t-shirt of petje of....??)

De coach van iedere sportploeg krijgt een plattegrond van de sportvelden. Op die plattegrond staat in een sportveld een kruis.

Daar moet de ploeg het eerst hulp gaan bieden.

Bijvoorbeeld:

Er moet een ploeg als eerste naar de judomat. Ze ontmoeten daar de judoka. Deze staat met het badmintonracket in de hand. De ploeg stelt voor straks bij het badmintonveld te melden waar de racket is. Als dank krijgen ze van de judoka judoles. Na een bepaalde tijd is de judoka afgelopen en gaan ze op zoek naar het badmintonveld. Bij het badmintonveld komen ze de badmintonner tegen. Daar vertellen ze dat er een racket van hem bij de judomat ligt. Hij is blij dat te horen en zal later op de dag het racket ophalen. Maar hij heeft weer een ander probleem. Hij wil badminton spelen maar hij heeft een voetbal waar hij geen raad mee weet!

Jullie snappen het al. De ploeg belooft, enzovoort, enzovoort.

Op deze manier wordt er een aantal sporten gespeeld.

AFSLUITING VAN DE HET SPEL

Wanneer alle sporten gespeeld zijn, is het ook tijd dat de sporters de flipperkast weer induiken. Het publiek, dat inmiddels weer met hun spandoek op de tribune zit, wordt door Joost en Mieke toegesproken. Namens alle sporters bedanken



zij 'het publiek' voor hun hulp. Zij zullen hier ieder persoonlijk een gouden medaille voor ontvangen! Het 'publiek' is uitzinnig van vreugde!

Wanneer de sporters met hun goede sportattribuut daarna verschijnen, komt het 'publiek' massaal omhoog. Ze klappen, stampen, zingen en maken een 'wave' van vreugde!

Samen met de sporters wordt er een ware polonaise over het veld gemaakt. Bij de flipperkast tenslotte maakt het publiek een erehaag en de sporters verdwijnen nogmaals in de flipperkast.

Het publiek gaat, nog nafeestend, huiswaarts.....

En de vraag hoeft eigenlijk helemaal niet meer beantwoord te worden... Iedereen heeft toch zelf gezien dat het echt gebeurde...???

TIJDSDUUR

Hoelang de dag duurt, hangt af welke en hoeveel sporten er worden georganiseerd.

Hou rekening met het aantal kinderen dat mee doet. De spelen moeten, zeker wanneer het om een wedstrijd gaat, uitgespeeld kunnen worden.

SPORTVELDEN

De posten zijn de sportvelden. Het verkeerde sportattribuut dat de sporter bij zich heeft geeft steeds de volgende sport aan.

Op ieder veld is het materiaal van de sport aanwezig. Gebruik voor het materiaal bijvoorbeeld kratten. De kinderen moeten, wanneer ze klaar zijn met spelen het materiaal weer in de krat doen. Na afloop is dan ook het veld snel opgeruimd. Zorg bij een sport zoals bijvoorbeeld badminton, dat er meerdere kinderen tegelijk kunnen spelen.

Baken de velden goed af. Zet ze zo uit dat de sporters geen last van elkaar hebben tijdens het spelen.

SPORTEN.

Er kan zelf een keuze worden gemaakt uit een aantal sporten.

Stel voor alle sporten dezelfde speeltijd vast. Pas hier eventueel de spelregels op aan. In de organisatie zoals deze hier wordt omschreven komen geen totaalwinnaars voor, maar er kunnen natuurlijk wel onderlinge wedstrijdjes worden gestreden.

Sporten die gespeeld zouden kunnen worden: badminton - judo - voetballen - volleyballen - aerobics - korfballen - slagbal (hockey) - wielrennen/mountainbiken - atletiek (verschillende onderdelen) - tafeltennis. Denk ook eens aan

'alternatieve' sporten, zoals tienbal - jeu de boules - touwtrekken - touwspringen - knikkeren, enz.

SPORTERS

Het zou een idee zijn om voor de sporters die uit de flipperkast komen mensen te vragen die goed op de hoogte zijn van hun sport. Zij leiden dan niet alleen de sport, maar kunnen ook les geven hoe het één en ander gedaan moet worden.

Wanneer dit niet lukt, kan je ook aan bijvoorbeeld oudere jeugdleden vragen om te helpen. Scouts vinden het waarschijnlijk best 'stoer' om zo binnen te komen.

Welke sporters er ook komen; ze lopen in het tenue van de sport die ze vertegenwoordigen.

COACHES

Iedere ploeg heeft een coach. Dit is een leidinggevende van een groep die de spelen en de spelregels goed kent.

Wanneer er niet niemand is die op het sportveld de sport kan leiden, is hij ook de aangewezen figuur om als scheidsrechter op te treden.

De coach is bijvoorbeeld herkenbaar aan zijn pet.



DRINKEN

In dit geval kan er bij ieder sportveld een 'sport-drank' aanwezig zijn. Sport maakt immers dorstig! Stel voor dat ieder kind een eigen beker(tje) bij zich heeft. Geef geen volle bekers. Je kan bijvoorbeeld ook bij een apotheker van die medicijnbekertjes vragen (verzamelen kan ook) Zorg dat er bij ieder sportveld een vuilniszak aanwezig is voor het afval. Wanneer er snoep wordt uitgedeeld, moet dat eerst verorberd zijn vóór je aan de sport begint. Neem geen 'lekker lang' snoep.

VLAGGEN

Wanneer iedere deelnemende groep ook een eigen vlag heeft, is het een idee om die ook tijdens de openingsceremonie op te laten stellen. De vlaggen kunnen ook door kinderen worden gehesen. Spreek wel goed van tevoren af hoe dat verloopt.

HERINNERING

Als dank voor hun hulp krijgt het publiek een gouden medaille. Deze kunnen op talloze manieren worden gemaakt. In bijvoorbeeld de boeken van Bres of Jong Nederland staan leuke ideeën.

E.H.B.O.

Zorg dat er bij ieder sportveld een E.H.B.O. doosje aanwezig is.

Uiteraard is er in ieder geval een centrale E.H.B.O. post.

MUZIEK

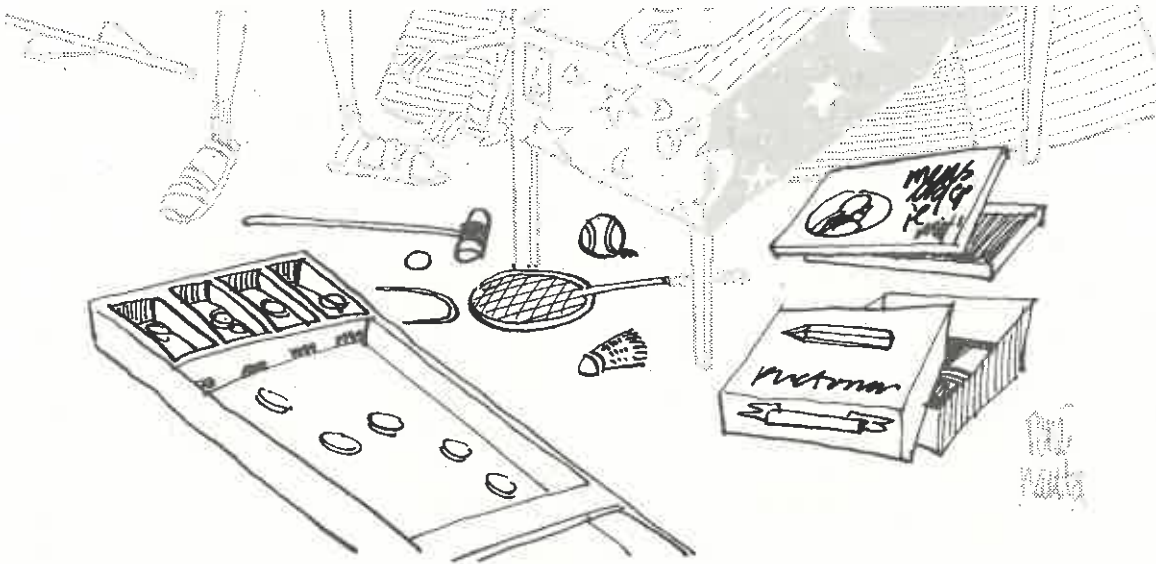
De muziek tijdens de opening en/of wanneer de sporters uit de kast komen kan worden verzorgd door bijvoorbeeld een (Scouting)drumband.

Nadat ze 'in' de flipperkast de eerste tonen hebben laten horen, komen ze, na het lawaai, ook wat 'verward' naar buiten.

Ook bij de afsluiting kunnen zij een muzikale rol vervullen.



SPEEL JE MEE?



'Wat zullen we het eerst gaan bekijken', stelt Mieke aan Joost voor. 'Ik ga het eerst naar de spelletjes', besluit Joost snel en hij rent naar het rek met de dozen met Monopolie, Rummykub en Memorie. "Van kikkerdril tot kikker" leest hij. 'Zeg, Mieke ken jij dat spel?' roept hij naar Mieke...

VOORBEREIDING OP DE GROEP

Er zijn meerdere opkomsten gepland over speelgoed en speelgoed maken. Elke week wordt een bepaald onderdeel 'behandeld'. Ze schminken zich als poppen en beren en andere beesten. Ze maken modeltreinbanen, racecircuits, enzovoort. Ook wordt er speelgoed gerepareerd en speelgoed ontworpen en gemaakt.

De kinderen mogen steeds een stukje speelgoed (waar ze bijvoorbeeld niet meer mee spelen) van thuis mee nemen. Met al het speelgoed wordt een echte speelgoedwinkel ingericht.

Dan heeft één persoon van de leiding toch een raar verhaal gehoord! Het verhaal wordt verteld.

Veronderstel dat dat met hun 'speelgoedwinkel' zou gebeuren! Zullen ze eens bij die speelgoedwinkel gaan kijken? Er wordt afgesproken om er volgende week heen te gaan. Iedereen krijgt het verhaal op schrift om thuis nog eens na te lezen.

VOORBEELD VAN HET DISTRICTSPEL

AANKLEDING EN OPENING

Op een centrale plek is een speelgoedwinkel gemaakt. Gebruik hiervoor bijvoorbeeld een grote tent die bij de afsluiting even gesloten kan worden.

Al het speelgoed staat leuk opgesteld, alleen de afdeling met de (gezelschaps)spelen staat volledig op zijn kop! Alle spelletjes staan her en der verspreid in de winkel!

De verkoper loopt verbaasd in zijn winkel rond. Hij snapt er niets van. Hoe kan dit nu gebeurd zijn in zijn anders zo nette winkel.

Hij sluit zijn winkel weer even om de rotzooi op te ruimen. Maar dan ziet hij dat er zich een hele horde kinderen rond de speelgoedwinkel verzamelt.

De verkoper komt naar buiten en vraagt aan de kinderen wat ze komen doen. Hij hoort het verhaal dat over zijn speelgoedwinkel de ronde doet!

De verkoper zegt natuurlijk dat zoiets in zijn winkel nooit voor komt!
Alhoewel..... Gezien de puinhoop.....

De kinderen vertellen dat ze zelf ook speelgoed hebben meegenomen. Want ze zouden ook met hun speelgoed ook best 'levend' willen spelen....
De verkoper denkt even na en heeft dan een voorstel. Hij gaat het speelgoed om de tuin leiden! Hij gaat de klok zo instellen dat deze over (bijvoorbeeld) twee uur de middagsluiting geeft. Hij zal dan zijn winkel sluiten. Met z'n allen zullen we afwachten wat er gaat gebeuren....

Verder stelt hij voor dat ze zich in groepen verdelen en dat iedere groep met het meegebrachte speelgoed een eigen speelhoek maakt. Wanneer ze daar mee klaar zijn mogen ze uit de speelgoedwinkel een spel komen kiezen. Ze mogen net zolang spelen totdat het tijd is om de winkel te sluiten.

START EN VERLOOP

Iedere groep gaat met het meegebrachte speelgoed een speelhoek maken. Wanneer deze klaar is, gaan ze bij de winkelverkoper een spel uitkiezen en dat wordt in hun speelhoek gespeeld. Telkens kiezen ze een spel. Het hangt af van wat ze kiezen hoeveel spellen er gespeeld kunnen worden. Het is niet zo belangrijk dat ze alle spellen spelen, als ze er lol in hebben!
Na de geplande speeltijd verzamelen alle kinderen zich rond de speelgoedwinkel en letten goed op de klok. Wanneer het tijd is sluit de winkelverkoper zijn winkel....

AFSLUITING

De winkel wordt gesloten....Iedereen hoort een heleboel lawaai. De winkelverkoper opent de winkel en.....Stond die pop zo net nog niet netjes op de plank? En dat beest, lag dat niet bij de deur? Kijk nou, één van piraten van het zeeroverschip rijdt op skeelers rond....

Het is echt!

Dan neemt (bijvoorbeeld) de winkelverkoper een pop bij de hand en vraagt wat dit betekent. Zij vertelt dat ze dat iedere dag doen.

Waarom de verkoper er nog nooit iets van heeft gemerkt?

De winkel werd altijd op dezelfde tijd open gedaan en dan stond alles weer netjes op zijn plek!!! Behalve de ene keer....

De winkelverkoper belooft aan het speelgoed zijn winkel voortaan altijd op dezelfde tijd open doen.

Want ja, speelgoed moet toch ook af en toe met elkaar kunnen spelen, anders wordt het zo saai...

Zo is dus het mysterie opgelost. Al werd het speelgoed dat de kinderen meegebracht hadden dan niet 'levend', ze hebben nu gezien dat het wel eens gebeurt! En zeker in een speelgoedwinkel!

SPELLENDOZEN

Ieder spel zit in een doos, compleet met de spelregels. Het is natuurlijk niet het formaat van de dozen die je in een speelgoedwinkel tegenkomt. Gebruik stevige dozen die eenvoudig en meerdere malen geopend kunnen worden.

- Bij sommige spelen moet bijvoorbeeld iets worden gemaakt. Ook dat materiaal moet in de doos aanwezig zijn.
- De inhoud van de dozen moet afgestemd zijn op de grootte van het groepje. Wanneer er bijvoorbeeld een spel is waar eigenlijk maar vier kinderen mee kunnen spelen moet het zo worden gemaakt dat of er meerdere spellen in zitten of dat het spel uitgebreid is tot het gewenste aantal.
- zorg in ieder geval dat er meer spellen dan groepjes kinderen zijn. Zorg zeker dat er een aantal kortdurende spellen is.
- Laat aan de buitenkant goed zien wat er in de doos zit en hoe lang het spel ongeveer kan duren. Zorg voor kortdurende spellen en spellen die wat langer mogen duren, maar de lange spellen moeten wel interessant genoeg zijn om te blijven boeien.
- Verderop in dit hoofdstuk 'Speel je mee' zijn een aantal voorbeeld spellen beschreven.
- het is ook leuk om bijvoorbeeld een memorie niet met kleine kaarten, maar met gigantische kaarten te spelen.

SPEELHOEKEN EN HET SPEELGOED

Iedere groep heeft materiaal meegenomen om hun speelhoek in te richten. Voor deze speelhoeken kunnen ook (grote) tenten worden gebruikt (handig bij regenachtig weer).

Wanneer het speelgoed weer teruggaat laat er dan duidelijk een naam opzetten.

Misschien is het ook wel een idee om een soort verkoop te houden van het speelgoed (op deze dag of later op de groep). De opbrengst zou dan bijvoorbeeld naar een goed doel kunnen gaan. Ook kan het speelgoed misschien worden verzameld en aan een instantie worden overhandigd die zich inzet om speelgoed te verzamelen voor bijvoorbeeld Roemenië of Polen.

SPEL KIEZEN

Wanneer de groep kinderen hun speelhoek heeft ingericht gaan ze een spel kiezen. Dit kan steeds door één of twee kinderen van een groep gebeuren. Wissel af zodat iedereen een keer mag gaan kiezen. Spreek van tevoren af dat wat gekozen wordt, ook wordt gespeeld.

BEGELEIDING

De kinderen kunnen van tevoren al in groepen verdeeld zijn. Bij iedere groep kan één of meer personen begeleiding zijn. Het hangt af van het spel wat de rol van de begeleider is. De ene keer zal dat die van stimulator of 'uitlegger' zijn, een andere keer die van scheidsrechter of medespeler.

TIJDSDUUR

Het hangt van de totale duur van het districtsspel af hoelang de kinderen met de spelen aan de slag kunnen. Neem de speeltijd niet te krap. Besteed ook genoeg aandacht aan de afsluiting. Laat de winkerverkoper beslissen (wanneer de speeltijd bijna om) is welk spel er door een groep nog gespeeld kan worden.

Wanneer de afsluiting voorbij is, kunnen alle groepen nog even terug naar hun speelhoek. Daar kan dan gezamenlijk worden opgeruimd. Verder kan daar eventueel de herinnering worden uitgereikt. Wanneer er nog iets met het speelgoed gedaan wordt, is dit waarschijnlijk ook het goede ogenblik ervoor.

DRINKEN EN AFVAL

In iedere speelhoek is drinken (en lekkers) aanwezig. Vaak heeft de groep een eigen beker op de groep. Neem deze mee of vraag anders aan

de kinderen om een beker mee te nemen. Zorg ook dat er bij iedere speelhoek een vuilniszak is voor het afval.

HERINNERING

Voor een herinnering aan deze dag is de keuze groot. Van sleutelhanger tot een geduldspelletje, van schrift tot speelgoedbeest!

TENSLOTTE

Een aantal van de volgende spelen hebben we over mogen nemen uit de reeks van spel en spelen die BRES uitgeeft. In de eerste plaats daarvoor onze hartelijke dank.

Ten tweede voor degene die bijvoorbeeld het spel in het boek zelf nog eens wil nalezen. De meeste spelen komen uit de uitgaven 'BRES spelenboek', BRES 'Spel in beweging' en 'Natuur in beweging'.

De boeken zijn verkrijgbaar in de boekhandel en te leen in de bibliotheek. De map 'Natuur in beweging' is te bestellen bij BRES. Het hele boek kost ongeveer f80,00. Ook zijn er afzonderlijke delen te koop voor f9,50 per deel. Voor inlichtingen kan je contact opnemen met BRES. Tel. 0343-443321

Ook staan er natuurlijk diverse uitgewerkte spelen in onze eigen Scouting Nederland handboeken en andere spelenboeken die in de handel zijn.

CHINEES-ERGER-JE-NIET

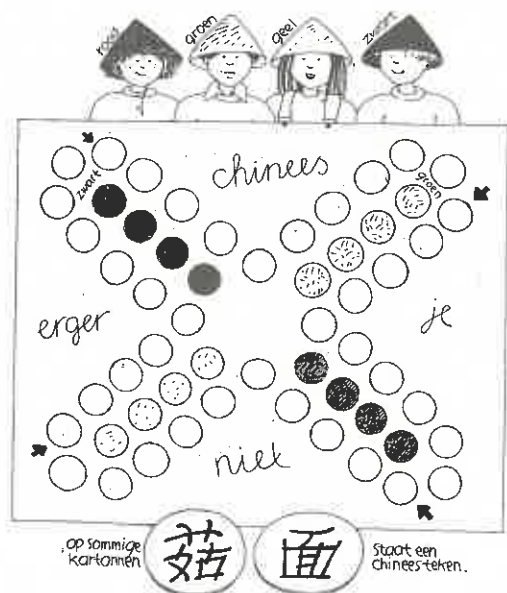
(Variatie op. Uit het Bres boek 'Spel in beweging', blz. 298)

Materiaal:

speelbord - 4 of 6 verschillende kleuren hoedjes - 1 dobbelsteen - opdrachten.

Vorbereiding:

- teken op een groot laken het speelbord. Dit wordt als een 4- of 6-kleurig speelbord opgezet à la het mens-erger-je-niet-spel. De rondjes kunnen bijvoorbeeld met een bord worden nagetrokken. Wanneer je groepjes van bijvoorbeeld 5 maakt zorg er dan voor dat er ook 5 'naar binnen kunnen'. (meestal zijn dat 4 rondjes...)
- Zet op 10 tot 20 rondjes verschillende Chinese tekens. Dit houdt in dat, wanneer je op zo'n teken komt te staan een opdracht moet uitvoeren. (zie verder).
- de pionnen zijn de kinderen zelf. Ze zijn herkenbaar aan de gekleurde hoedjes. Afhankelijk van een 4 of 6 vormig 'mens-erger-je-niet' zitten er 4 of 6 verschillende kleuren hoedjes in. Iedere kleurenset bestaat bijvoorbeeld uit 5 hoedjes.
- maak van schuimrubber een dobbelsteen.



SPEL:

Alle kinderen kiezen hun groepje en nemen dezelfde kleur hoed. Ze stellen zich links op voor hun kleur. De spelleider staat in het midden met de dobbelsteen en de opdrachten. Deze gooit

telkens voor ieder groepje, zodat de 'pionnen' gewoon op hun plaats blijven staan. Komen ze op een Chinees teken, dan geeft de spelleider een opdracht in het Chinees.

Komt er een pion waar al een pion staat dan moet deze terug naar de oude plaats.

Hou als spelleider vooral de vaart in het spel. Geef de opdrachten door elkaar. Geef dus niet op een bepaalde plaats dezelfde opdracht. Bij een goed uitgevoerde opdracht mag de pion aantal plaatsen vooruit. Het moeten korte opdrachten zijn die snel zijn uit te voeren.

Voorbeelden van opdrachten:

'spling dlie keel op en neel' - wrijf londjes met je hand over je bolst en tik met je andele hand op je hoofd - kluip tussen de benen van je volgangeldool - zeg de tafel van dlie op in het chinees of zeg mij 3x na: glote gliezel glotten - spling ovel het touw - kluip dool de hoepel, enzovoort.

VAN KIKKERDRIL TOT KIKKER

(Uit het Bresboek 'Spel in beweging', blz 302)

Materiaal:

50 grote kaarten met een cijfer of een plaatje (zie tekening en uitleg) - voor iedere speler bijvoorbeeld een groen petje - voor ieder groepje een kaartje met 3 kikkerdril eitjes - materiaal voor de actieve opdrachten - grote dobbelsteen.

Vorbereiding:

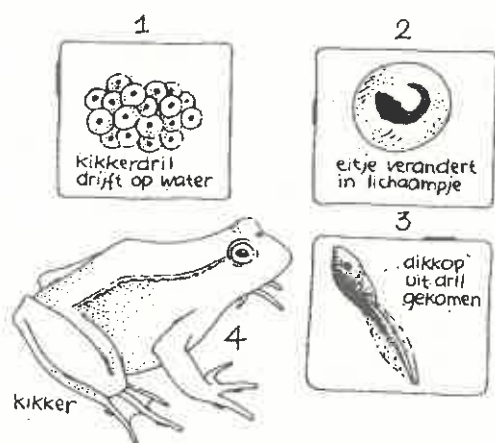
Op een aantal kaarten wordt de 'levensroute' van de kikker getekend, te weten:

- de groei van kikkerdril tot kikker (groene kaarten)
- de natuurlijke vijanden van de kikker (rode kaarten)
- wat een kikker eet in de verschillende stadia (gele kaarten)
- de gevaren die er dreigen (grijze kaarten)

Bij elke kaart van het ontwikkelingsverhaal wordt aangegeven wat het betekent.

Voorbeelden:

- 1 - kikkerdril wordt afgezet
- 6 - na 10 dagen, de kikkervisjes komen uit het ei
- 11 - na 4 weken, de kikkervisjes zwemmen in het water
- 17 - na 7 weken, er ontstaan twee achterpootjes
- 25 - na 11 weken, er zijn nu vier pootjes in aanzet



- 31 - na 13 weken, de staart gaat verdwijnen
- 37 - na 16 weken, de jonge kikker komt uit het water
- 42 - na 20 weken, het kikkertje wordt een kikker
- 46 - na 3 à 4 jaar, het mannetje kwaakt om een vrouwtje te lokken
- 49 - de kikkers gaan op kikkertrek.

Ook staat er op deze kaart een **actieve opdracht**.

Voorbeelden:

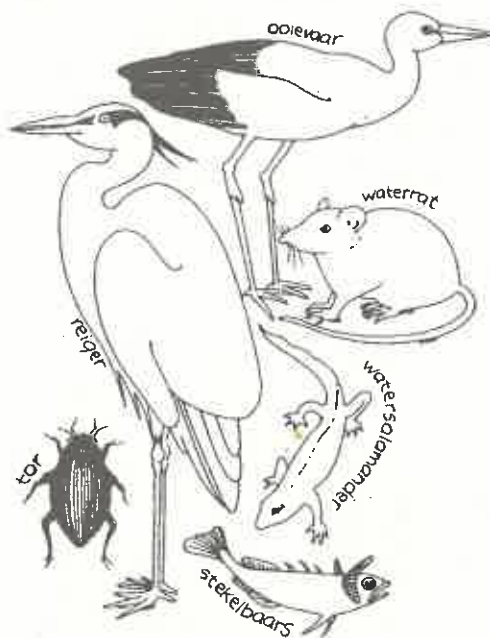
- 1 - er is nog een lange weg te gaan
- 6 - als eerste hechten ze zich vast aan een blad
- 11 - op ontdekkingstocht: het gegooide aantal telt dubbel
- 17 - Gooi nog een keer: bij een even aantal ga je vooruit, bij een oneven aantal achteruit
- 25 - de kikker krijgt langzaam maar zeker zijn definitieve vorm. Een beurt overslaan.
- 31 - dat is pech hebben, ga terug naar de poel nr 1.
- 37 - ga twee plaatsen vooruit.
- 42 - ga terug naar de poel.
- 46 - zoek de dichtstbijzijnde speler(s) op (vooruit)
- 49 - gooi 1 om op kikkertrek te gaan.

Bij een kaart **natuurlijke vijanden** worden de volgende vijanden getekend:

- 8 - watertor
- 15 - stekebaarsje
- 20 - watersalamander
- 33 - waterrat
- 40 - reiger
- 44 - ooievaar

Bij een kaart natuurlijke vijanden hoort een **actieve opdracht**.

Als die goed wordt uitgevoerd is het groepje spelers aan de dood ontsnapt en mogen verder gaan. Gaat het verkeerd dan wordt een eitje weggestreept. Pas als ze alle drie weg zijn moet het groepje terug naar de poel (begin). Daar krijgt het groepje opnieuw drie eitjes.

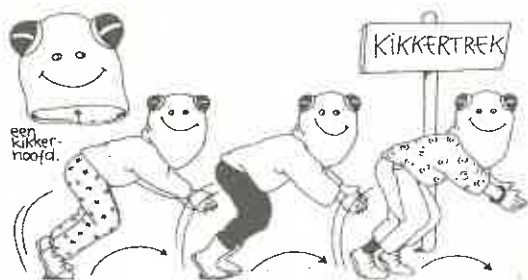


Voorbeelden:

- 8 - maak van papier een kikker die kan springen
- 15 - een minuut doodstil blijven zitten in hurkzit; niets mag bewegen
- 20 - spring als kikkers 3 sprongen naar voren en weer 3 plaatsen terug
- 33 - kikkerbellen blazen Bellenblaas of een toverbal
- 40 - spring als kikkers achteruit 2 plaatsen naar achteren en ook weer naar voren.
- 44 - kwaak met je groepje een liedje (wijs)

Bij een kaart **voedsel** wordt het voedsel van de kikker getekend:

- 10 - microscopisch kleine algen
- 22 - waterplantjes
- 29 - kleine waterdiertjes
- 35 - kruipende insecten
- 39 - muggelarven
- 45 - kleine vliegen



Bij een kaart met voedsel mogen de spelers altijd (een aantal plaatsen) verder:

10 - 3 plaatsen verder

22 - 4 plaatsen verder

29 - 5 plaatsen verder

35 - 3 plaatsen verder

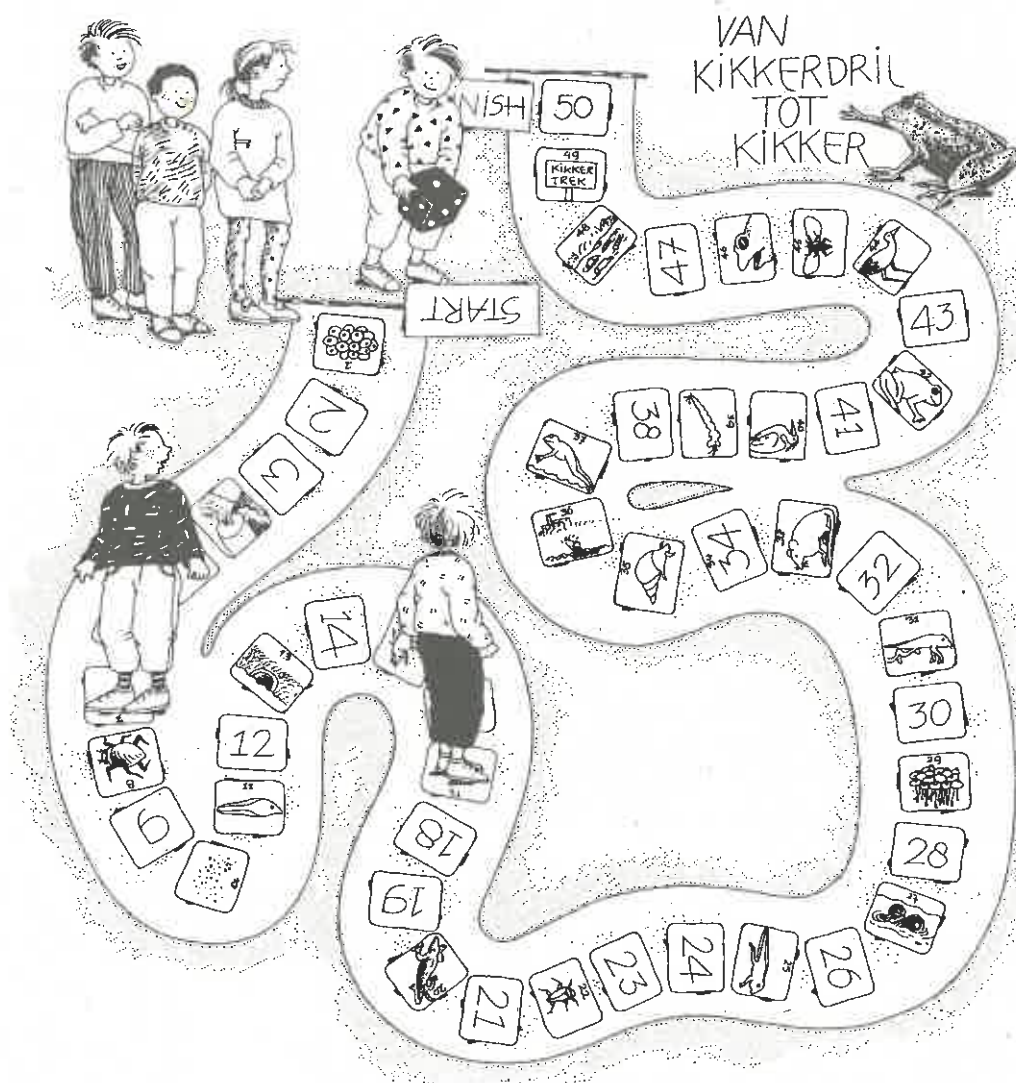
39 - 4 plaatsen verder

45 - 3 plaatsen verder.

Bij een kaart **verontreiniging** betekent dat altijd de dood, dat wil zeggen: ga terug naar de poel nr 1, streep een kikkereitje door en begin opnieuw.

SPEL:

De kaarten worden als een kronkellige sloot neergelegd. Afhankelijk van het aantal spelers worden er groepjes gemaakt die gezamenlijk 'door de sloot' gaan. De opdrachten worden gezamenlijk uitgevoerd.



HET GROTE GEHEIM

(Uit het nieuwe handboek Kabouters, blz. 58)

Materiaal:

- een groot laken met de plattegrond van een kasteel
- opdrachten kaartjes voor de verschillende ruimtes
- voor ieder groepje 6 enveloppen om het geheim te ontcijferen
- voor iedere groepje een dobbelsteen
- materiaal wat nodig is bij de opdrachten.

Vorbereiding:

Teken op een laken de contouren van een kasteel. Teken 6 verschillende ruimten erin:

- de kerker
- de ridderzaal
- de kasteeltuon
- de slotgracht
- het slaapvertrek
- de keuken.

Geef iedere ruimte een nummer. In iedere ruimte ligt een puzzel met opdracht.

kerker:

puzzel: een rebus

opdracht: een voelkim met enge dingen.

ridderzaal:

puzzel: op een wc rol is een bericht geschreven

opdracht: vertel aan elkaar een spannend verhaal

kasteeltuon:

puzzel: aan een lange lijn hangen woorden, maak een zin

opdracht: welke bloemen groeiden er in de tuin van Doornroosje?

slotgracht:

puzzel: ontcijfer de boodschap in de fles

opdracht: hoelang kun je met een bekertje water op je vinger balanceren?

slaapvertrek:

puzzel: welk beroep is dit (in spiegelschrift schrijven)

opdracht: doe een kussengevecht.

keuken:

puzzel: een bericht geschreven met citroensap

opdracht: stel een raar menu samen.

SPEL:

Afhankelijk van het aantal kinderen worden er 6 groepjes gevormd. Ieder groepje heeft een dobbelsteen. Ieder groepje gooit met de dobbelsteen. Het aantal ogen bepaalt de ruimte waar ze

gaan beginnen. Is daar al een groepje dan wordt er nog een keer gegooit. In iedere ruimte wordt de puzzel en de opdracht uitgevoerd. Is deze uitgevoerd kan krijgt het groepje een envelop. Deze mogen ze pas open maken wanneer alle puzzels en opdrachten zijn gedaan. Is de puzzel en de opdracht in een ruimte gedaan, dan wordt er met de dobbelsteen gegooit en weer bepaald het aantal ogen de ruimte waar ze in mogen. Zijn de enveloppen verzameld dan gaat het groepje het geheim ontcijferen. Dit kan voor ieder groepje een ander geheim zijn. (geef de enveloppen dan wel een kleur, ze moeten dan steeds hun eigen kleur pakken.)

Een geheim kan bijvoorbeeld zijn dat ze bij de speelgoedwinkel een knikker krijgen, of.....

MUIZEN IN DE KAAS GOOIEN

(uit het Bresboek 'Spel in beweging')

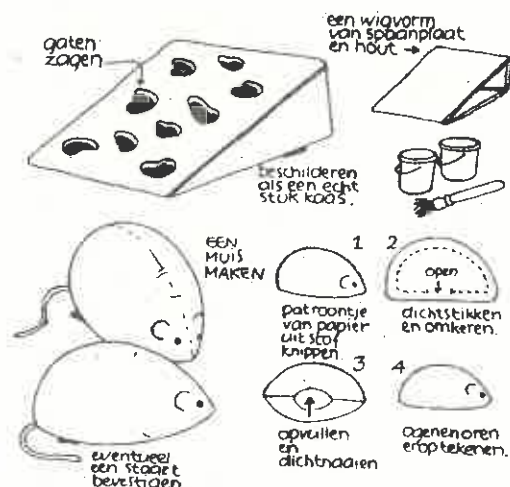
Materiaal:

meerdere kazen - per kaas ongeveer 8 muizen - touw of lint

Vorbereiding:

Maak van hout (spaanplaat) een 'stuk kaas' (zie tekening). Zaag er grillige kaasgaten in waar de muizen doorheen kunnen vallen.

Maak van stof een aantal muizen. (zie tekening) De muizen mogen niet groter zijn dan de gaten in de kaas.



SPEL:

De kaas wordt op ongeveer twee meter van af een lijn neergelegd. De kinderen stellen zich achter de lijn op. Ombeurten gooien de kinderen een muis in de kaas. Wanneer hij erin valt krijg je een punt. Er kunnen meerdere ronden worden gespeeld. Daarbij kan de kaas steeds verder weg worden gelegd.

MOBILE RING WERPEN

(uit het Bresboek 'Spel in beweging')

Materiaal:

meerdere mobiles - oude tennissetjes - groot aantal ringen - lang touw



Voorbereiding:

Een mobile wordt als volgt gemaakt. (zie tekening). Neem een groot houten blok als basis. Boor drie gaten, ter dikte van de electrobuis in het hout. Steek hier drie electrobuizen in van verschillende lengte. Aan het einde wordt een tennisbal geplakt.

Zet de mobile in het midden van de cirkel die van het touw is gemaakt.

Ieder groepje gaat nu proberen de ringen vanaf een bepaalde afstand om de buizen heen te werpen.

RATELSLANGEN

(uit het Bresboek 'Spel in beweging')

Materiaal:

een aantal ratelslangen - net zoveel ratels - touw of lint



Voorbereiding:

Maak van dun schuimrubber een 'huid' van een ratelslang. (zie tekening)

SPEL:

Maak een begin- en eindstreep. De kinderen zitten in rijtjes achter elkaar.

De eerste twee van ieder rijtje krijgen een huid om. De eerste gaan op hun (linker) liggen, in hun (rechter) hand de ratel. Terwijl de ratel ratelt kronkelen ze zich zijwaarts naar de eindstreep. Wanneer de eerste bij de eindstreep is gaat de tweede starten. De eerste rent terug om de huid aan de derde te geven. De eerste gaat achteraan het rijtje zitten.

Zo tot de hele rij is geweest. Wie is het snelst klaar?

DE REIGER EN DE KIKKERS

(uit de Bresmap 'Natuur in beweging')

Materiaal:

aantal hoepels - touw of lint

Voorbereiding:

Maak van bijvoorbeeld electrobuizen, een aantal hoepels.

SPEL:

Zet een bepaald (rechtthoekig) gebied af. Aan de korte kanten wordt een touw kronkelig neergelegd. Dit stelt de kanten van een sloot voor.

Tussen de sloten is land met poelen. De hoepels zijn de poelen. Deze liggen verspreid over het land.

De kikkers willen van de ene sloot naar de andere, maar op het land lopen reigers. Deze 'eten' (tikken) de kikkers op! Wanneer de kikkers echter in een poel zitten mogen de reigers ze niet opeten. Wanneer de kikker door de reiger wordt opgegeten wordt hij een reiger en gaat ook kikkers 'opeten'. We starten bijvoorbeeld met twee reigers, wanneer er vijf zijn mag de eerste kikker worden.

LEVEND MEMORIE

Materiaal:

20 setjes met grote kaarten

Vorbereiden:

Maak op de kaarten een memoryspel. (ideeën kun je opdoen in de verschillende Scouting handboeken en de Bres boeken). Maak de kaarten groot genoeg, zodat iedereen het spel goed kan zien.

SPEL:

Voor dit spel zijn 4 groepjes nodig die om beurten twee kaarten mogen draaien. Als er een setje wordt gedraaid mag het team het setje houden en nog een poging wagen. Het team met de meeste setjes is winnaar.

STELTLOPEN

Materiaal:

een aantal stelten - touw of lint

Vorbereiden:

Maak van hout een aantal stelten

SPEL:

Maak van het touw of lint een soort parcours. Per groepje gaan ze proberen het gehele parcours af te leggen. Wanneer de één valt mag de volgende verder gaan.

HOEDJE WIP

Materiaal:

aantal echte hoeden - een aantal groot borden met grote gaten - wipplankjes

Vorbereiding:

Verzamel een aantal hoeden. Maak van hout bord met grote gaten waar de hoeden inpassen. Het kan ook van latten worden gemaakt. Zet bij de gaten een puntenaantal dat gehaald kan worden wanneer de hoed in het gat valt. Maak van een lange lat en een blokje hout een wipplankje.

SPEL:

Zet de borden op een bepaalde afstand van de wipplankjes. De kinderen staan verdeeld in groepjes bij een plankje. Om beurten mogen ze een hoed op het plankje leggen en proberen een aantal punten te scoren. Na een bepaalde speeltijd wordt er gekeken wie de meeste punten heeft verzameld.

TANGRAM

Materiaal:

tangramfiguren - karton of hout

Vorbereiding:

Maak van hout of karton een aantal grote tangram figuren (zie het spel zelf). Teken op karton de omtrek van de figuren na.

SPEL:

Per groepje krijgen de kinderen een figuur en proberen aan de hand van de omtrek het figuur te leggen.

VLIEGEND TAPIJT

(uit het Handboek Welpen, blz. 107)

Materiaal:

kleedjes - touw of lint



Vorbereiden:

Maak een aantal kleedjes van zeer stevig materiaal. Ze moeten zo groot zijn dat er ongeveer 5 kinderen oppassen.

SPEL:

Zet met het touw of lint enkele banen (naast elkaar) uit. Deze mogen best wat kronkelig zijn. Verdeel de groep in kleinere groepjes. Alle kinderen, behalve één (of twee) gaan op het kleedje staan dat aan het begin van de baan ligt. Door nu tegelijkertijd een sprongetje op het kleed te maken kan het kleed steeds een stukje naar voren worden geschoven. Wie heeft het eerst de baan afgelegd?

KLEEFBAL**Materiaal:**

een groot laken - ongeveer 24 ping pong balletjes - verf - klitteband - touw of lint

Voorbereiden:

Maak op een (heel groot) laken een 'schietschijf'. Zet in elke cirkel een bepaalde cijferscore. Verf de pingpong balletjes in 4 kleuren, van elke kleur 6 en voorzie ze van klitteband.

SPEL:

Hang of leg het laken ergens in de speelhoek. Zet met het touw een streep. Achter deze streep mag per groepje ombeurten op het laken gemikt worden. Welk groepje scoort de meeste punten?

TOUWTREKKEN**Materiaal:**

een lang stevig touw - 4 vlaggetjes - eventueel iets om de vlaggetjes in te zetten

Voorbereiden:

Het materiaal verzamelen en in de doos doen!

SPEL:

Leg het touw in een vierkant. (zorg voor een goede knoop!) Bij de vier hoeken komen op een afstand van ongeveer 2 m. de vlaggetjes. Verdeel de kinderen over de vier hoeken. Op een teken pakken ze het touw op en op een volgend teken mogen ze allemaal tegelijk gaan trekken. Welk groepje heeft het eerst zijn vlag veroverd?

SCHOTSBALSPEL

(uit het Bresspelenboek, blz. 272)

Materiaal:

grote bal - 2 pilonnen - touw of lint

Voorbereiden:

alleen in de doos doen.

SPEL:

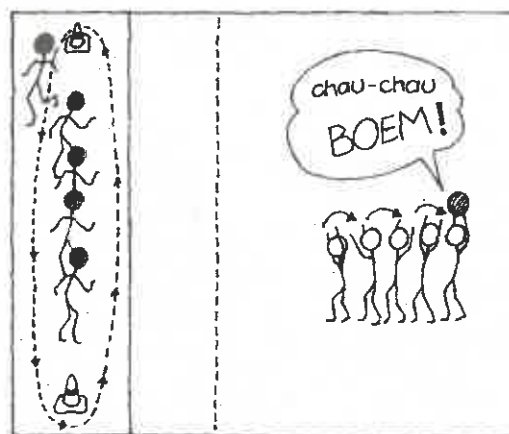
Zet met het touw of lint een veld uit. (zie tekening)

Verdeel de groep in twee partijen, een werppartij en een veldpartij. De werppartij staat achter de werplijn naast elkaar opgesteld. Aan beide kanten van de werppartij staat een pilon.

De veldpartij staat verspreid opgesteld in het veld.

Op een teken gooit de nummer 1 van de werppartij de bal in het veld en gaat daarna zo snel mogelijk om zijn eigen partij heen lopen, de pilonnen zijn de keerpunten. De rondjes die hij aflegt worden geteld.

De veldpartij probeert de bal zo snel mogelijk te pakken. De speler die de bal vangt blijft op die plaats staan. Alle andere veldspelers gaan zo snel mogelijk achter de vanger staan. Deze geeft de bal over het hoofd naar achter, tot de laatste speler de bal krijgt. Deze roept een afgesproken woord of yell. Dit is voor de werpspeler het teken dat hij op moet houden met rondjes rennen. Hij sluit achter zijn rij aan. De aantal gelopen rondjes geven het aantal punten aan.



De bal wordt weer naar de werppartij gegooid, de veldspelers verdelen zich weer over het veld. Nu mag de tweede werpspeler de bal in het veld gooien en gaan rennen. Zo tot iedereen van de werppartij een keer heeft geworpen. De punten worden bij elkaar opgeteld en wisselen de partijen. Wie heeft er uiteindelijk de meeste punten verzameld?

DE BEWEGENDE CIRKEL.

(uit de Bresmap 'Natuur in beweging')

Materiaal:

voor ieder kind een bamboestok.

Voorbereiden:

Verzamel bamboestokken van ongeveer 1.50 m.



SPEL:

Ieder kind gaat met de bamboestok in een kring staan, met een onderlingen afstand van ongeveer een meter. Iedereen zet de stok verticaal op de grond. Spreek van te voren de looprichting af. Op een teken probeert iedereen de naar de stok van zijn voorganger te lopen en die te pakken voor de stok valt.

Wanneer het goed gaat wordt de tussenruimte steeds groter.

DE TROUWERIJ VAN GRAAF DIEDERICK VAN DRUIVESAP MET JONKVROUW MADELEINE VAN BRUMMEL TOT KRUMMEL

Plotsklaps horen ze vanuit het kasteel een rammelend geluid. De opklapbrug wordt neergelaten en ridders te paard gaan via de brug naar het dorp dat bij de treinen ligt, precies waar ook Joost en Mieke staan.

Iemand van de ridders treedt naar voren en roept luidt en duidelijk:

'Iedereen hier aanwezig wordt van harte uitgenodigd om aanwezig te zijn bij het bruilofsfeest van Graaf Diederick van Druivesap en Jonkvrouw Madeleine Van Brummel tot Krummel!'

'Aaaachchch, ohohohoh' fluistert Mieke, 'dat wil ik meemaken!'

VOORBEREIDING OP DE GROEP.

Op de groep zijn een aantal opkomsten gepland die in het teken staan van kastelen, ridders en graven en jonkvrouwen. Natuurlijk over de feesten die men van tijd tot tijd daar organiseerden. Ze gaan zelfs een feest vieren. (In deze opzet kunnen er al een aantal facetten en onderdelen worden verwerkt die ook straks op de districtsactiviteit worden gedaan.)

Tijdens één van de laatste bijeenkomsten komt iemand van de leiding met een krantebericht. Dit bericht gaat uiteraard over de speelgoedwinkel. Stel je eens voor, dat zo'n feest op dat kasteel echt zou zijn! Zij zouden in ieder geval de ervaring hebben om zo'n feest mee te organiseren...

Er wordt besloten een brief te schrijven aan Joost en Mieke en te vragen wanneer ze weer eens naar de speelgoedwinkel gaan, zij ook mee mogen. (Ze hebben zelfs al prachtige kleding voor een bal en een trouwerij gemaakt...)

De kinderen krijgen een antwoord op hun brief. Er staat in dat Joost en Mieke zich nog een keer tegen twaalf in de winkel zullen verstoppen (geef datum, plaats, en tijd). Ze mogen 'stiekem aan de overkant van de straat' komen kijken. Mocht het inderdaad weer gebeuren dan mogen ze het feest meemaken!

Met spanning wordt de dag afgewacht!

AANKLEDING EN OPENING

Er is een decor van de speelgoedwinkel gebouwd. Dit wordt zo gebouwd dat een gedeelte van de 'muren' kunnen worden neergeklapt of op een andere manier kunnen worden verwijderd. In de speelgoedwinkel staat in ieder geval een groot kasteel. Op het moment dat Joost en Mieke het kasteel bewonderen is er een oorverdovend gedonder, een flits, rook... en daar staan de twee echte hoornblazers. Lees en volg verder het openingsverhaal. Dit wordt dus als een toneelstuk nagespeeld.

HET VERHAAL VOOR DE OPENING

Joost en Mieke lopen naar het kasteel.....

Joost en Mieke staan voor kasteel DRAKESTEIN als de klok 12 keer slaat. Na de 12e slag horen ze zachte muziek vanuit het kasteel komen en zien ze dat er een flakkerend lichtje steeds feller gaat branden. Nieuwsgierig gaan ze samen wat dichterbij het bouwwerk staan.

Joost en Mieke kijken nu op de binnenplaats van het kasteel. Ze zien een hoop Playmobil-poppetjes die op het plein staan te kijken naar de trap van het kasteel. Voor het kasteel staan een aantal wachters met mooie brandende fakkels. Er verschijnen twee hoornblazers die met een hoop geschetter de komst aankondigen van een graaf en een jonkvrouw.

Als het geschal van de hoorns is afgelopen vertelt de graaf nogmaals persoonlijk: 'Ik, graaf Diederick van Druivesap, heb jullie gevraagd hier

te komen om kennis te maken met jonkvrouw Madeleine van Brummel tot Krummel. Zij is de vrouw met wie ik ga trouwen.' Nauwelijks is de graaf uitgesproken of de fakkels beginnen te flakkeren in de plotseling opgestoken wind. De muziek die tot dan toe lieflijk en zacht op de achtergrond te horen was, zwelt aan tot een oorverdovend geluid. Rook komt uit de neusgaten van de drakenkop die het kasteel siert. Door al dit lawaai heen hoort de menigte het geluid van angstaanjagende stemmen: 'Ha, ha, haaaaaaa, moooooi nieieieie..... hahahaaaaaaa, zou je wel willen, moooooi nieieieie.....'

Met het vervagen van de stemmen, gaan de fakkels weer gewoon branden en de muziek krijgt geleidelijk aan weer zijn lieflijke klank terug. De mensen op het plein kijken verschrikt naar graaf Diederick en jonkvrouw Madeleine die er beide een beetje bedremmeld en wat bleek om de neus bij staan. Als graaf Diederick wat van de schrik bekomen is wendt hij zich tot de mensen op het plein. 'Lieve mensen wees niet bang, dit waren de spoken van het kasteel DRAKESTEIN. Zij bederven altijd alle feesten op het kasteel, het spijt mij, maar ik weet niet wat ik met ze aan moet.

Uit het publiek stapt een zigeunerin naar voren. 'Graaf, mag ik me er mee bemoeien?' vraagt ze vriendelijk maar dringend. De graaf geeft haar daar toestemming voor en de vrouw gaat op de trap zitten. Uit haar mand haalt zij een mooie glazen bol tevoorschijn. Die zet ze naast zich neer. Als ze er met haar handen overheen strijkt ziet de graaf dat het mistig wordt in de bol. Verschrikt doet hij een stapje terug maar de vrouw stelt hem gerust. 'Kijk heer graaf, de mist trekt op, wat ziet u nu?' De graaf ziet een heel groot feest met een heleboel spoken. Hij ziet ook boze spokengezichten die vlug verdwijnen, dan wordt de bol weer helder. 'Wat betekent dit?' vraagt hij aan de vrouw. De vrouw legt hem uit dat de spoken alleen zullen verdwijnen als niemand meer bang voor hen is en dat kan alleen door het geven van een groot spokenbal. De graaf richt zich weer tot de mensen op het plein en vraagt of zij hieraan mee willen werken. Een luid gejuich van de mensen klinkt op het plein en iedereen gaat zijn voorbereidingen treffen voor een groots SPOKENBAL.

START EN VERLOOP

Nadat het opening is geweest wordt het spel aan de kinderen uitgelegd door bijvoorbeeld één van de ridders.

Hij vertelt dat er overal klushoeken zijn waar ze iets kunnen gaan doen om mee te helpen aan het feest.

Hoe dit georganiseerd gaat worden hangt af van de vorm waarin je dit hebt opgesteld

Dit kan op verschillende manieren:

- overal op de binnenplaats van het kasteel staan de klussen die gedaan kunnen worden klaar. Iedere klus heeft een nummer. De kinderen mogen overal gaan kijken. Bij iedere klus staan één of meer leidinggevers die uitleg geven over de klus die bij hun gedaan wordt. Dan komen ze bij elkaar en worden de klussen verdeeld onder de kinderen. Dit kan bijvoorbeeld door middel van 'inschrijving'. Op een grote flap staat een klus met het desbetreffende nummer. Daar onder staan zoveel stippellijnen als er kinderen nodig zijn om de klus te klaren. De kinderen mogen op een stippellijn hun naam invullen. Zijn de stippellijnen op dan is de klus 'vol'.
- voor ieder kind heeft de leiding van te voren de klus bedacht. De groepen worden ingedeeld en het groepje zoekt zijn klus op.
- alle klussen zitten in een paar grabbeltonnen. De klussen zijn verdeeld in soorten klussen. De kinderen gaan bij de grabbelton van hun keuze staan en grabbelen een envelop uit de grabbelton. In de envelop zit een briefje met daarop waar ze zich moeten melden voor de klus.
- ieder kind heeft bij aankomst een naamkaartje gehad. Dit naamkaartje heeft een bepaalde vorm. Deze vorm correspondeert met een klus die dezelfde vorm heeft.

Op een teken gaan de kinderen 'hun' vorm opzoeken.

KLUSSEN

Hieronder staan een aantal klussuggesties die gedaan kunnen worden. De klussuggesties staan in een willekeurige volgorde en vrij summier gegeven. Ook komen ze misschien niet allemaal in aanmerking voor jullie district of regio. Sommige klussen zijn misschien meer geschikt voor jongere, andere meer voor oudere kinderen. Laat toch zoveel mogelijk de kinderen zelf kiezen. Een goede 'klusbegeleider' weet daar een oplossing voor! Bij een heleboel klussen wordt er met muziek gewerkt. Zorg dat er voldoende muziekbandjes of iets dergelijk aanwezig is. Deze muziek wordt bij de uitvoering verzorgd door de geluidsploeg. Wanneer je 'live' muziek wilt vraag je natuurlijk de muziekploeg om advies!

SCHIMMENSPEL

- kinderen verzinnen een kort verhaal (op muziek)
- zij beelden dit uit achter een groot wit doek met een felle lamp.

Klusbegeleidingsuggestie:

hoe maak je een schimmenspel - wat heb je er voor nodig - waar moet je op letten wanneer je een verhaal gaat schrijven - wat kunnen we voor attributen maken en waar moet je op letten.

MASKERSPEL

- kinderen maken maskers op stokjes (die in het midden vast zitten)
- maskers met fluorverf behandelen.
- voeren het maskerspel uit op muziek

Klusbegeleidingsuggestie:

hoe kun je de maskers maken - hoe beweeg je de maskers - waar kun je de maskers allemaal mee versieren - hoe speel ik een 'verhaal' op de muziek

ENGE MONSTERS

- kinderen gaan van zichzelf een eng monster maken.
- geven een optreden met muziek

Klusbegeleidingsuggestie:

welke monsters zijn er allemaal - schminken, hoe doe je dat - hoe kleden we ons 'monsterachtig' - hoe lopen, staan, kruipen, kijken, dansen monsters - wat voor attributen hebben monsters

SKELETTENDANS

- kinderen gaan zichzelf als een geraamte aankleden.
- voeren een skelettendans uit op muziek
- gebruik bij de presentatie blacklight

Klusbegeleidingsuggestie:

hoe maak je een skelettenpak - hoe schmink je je gezicht en handen - hoe beweeg je je

MARIONETTEN MAKEN 1

- kinderen maken een marionet.

Klusbegeleidingsuggestie:

wat voor marionetten kun je maken - ik ga een (mens/dier)marionet maken - hoe moet je ze laten bewegen - zullen we een optreden maken

MARIONETTEN 2

- de kinderen vormen tweetallen en één van de kinderen wordt de marionet.

- de marionet 'danst' op de maat van een muziekje

Klusbegeleidingsuggestie:

wat moet je doen als je marionet bent - hoe moet je een 'levende' marionet een marionet laten zijn - hoe laat je een marionet dansen

BALMASQUE MASKERS

- kinderen gaan een balmasquemasker maken.

Klusbegeleidingsuggestie:

welk figuur teken ik - hoe bepaal ik de plek waar gaten voor mijn ogen moeten komen - hoe ga ik het masker versieren

DECORS MAKEN 1

- de kinderen maken bijvoorbeeld gordijnen, schilderijen, kroonluchters, beelden enzovoort, zoveel mogelijk van kosteloos materiaal. Ze kunnen het decor ook een plaats geven.
- Hoe kan ik het één en ander heel simpel voor elkaar krijgen?

Klusbegeleidingssuggestie: denk aan de veiligheid wanneer kinderen met bepaald gereedschap aan de slag gaan. Bespreek goed door wanneer de kinderen gaan beginnen.

DECORS MAKEN 2

- kinderen maken allerlei kleinere versieringen, zoals tafelversieringen, grote bloemen van crêpe papier, slingers
- Hoe kan ik heel simpel er iets heel moois van maken?

Klusbegeleidingsuggestie:

Laat ze ook eens met natuurprodukten, zoals grassen, denneappels, enzovoort aan de slag gaan.

HORECAPLOEG

- kinderen gaan allerlei hapjes drankjes maken en serveren.

Hoe versier ik de schalen - wat kan ik met allerlei dingen maken - hoe richt ik de tafel in waar het lekkers op komt te staan - hoe moet ik het één en ander aanbieden en/of presenteren

Klusbegeleidingsuggestie:

Laat ze alles op een lange tafel zetten onder plastic tot het feest begint - laat ze in stijl 'oberen' en uitdelen

LICHTPLOEG

- kinderen gaan met allerlei licht effecten aan de gang. Dit is zeker heel leuk wanneer het spokenbal ook 's avonds plaatsvindt. Je kunt met zaklampen, waxinelichtjes, de kinderen zelf spookachtige dingen laten bedenken. Bij het grotere werk kun je de kinderen mee laten denken en mee laten helpen met het opstellen van lichteffecten die nodig zijn voor de presentaties

Klusbegeleidingsuggestie:

wijs de kinderen heel duidelijk op de gevaren.

GELUIDPLOEG

- kinderen verzamelen muziek en geluidseffecten voor de presentaties ('krijgen' de opdrachten van degene die iets gaan presenteren) hoe doe ik dit allemaal - hoe maak ik geluidseffecten

MUZIEKPLOEG 1

- de kinderen gaan met elkaar een orkest vormen. De instrumenten kunnen al klaar leggen. Dit kunnen echte instrumenten zijn of instrumenten die al een keer gemaakt zijn.

Ze studeren voor het bal een presentatie in. Ook kunnen ze bijvoorbeeld 'playbacken'. Tussen de optredens door spelen ze een deuntje. Anderen die even niets te doen hebben kunnen dan even lekker dansen.

Ook kunnen er natuurlijk verschillende bandjes worden gevormd.

MUZIEKPLOEG 2

- kinderen vormen een zangkoor. Ze studeren een aantal speciale liedjes in. (bijvoorbeeld 'spoken bEstaan niet' van Bassie en Adriaan). Ook kunnen er individuele zangers en zangeressen zijn, of meerdere kleine groepjes. Er zijn ook kinderen die als achtergrondkoortje willen optreden.

BALLETGROEP

- kinderen studeren allerlei pasjes in voor optredens, alleen of met een groep,

GRIMEERGROEP

- kinderen leren make up en dergelijke gebruiken. kinderen die voor hun optreden opge maakt willen worden kunnen bij hen terecht.

Klusbegeleidingsuggestie:

laat ze oefenen op plastic koppen

KLEDINGPLOEG

- kinderen helpen om andere kinderen aan te kleden.

Na een bepaalde tijd zijn de klussen geklaard en is het tijd voor het spokenbal! (zie verder)

TIJDSDUUR TOTALE DISTRICTS- ACTIVITEIT

Je hebt vast al begrepen dat deze dag langer gaat duren dan de andere twee!

Laten we beginnen met een hele speciale tijd om de activiteit te beginnen.

Het zou best lekker spannend en avontuurlijk zijn wanneer deze districtsactiviteit op de vrijdagavond begon!

Wanneer je deze uitdaging aanneemt moet je wel heel goed weten waaraan je begint en moet je heel goed van te voren de organisatie rondom het slapen e.d. terdege voorbereiden.

Belangrijk is natuurlijk dat er een geschikte accommodatie is.

Denk ook aan eventuele vergunningen die aangevraagd moeten worden.

Een andere mogelijkheid is om 's middags te starten en 's avonds te eindigen.

Ook de ouders zouden dan voor de trouwerij kunnen worden uitgenodigd.

TIJDSDUUR VAN DE KLUSSEN

Wanneer de kinderen van te voren al weten dat je, wanneer je aan de voorbereiding van een feest meewerkt, een klus best wel even duurt om hem goed uit te voeren, dan denken we dat een gemiddelde klus wel 30 tot 45 minuten kan duren. Misschien zelfs wel een uur!?

Vertel duidelijk wat de bedoeling is en dat ze natuurlijk ook nog op mogen treden. En wanneer dat is gelukt de spoken vast op de vlucht slaan!

Bij de genoemde klussen zijn ook een groot aantal klussen waar de voorbereiding al door leiding of andere medewerkers gedaan kan zijn. De kinderen helpen dan mee om de klus af te maken. Ook kunnen er al spullen, bijvoorbeeld maskers op stokjes, klaar liggen.

Zorg ervoor dat de klushoeken opgeruimd zijn wanneer het spoken bal gaat beginnen. Hou bijvoorbeeld wel een plek waar dingen snel even gerepareerd of iets dergelijks kunnen worden.

E.H.B.O.

Zorg zeker in de 'gevaarlijke' klushoeken voor een e.h.b.o. doosje.

DRINKEN EN AFVAL

Zorg tijdens de klus dat er af en toe iets gedronken kan worden. Misschien wel uit echte 'feestbekers'. Schrijf bij het uitdelen de naam van het kind erop wanneer hij nog mee gebruikt moet worden.

Verzamel al het afval in een vuilniszak.

START EN VERLOOP VAN HET SPOKENBAL

Het spokenbal.

Alles en iedereen is klaar voor het spokenbal. Het spokenbal wordt ingeleid door graaf Diederick en jonkvrouw Madeleine.

Bijvoorbeeld: Er klinkt hoorngeschal. Iedereen wacht op de komst van de graaf en zijn jonkvrouw. Daar komen ze aangeschreden... De graaf spreekt de menigte toe:
'Lieve mensen, ik ben jullie heel dankbaar dat jullie het kasteel van de spoken gaan verlossen. Straks zullen er geen feesten meer verknald worden door die kleine plaaggeesten.

Eindelijk kunnen wij na het spokenbal gaan trouwen. Bij deze nodig ik jullie allen uit om op het trouwfeest te komen. Wanneer dat zal gebeuren, laten mijn hoornblazers jullie weten.
Ik wil het feest eerst openen met een verhaal waarvoor ik nog één keer jullie hulp inroep. (zie verhaal). Daarna zullen mijn aanstaande vrouw en ik het bal openen met een dans.

Verhaal.

Graaf Diederick vertelt een verhaal en de kinderen mogen de geluiden erbij maken. Een klein voorbeeld:
Er was eens een GRAAF die woonde op een kasteel met SPOKEN. Hij wilde heel graag gaan TROUWEN. Maar de SPOKEN wilden dat niet. Zij gingen aan het PLAGEN. De GRAAF vroeg aan de mensen of zij hem wilde helpen de SPOKEN te verjagen. Een groot FEEST werd voorbereid om de spoken de stuipen op het lijf te jagen! Snel gingen de SPOKEN er van door. De SPOKEN konden niet meer PLAGEN en de GRAAF kon trouwen.

GRAAF.....teturutet.
SPOKEN....hoeiiiiii

TROUWEN...daar komt de bruid
PLAGEN.....na, na,na,na,na
FEEST.....hoera.

Wanneer ze deze woorden horen moeten de gasten de geluiden maken die er achter staan. Na het verhaal danst de Graaf met de Jonkvrouw een korte dans, daarna worden de verschillende presentaties voor de verdwijning van de spoken gegeven.

Steeds wanneer er een groep is geweest hoor je in de verte het boze geschreeuw van spoken die weer zijn verjaagd! Misschien zie je in de verte wel echt de spoken lopen.

Trouwerij

De trouwpartij kan op verschillende manieren worden gehouden.

We geven enkele voorbeelden met enige suggesties.

- Als afsluiting van het bal. De hoornblazers kondigen dit aan.
Alle kinderen stellen zich in twee rijen op. De graaf en de jonkvrouw schrijden tussen de rijen door naar voren waar bijvoorbeeld een burgemeester het huwelijk bevestigt.
Dit gebeurt uiteraard met veel ceremonie. Na de plechtigheid worden ze toegejuicht en eventueel toegezongen. Wanneer het bruidspaar vertrekt voor de huwelijksreis worden ze uitgezwaaid en het feest is ten einde!
- Als afsluiting op de zaterdagmorgen.
Na opstaan, ontbijt (in stijl) en het opruimen klinken op een gegeven moment de hoornblazers.
Dit is voor iedereen het teken om naar de afgesproken plaats te gaan. Daar horen ze dat de trouwerij (bijvoorbeeld) om 10.00 uur plaats zal vinden. Iedereen wordt uitgenodigd aanwezig te zijn. (Feestkleding gewenst?).
Dan volgt de trouwplechtigheid in stijl bijvoorbeeld zoals al is beschreven!



scouting
NEDERLAND

telefoon 033-4960911

Landelijk Bureau Scouting Nederland / Larikslaan 5 / 3833 AM Leusden