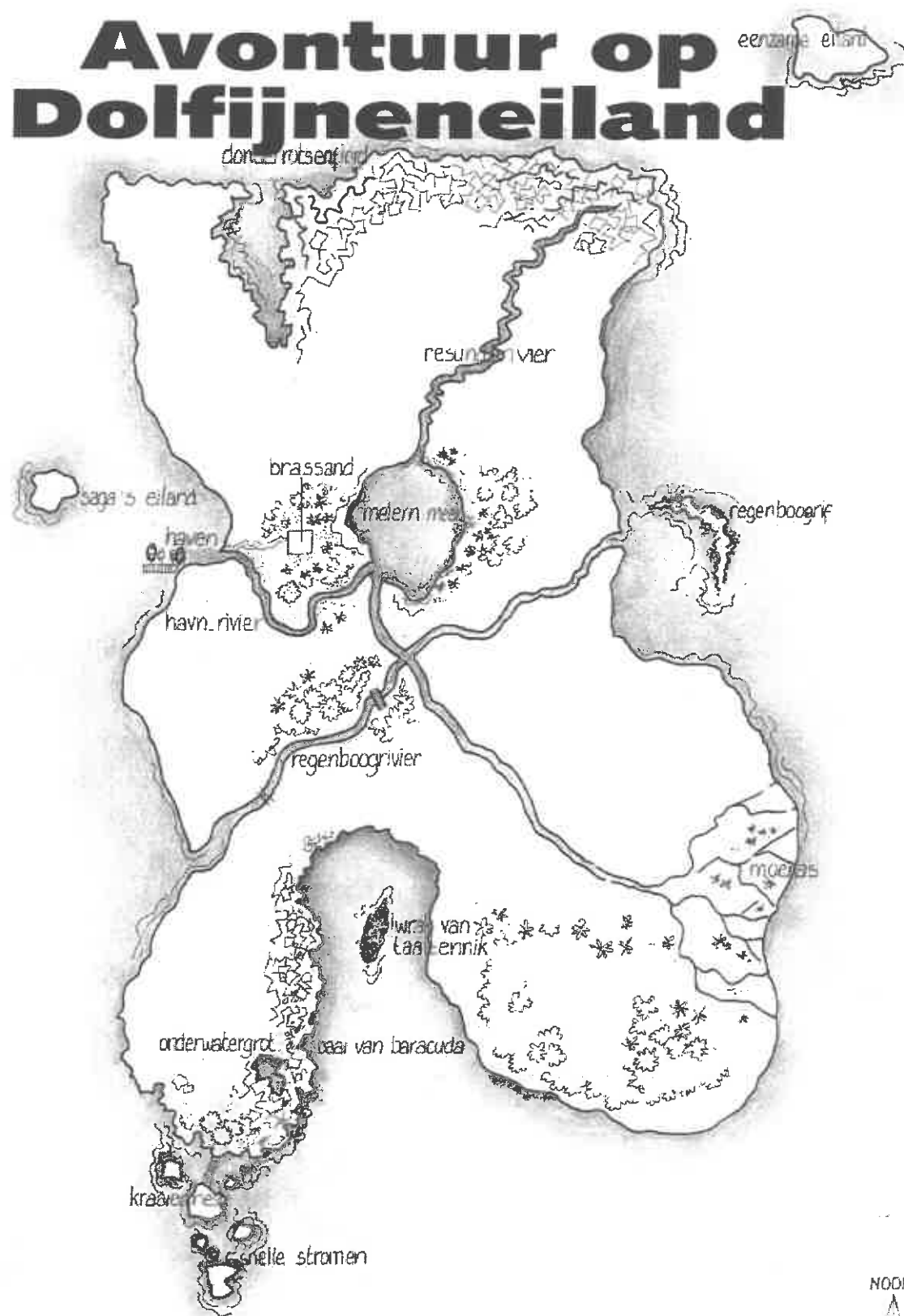
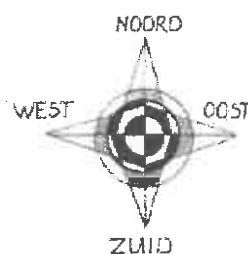


REGIOSPEL DWEK 2002

Avontuur op Dolfijneneiland



Scouting



Inhoudsopgave

Inleiding	blz. 3
Voorafgaande aan het regiospel	blz. 4
Het thema van het regiospel	blz. 7
Uitleg van het spel	blz. 8
De posten	blz. 10

Bijlagen

- Een voorbeelduitnodiging voor Welpen, Esta's en Kabouters
- Een voorbeelduitnodiging voor Dolfijnen
- Een plattegrond van het Dolfijneneiland
- Plaatjes van de themafiguren
- Voorbeeld krokodil voor spel 6 (Panka)

Colofon

Team Regiospel voor Dolfijnen, Welpen, Esta's en Kabouters 2002:

Kristin Gerritsen

Like de Haan

Jolijn den Ouden

Eric Lepelaar

José Roelands

Met dank aan de samenstellers van
het Handboek Dolfijnen

Tekstbewerking:

Frank van Geffen

Eindredactie:

Eric Lepelaar

Vormgeving:

Rosaly Tijmenssen

Illustraties:

Marianne Verhoef

Inleiding

Vorig jaar is het regiospel 'Het Koffermysterie' in veel regio's met veel plezier en succes gespeeld. We hebben er veel enthousiaste reacties over gekregen. Dit jaar is er natuurlijk een ander thema: Het Dolfijneneiland. Opzet en organisatie van het spel zijn in grote lijnen hetzelfde.

Het Dolfijneneiland is het spelthema voor kinderen tussen 7 en 11 jaar die op en rond het water het spel van Scouting spelen. Deze leden zijn al enige jaren bekend als de 'Dolfijnen'.



Deze naam is in 1998 gekozen door leidinggevend en kinderen van deze leeftijdsgroep in het waterwerk. Op het moment van schrijven van dit spel moet nog een aantal formele stappen gezet worden om de Dolfijnen een officiële speltak te mogen noemen. Dat zal waarschijnlijk niet al te lang meer duren.

Eind 2001 wordt het Handboek Dolfijnen voor Dolfijnenleiding gepresenteerd. Dat is natuurlijk een goede gelegenheid om meer aandacht aan deze nieuwe speltak te besteden en hem bij de andere speltakken van deze leeftijdsgroep te introduceren. In dit regiospel kunnen Welpen, Esta's en Kabouters dan ook met het Dolfijneneiland en de bijbehorende themafiguren kennismaken. Ze kunnen ontdekken welke avonturen de Dolfijnen op dit eiland allemaal gaan beleven.



Daarnaast is het regio- spel als vanouds gewoon een leuk spel waarbij de Dolfijnen, Welpen, Esta's en Kabouters uit een regio elkaar kunnen ontmoeten en samen veel plezier kunnen beleven.



Ook in dit geval begint het plezier al vóór het regiospel. Elke groep krijgt namelijk van tevoren een uitnodiging om op bezoek te komen op Dolfijneneiland en daar moeten natuurlijk wat voorbereidingen voor worden getroffen...

Tip:

in bestuursmodule nr. 4, 'Organiseren van activiteiten', staat op pag. 55 een uitgebreide checklist voor de voorbereiding en organisatie van (grote) activiteiten.

Veel plezier met de voorbereiding van dit avontuur!

Deze spelbrochure is bestemd voor organisatoren Dolfijnen, Welpen, Esta's en Kabouters. Hij is verspreid onder alle (geregistreerde) medewerkers en coördinatoren Programma 5-7 jarigen. Wil je hem doorsturen als hij bij jou aan het verkeerde adres is?

Op de webpagina van Scouting Nederland is deze brochure in z'n geheel te downloaden. Kijk op www.scouting.nl

Namens het team Regiospel Dolfijnen, Welpen, Esta's en Kabouters 2002,

Like de Haan
Eric Lepelaar



Voorafgaande aan het regiospel

De voorbereiding op dit regiospel voor Welpen, Esta's en Kabouters is wat anders dan de voorbereiding voor Dolfijnen. De Welpen, Esta's en Kabouters maken over het algemeen voor het eerst kennis met het Dolfijneneiland terwijl de Dolfijnen zelf het eiland natuurlijk al kennen. Aan hen de taak om de Welpen, Esta's en Kabouters op hun eiland wegwijs te maken.

Welpen, Esta's en Kabouters

Enkele weken van tevoren ontvangen alle speleenheden Welpen, Kabouters en Esta's een uitnodiging om het Dolfijneneiland te bezoeken en kennis te maken met de Dolfijnen en de bewoners van het eiland. In de bijlagen staat een voorbeeld voor deze uitnodiging, maar er kan vanuit de regio natuurlijk ook zelf een leuke uitnodiging gemaakt worden.

Bij het voorlezen of uitdelen van deze uitnodiging vertelt de leiding van de Welpen, Esta's en Kabouters kort iets over de Dolfijnen en het Dolfijneneiland. Deze introductie staat hieronder beschreven en is een beknopte samenvatting van het themaverhaal uit het Handboek Dolfijnen. De leiding kan deze introductie uit het hoofd vertellen, maar de introductie kan ook op papier aan de uitnodiging worden toegevoegd en worden voorgelezen.

Hoe het allemaal begon...

Nog niet eens zo lang geleden woonden er nog geen mensen op Dolfijneneiland. Ooit waren ze er wel geweest. Door allerlei omstandigheden zijn ze na verloop van tijd allemaal weer weggegaan. Hoe lang geleden de laatste mensen vertrokken, weet niemand precies. Misschien al wel meer dan honderd jaar geleden.

Nadat de laatste mensen waren vertrokken, werd het eiland weer het domein van de dieren die er altijd al hadden gewoond. Het leek wel of Dolfijneneiland door de wereld vergeten was, totdat Maj, Jarl en hun ouders er een

paar jaar geleden op een vreemde manier mee kennismakten...

Ongeveer vijf jaar geleden besloten de ouders van Maj en Jarl een lange reis te gaan maken over zee. Ze wilden graag iets nieuws, iets spannends. Ze vonden het ook belangrijk dat hun kinderen zouden kennismaken met de wereld en al zijn wonderen. Na een lange voorbereiding was de zeilboot Senang II klaar, waren de schoolboeken voor Maj en Jarl uitgezocht en was de route uitgestippeld.

De eerste weken verliepen voorspoedig. Het weer was goed, er was veel zon en er stond een goede wind om te zeilen. Op zo'n mooie dag sloeg het noodlot toe. Plotseling verschenen zware stapelwolken aan de horizon en binnen een uur kwam het gezin in een verschrikkelijke storm terecht. De wind gierde om de zeilen, het regende pijpenstelen en huizenhoge golven sloegen over het dek. De Senang II tolde in het rond alsof het een speelgoedbootje was. Na drie dagen ging de storm eindelijk liggen en kon de familie opgelucht adem halen.

Maar de opluchting was van korte duur. Alle apparatuur aan boord was in de storm kapotgegaan, de masten waren gebroken en de zeilen gescheurd. Het roer deed het niet goed meer en in de kajuit was het grote bende. Bovendien waren ze hopeloos verdwaald...

Plotseling zagen Maj en Jarl iets in het water bewegen: "Pap, mam, kom eens kijken, Dolfijnen! En een heleboel verschillende!"

"Dat is wel heel bijzonder", zei de vader van Maj en Jarl. "Weten jullie dat zo'n groep verschillende Dolfijnen ook wel een golf wordt genoemd? En als je goed kijkt, zie je dat in zo'n golf allemaal verschillende soorten voorkomen die in aparte groepjes zwemmen. Zo'n groepje heet een vin."

De dolfijnen zwommen om de boot heen en maakte speelse sprongen. "Weet je wat?" zei vader, "we varen gewoon op motorkracht achter de dolfijnen aan. Dan zien we wel waar we uitkomen."

Tegen de middag, de zon stond al hoog aan de hemel, zagen ze land in de verte. "Daar gaan we heen", zei moeder. Tot vlak voor de kust bleven de dolfijnen voor de Senang II uit zwemmen. Vader stuurde de boot voorzichtig de baai in. Ze zagen een oude verwaarloosde haven. Aan de steiger lagen geen andere schepen. Er stond een lege vlaggenmast waar de verf vanaf gebladderd was. Het zag er allemaal erg verlaten uit. Ze legden aan en gingen aan wal. Ze besloten hun tent op te zetten en op het eiland te blijven totdat vader en moeder de boot hadden gerepareerd.

Na enkele dagen was de Senang II zover gemaakt dat ze het eiland konden verlaten, maar de familie besloot om er te blijven wonen. Er was zoveel te zien en te beleven. Zo leerden Maj en Jarl langzamerhand het hele eiland kennen. Ze beleefden allerlei avonturen en raakten bevriend met verschillende soorten dieren. Soms leek het net of ze de dieren konden verstaan, maar natuurlijk nooit als hun ouders erbij waren. Een speciale vriend werd Hobbe, een hond die ze tegenkwamen op een verlaten stuk strand. Sindsdien woont Hobbe samen met Maj en Jarl in de blokhut "Brassand" die moeder en vader bouwden.



Als je eens langskomt op Dolfijneneiland, kun je misschien ook kennismaken met de verschillende dieren die daar wonen.

Dolfijnen

Ook de Dolfijnen krijgen natuurlijk enkele weken van tevoren een uitnodiging om samen met andere Dolfijnen, Welpen, Esta's en Kabouters een feestelijke dag op het Dolfijneneiland door te brengen. In de bijlagen is voor deze uitnodiging een voorbeeld opgenomen, maar ook in dit

geval kan er natuurlijk zelf een andere leuke uitnodiging bedacht worden.

Na het voorlezen of uitdelen van de uitnodiging aan de Dolfijnen, vertelt de leiding dat dit natuurlijk wel een hele bijzondere gebeurtenis is. Al die Welpen, Esta's en Kabouters die nog nooit op Dolfijneneiland zijn geweest en er waarschijnlijk zelfs nog nooit van gehoord hebben...

Het is een mooie gelegenheid om de andere kinderen uit de regio eens te laten kennismaken met de Dolfijnen en ze wegwijs te maken op Dolfijneneiland!

Vorbereidingsactiviteiten

Ter voorbereiding op het regiospel en voor de eerste kennismaking met de themafiguren, zijn enkele activiteiten bedacht. Deze activiteiten kunnen, na het bekendmaken van de uitnodiging, in de week of weken voorafgaande aan het regiospel in de eigen groep gedaan worden. Alle speltakken kunnen gebruikmaken van dezelfde voorbereidingsactiviteiten. Er zijn twee activiteiten over de hond Hobbe beschreven, omdat deze hond een belangrijke rol speelt tijdens het regiospel. De kinderen kunnen zo alvast met deze figuur kennismaken.

Activiteit 1: groepspresentatie

Natuurlijk neemt elke groep die op bezoek gaat naar Dolfijneneiland iets mee om zichzelf te presenteren aan de anderen. Dat kan bijvoorbeeld een (foto-)collage zijn of een slinger met daaraan alle figuren uit het eigen spelthema. Elke groep mag zelf iets bedenken en daar natuurlijk de eigen groepsnaam bij zetten. Tijdens de opening van het regiospel worden alle groepspresentaties aan een waslijn opgehangen zodat iedereen ze nog eens goed kan bekijken.

Nodig:

Knutselmateriaal.

Activiteit 2: dolfijnenkwartet

In het spelthema van Dolfijneneiland zijn tien belangrijke themafiguren:

1. Jarl (jongen)
2. Maj (meisje)
3. Hobbe (hond)
4. Saga (zeeschildpad)
5. Mika (zeemeeuw)
6. Ottilius (octopus)
7. Otak (otter)
8. Panka (picassovis)
9. Pirel (potvis)
10. Balder (barracuda)

Knip van wit karton veertig 'speelkaarten'. Maak hiervan tien sets van vier kaarten (zie bijlage). Plak of teken op elk setje van vier kaarten, vier keer dezelfde afbeelding van één van de themafiguren, maar telkens in een andere kleur. Zo heb je een kwartetspel. Verdeel de kinderen nu in vier groepen en geef elke groep tien kaarten. De groepen gaan nu tegen elkaar kwartetten.

Nodig:

Karton, schaar, lijm, papier, afbeeldingen van dieren en/of kleurstiften.

Variatie:

Verdeel de kinderen in groepjes van drie à vier personen. Elk groepje krijgt een of twee kaarten van een kwartet. De andere kaarten zijn verstopt in (en eventueel rondom) het clubhuis en moeten door de kinderen gevonden worden. Ze mogen alleen een kaart

meenemen die tot hun eigen kwartet behoort. Welk groepje heeft het eerste z'n hele kwartet compleet?

Activiteit 3: Hobbe gaat op konijnenjacht

Hobbe is de hond van Maj en Jarl. Net als elke hond vindt Hobbe het leuk om achter konijnen aan te rennen. Hobbe wil ze niet echt kwaad doen, maar vindt het wel een leuk spelletje.

Kies drie kinderen uit als 'Hobbe' en geef elke Hobbe een halsdoek (halsband) van een andere kleur, bijvoorbeeld rood, geel en blauw. Verdeel de andere kinderen in drie groepen konijnen: een rode, gele en blauwe groep. Elk kind krijgt een staart achter in de broekband in de kleur van z'n groep. De drie groepen krijgen twee minuten om zich te verstoppen in een stuk bos of in het clubhuis. Dan gaan de Hobbes op jacht. Als een Hobbe een konijn vindt van de eigen kleur, krijgt zij de staart van dat konijn. Welke Hobbe heeft na tien minuten de meeste konijnenstaarten veroverd en welke konijngroep heeft nog de meeste staarten over?

Nodig:

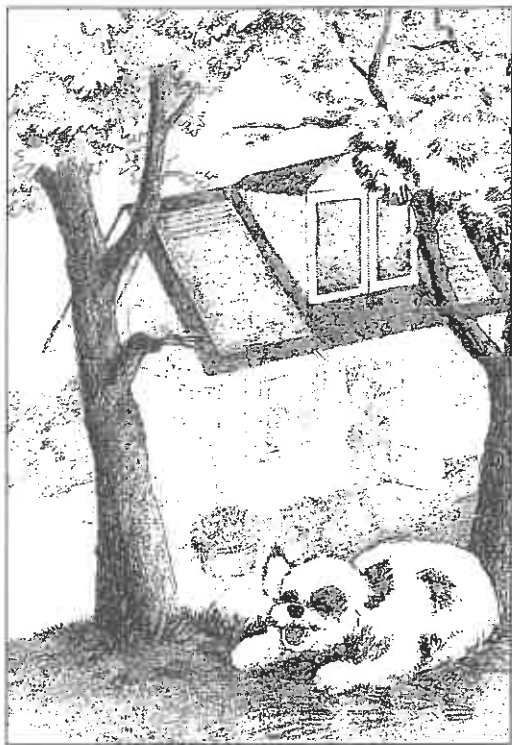
Drie gekleurde halsdoeken en crêpepapier in dezelfde kleuren.

Variatie 1:

De konijnen moeten eerst afgetikt worden door hun Hobbe voordat ze hun staart moeten afgeven.

Variatie 2:

De konijnen die hun staart kwijt zijn, blijven gewoon rondlopen om zo de (andere) Hobbes in verwarring te brengen.



Activiteit 4: Hobbe speelt met ballen

Hobbe is een hele vriendelijke hond en spelen is haar grootste hobby. Ze vindt het erg leuk als Jarl of Maj een bal weggooien. Die brengt ze dan razendsnel weer terug.

Verdeel een speelveld op een grasveld of in een zaal in twee vakken. Maak een middengrens van schoolbanken of een dik touw. Maak twee groepen en laat elke groep in één van beide vakken staan. Geef vervolgens elke groep een grote hoeveelheid kleine en grote ballen. Na het startsignaal gooien de kinderen de ballen uit hun vak zo snel mogelijk in het vak van de andere partij. Na een paar minuten klinkt het eindsignaal en mag niet meer worden gegooid. Dan wordt in elk vak het aantal ballen geteld. De groep met het kleinste aantal ballen in het vak heeft gewonnen.

Nodig:

Veel kleine en grote ballen, enkele schoolbanken of een dik touw.

Variatie:

Maak een neutraal tussenvak tussen de vakken van de beide groepen, zodat de afstand wat groter wordt. Ballen die hierin blijven liggen, tellen niet meer mee en mogen niet opgehaald worden.

Het thema van het regiospel

De inleiding

Bij aankomst op het speelterrein of clubhuis waar het regiospel wordt gehouden, wordt elke groep hartelijk verwelkomd door de ouders van Maj en Jarl. Zij laten de groepen zien waar ze hun presentatie kunnen ophangen. Ze geven praktische informatie, bijvoorbeeld over de plaats van de toiletten. Ze wijzen waar het centrale verzamelpunt is en vertellen wanneer de openingsbijeenkomst begint. Als alle deelnemers aanwezig zijn, heet de schipper van de Dolfijnengroep van Maj en Jarl, samen met hun ouders, alle kinderen en leiding nogmaals van harte welkom. Zij stellen zichzelf nogmaals voor en vertellen dat ze het erg leuk vinden dat er zoveel bezoekers naar Dolfijneiland zijn gekomen. Achter hen hangen de groepspresentaties. Ze lichten een enkele presentatie kort toe. Dan komen ineens Maj en Jarl tevoorschijn, in compleet Dolfijnenuniform.

Maj en Jarl kijken zoekend rond en roepen "Hobbel!" Na enkele keren roepen, vragen zij aan hun ouders en de kinderen of ze weten waar Hobbe is. Die weten dat natuurlijk niet. Maj en Jarl vertellen dat ze Hobbe niet kunnen vinden en dat zij al een tijdje weg is. Ze hebben al een paar uur lopen zoeken, maar kunnen haar niet vinden. Normaal gesproken, komt zij altijd direct als ze haar roepen. Ze gaat eigenlijk nooit alleen weg, maar nu is ze verdwenen. Alle bewoners van het Dolfijneiland zoeken mee, maar niemand weet waar Hobbe is.

De schipper van de Dolfijnengroep heeft een idee. Waarom vragen we de kinderen niet om hulp? Want alle kinderen zijn Scouts, net als Maj en Jarl. Misschien niet allemaal Dolfijnen zoals Maj en Jarl, maar ook zij zijn vast wel bereid te helpen zoeken. Natuurlijk willen de kinderen dat. De ouders van Maj en Jarl stellen voor om in groepjes op zoek te gaan naar Hobbe. Misschien dat zij dan eerder wordt gevonden. Ook krijgen alle groepjes een plattegrond mee van het eiland met daarop de route die ze moeten afleggen op hun zoektocht naar Hobbe.

Tips voor het thema

- Misschien kunnen er foto's van Hobbe worden uitgedeeld of kan een poster van haar opgehangen worden. Dat zoekt gemakkelijker!
- De inleiding is bedoeld als richtlijn. Natuurlijk kunnen er personen en/of gebeurtenissen bij verzonnen worden.
- Speel de inleiding met twee personen als ouders en twee kinderen, bijvoorbeeld Scouts die ongeveer even oud zijn. Als er een Dolfijnengroep in de regio is, kunnen zij hier direct bij worden betrokken. Het terrein van deze groep kan een goed trefpunt zijn.
- Wanneer het spel bij een clubhuis of blokhut wordt gespeeld, kan dat als het huis van Maj en Jarl ('Brassand') aangekleed worden.
- De verschillende activiteitenposten die de groepjes tijdens hun zoektocht aandoen, kunnen in het thema worden aangekleed. De personen die de posten bemensen, kunnen als bijbehorend themafiguur (eilandbewoner) worden aangekleed of geschminkt. De eilandbewoners staan beschreven bij de tekst over de posten.
- Maak naast de kleine plattegronden, een grote afbeelding van het eiland met alle bekende plaatsen erop zoals die bij de posten staan omschreven. Hang die op bij de centrale verzamelplaats.
- Maak een grote poster met daarop een afbeelding van het speltakten voor Dolfijnen. Het is bij de Scoutshop te koop en ook op internet zie je de afbeelding.
- De schipper van de Dolfijnengroep is natuurlijk een echte schipper in uniform.

Uitleg van het spel

De zoektocht

In deze brochure staan veertien activiteitenposten beschreven, die in een route (zoektocht) worden uitgezet. Tijdens de zoektocht naar Hobbe bezoeken de deelnemers alle tien speelvelden van het Dolfijneiland.

Ze verzamelen informatie over de plek waar Hobbe zich zou kunnen bevinden.

De deelnemers

Verdeel de kinderen in groepjes van zes tot acht personen. In totaal kunnen er aan de hand van deze opzet dus maximaal $8 \times 14 = 112$ kinderen meedoen. Het aantal posten en/of groepjes kan natuurlijk aan de eigen situatie in de regio worden aangepast. Wanneer er bijvoorbeeld meer kinderen zijn, voeg dan eenvoudigweg enkele posten toe. Zijn er minder kinderen, verminder dan het aantal posten. Wanneer er onvoldoende medewerkers zijn om de posten te bemensen, maak dan voor sommige posten een duidelijke instructiekaart en leg die dan bij de betreffende post of instrueer de leidinggevenden die met de groepjes meelopen.

Vind je het een leuk idee om onbekende kinderen met elkaar te laten kennismaken, plaats dan in elk groepje kinderen uit twee of drie verschillende Scoutinggroepen. Zorg ervoor dat elk kind in ieder geval samen met een of meer kinderen uit de eigen Scoutinggroep in een groepje zit.

Het begin van het spel

Aan het begin van het spel krijgt elk groepje een plattegrond van het Dolfijneiland met daarop aangegeven de plaatsen (posten) die ze moeten bezoeken. Maak de plattegrond van tevoren en laat hem overeenkomen met het speelterrein. Geef op elke plattegrond aan bij welke plaats het desbetreffende groepje moet beginnen. De plaatsen die moeten worden bezocht, komen overeen met de tien speelvelden van het Dolfijnenprogramma. Vier speelvelden zijn verdeeld over twee activiteiten. Elk groepje krijgt verder een pen of stift en een vel papier mee waarop de kinderen de aanwijzingen kunnen noteren. Op het papier staan de namen van de te bezoeken plaatsen al aangegeven.

Het wisselen van posten

Hiervoor twee suggesties:

1. Vertel dat de plaatsen op volgorde (rechtsom of linksom) moeten worden bezocht. Je kunt ook elke plaats op het eiland een opeenvolgend nummer geven om het gemakkelijker te maken. Vervolgens spreek je af dat elke plaats maximaal tien minuten bezocht mag worden, waarna een geluidssignaal klinkt (fluit of bel). Ook aan het begin van een activiteit klinkt een geluidssignaal. Geef de groepjes voldoende tijd om van post te wisselen.
2. Maak meer posten dan groepjes. Voor elke post is er een kaart met een nummer, dat ook bij de post zelf staat aangegeven. Elk groepje start bij de post die ze op hun plattegrond aangeduid hebben gekregen. Wanneer ze - in eigen tempo - klaar zijn, nemen ze de nummerkaart van de post mee naar de centrale plek. Daar hangen ze de nummerkaart met een knijper aan een waslijn. Daarna zoeken ze een ander vrij nummer uit en bezoeken de bijbehorende plaats. Dat doen ze net zolang totdat alle plaatsen zijn bezocht of de speeltijd om is. De plaatsen waarvan het nummer aan de waslijn hangt, zijn dus vrij. Anders zou een ander groepje dat nummer al meegenomen hebben om de activiteit te doen. Zorg dan wel dat zowel op de plattegrond als bij de plaats zelf duidelijk het bijbehorende nummer staat aangegeven, zodat elke plaats gemakkelijk is te vinden. Deze 'waslijnmethode' is enkele jaren geleden al met succes uitgeprobeerd. Het is iets ingewikkelder, maar heeft als voordeel dat groepjes niet op elkaar staan te wachten of te snel klaar zijn met een spel. Het nadeel is dat sommige groepjes waarschijnlijk niet alle plaatsen kunnen bezoeken, maar als de kinderen dat van tevoren weten, is dat meestal geen probleem. Ook zul je voor deze methode meestal zelf wat extra plaatsen (posten) moeten bedenken. Een goede verhouding is bijvoorbeeld tien groepjes en veertien à vijftien posten.

De afronding

Na afloop van de activiteiten gaat iedereen naar het centrale verzamelpunt, ook de bewoners van het eiland (de personen die de posten bemensen). Daar zijn ook Maj en Jarl en hun ouders. Iedereen heeft het hele eiland afgezocht, maar Hobbe is nog altijd niet gevonden.

Besloten wordt van elk groepje de jongste deelnemer naar voren te laten komen met alle aanwijzingen die zijn gevonden, om ze bij de schipper van de Dolfijnengroep in te leveren. Als hij alle aanwijzingen heeft, wordt er even druk overlegd met Jarl en Maj en hun ouders. Uiteindelijk komen ze tot de conclusie dat Hobbe maar op één plek kan zijn: Het Resundamoeras. Hier heeft nog niemand gezocht... Het is er ook erg gevaarlijk, er wonen krokodillen!

De schipper en de jongste deelnemers gaan voorop naar het moeras, daarna de groepen en eilandbewoners. En inderdaad, daar zit Hobbe. Ze zit vast op een eiland en ze kan niet weg... Twee enge krokodillen houden haar tegen en willen haar niet laten gaan. De schipper vraagt zich af hoe dat nu aangepakt moet worden...

Dan hebben Maj en Jarl een idee. In de aanwijzingen van de zoektocht stond dat krokodillen bang zijn voor lawaai en boze tongen. Als dus alle kinderen op hun roltongen blazen, kunnen ze misschien de krokodillen wel weggagen en Hobbe bevrijden. En zo gebeurt het. Terwijl alle kinderen op hun roltongen blazen, bouwen de twaalf jongste deelnemers samen met Maj en Jarl een brug van de verzamelde stukken karton om Hobbe te bevrijden. Na de bevrijding van Hobbe is het spel afgelopen. De schipper, Jarl en Maj en hun ouders bedanken alle kinderen hartelijk voor hun bezoek en natuurlijk vooral voor hun hulp om Hobbe te bevrijden. Misschien komen ze elkaar nog wel eens tegen op Dolfijneiland?

Tips voor de afronding

De manier waarop het spel wordt afgerond en Hobbe wordt bevrijd, is natuurlijk afhankelijk van het speelterrein waarop het regiospel wordt gespeeld. Het eilandje waarop Hobbe zit, kan b.v. eenvoudig worden nagebootst met een groot grondzeil of groot stuk landbouwplastic.

1. Saga's eiland in de Haven

Saga de schildpad is de oudste bewoner van het eiland en heel wijs. Hij weet niet alleen heel veel over het Dolfijneneiland, maar ook over Bambilië, de Rimboe en het Land van Esta. Die landen heeft hij vaak bezocht, toen hij nog een jonge schildpad was en verre reizen maakte.

Opdracht:

Saga heeft de enige echte Dolfijnen/Welpen/Esta's/Kabouters-quiz gemaakt. Elk goed antwoord levert een letter op. Die letters heb je weer nodig om een aanwijzing te krijgen over de verblijfplaats van Hobbe. Het is namelijk een meerkeuzequiz. Voor de antwoorden staan niet steeds a, b, c, d, maar andere letters van het alfabet, bijvoorbeeld a, m, j, s. Zet aan het eind alle letters achter elkaar. Als je alle goede letters vindt, krijg je de aanwijzing.

Aanwijzing:

De zin: "Pas op voor natte voeten."

Nodig:

- twintig meerkeuzevragen, vijf over elk Dolfijnen/ Welpen /Esta's/Kabouters-programma. Maak ze niet te moeilijk. De meeste kinderen weten weinig van de andere spelprogramma's af. Enkele suggesties:
 - 0 Bij Scouting kunnen kinderen van zeven tot tien jaar vier verschillende namen hebben. Weten jullie welke namen? (Dolfijnen, Welpen, Esta's en Kabouters).
 - 0 In welk land spelen de Kabouters?
 - 0 Hoe ziet het hoofddekseel van Esta's eruit?
 - 0 Wat voor kleur blouse hebben Dolfijnen?
 - 0 Waarom hebben Dolfijnen een blauwe blouse en geen groene blouse zoals de Welpen, Esta's en Kabouters?
 - 0 Welke kinderen/leden spelen in de Rimboe met Mowgli en Baloe?
 - 0 Hoe heet het huis waar Maj en Jarl in wonen?
- Verzin bij elke vraag vier mogelijke antwoorden.

2. De Haven

De Haven hoort bij het vorige speelveld en is de plaats waar alle boten liggen, ook van mensen die het eiland komen bezoeken. Een van de regelmatige bezoekers is de postbode.

Opdracht:

Stuur een kaartje naar je ouders of jezelf. Neem een van de lege kaarten. Versier, beplak of kleur die en plak het etiket erop met in ieder geval de naam van je eigen Scoutinggroep. Natuurlijk schrijf je er ook op hoe het is op het Dolfijneneiland. Als je klaar bent, stop je de kaart in de brievenbus. Een leuke souvenir van het bezoek aan het Dolfijneneiland! Aan het eind van de dag worden de kaarten uitgezocht en meegegeven aan de leiding van de desbetreffende groepen die de kaarten na terugkomst in het eigen clubhuis kunnen uitdelen.

Aanwijzing:

Hobbe is al een tijdje niet meer in de Haven gezien.

Nodig:

- witte of gekleurde kaarten of stukken karton van briefkaartformaat;
- pennen, potloden, viltstiften, scharen, lijm, gekleurd papier, plaatjes of oude magazines;
- etiketten;
- een rood geverfde kartonnen doos als brievenbus.

Variatie:

Bedruk van tevoren een kant van de kaarten met een Dolfijn, het speltakten Dolfijnen of de omtrek van het Dolfijneneiland met bijvoorbeeld als tekst: Regiospel Dolfijnen, Welpen, Esta's, Kabouters 2002: Het Dolfijneneiland. De andere kant kan dan door de kinderen bewerkt worden en van een etiket voorzien.

3. Mika en het Donderrotsenfjord

Aan de noordkant van het Dolfijneneiland ligt een fjord met steile rotswanden. Bovenop een van die steile wanden heeft Mika de meeuw zijn nest gebouwd. Mika is een echte wereldreiziger. Zijn grote vleugels dragen hem overal naartoe. Doordat hij overal is geweest, spreekt hij ook vele talen. Helaas heeft hij op zijn laatste tocht een verkoudheid opgelopen en nu is hij zijn stem kwijt. Gelukkig kent Mika ook het morsealfabet. Op die manier kan hij de kinderen toch een boodschap doorgeven.

Opdracht:

Los met je groep de morseboodschap van Mika op. Dit doe je met behulp van een morsekaart waarop alle lettertekens staan. De kinderen proberen in groepjes van twee à drie personen een stuk van de boodschap op te lossen. Als de boodschap is opgelost, hebben ze de aanwijzing gevonden.

Aanwijzing:

De zin: "Ik heb Hobbe niet kunnen vinden, maar wel gehoord en ze zijn bang voor boze tongen en veel lawaai."

Nodig:

- een groot vel papier of een stuk behangrol met daarop de morseboodschap;
- drie morsekaarten;
- papier en potloden/stiften om de vertaling op te schrijven.

4. Het Eenzame Eiland

Het Eenzame Eiland hoort bij het speelveld van het Donderrotsenfjord en ligt ten noordoosten van het Dolfijneneiland. Eigenlijk is het meer een grote zandplaat waarop een groepje bomen staat. Het is een beetje een vreemd en eng eiland, waar zomaar een dichte mist uit het niets kan komen opzetten. Het is ook wel eens voorgekomen dat mensen zomaar het water inliepen, omdat ze het einde van het eiland niet meer konden zien.

Opdracht:

Een klein zeil stelt het eiland voor. Alle kinderen gaan op het eiland staan en mogen het even goed bekijken. Wanneer de spelleider vertelt dat iedereen lekker gaat zwemmen, gaan alle kinderen van het eiland af en doen alsof ze zwemmen, spartelen, watertrappelen, enz. Intussen maakt de spelleider het eiland een stukje kleiner door (een gedeelte van) het zeil op te vouwen, alsof de golven en de wind telkens een stukje van het eiland afhappen. Plotseling roept de spelleider "Haaïen!" Alle kinderen moeten zo snel mogelijk veilig op het eiland gaan staan. Dit gaat zo steeds verder en het eiland wordt steeds kleiner. Tot hoe ver lukt het de groep om er met z'n allen op te kunnen staan?

Samenwerken dus, want samen sta je sterk!

Aanwijzing:

Net als in het spel, de zin: "Samen sta je sterk!"

Nodig:

- een klein zeil, of eventueel een lang touw dat in een steeds kleinere cirkel wordt gelegd.

Variatie:

Verzin telkens andere 'enge' zeemonsters of maak er een spannend verhaal van.

5. Hobbe en het huis Brassand

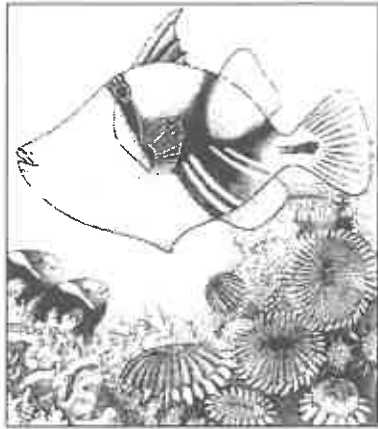
Maj en Jarl wonen met hun ouders in het huis Brassand. Het huis is eigenlijk een blokhut met een verdieping, gebouwd door de ouders van Maj en Jarl. Aan de voorkant van het huis is een veranda, het lievelingsplekje van Hobbe. Ze ligt daar graag lui in de zon te dromen van een lekker groot bot. Dat is een mooie gelegenheid voor de kinderen om ook even te luieren en wat lekkers te nemen.

Opdracht:

Niet echt een opdracht, maar drink een glaasje ranja en neem er een Dolfijnensnoepje bij.

Nodig:

- aangemaakte ranja en eventueel extra drinkwater voor kinderen die geen ranja lusten of mogen;
- bekertjes;
- snoepjes;
- een vuilniszak.



6. Panka van het Regenboogrif.

Het Regenboogrif is een bijzonder stukje natuur ten oosten van het Dolfijneneiland, met heel bijzondere bewoners. Een van die bewoners is Panka de picassovis. Deze kleurrijke vis is één brok creativiteit. Ze zingt, danst en schildert alsof het niets is.

Opdracht:

Van Panka krijgen de deelnemers acht vellen met lijntjes erop die allerlei kleine en grote vlakken vormen. In elk vlak(je) staat een cijfer en bij elk cijfer hoort een bepaalde kleur (zij bijlage 5). Kleur de vlakken in met kleurpotloden, viltstiften, wasco of verf. Als je daarna de acht vellen op de goede manier aan elkaar legt, krijg je een tekening waarop twee krokodillen te zien zijn.

Aanwijzing:

De twee krokodillen op de tekening.

Nodig:

- voor elk groepje een grote tekening van twee krokodillen op een groot vel stevig papier, bijvoorbeeld van een flap-over, waarbij de tekening met lijnen in allerlei grote en kleine vlakken is verdeeld. Elk vlak krijgt

een nummer voor de kleur waarmee het opgevuld moet worden. Verdeel daarna elke tekening in acht stukken;

- een lijstje waarop staat welk nummer welke kleur is;
- kleurpotloden, stiften, wasco of verf.

7. Pirel uit de Diepe Zee

In de Diepe Zee ver ten zuiden van het Dolfijneneiland wonen natuurlijk heel veel dieren. Een daarvan is Pirel de potvis. Pirel is het grootste en misschien wel het meest mysterieuze dier van Dolfijneneiland, want niemand kent haar echt goed. Net als ieder ander vindt Pirel het belangrijk dat ze in een mooie, schone omgeving woont. Maar nu is er iets ergs gebeurd... er drijft een olievlek op het water. Die moet zo snel mogelijk worden opgeruimd, voordat er een milieuramp ontstaat.

Opdracht:

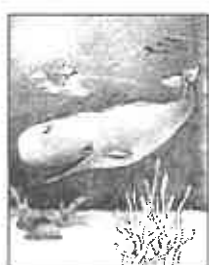
Ruim de olie op. Het vervuilde water met olie uit de Diepe Zee wordt uitgebeeld met een emmer met gekleurd water. Dit water moet naar een andere emmer worden overgebracht, het depot voor chemisch afval. Nu is het opruimen van olievlekken op open zee niet zo gemakkelijk en dat is het nu ook niet. In een rij bomen is van boom tot boom een lang touw gespannen. Tussen elke twee bomen hangt een mok die met een touwtje met een lus zodanig aan het lange touw is bevestigd, dat de mok heen en weer geschoven kan worden. De emmer met het vervuilde water staat aan het begin van de rij bomen. Aan het eind van de rij staat de lege emmer als chemisch depot. Bij elke mok staat een kind. Breng het vervuilde water over naar het chemisch depot door het water van de ene mok in de andere te gieten. Samenwerking is dus heel belangrijk. Als de emmer met gekleurd water leeg is, ligt op de bodem een aanwijzing.

Aanwijzing:

Een plaatje of tekening van een rivierdelta.

Nodig:

- sisaltouw;
- acht mokken met oor;
- twee emmers;
- water;
- zwarte waterverf.



Variatie:

Wanneer er weinig bomen zijn, bevestig dan een touw tussen twee bomen. Hang daar alle mokken aan zonder dat ze kunnen schuiven. Zorg dat de afstand tussen de mokken zo is, dat de ene mok nét de andere mok kan bereiken.

8. Balder van de Taaitennik

Balder is een barracuda die in een baai ten zuiden van Dolfijneneiland woont. In deze baai ligt een oud scheepswrak, de Taaitennik. Daarin woont Balder. Balder is een beetje een pestkop. Hij heeft wel een aanwijzing, maar die wil hij niet gewoon geven. Hij heeft de aanwijzing in ballonnen verstopt en die ballonnen in het water gegooid. Hij heeft een heleboel verschillende kleuren ballonnen gebruikt. Elk groepje heeft z'n eigen kleur.

Opdracht:

Ga met je groepje met een bootje het water op en vis alle ballonnen van jullie kleur op. Als je alle ballonnen hebt of als de tijd om is, ga je terug naar de kant. Prik alle ballonnen lek om de aanwijzingen eruit te halen. In de meeste ballonnen zit een papiertje met een letter en een nummer, maar er zijn ook lege ballonnen bij. Door de nummers op volgorde te leggen, ontstaat een zin. Dat is de aanwijzing.

Aanwijzing:

Letters voor de zin: "Ze zijn allebei gevaarlijk."

Nodig:

- ballonnen in verschillende kleuren;
- voor elk groepje de boven genoemde zin in afzonderlijke letters op papier geschreven en genummerd op volgorde;
- een roeiboot;
- eventueel zwemvesten.

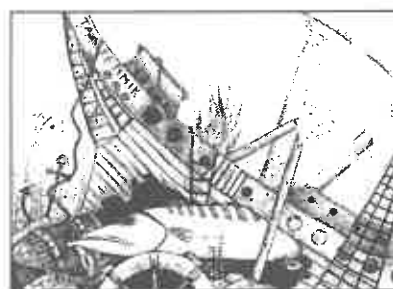
Variatie 1:

Verdeel de groep in tweeën als er teveel kinderen zijn.

Variatie 2:

Wanneer er geen veilig water of boot voorhanden zijn, pas het spel dan aan, bijvoorbeeld door de ballonnen in een veld te verspreiden. Laat de kinderen één voor één met een blinddoek om proberen een ballon te vinden en door te prikken.

Geef ze hiervoor een stok met een scherpe punt. Als dat is gelukt, is de volgende deelnemer aan de beurt. Natuurlijk mogen de deelnemers elkaar aanmoedigen en aanwijzingen roepen.



9. De Onderwatergrot van Otilius

Goed verborgen op het eiland is de geheime ingang naar de onderwatergrot. In deze grot woont Otilius de octopus. Otilius is een heel vriendelijke maar ook erg verlegen octopus. Zo heeft Otilius last van openzeevrees en komt hij dus eigenlijk nooit de grot uit. Hij heeft dan ook nog niet buiten de grot naar Hobbe gezocht. Hij wilde wel maar durfde niet. Wel heeft hij Hobbe horen blaffen, maar gevonden heeft hij hem niet.

Wat hij wel heeft gevonden, is een hoop rotzooi. En als er iets is waar Otilius niet tegen kan, dan is het wel rotzooi. Als de kinderen hem helpen de rotzooi op te ruimen, zal hij ze een aanwijzing geven.

Opdracht:

Op een tafel staat een rij met plastic bekertjes. Die wil Otilius graag weg hebben, maar hij kan er niet bij. Wat hij wel kan doen, is er inkt naar toe spuiten in de hoop dat ze naar beneden vallen. Kinderen kunnen geen inkt spuiten, maar met een waterpistool kun je toch een eind komen. Speel het als een estafette. Wanneer een kind een bekertje omschiet of het waterpistool leeg is, rent het terug naar z'n groepje en is de volgende aan de beurt. Binnen in sommige bekertjes staan letters, eventueel met nummers voor de volgorde. Samen vormen ze de aanwijzing.

Aanwijzing:

De zin: "Pas op, drijfzand!"

Nodig:

- plastic bekertjes;
- twee of drie waterpistolen; als het ene leeg is, kun je het bijvullen terwijl het andere wordt gebruikt;
- tafel, maar een lange boomstronk of richel kan natuurlijk ook.

Variatie:

Wanneer je wat water in de bekertjes doet, wordt het moeilijker. Probeer het eerst zelf eens uit.



10. Otak van de Snelle Stromen

Ten zuiden van het zuidelijkste puntje van het eiland liggen wat kleine rotseilandjes. Tussen de kust en deze rotseilandjes is een verraderlijke stroomversnelling. Met je boot kun je daar niet komen, maar Otak de otter heeft er helemaal geen moeite mee. Het kan hem allemaal niet snel genoeg gaan. Het liefst is hij de hele dag aan het rennen en zwemmen en haalt hij de meest halsbrekende toeren uit.



Opdracht:

Leg achterstevoren een hindernisbaan af, bijvoorbeeld door hoepels kruipen, onder een zeil door, enz. Eén onderdeel moet er in ieder geval bij zijn: ijsschotsspringen. Leg hiervoor met twee stukken karton een traject af, zonder de grond aan te raken. Dit doe je door op het eerste stuk karton te gaan staan en het tweede stuk achter je te leggen. Ga dan op het tweede stuk staan, pak het eerste stuk op en leg dat weer achter je neer, enz. Als het parcours helemaal is afgelegd, mag de groep een stuk karton meenemen. Dit hebben ze nodig voor het eindspel.

Aanwijzing:

Een stuk karton.

Nodig:

- materialen voor een hindernisbaan;
- grote stukken karton of platgevouwen kartonnen dozen.
Minimumaantal = het aantal groepjes + 1; elk groepje neemt immers een stuk karton mee.

Variatie:

Laat de deelnemers de hindernisbaan met het hele groepje tegelijk afleggen. Daardoor kan het moeilijker en dus spannender worden. Zorg dan wel voor voldoende materialen. Zorg ook dat de stukken karton groot genoeg zijn.



11. Jarl en de uitkijkrots, het Kraaiennest

Ten zuidwesten van het Dolfijneneiland, in de Snelle Stroom, liggen drie wat grotere rotseilandjes. Het middelste is een hoge rots met op het zuidelijkste puntje 'Het Kraaiennest'. Dit is het favoriete plekje van Jarl. Op dit rotseilandje kun je alleen komen als je over de touwbrug gaat. Deze touwbrug heeft Jarl zelf gebouwd. Behalve in knopen leggen en bruggen bouwen is Jarl ook een kei in kaart en kompas. Hij heeft het hele eiland al verkend. Al zijn belevenissen schrijft hij op in z'n logboek.

Opdracht:

Om bij Jarl te kunnen komen, moet je over een touwbrug. Als de kinderen over de brug zijn en bij Jarl komen, is hij verdiept in zijn logboek, kaarten en kompascoördinaten. Hij hoopt een aanwijzing te vinden over de verblijfplaats van Hobbe. Natuurlijk geeft Jarl de kinderen een aanwijzing mee.

Aanwijzing:

Een kompasroos, waarvan de naald naar het zuidoosten wijst.

Nodig:

- een touwbrug, bijvoorbeeld een apenbrug of gekruiste indianenbrug;
- attributen voor Jarl, zoals een logboek, landkaart, kompas e.d.
- per groepje een getekende kompasroos als aanwijzing.

12. De Regenboogrivier

De Regenboogrivier hoort bij het speelveld van het Regenboogrif. De Regenboogrivier stroomt van het oosten naar het westen en ontstaat bij het Regenboogrif. Soms spoelen er wel eens stukjes van het koraalrif de rivier in. Als de zon daarop schijnt, schittert het water in alle kleuren van de regenboog.

Opdracht:

Volg de rivier langs de oever om de weg niet kwijt te raken, maar door de schittering van het water raak je verblind. Je moet dus proberen de weg op de tast te vinden. Volg hiervoor, met een blinddoek om, met je handen een touw dat langs de oever is gespannen. Natuurlijk gaat dit touw met een omweg. Onderweg kom je allerlei vreemde en griezelige dingen tegen. Als alle kinderen veilig bij het eind zijn gekomen, krijgen zij een aanwijzing.

Aanwijzing:

De zin "Eén grote wordt tientallen kleintjes."

Nodig:

- sisaltouw;
- blinddoeken: theedoeken, halsdoeken;
- voorwerpen om onderweg tegen te komen, zoals zeewier, nat - gemaakte watten, ruwe uitgeplozen wol, enz.



13. Maj en de Resundarivier

De Resundarivier begint in het hooggebergte in het noorden van het Dolfijneneiland en stroomt naar het zuidoosten. Op deze rivier brengt Maj het grootste deel van haar tijd door. Je kunt er namelijk zo veel verschillende dingen doen. De bovenloop is wild en dus heel geschikt voor wildwatervaren. De rest van de rivier is rustiger. Daar kun je bijvoorbeeld heel goed vissen.

Opdracht:

Bevestig een autoband met een touw aan een stevige boomtak. Bind aan de band nog een extra touw. De band stelt het bootje voor, de grond is de rivier, waarin allerlei voorwerpen drijven. De kinderen moeten om beurten proberen een voorwerp uit de 'wildstromende' rivier te vissen. Maj (de postbemensing) schommelt het bootje tegelijkertijd met het extra touw flink heen en weer. Er drijven allerlei verschillende soorten voorwerpen in de rivier, maar ook voor iedere deelnemer een roltong, eventueel in een plastic zakje of verstopt in een ander voorwerp. Deze roltongen moeten ze goed bewaren, ze zijn nodig voor het eindspel.

Aanwijzing:

Een roltong.

Nodig:

- een oude autoband;
- een stevig touw;
- een pioniertouw;
- een hengel, gemaakt van een lange dunne stok met aan het eind een haak van stevig ijzerdraad;
- allerlei voorwerpen om op te vissen;
- voor iedere deelnemer een roltong of feesttoeter.

Variatie 1:

Wanneer er geen stevige bomen in de buurt zijn, kun je ook een grote driepoot pionieren en vanuit de nok een touw met autoband ophangen.

Variatie 2:

In plaats van de autoband heen en weer te schommelen, kun je de

kinderen ook een blinddoek omdoen en de band aan het begin flink draaien. Als de band uitgedraaid is, moeten de kinderen proberen geblinddoekt een voorwerp op te vissen. Aanwijzingen geven, mag natuurlijk!

14. De Senang II

De Senang II is niet echt een speelveld in het Dolfijnenprogramma, maar neemt een belangrijke plaats in het themaverhaal in. De Senang II is de boot waarmee Maj en Jarl met hun ouders naar het Dolfijneneiland zijn gekomen. Het valt niet mee om met een zeilboot te varen. Maj en Jarl hebben heel wat moeten leren voordat ze zelf met een bootje mochten zeilen. Zo hebben bijvoorbeeld alle onderdelen van een boot een eigen naam.

Opdracht:

Leg vijf onderdelen van een vlet neer in een wijde cirkel. Noem alle onderdelen een paar keer bij naam. Daarna gaan alle kinderen in het midden van de cirkel staan. De spelleider noemt één van de onderdelen op, waarna de kinderen zo snel mogelijk naar dat onderdeel rennen. Oefen dit een paar keer en maak er daarna een wedstrijd van. De laatste die bij een onderdeel uitkomt, is af. Wie blijft er over? Speel het spel een paar keer en varieer in moeilijkheidsgraad door de cirkel wijder te maken en onderdelen toe te voegen. Als de kinderen na afloop de naam van de meeste onderdelen weten, krijgen ze de volgende aanwijzing die in of op één van de onderdelen is verstopt.

Aanwijzing:

De zin: "Sla een brug en haal Hobbe terug."

Nodig:

- tien kleinere en grotere onderdelen van een vlet.

Variatie:

Wanneer geen vletonderdelen voorhanden zijn, kun je de namen van de onderdelen ook op een stuk karton schrijven.

Uitnodiging

voor alle Welpen, Esta's en Kabouters

Hoi!

Wij zijn Maj en Jarl en we wonen op het Dolfijneneiland. Wij zijn allebei lid van een Waterscoutinggroep en we heten samen met de andere kinderen 'Dolfijnen'. We wonen samen met onze ouders en onze hond Hobbe al een tijdje op Dolfijneneiland. Daar beleven we allerlei avonturen. Er zijn nog bijna nooit Welpen, Esta's en Kabouters op Dolfijneneiland geweest. Daarom leek het ons leuk om jullie allemaal eens een keer uit te nodigen. Komen jullie ook? Dan kunnen we met elkaar kennismaken en laten we jullie ons eiland zien. Het wordt vast erg gezellig!

We verwachten jullie op _____ om _____ uur. Om _____ is het weer afgelopen, dus neem wat boterhammen en drinken mee en misschien ook een regenjas.

Tot ziens! Wij hopen jullie allemaal te zien op ons eiland!

Maj en Jarl

Uitnodiging

voor alle Dolfijnen

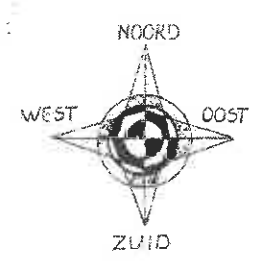
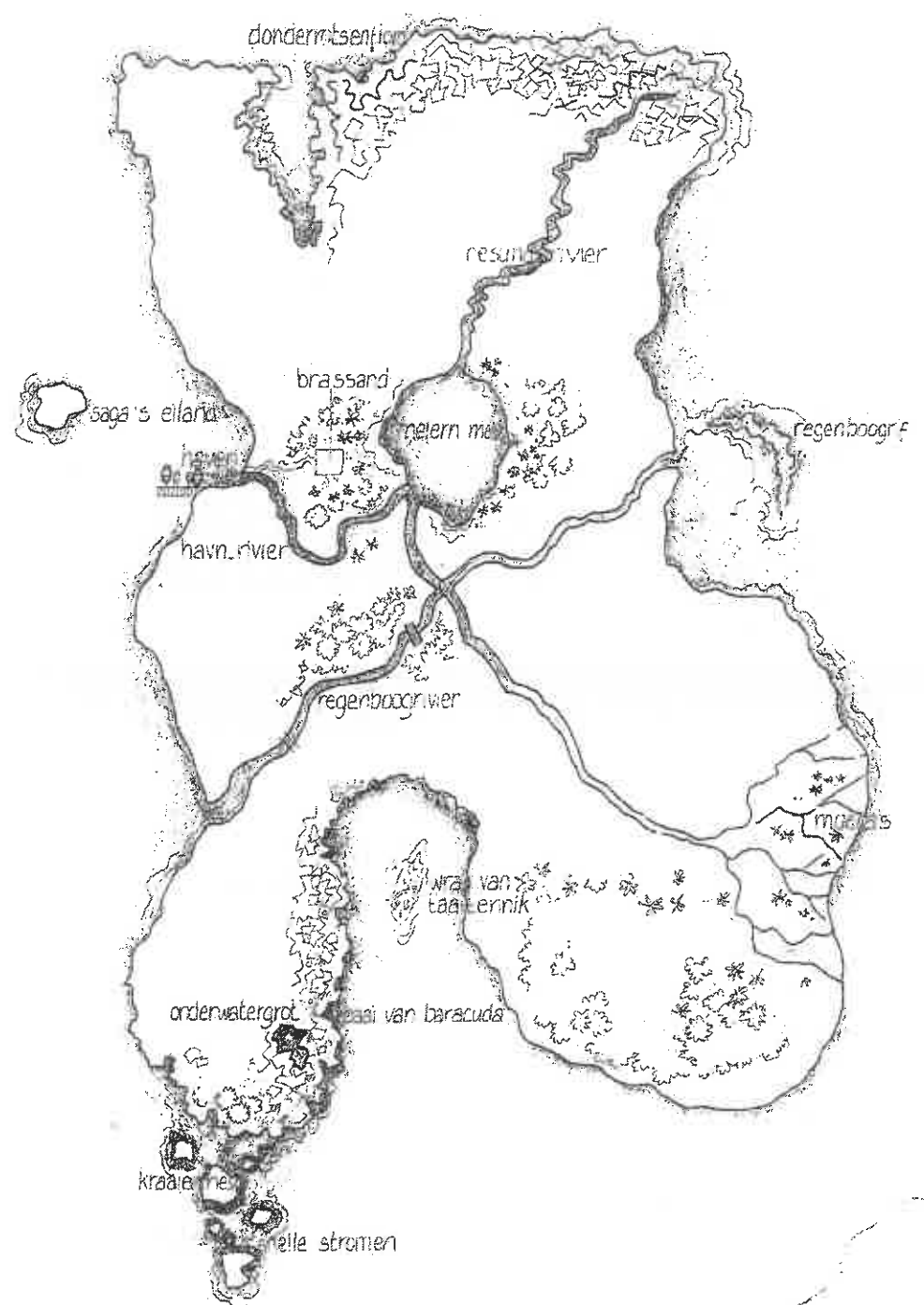
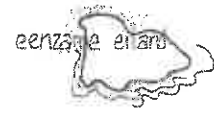
Beste Dolfijnen,

Jullie hebben vast al heel wat leuke en spannende avonturen beleefd op ons mooie Dolfijneneiland. Weten jullie dat er nog meer kinderen zijn die lid zijn van Scouting, maar een andere naam hebben? Zo zijn er Welpen, Esta's en Kabouters die allemaal lid zijn van de Landscouts. Zij zijn nog nooit op Dolfijneneiland geweest. Daarom leek het ons een leuk idee ze allemaal een keer uit te nodigen om naar Dolfijneneiland te komen. We kunnen dan allemaal met elkaar kennismaken. Het zou leuk zijn als jullie willen meehelpen om de Welpen, Esta's en Kabouters ons prachtige eiland te laten zien! Het wordt vast erg gezellig!

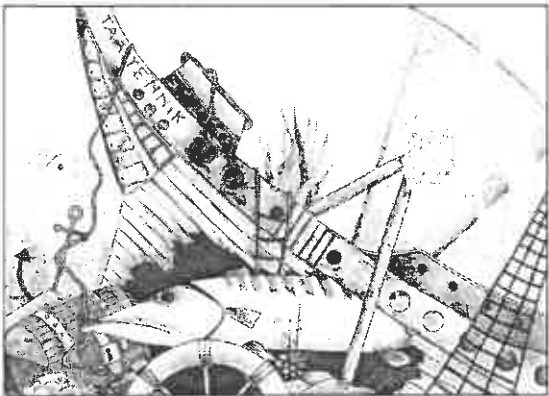
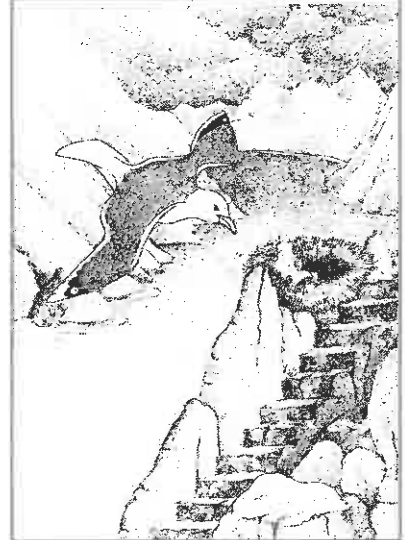
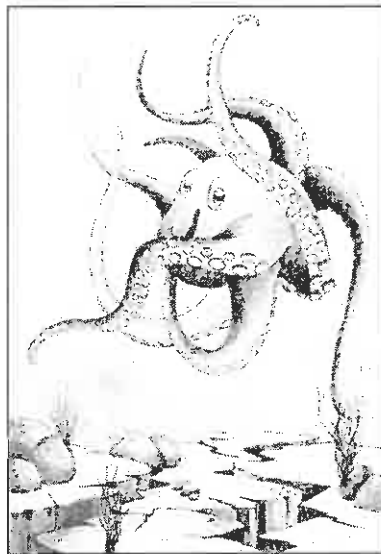
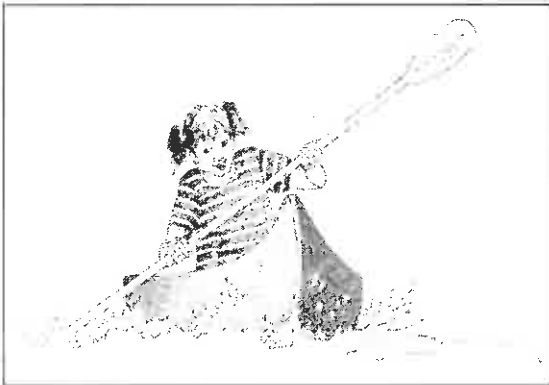
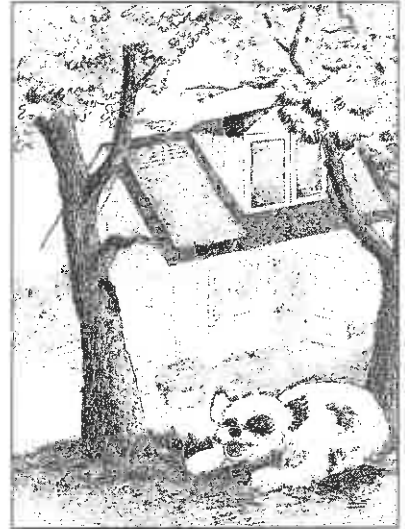
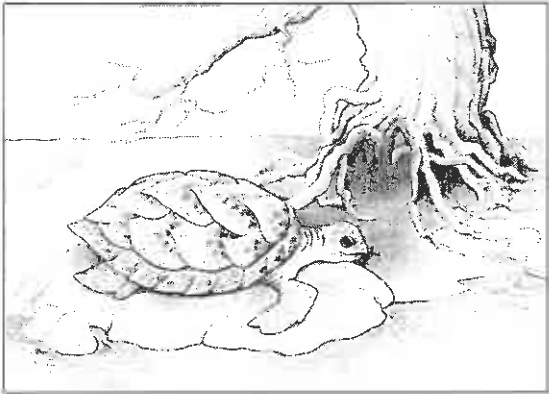
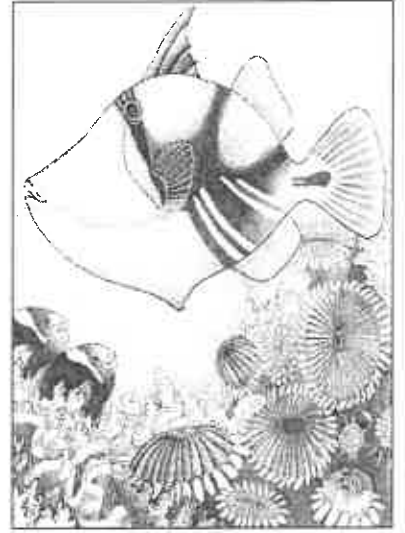
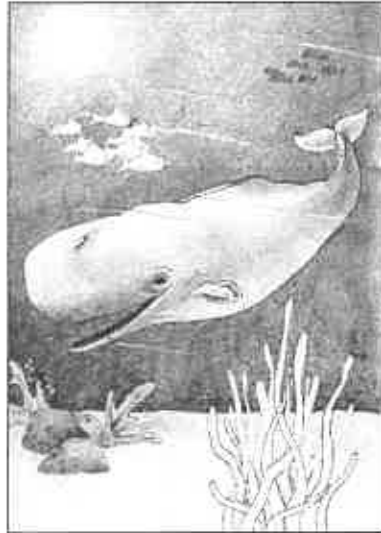
We verwachten jullie op _____ om _____ uur. Om _____ is het weer afgelopen, dus neem wat boterhammen en drinken mee en misschien ook een regenjas.

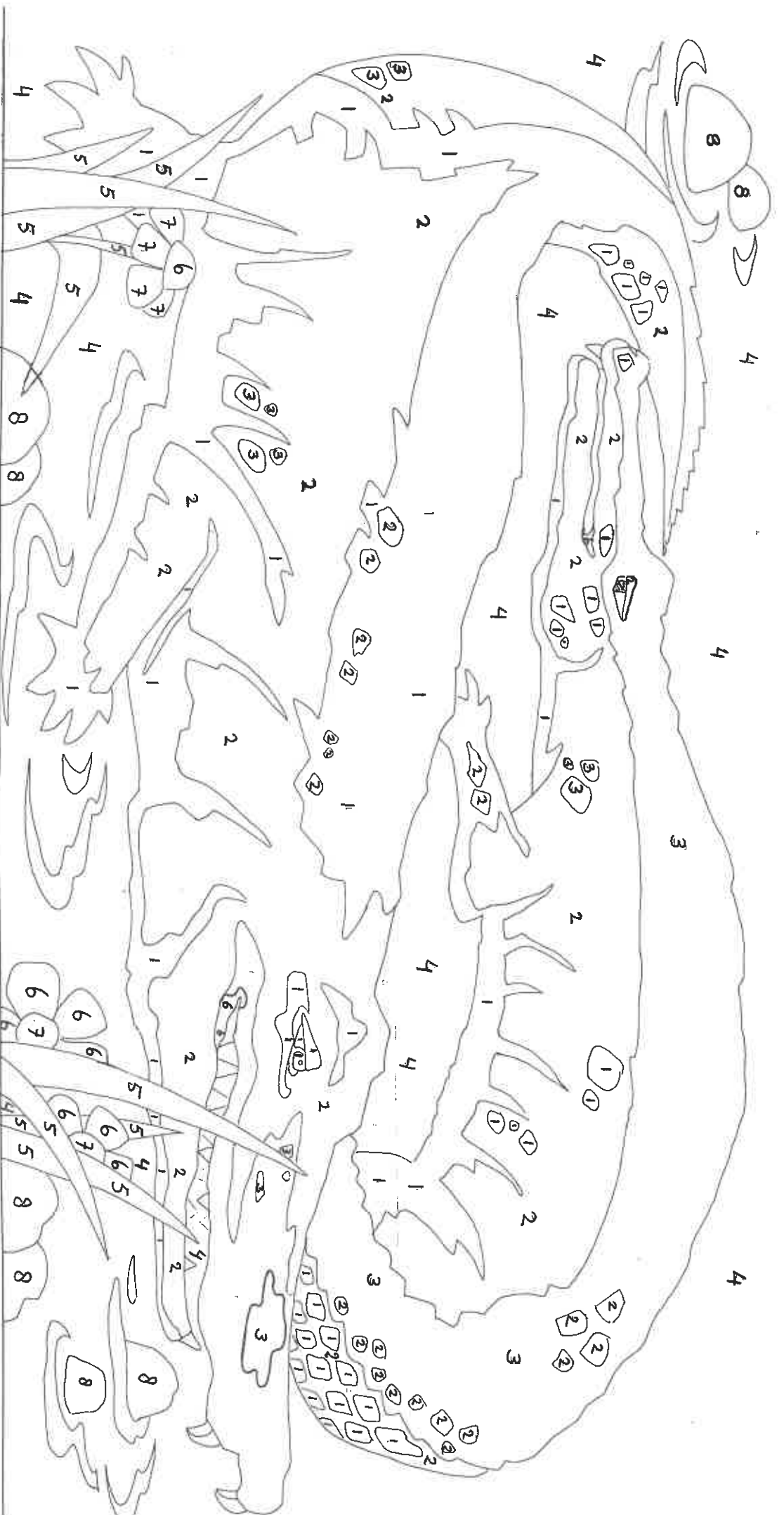
Tot ziens! Wij hopen jullie allemaal te zien!

Maj en Jarl



de diepe zee





- 1 = zwart
- 2 = groen
- 3 = lichtgroen
- 4 = blauw
- 5 = geel
- 6 = rood
- 7 = oranje
- 8 = grijs



Scouting

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

Absolutely
Anders