

WELPEN-ESTA'S-KABOUTERS-DOLFIJNEN REGIOSPEL 2000

Durf je wel!!!



Scouting

INHOUD

1. Inleiding	3
2. De kist van grootvader.	4
3. De opzet van het spel	6
3.1 Voorbereidende opkomst(en) in de groep.	6
3.2 De regiodag	6
4. Boeken	8
4.1 Thema Handicaps	8
4.2 Thema Reizen	9
4.3 Thema Natuur	11
4.4 Thema Koken	11
4.5 Thema Scouting	12
4.6 Thema Sprookjes	13
4.7 Thema Gedichten en verhalen maken	14
4.8 Thema Verkleiden, muziek en auto's	15
5. Eindspel	16

COLOFON

Deze brochure is totstandgekomen met medewerking van:

Martin Helmich
Henny Hooimeijer
Helma v.d. Ouwelant
Aad Zeilstra

Eindredactie:
Henny Hooimeijer

Tekstbewerking:
Hans de Groot

Vormgeving:
Françoise de Lange

1. Inleiding

De laatste brochure voor het W/E/K/D-regiospel in de 20^{ste} eeuw! Misschien ook wel het eerste grote evenement voor deze leeftijdsgroep in de nieuwe regio.

Onze jeugdleden zullen zich daar weinig van aantrekken, als ze maar lekker kunnen spelen, dan is hun dag goed. En deze brochure biedt daar weer heel veel mogelijkheden voor!

Misschien heeft een aantal van jullie gedacht dat zo'n eerste brochure wel over het millennium zou gaan? Mis!

We zijn ervan uitgegaan dat jullie jeugdleden daar al zoveel over gehoord hebben dat ze dat nu wel weten.

Wij hebben gekozen voor een onderwerpen die al jaren actueel zijn en ook altijd zullen blijven, namelijk pesten en handicaps.

Over pesten kan zelfs de grootvader meepraten. Ook doet hij zien hoe hij zelf als jongen daar een oplossing voor had bedacht, die ook nu nog gebruikt wordt.

Gelukkig komen wij kinderen met handicaps en/of andere beperkingen steeds vaker tegen in de 'gewone' omgeving, alleen is het er nog wel eens een probleem wanneer die omgeving daar nog niet helemaal op aangepast is of kan zijn. Maar voor alles is een oplossing te vinden.

De manier die Joost en Miranda kiezen, laat zien dat je in je fantasie avonturier, heldin, koning, wereldreiziger, of wat dan ook, kunt zijn. Of je nu gepest wordt, of gehandicapt bent, het maakt allemaal niets uit, je duikt gewoon samen in een boek!

Hoe het allemaal begon?

Het begon toen Joost bij zijn grootvader op de zolder een boek ontdekte waar tekeningen in stonden die als een strip waren getekend. In die strip heeft grootvader als jongen zijn oplossing verzonnen om je 'sterk' te maken wanneer je iets wilt doen om te laten zien dat je niet bang bent! Hoe? Dat lees je verderop in deze brochure!

Miranda had zich op een dag verstopt in de bibliotheek omdat er iets op school was wat ze beslist niet leuk vond.

Hoe Joost en Miranda elkaar tegenkwamen, lees je in het eerste verhaal.

We wensen jullie met dit regiospel weer oneindig veel voorbereidings- en speelplezier!

Attentie!

Voor dit spel is een badge ontworpen.

Lees over de wijze van bestellen onder het kopje Herinnering.

2. De kist van grootvader

De grootvader van Joost woont in een heel oud huis. En als in zoveel oude huizen, heeft de grootvader van Joost nog een grote, bijna spookachtige zolder. Om op de zolder te komen, moet je eerst een krakende deur door, een nog harder krakende trap op en wanneer je het piepende luik boven aan de trap hebt geopend, moet je altijd even blijven staan om je ogen aan het donker te laten wennen.

Wanneer Joost bij zijn grootvader in het weekend komt, gaan ze minstens één keer samen naar de zolder en snuffelen in allerlei dingen die de grootouders van Joost in de loop der jaren hebben verzameld. En dat is een heleboel!

Het is zaterdagmorgen en Joost en grootvader zijn weer op de zolder aan het rommelen. Joost ontdekt een kist in een hoekje van de zolder achter een hele hoge stapel dozen. De kist is heel stoffig en ziet er heel oud uit. Grootvader is heel verrast. "Hé, ik wist helemaal niet meer dat die kist er nog was," zegt grootvader. Hij pakt de kist voorzichtig op en loopt ermee naar het dakraam om meer licht te hebben. "Eens even kijken hoe hij ook alweer openging," peinst grootvader hardop.

Joost is razend nieuwsgierig naar wat daar wel in kan zitten. Hij gaat snel naar de kant waar het deksel open gaat. "Oop, hier zit het slot en de sleutel zit er nog in!", fluistert Joost opgewonden. "Ja en je ziet, het is geen gewoon slot! Het is een slot met een lettercode. Eens even nadenken of ik die nog weet."

Grootvader moet eerst een hele tijd zoeken, maar bij de tiende keer horen ze een korte klik en de sleutel kan worden omgedraaid!

Voorzichtig tilt grootvader het deksel op en samen kijken ze nieuwsgierig in de kist.



"Kijk nou eens, mijn oude trein!" Grootvader pakt alle onderdelen uit de kist. "Zitten er ook nog rails in, Joost?", vraagt grootvader. Joost haalt het een en ander uit de kist en ja hoor, daar komen de rails te voorschijn. Binnen een paar minuten is grootvader bezig om een baan uit te leggen. "Zou hij ook nog rijden?", mompelt hij. Grootvader is Joost helemaal vergeten. Joost is bij de kist gaan zitten en

bekijkt alle spullen die erin zitten. Een oude beer, knikkers, oude auto's, oude ansichtkaarten, oude boeken. Joost houdt verschrikkelijk veel van lezen, dus snuffelt hij extra lang in de boeken. "Hé, wat is dat voor een boek?" Joost haalt het uit de kist en ziet dat het geen gewoon boek is. Het lijkt wel op een soort tekenboek. Er staat een strip in getekend. "Oop, wat is dit voor een boek", vraagt Joost. Een beetje verstrooid, kijkt grootvader naar Joost. Het duurt even voordat grootvader beseft waar hij is. Joost geeft het boek aan grootvader en die bladert er een beetje afwezig in. "Tja, weet je Joost, vroeger, toen ik misschien net zo oud was als jij, werd ik vaak gepest door een stel jongens", zei grootvader nog steeds afwezig. Joost zuchtte: "Ik nu ook Oop". Maar grootvader hoort het niet. Hij vertelt

dan dat hij zo gepest werd dat hij eigenlijk nooit meer op straat durfde te spelen. Toen bedacht de moeder van grootvader een oplossing. Zij kocht een tekenboek en samen hebben zij een strip getekend. In die strip was grootvader natuurlijk helemaal niet bang voor die jongens. Hij ging bijvoorbeeld niet voor ze uit de weg. Samen met zijn moeder had hij getekend wat hij zou doen wanneer hij die jongens zou tegenkomen.

En zo was er nog een aantal situaties die, wanneer hij gepest werd, hij tekende en ook wat hij dan zou doen.

"En Joost, je zult het niet geloven, maar het heeft echt geholpen", besluit grootvader het verhaal. "Ik oefende eerst wat ik had getekend en dan deed ik dat ook in het echt". "Denkt u Oop, dat dat bij mij ook zou helpen?"

"Natuurlijk, jongen! Weet je wat, neem het boek maar mee en probeer het ook eens. Over een poosje zullen we dan kijken of het al helpt."

En zo loopt Joost met het boek in een plastic tas richting huis. Nog twee hoeken om, langs de bieb en dan, wanneer die pestkoppen niet in de buurt zijn, kan hij snel naar huis om te lezen wat grootvader voor oplossingen bedacht om van dat pesten af te komen.

Maar dat pakte anders uit! Toen Joost de eerste hoek omkwam staan daar Tjeerd en Wouter! "Kijk nou, ons tomaatje! Dag, tomaat, nog rood geworden vandaag?" vraagt Tjeerd pesterig. Meteen voelt Joost zich rood worden. Akelige pestkoppen! Kan hij er wat doen dat hij zo verlegen is? Wanneer iemand iets aan Joost vraagt, wordt hij zo rood als een tomaat en gaat hij ook nog stotteren. Tjeerd en Wouter praten hem vaak na. Vreselijk vindt Joost dat! Maar hij durft er niets van te zeggen, bang dat hij nog erger gepest zal worden. Met de plastic tas tegen zich aangedrukt, zet hij het op een lopen. Tjeerd en Wouter zetten de achtervolging in, terwijl ze pesterig roepen: "Hé, to..to..maat, als we je te pa..pakken kr..krij..krijgen, maken we pu..pu..puree van je!"

Joost rent de tweede hoek om en bedenkt dan dat hij de bieb kan binnenvluchten. Tjeerd en Wouter

komen daar toch niet, want aan lezen hebben ze allebei een vreselijke hekel.

En inderdaad, bij de deur keren ze zich, nadat ze de strenge blik van de bibliothecaresse zien, zich om en nog naschreeuwend gaan ze op de stoep voor de bieb zitten...

Joost is inmiddels naar een van de computers gelopen om een boek uit te kiezen. Bij een andere computer zit een meisje en wat Joost meteen opvalt, is dat ze in een rolstoel zit. Miranda, zo heet het meisje, zit lachend naar Joost te kijken. "O", denkt Joost, "als ze maar niks tegen me zegt." Maar Miranda zegt wél iets tegen hem: "Zeg, kom jij je hier ook verstoppen?" vraagt ze. Joost is zo verbijsterd door de vraag dat hij vergeet te stotteren als hij antwoord geeft: "Euh...nou...nee... of ja, eigenlijk wel." Miranda lacht. "Ik ook", zegt ze, "waarom verstop jij je?" En voor Joost weet wat hem overkomt, vertelt hij, zonder stotteren en rode wangen, het hele verhaal van Tjeerd en Wouter die hem uitlachen en achterna zitten. Miranda vertelt dat ze zich in de bibliotheek verstoppt omdat het vandaag sportdag is op school. "Voor de andere kinderen in mijn klas is dat een leuke dag maar ik kan nooit ergens zomaar aan meedoen en daar word ik soms zo moe van." "Wat doe je hier dan de hele dag?", vraagt Joost nieuwsgierig. "Ik lees een gaaf boek en stel me voor dat ik de heldin uit het boek ben", geeft Miranda als antwoord, "dan kan ik wél lopen en rennen en beleef zo de meest spannende avonturen." Ze tikt een titel in de computer waarvan ze weet dat die op een plank staat waar ze bij kan. Ze pakt het boek en begint voor te lezen.

Joost luistert naar haar stem en begint te dromen over het machtige avontuur waar Miranda over vertelt.....

Met een klap slaat Miranda het boek dicht. "Begrijp je nu wat ik bedoel?", vraagt ze. Joost begrijpt het. Ze heeft het verhaal zo spannend verteld dat het wel leek alsof hij het zelf allemaal meemaakte. Miranda zet het boek terug op de boekenplank.

Net op het moment dat Joost het boek dat hij heeft uitgekozen van de boekenplank wil pakken, klinkt er een blikken stem door de bibliotheek: "Dames en heren, jongens en meisjes, de bibliotheek gaat over enkele minuten sluiten. Wij verzoeken u het gebouw te verlaten...."

Miranda zoekt haar spullen bij elkaar. "Jammer", vindt ze, "ik vond het net zo gezellig." Joost kijkt door het hoge raam. Tot zijn grote schrik ziet hij Tjeerd en Wouter nog steeds voor de deur de wacht houden. Hij krijgt meteen weer rode wangen en begint te stotteren: "Ik h..h..heb nog g..g..een zin om..om w..weg te gaan." Miranda begrijpt meteen wat het probleem is. "Vlug", roept ze, "pak je boek en geef het aan mij". Joost snapt niet waarom ze dat wil maar pakt toch het boek voor haar. Miranda slaat het boek open. "Je moet je ogen dichtdoen en heel erg je best doen om je voor te stellen dat jij de hoofdpersoon in dit boek bent", commandeert ze.

En onopgemerkt, door wie dan ook, beleven Joost en Miranda via de verhalen uit verschillende boeken die ze steeds samen uitkiezen, de meest bizarre, bijna niet te geloven avonturen. Tot ze bij de stripverhalen komen...



3. De opzet van het spel

Bij dit spel is getracht om de onderwerpen pesten en handicaps op een creatieve manier onder de aandacht te brengen.

Als voorbereiding met de kinderen zou dan op verschillende manieren een of meer opkomsten vooraf kunnen plaatsvinden.

3.1 Voorbereidende opkomst(en) in de groep

De zolder

Het lokaal wordt bijna donker gemaakt. Overal staan dozen met spulletjes, materiaal waarmee kinderen iets mee kunnen maken, spelen, enz. In groepjes mogen ze over de zolder dwalen en dingen verzamelen. Als leiding zou je dan bijvoorbeeld de rol kunnen spelen van degene waarvan de zolder is en over de dingen die een groepje heeft verzameld in een verhaalvorm kunnen stimuleren wat zo'n groepje met de voorwerpen zou kunnen doen.

Een voorbeeld:

Een groepje heeft een houten bootje, een kijker en een fles gevonden. Je kan dan vertellen dat je over dat houten bootje weleens gedroomd hebt dat het echt was en je er allerlei zeeën mee hebt bevaren. Steeds zag je door je kijker weer een ander land. Tot slot heb je schipbreuk geleden en ben je op een onbewoond eiland terechtgekomen. Het enige wat je had was die fles. En toen werd je wakker. Je weet niet hoe dat is afgelopen en je bent daar nog steeds nieuwsgierig naar. De kinderen kunnen gaan bedenken hoe dat zou kunnen aflopen.

Een ander groepje heeft bijvoorbeeld een spel ontdekt en gaan dat met hun groepje of met andere kinderen spelen.

- **TIP: Het is misschien een idee om zo'n zolderinhoud te koppelen aan de voorbereiding voor een rommelmarkt. Je kunt dan een hoop verzamelen wat daarna weer voor een ander goed doel gebruikt kan worden.**

Opkomsten over de verschillende onderwerpen.

Je kunt er ook voor kiezen de onderwerpen waar het om draait tijdens een opkomst aan de orde te stellen. In het Handboek voor Scouts met een handicap staan voor diverse leeftijden spelen en andere activiteiten beschreven. Misschien is er een

BE/BV-groep in de buurt of heb je binnen je eigen groep kinderen met bepaalde beperkingen. Maak eens een gezamenlijk opkomst met zo'n groep of laat kinderen die een bepaalde handicap hebben er zelf eens iets over vertellen. Doe net als Miranda van plan is: bereid spelen voor waarbij alle kinderen een handicap hebben.

Misschien ken je mensen die over handicaps iets willen komen vertellen.

Bij Scouting Nederland is een speciale kist waar spelen inzitten die speciaal voor bepaalde handicaps gemaakt zijn. Deze kist is al ter beschikking in sommige regio's. Als je eigen regio de kist niet heeft, kun je bij het infocentrum een lijst van de inhoud op vragen, waarin staat hoe de spelen eenvoudig zelf te maken zijn.

Over pesten zijn allerlei boekjes in de handel waarmee je dit onderwerp kunt voorbereiden. Een van de spelenboeken waarmee je spelenderwijs agressie, wat vaak gepaard gaat met pesten, aan de orde kunt stellen, is bijvoorbeeld het boekje 'Speels omgaan met agressie'. In dit boekje staan 134 spelen en 'oefeningetjes' beschreven om op een creatieve manier hiermee om te gaan. Het is een uitgave van Panta Rhei, ISBN 90.73207.88.6



In het Handboek voor Welpenleiding (blz.115) staat ook een programma over pesten: Pudding Tarzan. Het is een verhaal uit het kinderboek van Ole Lund Kirkegaard. Het is een programma dat twee opkomsten gespeeld kan worden.

Verder kun je als staf ook verschillende cursussen/trainingen volgen over kinderen die gepest worden en pesten. Je regio weet daar meer vanaf en anders kun je hierover informatie inwinnen bij het Infocentrum in Leusden, tel. 033-4960260.

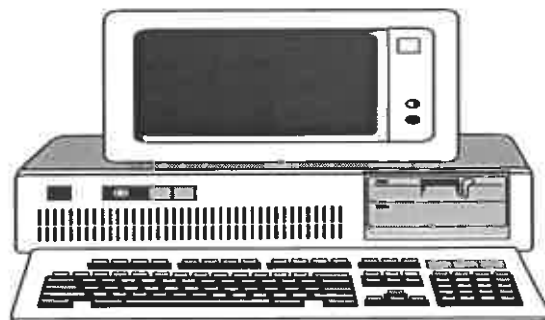
- **TIP: Vooraf aan deze opkomsten is het misschien een idee om tijdens een of meer speltakoverleggen beide onderwerpen aan de orde te stellen.**

3.2 De regiodag

Aankleding

Het speelterrein is aangekleed als een bibliotheek. Op een centrale plek staan een of meer computers.

Dit kunnen echte zijn, met een speciaal programma, of gemaakt van karton waar iemand in kan zitten.



Over het terrein verspreid, staan boekenplanken met verschillende boeken op de plank. Het verhaal uit het boek dat bij die boekenplank wordt gespeeld, moet in ieder geval ook aanwezig zijn, om te laten zien en eventueel een stukje uit voor te lezen. De aankleding van iedere speelplek is in de sfeer van het daar te spelen boek.

De start



- Wanneer alle kinderen zijn gearriveerd, kan het hele themaverhaal of een gedeelte ervan als start van de dag worden gebruikt. Het wordt dan als een inleidend toneelstukje gespeeld door bijvoorbeeld Explorers of leidinggevenden. Dit toneelstukje zou op een plek gespeeld moeten worden waar de kinderen de bieb zelf niet kunnen zien. Ze vertrekken dan als groepje naar het speelterrein waar ze het eerste boek gaan zoeken.
- Het toneelstukje zou ook kunnen beginnen op het moment dat Joost Tjeerd en Wouter tegenkomt en het pesten begint. Joost komt dan bijvoorbeeld hard aangelopen, nagezeten door Tjeerd en Wouter. Hij rent het 'toneel' op, dat als een bieb is ingericht en ontmoet Miranda. Op het moment dat Miranda vertelt dat zij zelf de hoofdpersoon in het boek is, stopt het toneelstuk en stelt Miranda voor om met alle kinderen de boeken in te duiken.
- Ook kan iemand het verhaal heel beeldend vertellen. De verteller kan aan het eind van het verhaal alle kinderen uitnodigen om net als Joost en Miranda de boeken in te duiken.

Bij de laatste twee suggesties zitten de kinderen rond de centrale plek.

Groepsindeling

Afhankelijk van het aantal boeken waarmee wordt gespeeld, de groepsgrootte en het aantal spelen, kan er een (tijds)indeling worden gemaakt. De samenstellers van deze brochure zijn uitgegaan van acht boeken en een stripboek voor het eindspel bij een groepsgrootte van 40 kinderen, 6 begeleiders, waaronder een Joost en een Miranda, per groep en een afwisselend aantal spelen per boek.

Speelplekken

Bij iedere groep is dus een Joost en een Miranda. Ze blijven steeds bij dezelfde groep en verzorgen bij ieder boek de inleidingen, de afronding, en geven een eerste aanwijzing voor het volgende boek. Na de inleiding worden er spelen en andere activiteiten gespeeld die betrekking hebben op de inhoud van het boek. Het is leuk wanneer er een duidelijke link tussen de spelen en het boek is. Dat kan door de thema-aankleding van de begeleiding bij het boek versterken. Maar ook de inhoud van de spelen kan beleefd worden als een passage uit het boek.

Spelen

Het is aantrekkelijk voor kinderen wanneer ze zelf hun keuze van de te spelen activiteiten mogen bepalen. Spreek daar duidelijke regels met de kinderen over af. Bijvoorbeeld: vertel hoe lang ze mogen spelen 'in het boek'. Welke spelen er zijn, welke spelregels, hoe het materiaal gebruikt kan, mag en moet worden, waar ze hun afval moeten laten enz. Spreek af dat ze, wanneer ze uitgespeeld zijn de spullen ook weer moeten opruimen. Voor sommige spelen kan een bepaald aantal kinderen nodig zijn voordat het spel van start kan gaan. Laat ze zelf vragen wie er mee doet.

Bij sommige spelen zal assistentie nodig zijn. Buiten de begeleiders van de groep en 'Joost en Miranda' kun je bijvoorbeeld aan Explorers, Stamleden, ouders, enz. vragen om te helpen.

Wisselen

Iedere groep krijgt een grote 'bibliotheekpas' in een bepaalde kleur. De naamkaartjes van de kinderen zijn in dezelfde kleur.

Bij de afronding van het boek waarin ze aan het spelen waren, wordt al een titel gegeven van het volgende boek waar de groep naartoe mag. Om aan de weet te komen waar dit boek op de boekenplank 'staat', moet de groep steeds naar een computer.

De bibliotheekpas wordt in een (mensgrote) computer gestopt en na wat pruttelen en ratelen komt de pas er weer uit. Op de pas en op het scherm van de computer staat de titel van het boek vermeld en waar ze het boek kunnen vinden.

Op deze manier wordt het wisselen en het overzicht van het spel in de gaten gehouden.

Speelduur

Globale indeling:

• Start van het spel:	20 minuten
• Per boek 20 x 8	160 minuten
• Wisselen 9 x 5	45 minuten
• Eindspel	20 minuten
• Uitwisseling	10 minuten

Totaal 255 minuten

4. Boeken

Door middel van boeken beleven ze samen spannende dingen waarbij Joost niet wordt gepest en het net is of Miranda geen enkele handicap heeft.

De boekenkeuze die jullie maken, kan uiteraard afwijken van de boeksuggesties die er gegeven worden.

- **TIP: Vaak kun je bij de goede boekenhandel catalogussen krijgen of kopen waarin een heleboel boeken voor jeugd van verschillende leeftijden beschreven staat. De spelen kunnen dan naar aanleiding van de inhoud erbij worden verzonnen.**

Om toch een totale spelsuggestie in deze brochure te beschrijven, wordt een opzet met een voorbeeld van acht boeken gegeven, compleet met suggesties voor een inleiding, spelsuggesties en de afronding naar een volgend boek. De suggesties voor de inleidingen en afrondingen van de boeken moeten uiteraard worden aangepast, want de groepen lopen niet allemaal tegelijk naar hetzelfde boek. Behalve het stripboek natuurlijk!

Het zou ook teveel ruimte vragen om de boeken die voor dit regiospel zijn gekozen, uitgebreid te beschrijven. Daarom is van een aantal boeken die de samenstellers van deze brochure hebben uitgezocht, het ISBN-nummer vermeld, zodat het boek in de boekhandel te bestellen is. Uiteraard zijn alle boeken ook in de bibliotheek te lenen.

Bij de keuze is gekeken naar veelzijdigheid, andere culturen, fantasie, vaardigheden, samenleven, handicaps, buitenleven.

4.1 Thema Handicaps



Handboek voor Scouts met een handicap.

Misschien ook te lenen bij een Scoutinggroep waar een speltak voor kinderen met een handicap aan verbonden is, de regio of een speciale BE/BV-groep).

Inleiding door Joost en Miranda

De groep verzamelt zich rond Joost en Miranda, in een bibliotheek.

“Waarom zit je eigenlijk in een rolstoel?”, vraagt Joost terwijl hij meteen weer een kleur krijgt om zo’n brutale vraag. Miranda legt hem uit dat ze haar rug gebroken heeft bij een auto-ongeluk. Daardoor zijn haar benen verlamd geraakt. Een dwarslaesie noemt ze dat. Joost vindt dat een erg moeilijk woord.

Miranda rijdt naar een boekenplank en wijst naar een boek op de bovenste plank. Joost pakt het voor haar. Het is een medische encyclopedie voor kinderen. Miranda bladert erin en wijst hem dan aan

wat het woord betekent. Joost leest de beschrijving aandachtig. “Oh, dat komt dus nooit meer goed”, begrijpt hij. “Nee”, zegt Miranda, “ik zal de rest van mijn leven deze rolstoel nodig hebben. Het is niet altijd leuk, vooral niet als er een sportdag is op school zoals vandaag. Ik kan nergens zomaar aan meedoen. Maar soms is het ook wel gaaf. Moet je maar eens meekomen”. Miranda rijdt in haar rolstoel door de gangen naar een binnenplaatsje achter de bibliotheek. Met een bloedgang scheurt ze dan de helling af en remt met gierende banden net op tijd voor het muurtje tegenover de ingang. Dan rijdt ze behendig tussen allerlei dozen door. Ze kan zelfs op de achterste twee wielen rijden. “Ik zit bij een speciale Scoutinggroep”, vertelt Miranda dan, “daar ben ik altijd de snelste op de hindernisbaan”. De ogen van Joost schitteren. “Je lijkt wel een motorrijder,” vindt hij. Miranda rijdt naar het lage muurtje, wipt handig uit de rolstoel en gaat op het muurtje zitten. “Wil jij het eens proberen?” Dan wil Joost wel.

Hij klimt onhandig in de rolstoel en probeert net als Miranda tussen de dozen door te rijden. Het is moeilijker dan hij dacht. Hij krijgt al snel pijn in z’n armen. “Zwaar werk”, puft hij. Natuurlijk wil hij ook een keer proberen van de helling af te rijden. Hij knalt met een klap tegen het muurtje op. Niet op tijd geremd. “Ik had niet gedacht dat het zo zou zijn”, vertelt hij als ze even later weer in de bibliotheek zijn. “Dat is vaak zo”, vindt Miranda, “ik kan me bijvoorbeeld helemaal niet voorstellen hoe het zou zijn om niet te kunnen zien...of niet te kunnen horen”. Tegelijkertijd kijken Joost en Miranda elkaar aan. Dat brengt ze op een idee.....

- **TIP: laat een heel klein stukje zien van het rolstoelgebeuren.**

Spelen

Hindernisbaan

Materiaal: rolstoelen, krukken.



Maak een hindernisbaan die de kinderen met een rolstoel of krukken moeten afleggen.

Suggestie daarvoor kun je in de inleiding van dit verhaal lezen.

‘Moeilijk zien’

Materiaal: een aantal, bijvoorbeeld zwembrilletjes waarop beperkingen zijn aangebracht. Bijvoorbeeld: enkele waar je niet doorheen kunt kijken, waar je alleen maar door een klein gaatje kunt kijken, dat ook nog eens op verschillende plekken zit. Zet op de brillenglazen een kokertje, dek een glas af, enz. Laat ze dan allerlei opdrachten uitvoeren waarbij kunnen ‘zien’ belangrijk kan zijn. Ze moeten bijvoorbeeld een platte knoop maken, touwtje springen, een bal overgooien, een puzzel of iets dergelijks oplossen of aanleggen.

Voor de ‘slechtziende en blinde’ kinderen is er bijvoorbeeld het brailleschrift waarmee ze, nadat ze

een uitleg hebben gekregen, mogen proberen een simpel woord te ontcijferen.

Spelen met één arm

Laat ze een spel doen waarbij ze één arm niet mogen gebruiken.

- **TIP: Denk aan de eerder genoemde speciale kist. Je kunt ook informatie voor aangepaste spelen inwinnen bij de verschillende organisaties voor gehandicapten, leerkrachten van scholen.**

Afsluiting

De groep verzamelt zich rond Joost en Miranda.

"Nou zeg, jij zult best wel spierballen krijgen," merkt Joost op, terwijl hij nog eens over zijn zere armen strijkt. "Ach, dat valt best wel mee", antwoordt Miranda luchtig, "en het is ook goed dat ik veel oefen, want later wil ik verre reizen in mijn rolstoel maken. "Denk je dat je dat kunt?", vraagt Joost met grote ogen. "Tuurlijk, waarom niet!", zegt Miranda een beetje bits. "O, sorry, ik wist niet dat je kwaad werd", antwoordt Joost een beetje verongelijkt. "Mallerd," lacht Miranda, "ik kan toch altijd reizen! Ik pak gewoon een boek en dan.... doe ik net of ik de hoofdpersoon uit het boek ben", vult Joost lachend aan. "Jij hebt het doooooor! Schrijf de titel even op dan gaan we op zoek naar het boek!"

4.2 Thema Reizen



Verhalen van de zeven zeeën.
(bewerking van Iwan en de koning van de zee) ISBN 90-5637-035

Iwan en de koning van de zee

Aan de kust van de Zwarte Zee woonde eens een rijke koopman met zijn drie zoons. De koopman had een vloot schepen en verhandelde goederen door heel Rusland. Zijn twee oudste zoons werkten hard voor hem, de jongste zoon, Iwan, deed niet veel meer dan een beetje hangen in de herberg en dronk veel wodka. De twee oudere broers vonden dat oneerlijk, zij moesten al het werk doen en Iwan deed helemaal niets.

Om de twee broers te belonen, gaf de koopman zijn beide zonen een schip met vracht. Hij bedankte de jongens en wenste hen veel succes met de verkoop van hun vracht.

Iwan vindt dit niet eerlijk en smeekt zijn vader ook om een schip. De koopman vindt echter dat Iwan dit niet helemaal verdient en geeft hem een opdracht. Met veel moeite lost Iwan de opdracht op.

Na het vervullen van de opdracht krijgt Iwan een schip, een heel klein schip. Het is een heel slecht schip en dan ook nog zonder lading. Iwan besluit om zijn leven te beteren en gaat op reis om zijn fortuin te maken.

Als Iwan een poos op reis is en nog steeds niets te verhandelen heeft, begint zijn bemanning te morren:

ze hebben honger! Iwan besluit om de netten overboord te gooien. En binnen de kortste keren zitten ze vol vis, hij haalt het net binnen en tussen alle vissen ligt een gouden inktvis! Iwan is heel blij en roept: "Jou kan ik voor een mooie prijs verkopen!" . De inktvis roept dan ineens heel hard: "Dood mij niet, ik ben een prins, de zoon van de grote Koning van de Zee, laat me gaan en mijn vader zal u belonen!" Iwan denkt na en gooit de vis overboord in de zee. Plotseling verschijnt de Koning van de Zee en roept: "U heeft mijn zoon gered en nu zal ik u belonen!"

De Koning van de Zee geeft Iwan een gouden schaal en zegt tegen hem: "Vul deze schaal met water en zet deze hem in het zonnetje".

Na enkele uren is al het water verdampt en ligt er een dun laagje wit poeder in de schaal. Het blijkt zout te zijn! Iwan is vreselijk blij en maakt nog veel meer zout. Als het hele schip met zout is vol geladen, gaat Iwan met zijn schip naar de Tsaar van Rusland.



Na vele dagen varen, is Iwan met zijn schip eindelijk in Rusland. Hij vraagt toestemming om met de Tsaar te spreken. Hij vraagt aan de Tsaar om het zout te mogen verkopen. Maar omdat de Tsaar niet weet wat zout is, geeft hij geen toestemming. Iwan strooit vervolgens stiekem zout in het eten van de Tsaar en die heeft nog nooit zó lekker gegeten!

De Tsaar koopt alle zakken zout voor evenveel zakken goud. De zakken goud worden zorgvuldig aan boord geladen.

Iwan heeft ondertussen ook kennisgemaakt met de dochter van de Tsaar. Ze worden verliefd en willen met elkaar trouwen.

Maar dan verschijnen plotseling de beide broers! Ze zijn stinkend jaloers op Iwan en gooien van nijd Iwan overboord. Ze nemen al zijn goud en zijn aanstaande vrouw mee.

Gelukkig wordt Iwan door de Koning van de Zee gered en zo komt toch alles nog goed!

Inleiding

De groep heeft zich verzameld bij de computer en Joost en Miranda zien waar ze naartoe gaan.

Bij de boekenplank gaat de groep rond Joost en Miranda zitten.

Joost pakt het boek van de plank en vertelt iets over het boek. "Het is een verhaal van de zeven zeeën. Het verhaal over Iwan vind ik altijd het spannendst," vertelt Joost. "Vertel daar dan eens over," vraagt Miranda.

Joost vertelt in het kort het verhaal.

- **TIP: Wanneer Joost begint te vertellen, verkleedt hij zich, al vertellende, zoals hij denkt dat Iwan eruit ziet. Wanneer de dochter van de Tsaar in beeld komt, verkleedt Miranda zich ook.**

Spelen

Geheimzinnig spel (de opdracht)

De vader van Iwan heeft iets moeilijks bedacht. Hij heeft een geheimschrift gemaakt met dingen uit de natuur. Iwan weet daar namelijk helemaal niets van, denkt zijn vader.

Materiaal: een aantal geheimschriftopdrachten, een doos of een groot vel papier om de te zoeken voorwerpen in of op te leggen.

Dit spel kan bijvoorbeeld in groepjes van twee worden gespeeld.

Ieder groepje moet een aantal dingen uit de omgeving verzamelen. Wat dat zijn, wordt in woorden die in het geheimschrift staan, genoemd. Door eerst het geheimschrift te ontcijferen, kan de opdracht worden uitgevoerd.

Reisspel

Het schip van Iwan heeft helaas geen motor en dus moet er worden geroeid!

Materiaal: niets.

Het groepje dat het spel speelt, zit achterelkaar als een stel roeiers. Sommige kinderen krijgen een nummer. Er wordt een verhaal verteld waarin bepaalde bewegingen voorkomen die door hele groep worden uitgevoerd. Wanneer een nummer wordt genoemd, moet dat kind de beweging alleen uitvoeren.

Bijvoorbeeld: De roeiers waren al dagen aan het roeien (de groep maakt gezamenlijke roeibewegingen). Matroos nr. 4 klom in de mast om te kijken of er ergens land in zicht was (nr 4 maakt een klimbeweging). Dan steekt er plotseling een hevige storm op en de boot schommelt hard van links naar rechts, enz.

Verdampingsspel (tikspel)

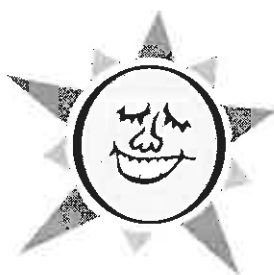
De zon heeft het water verdampt in zout.

Materiaal: kaartjes, knijpers, afzetlint

Zet een plek af waarbinnen het tikspel gespeeld kan worden.

Ieder kind krijgt een kaartje en bevestigt dit goed zichtbaar met een knijper.

Het is nu de bedoeling dat het kaartje bepaalt wie wie moet tikken of juist niet.



De kinderen met een kaartje "zon" jagen op kinderen met een kaartje "water", de kinderen met het kaartje "water" jagen op kinderen met een kaartje "waterdamp", de kinderen met een kaartje "waterdamp" jagen op de "zon".

In het kort:

De zon jaagt op water, is sterker, want water verdampt.

Het water jaagt op de waterdamp, is sterker, want damp slaat neer.

Waterdamp jaagt op de zon, is sterker, want veroorzaakt regen.

Bij gelijke tikkers (zon tikt zon) gebeurt er niets.

Enigszins krom, maar het geeft een leuk effect door het gelijktijdig ontsnappen en tikken.

Als iemand getikt wordt, geeft deze zijn kaartje af en haalt een nieuw kaartje, dit mag een ander zijn dan het afgegeven kaartje.

Zakken goud vervoeren

De Tsaar heeft Iwan met zakken goud betaald en deze moeten aan boord worden gebracht.

Materiaal: zakken goud, een begin- en een eindlijn. Dit spel kan als een soort estafette worden gespeeld, als een soort tijdspel. Dit is afhankelijk van het aantal kinderen dat meedoet.

De kinderen staan in een of meer groepjes wijsbeens achterelkaar achter de beginlijn.

De voorste speler krijgt de zak met goud en geeft die met beide handen over zijn hoofd aan nummer twee en zo verder tot de laatste van de rij de zak met goud in handen heeft. Deze rent naar voren en geeft hem weer naar achteren door, totdat ze bij de eindlijn zijn.

Bij een estafette: wie was er het eerst?

Bij een tijdgroepje: wie maakte de snelste tijd?

Zee-springspel

Iwan wordt door zijn broers in zee gegooid. Hij wordt door de Koning van de Zee gered en rent over de toppen van de golven naar zijn geliefde om snel te kunnen trouwen.

Materiaal: lange touw, zakje zand o.i.d.



In het midden van de kring staat de Koning van de Zee (een leid(st)er) en deze heeft in haar hand een lang touw, met aan het einde een zakje zand o.i.d. De kinderen staan in een kring om de Koning van de Zee heen.

De Koning draait het touw rond en de kinderen springen over de schuimende golf.

De Koning draait de golf snel rond, steeds als een kind de golf raakt is het af.

De Koning varieert de hoogte van de golven steeds, zodat het steeds moeilijker wordt.

Denk aan de veiligheid!

Afsluiting

De groep heeft zich weer verzameld rond Joost en Miranda. Ze doen alsof ze door het verhaal hevig verliefd op elkaar zijn geworden.

Met grote, rode vlekken op zijn wangen klappt Joost het boek weer dicht. Hij heeft het verhaal wel honderd keer gelezen en altijd het meest genoten van zijn overwinning als Iwan op z'n gemene broers. Maar nu hij het verhaal met Miranda gelezen heeft, doet z'n buik ineens zo vreemd, alsof er vlinders in rondfladderen.

Miranda heeft ook een kleur. "Nou... eh... gelukkig is het toch nog goed... eh... afgelopen met Iwan...toch?", hakkelt ze. Joost zegt maar niets. Hij weet dat hij nu toch niets kan zeggen zonder te stotteren.

"Maar het is wel jammer dat je zo weinig naar buiten gaat. Ik ga juist heel veel naar buiten, ik vind het heel leuk om bijvoorbeeld door een park te rijden en dan naar dieren en bomen en zo te kijken. Joost is opgelucht dat Miranda over iets anders is begonnen. Wat zei ze nu precies? Dat ze graag door het park rijdt? "Doe je dat dan alleen?", vraagt Joost en durft Miranda niet aan te kijken. "eh... ja... de m...meeste keren wel.", antwoordt Miranda zachtjes. "Zal ik dan eens een keer met je meegaan?", mompelt Joost, "Dat zou ik wel heel leuk vinden! Laten we dan eerst een boek over natuur en dieren opzoeken dan nemen we dat mee", besluit Miranda resoluut en snelt weg in haar rolstoel. Joost heeft maar net de tijd om zijn boek terug te zetten.

4.3 Thema Natuur

Zoek voor dit boek een natuurboek dat past in de omgeving waar het spel wordt gespeeld. Een leuk boek is bijvoorbeeld 'Spelen met de natuur'. Het is al een oud boek maar waarschijnlijk is het nog wel in de bibliotheek of in iemands bezit. Er staan diverse spelen en activiteiten in. Ook in de map 'Natuur in beweging' van Bres staan diverse activiteiten.

Inleiding

De groep heeft zich verzameld bij de computer en Joost en Miranda kijken waar ze met de groep naartoe moet gaan. Bij de boekenplank gaan de kinderen rond Joost en Miranda zitten.

"Wanneer we samen in het park gaan wandelen, moeten we maar eerst dit boek eens doorbladeren", besluit Miranda, terwijl ze Joost aankijkt. Ze is dat vreemde gevoel een beetje kwijtgeraakt en durft Joost weer aan te kijken." Laten we samen eens kijken hoeveel we van de natuur vlakbij ons in de buurt weten.

Spelen

Luister!

Materiaal: niets

Samen met de kinderen wordt een plek uitgekozen waar men heel stil op de hurken gaat zitten met de ogen dicht. Ze moeten nu goed luisteren wat ze gedurende een minuut allemaal horen. Hebben ze allemaal hetzelfde gehoord? Doe dit een paar keer achter elkaar op verschillende plekken. Hebben ze nu andere dingen gehoord?



Kijk!



Materiaal: Loeppotje voor elk kind, eventueel een klein schepje
Laat de kinderen een stukje grond uitzoeken om in hun loeppotje te doen. Wat zien ze allemaal? Zitten er ook kleine diertjes in? Hoe heten de diertjes?
Laten ze de loeppotjes na het bekijken voorzichtig leegmaken.

Voel!

Materiaal: een doek, voorwerpen uit de natuur.
Leg de voorwerpen onder de doek en de kinderen moeten raden wat het is.

Teken!

Materiaal: voor ieder kind een schilderijlijstje, twee stokken, een touw, twee knijpers, tekenmateriaal.
De kinderen zoeken een plekje dat ze willen natekenen. Ze plaatsen de stokken een eindje achteruit in de grond, spannen het touw tussen de stokken en hangen daar met de twee knijpers het schilderijlijstje aan.
Wat ze door het lijstje zien, mogen ze natekenen.

Vogels!

Materiaal: cassette op batterijen, bandje met vogelgeluiden.
Het bandje wordt afgespeeld. Wie herkent het eerst het geluid van een vogel en hoe heet die?

Afsluiting

De groep heeft zich verzameld rond Joost en Miranda

"Goh, dat dat allemaal bij ons in de buurt te vinden is", verbaasd Joost zich. "O, nou, ik wist dat allemaal wel, hoor", schept Miranda een beetje op. Joost doet maar net of hij het niet hoort. "Je krijgt anders wel trek als je zo in de natuur bent", verandert Miranda van onderwerp. "Ik rammel van de honger. Op naar de kinderkookboeken voor een lekker receptje. Ik heb wel zin in iets heel speciaals!" Ze zetten het natuurboek weer op zijn plaats en gaan naar de computer om op zoek te gaan naar een kinderkookboek.

4.4 Thema Koken

Zoekkiejappie wereldkookboek

Inleiding

De computer heeft laten zien waar het boek te vinden is. De kinderen gaan achter Joost en Miranda aan.



"Hier heb ik een Vietnamees kookboek.", zegt Joost en wappert met het kookboek naar Miranda. "Misschien kunnen we daar iets uit maken". "Hoe komen we dan aan de spullen om te koken?" vraagt Miranda. "Vlakbij is een keukentje en daar staat vast wel het een en ander

in.", bedenkt Joost. "Laten we er maar gaan kijken.

De groep loopt naar een lange tafel waarop allerlei ingrediënten liggen waarmee verschillende gerechtjes kunnen worden gemaakt. Raadpleeg het kookboek voor het aanschaffen van de producten en de recepten.

Laat de kinderen zo zelfstandig mogelijk een gerechtje klaarmaken.

Afsluiting

"Zo, dat smaakte even lekker.", smult Joost likkebaardend na. "Ja, ook in het buitenland kunnen ze lekkere dingen klaarmaken.", smaakt Miranda, terwijl ze met haar tong nog eens langs haar lippen veegt. "Koken doen we trouwens ook wel eens bij Scouting.", merkt Miranda op. "O ja, jij zit bij Scouting, wat is dat eigenlijk?", vraagt Joost. "Ik verklap nog niets, maar ze hebben vast wel iets over Scouting in de bieb. "Vlug! Straks wassen we wel af."

4.5 Thema Scouting



Handboeken leiding, boeken voor jeugdeden, brochures 'Wat krijgen we nou', 'Plons', eerste conceptgegevens Dolfijnen.

Met de 'hoofdfiguren' en voor kinderen herkenbare plekken en plaatsen is een verhaal gemaakt.

Inleiding

Via de computer komen ze aan de weet waar ze de boeken in de bieb kunnen vinden. Joost legt de hele stapel op de schoot van Miranda.

"Alsjeblieft, jij kunt zo'n zware stapel beter vervoeren dan ik.", lacht Joost. "Wat je zegt, het is soms best handig.", lacht Miranda mee. "Dat zijn me veel boeken.", merkt Joost verwonderd op. "Wat wil je. We doen ook zoveel bij Scouting! Moet je zien, wat we allemaal doen." Dan laat Miranda verschillende dingen zien en vertelt daar het een en ander bij. "Dus als ik het goed begrijp, kun je je eigen avontuur beleven bij Scouting en ook nog een heleboel leren?", vraagt Joost. "Juist! En dat is nu precies wat wij gaan doen. Laat ik je meenemen naar een groot land. In dat land wonen twee kinderen."

"Joost en Miranda", grapt Joost. "Hé joh, stil nu even, anders raak ik de draad van mijn verhaal kwijt" "Doe jij dat dan helemaal uit je hoofd?", vraagt Joost weer. "Ja, bij Scouting leer je ook je fantasie te gebruiken.", antwoordt Miranda wrevelig omdat Joost maar niet zijn mond houdt.

Ze vertelt verder.

"Joost en Miranda kijken uit over een stuk land waar drie rivieren samenkomen en uitmonden in een grote zee. Heel in de verte zien ze een groot eiland liggen, maar ze hebben geen idee waar ze zijn. Als zij zich omdraaien, zien ze op elke rivier iets aankomen. Op de ene rivier zien ze een groot vlot met allerlei beesten, op de middelste rivier zien ze een groot piratenschip met volle zeilen, en op de derde rivier zien ze een rondvaartboot aankomen. Net voordat de schepen en het vlot de zee invaren, leggen ze aan de oevers van de rivieren aan en de bemanningen komen allemaal aan wal. Joost en Miranda staan het allemaal op een afstandje te bekijken, want wat er nu voor hun ogen gebeurt, is wel heel vreemd.



Een grote beer, Baloe, loopt recht op een prachtig gekleed meisje, Hilde Rozemarijn, af en zij omhelzen elkaar innig. De vrouwelijke kapitein van het piratenschip, tante Tootje, loopt snel naar de rondvaartboot en roept of tante Roos aan boord is.

Daar staat een Chinees jongetje, Deng Po Ha, te praten met een zwarte Panter, Bagheera, terwijl Kaa de slang vriendelijk ligt te sissen tegen kleine wezentjes, de aardkinderen.

Wanneer Joost en Miranda een klein beetje dichterbij komen zien ze dat er op het vlot en de schepen nog veel meer dieren en mensen zijn. Ze worden zo nieuwsgierig dat ze aan een stekelvarkentje vragen wie het zijn en wat ze gaan doen. Sahi, want zo heet het stekelvarken, vertelt dat ze met z'n allen naar het eiland Neptunia op weg zijn voor de feestelijke opening van de Daalaf-tunnel. Eerst was op de plek van de tunnel een wat krakkemikkige trap. De trap leidde naar de onderwaterstad Dolfia. Dit is de hoofdstad van Neptunia. Maar omdat er steeds meer gebruik van die trap werd gemaakt, besloot men dat er een tunnel moest worden aangelegd. En nu was iedereen hartelijk uitgenodigd om te komen kijken.

Sahi nodigt Joost en Miranda ook uit om mee te varen naar het eiland en het feest mee te vieren. Dat vinden ze heel leuk en stappen aan boord van de rondvaartboot waar ze een plaatjes krijgen tussen Hathi, de olifant en het kruidenvrouwtje Dorinka.

Op het eiland aangekomen, wordt iedereen met vrolijke klanken verwelkomd.

Op een bepaald moment horen ze tromgeroffel. De burgemeester komt naar voren. Hij mag als eerste door de tunnel. Voor de grap had men een gedeelte van de oude trap voor de opening gezet. Het is de bedoeling dat iedereen nog één keer de trap opklimt en dan lekker door de tunnel glijdt.

Aan het eind van de tunnel is een feestruimte gemaakt waar een groot feest gevierd wordt.

Spelen

We maken een feest!

Materiaal: versierspullen voor het feest, lekkere hapjes en drankjes, muziek om te dansen en andere feestmuziek.

'Hoe heet jij?'

Materiaal: kaartjes met figuren, plaatsnamen, enz. uit de drie spelaanbiedingen, spelden, kaarten met daarop Rimboe, Bambilië, Land van Esta. Omdat het spelaanbod voor het waterwerk nog in de kinderschoenen staat, wordt het in dit spel weg gelaten.

Verspreid in de feestruimte worden de drie kaarten geplaatst.

Ieder kind krijgt een kaartje op de rug gespeld met daarop een naam uit een van de drie spelaanbiedingen.

De kinderen lopen door elkaar en stellen elkaar voordurig vragen over de naam die achter op hun rug staat. Andere mogen alleen antwoorden met "ja" of "nee". Denken ze dat ze weten waar ze thuishoren dan gaan ze bij een van de borden staan.

Wanneer alle kinderen goed staan, klinkt er feestmuziek en kunnen ze gaan dansen, lekkere hapjes, eten en drinken.

Afsluiting

"Poeh, poeh, dat was me even een feest!", zucht Miranda. "Ik geloof dat ik, hik, een beetje dronken ben!", grapt Joost, terwijl hij slingerend rondloopt. Miranda ligt dubbel van de lach.

"Hik, ik zie a...lle..maal s...ter...etjesss en een heeeeeeel m...oie ggggele m...aa haaann!"

"Ga dan naar die maan toe," giert Miranda nog harder. "Ga de maan aanraken, net als die koning in dat Caraïbische sprookje." Joost springt en probeert de maan te pakken. "Ik k...an errrr nnnniet bijijijij en o...ver een kkkkoning wwwee...t. ik oohook nnniksss.", lalt Joost hikkend. "Het is een oud sprookje dat uit Dominica komt en is vanuit West-Afrika daar naartoe gebracht. "O ja?", klinkt de stem van Joost ineens nuchter. "Waar kan ik dat sprookje lezen. Ik ben gek op sprookjes. Ik heb alle sprookjes van Moeder de Gans, eh... van Andersen en zo al gelezen."

"Kom op dan zoeken we het boek waar dit sprookje in staat.

4.6 Thema Sprookjes



Sprookjes uit alle windstreken ISBN 90-6238-571-0

Inleiding

Via de computer lezen ze waar ze het boek moeten vinden. Ze pakken het van de plank.

"Ik zal het sprookje in het kort vertellen. Misschien is er dan nog tijd voor jou om te vertellen welke sprookjes jouw lievelingssprookjes zijn.", bedenkt Miranda. "O, ik weet best een hoop sprookjes uit mijn hoofd, maar vertel me eerst maar jouw sprookje." En hij laat zich lekker languit op de grond vallen. Miranda bedenkt zich geen moment en doet hetzelfde. "Joh, zegt Joost, "wat doe je nou?" "Gewoon, net als jij, lekker languit op de grond liggen.", antwoordt Miranda. "Ik dacht dat je uit je stoel viel.", zegt Joost nog een beetje schrikkerig. Dan begint Miranda te vertellen

Van een koning die de maan wilde aanraken.

Heel lang geleden leefde er een koning die altijd zijn zin wilde hebben. Iedereen moest altijd doen wat hij



zei en wel onmiddellijk! Op een nacht keek de koning uit het raam en zag een zilveren maan heel hoog aan de hemel staan en... meteen wilde hij de maan aanraken. Maar zelfs hij kon dat niet. Dagen en nachten dacht hij na hoe hij de maan

zou kunnen aanraken. Ineens had hij een idee. Hij zou een toren laten bouwen door zijn hof-timmerman. Maar de hof-timmerman schudde zijn hoofd. "Majesteit, een toren tot aan de maan? Dat is onmogelijk!" "Onmogelijk", riep de koning boos, "dat woord bestaat niet in dit koninkrijk. Ik wil die toren, nu! En iedereen helpt mee. Wie niet meehelpt, gaat de gevangenis in.", besliste de koning bars. Overal kwamen dozen en kisten in allerlei vormen en maten vandaan en de hof-timmerman maakte daar een hoge toren van. Maar helaas, op een gegeven moment waren de dozen op. "Maak nog meer dozen, ik wil de maan aanraken.", beveelde de koning driftig. Op een gegeven moment was de toren zo hoog dat de koning tevreden was. "Nu kan ik de maan aanraken." En hij klom op de toren, maar helaas, al ging hij op zijn tenen staan, hij kon er net niet bij. "Geef me nog een doos", riep hij. "De dozen zijn op en er is ook geen hout meer om nieuwe dozen te maken, majesteit.", riep de hof-timmerman. "Pak dan de onderste doos en breng die naar boven". De hof-timmerman stond verstomd. Hij kon toch niet een doos onder uit de stapel trekken. Maar de koning bleef schreeuwen om een doos. De timmerman trok de onderste doos onder de toren uit en je kunt je voorstellen wat er toen gebeurde!

Dat was het einde van een koning die altijd maar zijn zin wilde hebben.

Spelen

Toren bouwen

Materiaal: dozen in allerlei maten en vormen. Verdeel de groep in een aantal kleinere groepjes. De groepjes staan rond de berg met de dozen. Ieder groepje gaat aan het bouwen en kiest steeds uit de berg een doos waarvan ze denken dat die hun toren hoog en stevig zal maken.

Welk groepje bouwt de hoogste toren zonder dat deze omvalt?

Materiaal: gipsmal van een maan, gips, zilververf, kwasten, water.

Maak van tevoren voor ieder kind een maan. In een creawinkel is daarvoor een speciale mal te koop. De kinderen mogen een maan verven en mee naar huis nemen.

Wanneer er tijd over is, kan Joost nog met de kinderen over allerlei meer bekende sprookjes praten.

Afsluiting

"Ik denk dat als ik groot ben schrijfster van sprookjes wil worden.", droomt Miranda. "Denk je dat je dat kunt?", vraagt Joost nadenkend. "Wat zou je dan in ieder geval heel goed moeten leren?" "Nou ik denk dat je heel goed moet leren schrijven en goed in taal moet zijn." bedenkt Miranda. "Ja en ook goed in verzinnen," bedenkt Joost. "want je moet steeds iets kunnen verzinnen wat er nog niet is!" "Weet je", vertelt Miranda "ik verzin wel eens versjes, of gedichtjes of kleine verhaaltjes. "Dus jij bent al een beetje aan het oefenen? Wat is jouw laatste gedichtje dat je hebt gemaakt?", vraagt Joost nieuwsgierig. "Ehh, dat is een gedichtje dat ik heb gemaakt toen ik naar onze goudvis zat te kijken en eigenlijk vreselijk medelijden met hem had." "Waarom?" "Hij kon alleen maar in het rond in zijn kom zwemmen. En toen fantaseerde ik dat hij in de zee ging zwemmen", lachte Miranda. "Weet je dat gedichtje nog?", vraagt Joost. "Ik denk van wel. Ik zal het proberen.



De goudvis

Er zwom een kleine goudvis in een kom
Hij zat zich daar al jaren te vervelen
Hij had geen vriendjes om mee te spelen
En zwom al zuchtend steeds een eindje om

Maar op een morgen nam hij een besluit
Hij zwom en zwom en kreeg een aardig vaartje
En met een laatste zwieper van zijn staartje
Sprong hij gewoon zijn glazen wereld uit

Hij kronkelde langs keuken en WC
Hij vond het wel wat koud zo in zijn blootje
Hij spartelde de tuin door naar een slootje
En via een kanaal vond hij de zee

Nu is hij bij zijn vriendjes in de zee
Zo af en toe zwemt hij nog wel een rondje
Of blaast hij kleine bellen met zijn mondje
Maar heimwee naar die glazen kom: nou nee!

"O, wat mooi. Dat wil ik ook leren". "Dan moet je eerst veel gedichten en verhalen lezen". "Laten we daar boeken over opzoeken.", stelt Joost voor. En wég zijn ze!

4.7 Thema Gedichten en verhalen maken

Zoek een aantal gedichten- en verhalenbundels voor kinderen. Neem die boeken die jij zelf ook leuk vindt om voor te lezen. Ze moeten enthousiasmerend overkomen!
Lees een kort verhaal voor en een gedicht.

Inleiding

Joost en Miranda hebben de boeken.

"Weet je wat? Ik lees een kort verhaal en daarna jij een gedicht.", stelt Miranda voor "Oké", antwoordt Joost. Samen zoeken ze even naar een verhaal en naar een gedicht. Ze lezen beiden voor.

"Ik voel eigenlijk al dat ik een klein verhaaltje kan verzinnen.", oppert Miranda. "Dan ga ik eens bedenken of ik een gedichtje kan maken.", besluit Joost.

Spelen

Laat de kinderen kiezen of ze een gedichtje of een verhaaltje willen maken. Misschien is er nog tijd over om sommige verhaaltjes of gedichtjes te laten voorlezen.

Afsluiting

De kinderen mogen hun gedicht of verhaal meenemen. Ze hebben zich weer rond Joost en Miranda verzameld.

"Tjonge, het is soms best wel even moeilijk, maar het is wel leuk.", zegt Joost. "Goed blijven oefenen.", adviseert Miranda. "Dat doe ik ook en het lukt me steeds beter."

"Weet je", fluistert ze ineens ondeugend, "ik verzin weleens een gedichtje op de WC!" "Hi, hi, zeker zoiets als: ik zat eens op de plee - Weet je wat ik daar dee - Ik zat een drol te brouwen en eh..." Joost weet even niets te verzinnen. "En achter de deur hoorde ik de kat miauwen.", vult Miranda aan. Ze liggen werkelijk slap van de lach.

Als ze uitgelachen zijn, besluiten ze weer een boek op te zoeken. "Ik zou best in een boek willen duiken," begint Miranda, "over verkleden en muziek enne... mooie auto's." besluit ze snel, want ze ziet aan het gezicht van Joost dat die verkleden maar meidenachtig vindt.

"Jaaa, voor mooie auto's ben ik wel te vinden.", veert Joost op. "Ik weet wel een boek" zegt Miranda vlug, "waar alledrie die dingen instaan, Ze zegt er maar niet bij dat het om versierde auto's gaat. Praalwagens noemen ze die! "Kom maar mee, dan kijken we even in de computer of het boek al terug is, want vorige week was het uitgeleend."

4.8 Thema Verkleden, muziek en auto's



Feestverhalen. Een uitgave van het Nationale Jeugdfonds Jantje Beton
ISBN 90-257-2845-6

Korte info.

Zomercarnaval

Elke laatste zaterdag van juli is het in Rotterdam zomercarnaval. Antilliaansen zijn ooit met het feest begonnen, maar er doen hoe langer hoe meer mensen mee: Surinamers, Colombianen, Kaapverdianen, Eritreeërs, Marokkanen, Turken, Chinezen en Nederlanders. Iedereen die meedoet aan de kilometers lange tocht door het centrum van de stad, heeft zich kleurrijk verkleed. Je hoort allerlei muziek en er worden allerlei dansen uitgevoerd.

Inleiding

"Hoera het boek is er weer en het staat ongeveer daar." Miranda en Joost lopen naar de plek die Miranda aanwijst.

"Dit is een boek", vertelt Miranda, "dat over feestverhalen gaat. Er worden een heleboel feesten uit de hele wereld beschreven en er is steeds een verhaal bij van iemand die dat feest meemaakt."

"Dus je kunt er ook weer 'echt' induiken," begrijpt Joost. "Tjoepie, daar gaan we dan."

Vrijheidsvogels

Tessa heeft haar vioolkist netjes opgeborgen in een stationskluis. Zo, voor haar vandaag geen vioolles, ze heeft zich ziek gemeld, want ze wil met Brian naar het Zomercarnaval.

Hij loopt mee in de stoet en speelt tambu, een drum uit Curaçao.

"Heb je Brian ook gezien?" vraagt ze aan een jongen. "Welke Brian, ik ken er wel vijf."

"Zijn moeder heet Gloria en doet mee met de Freedombirds."

"O, die. Pechvogel kun je beter zeggen. Tussen de Tropical en de junglegroep."

Nadat er allerlei vrolijke, dansende mensen en swingmuziek waar je vanzelf al gaat meedoen, hoort ze bekende drummuziek. Daar is Brian. Maar wat is er met hem aan de hand? Hij is van z'n fiets gevallen en nu zit zijn ene arm in het gips, vandaar 'pechvogel'.

Tessa stelt voor dat zij de drum gaat bespelen. Ze speelt uren mee. De Freedombirds dansen naar hartelust op de muziek. Ze zien er fantastisch uit. Ze krijgen een prijs.

Door al dat gedans en gespeel, is Tessa de tijd volkomen vergeten. Ze schrikt wanneer het al donker begint te worden. Vlug belt ze naar haar ongeruste moeder en vertelt waar ze is. "Het is te gek mam, mag ik nog blijven?" De moeder van Tessa vraagt de moeder van Brian aan de telefoon, maar dat wil niet zo goed lukken, want met die grote vleugels past ze niet in de telefooncel. Het is wel leuk voor een foto in de krant. Een blond meisje dat probeert een bontgekleurde vogel wat in een telefoonhoorn te laten zeggen.

Spelen

Materiaal: zorg voor een hele verzameling verkleedkleden, 'praalwagens', schmink, muziekinstrumenten, enz.

Ga met alle kinderen een bonte optocht voorbereiden en uitvoeren.

Afsluiting

"Wat ben ik moe van dat dansen," puft Joost. "En ik van muziek maken," zucht Miranda. Maar het was wel heel leuk. "Gaaf joh, dat we ook nog een prijs wonnen." "Dankzij mij," merkt Miranda trots op. "Dat is zo," beaamt Joost.

"Zeg, weet je wat we nog niet hebben gelezen? Een stripboek!"



5. Eindspel

Opgelet! Bij alle boeken moet in de laatste ronde de eindafsluiting hetzelfde zijn, dus met een verwijzing naar het stripboek.

Dit zou als volgt kunnen:

"Weet je wat we nog niet hebben gelezen", peinst Miranda hardop, een stripboek! "Aha, ik weet waar de stripboeken staan. Ik ga er wel een halen!" Joost rent naar de kast met de stripboeken. "Moet je zien Miranda, er is een heel groot stripboek". Neem dat maar mee". Joost pakt het boek van de plank en blijft dan verbaasd naar de kaft staan kijken.

Hij neemt het stripboek mee en laat het aan Miranda zien. "Moet je kijken joh, dat lijkt ik wel", wijst Joost verbaasd naar de tekening op de kaft.

"Tjonge zeg, dat is een groot boek", beaamt Miranda, terwijl ze ook de tekening bekijkt. "Dat b n jij ook! En kijk joh, daar op de stoep, daar lijkt ik wel op."

Samen bladeren ze het boek door en zien hun eigen belevenissen getekend. "Even spieken hoe het afloopt", oppert Miranda en kijkt op de laatste bladzijden.

"De laatste bladzijden zijn leeg! Alleen de vakjes zijn getekend! "O nee", kreunt Joost, "nu zal ik nooit weten hoe het afloopt. En ik zou zo graag willen weten hoe ik ervoor kan zorgen dat Tjeerd en Wouter me nooit meer pesten." Miranda diept uit haar tas haar etui op. "Potloden en papier genoeg," zegt ze vrolijk, "kom op joh, we verzinnen gewoon zelf een einde."

En terwijl Joost verzint, tekent Miranda met het puntje van haar tong uit haar mond zorgvuldig hoe en wat Joost zou doen om van het pesten af te komen. "Ja, zo ga ik het doen", besluit Joost tevreden.

"En jij Miranda, wat ga jij nu doen om te laten zien wat gehandicapt zijn, is?", vraagt Joost aan Miranda. "Ik denk dat ik de spelletjes die we in het boek voor handicaps hebben gelezen op school ga vertellen. En dan vraag ik ook of we ze met de klas gaan spelen."

"Ha,ha, ik weet dan al wie alle spelletjes zal winnen!", lacht Joost. Miranda glimt bij de gedachte alleen al! Samen tekenen ze nog een aantal spelen die Miranda op school wil vertellen.

De tekeningen van Joost en Miranda.

Voor niet perfecte tekenaars: de tekeningen die Joost en Miranda gaan tekenen zijn van tevoren al vaag getekend. Tijdens de inleiding is het een kwestie van lijnen overtrekken! Maak dus een groot boek voor het eindspel zodat de kinderen de tekeningen goed kunnen zien. Voor het maken van het boek, zie hierna.

Stripboek voor de groepen

Maak ook een groot stripboek voor iedere groep.



Maak van stevig karton of dun triplex een kaft. Gebruik voor de tekening op de voorkant, de tekening op de voorkant van deze brochure.

De laatste vier bladzijden van beide stripboeken zijn leeg.

Het is de bedoeling dat iedere groep in ongeveer vier te tekenen stripplaten aangeeft welke oplossingen zij kunnen bedenken tegen het pesten en hoe je met kinderen die een handicap hebben gewoon kunt spelen.

Verdeel de groep in vier kleinere groepjes. Ieder groepje krijgt een bladzij uit het boek.

Je kunt er voor kiezen om de bladzijde nogmaals te delen zodat ook het groepje nog kleiner wordt om de tekeningen te verzinnen.

Spreek af welk groepje iets tekent over pesten en wie over handicaps.

Geef na het tekenen de kinderen even gelegenheid om elkaars tekeningen te bewonderen.

Ook bespreken Joost en Miranda met hun groep de oplossingen en de spelidee n. Daarna gaan de bladzijden in het boek en zetten Joost en Miranda het stripboek bij het andere stripboek. Misschien wel met de belofte dat alle groepen in ieder geval een uitgave van deze stripboeken krijgen. Dan kan iedere groep er nog eens over spelen of een speciale bijeenkomst houden, of....

Dan volgt er een totale afsluiting.



Scouting

- Landelijk Bureau Scouting Nederland • Larikslaan 5 • 3833 AM Leusden
- Telefoon (033) 496 09 11