

DWEK-Regiospel 2003

Spanning in het Land Goedheyt



Scouting

Colofon

Deze spelbrochure is tot stand gekomen door:

Samenstellers

Natasja Huijgen

Francis van der Kamp

Annelies van Lookeren Campagne

Tekstbewerking

Jeroen Stam

Eindredactie

Eric Lepelaar

Illustraties

René Nauta

Vormgeving

Rosaly Tijmensen

Druk

Ted Gigaprint

Inhoudsopgave

Inleiding	blz. 2
Het themaverhaal van het regiospel	blz. 3
Voorafgaand aan het regiospel.....	blz. 4
▪ De opkomst vooraf	
▪ Enkele spelsuggesties	
Uitleg van het spel	blz. 6
▪ De opening	
▪ Het spelverloop	
▪ De afronding	
▪ De deelnemers	
▪ De tijdsduur	
▪ Wat heb je nodig?	
▪ Enkele tips voor het thema en de organisatie	
De toveropdrachten	blz. 10

Bijlagen:

- Rebus voor toveropdracht 3 (Willem-Jan Wijs)
- Voorbeeld voor toveropdracht 14 (Mies Muts)
- Bestelformulier voor de herinneringsbadge

Inleiding

Voor je ligt de spelbrochure voor het DWEK-regiospel 2003. Deze brochure is bedoeld als ondersteuning voor het organiseren van de regiospelen.

Dit jaar sluit het thema van de spelbrochure aan bij de belangstelling en het succes van de sprookjesachtige verhalen en fantasyfilms van Harry Potter, In de ban van de Ring, enz. Een spel met een thema over een fantasiewereld waar heksen, feeën, elfen en tovenaars nog bestaan. Kortom: een spannend avontuur voor alle Dolfijnen, Welpen, Esta's en Kabouters.



Natuurlijk is deze spelbrochure slechts een opzet en handleiding voor het organiseren van het regiospel. Het verhaal en de activiteitsuggesties zijn weliswaar zo concreet mogelijk uitgewerkt, maar het themaverhaal biedt vele mogelijkheden om de eigen fantasie de vrije loop te laten. Het is dus zeker mogelijk om, samen met de leiding van de speltakken uit de regio, het themaverhaal en het regiospel met eigen ideeën, aanpassingen en aanvullingen nog leuker te maken!



Heb je zelf leuke suggesties en ervaringen voor een nieuw regiospel? Stuur je reactie dan naar DWEK@scouting.nl

Dit regiospel wordt verspreid onder alle (geregistreerde) organisatoren en coördinatoren voor het Programma van 7-11 jarigen. Wil je de brochure 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 en klik op Activiteiten – Speltakken. Kies dan een van de DWEK speltakken en je vindt daar een link naar de regiospelen. Veel succes!

vanaf hier
dubbelzijdig



Het themaverhaal van het regiospel

Spanning in het land Goedheyt

Ergens hier ver vandaan, voorbij de horizon, ligt het verborgen land Goedheyt. Als je heel goed kijkt, met samengeknepen ogen, kan je heel misschien een glimp opvangen van het land. Maar waar het precies ligt, weet niemand.

Het land Goedheyt is geen gewoon land. Het is een land waar de gewone mensen geen weet van hebben en waar geheimzinnige dingen gebeuren. Dit komt omdat de bewoners van het land geen gewone mensen zijn, maar elfen, feeën, witte heksen, tovenaars en nog meer van dat soort mystieke en sprookjesachtige figuren. Maar het meest bijzondere van het Land Goedheyt is, dat het een rustig en vredig land is, waar het eigenlijk altijd fijn is om te zijn. Men zegt dan ook wel dat het 'goede' in het land regeert. En dat klopt eigenlijk ook wel, want aan het hoofd van het land staat Koning Goedheer. Een vriendelijke, goedlachse en rechtvaardige koning. Dat lijkt allemaal prachtig, maar de laatste tijd heerst er onrust in het land Goedheyt...

Vroeger, lang geleden, was het land Goedheyt niet zo vredig als nu. Er heerste een slechte tovenaar, Graaf Gruwel. Zoals zijn naam al aangeeft, hield hij van gruwelijke dingen en deed zijn best om al het goede en mooie in het land Goedheyt te verpesten. Hij zorgde er bijvoorbeeld voor dat het hele land en alle bewoners onder het snot kwamen te zitten. Het was gewoon afgrijselijk! Niemand kon zich meer wassen, want het water was snot geworden. Om nog maar niet te spreken van het eten... gruwelijk!!! Want alles smaakte naar snot. Op het laatst zat bijna het hele land en alle bewoners van top tot teen onder het snot. Jarenlang werd het land Goedheyt geteisterd door deze snotplaag.

Tot op een dag, ruim 20 jaar geleden, Koning Goedheer de drie sterkste feeën van het land bijeen riep. Fee Hokus, Fee Spokus en Fee Pilatus Pas. Door de krachten van de drie feeën te bundelen toverden ze een hele speciale steen, de

Steen der Liefde. De slechtheid van Graaf Gruwel was niet tegen zoveel liefde bestand en met deze steen werd hij overwonnen. Hij verdween zo snel hij kon uit het land Goedheyt en met hem verdween al het snot. Daarna werd alles weer als vanouds. Iedereen was weer gelukkig in het land Goedheyt.

Tenslotte werd de Steen der Liefde verborgen op een geheime en veilige plek, diep in het Grote Slangenbos. Het Grote Slangenbos is zo gevaarlijk, dat vrijwel geen sterveling zich in het bos waagt. Zolang de Steen der Liefde veilig opgeborgen blijft, zal er vrede en rust in het land Goedheyt heersen.

Maar nu, meer dan 20 jaar later, is Graaf Gruwel weer teruggekomen. Hij zint op wraak en wil het land Goedheyt weer omtoveren in een snotland. Daarom is hij op zoek naar de Steen der Liefde. Als hij die heeft gevonden, kan hij de betovering verbreken die ons land zo vredig heeft gemaakt. Natuurlijk willen de bewoners van het land Goedheyt Graaf Gruwel wel tegenhouden, maar dat is niet zo gemakkelijk. Hij reist namelijk onopvallend door het land, vermomd als een onschuldige reiziger.

Er is echter wel een manier om Graaf Gruwel tegen te houden en hem voor eeuwig uit het land Goedheyt te laten verdwijnen. Maar dat is geen makkelijke manier... de kracht van de Steen der Liefde moet versterkt worden met de kracht van vrede en onschuld... en daar zijn kinderen voor nodig! Want alleen de onschuld van kinderen die vredelievend zijn en het goede nastreven, kan sterk genoeg zijn om de gruwelijke Graaf te verslaan.

Daarom heeft Koning Goedheer besloten de Dolfijnen, Welpen, Esta's en Kabouters te vragen naar zijn land te komen. Hij heeft gehoord dat zij niet alleen vredelievende, maar ook dappere kinderen zijn, die veel doorzettingsvermogen hebben. Wanneer zij hun krachten bundelen met de kracht van de Steen der Liefde, moet het lukken Graaf Gruwel te verslaan.

Voorafgaand aan het regiospel

De opkomst vooraf

Tijdens de opkomst, twee weken voor de regiospeldag, ontvangen de Dolfijnen, Welpen, Esta's of Kabouters een brief van Koning Goedheer die hen om hulp vraagt. De kinderen moeten zich natuurlijk wel goed voorbereiden op hun tocht naar het land Goedheyt en de strijd tegen Graaf Gruwel! Gelukkig heeft de leiding hiervoor enkele aanwijzingen gekregen van Ton Tovermix. Ton is een trouwe adviseur van Koning Goedheer. Toverdrankjes maken is zijn specialiteit. De leiding spreekt met de kinderen af om de volgende week met de voorbereidingen te beginnen.

Wanneer leiding er de mogelijkheden voor heeft, is het natuurlijk erg leuk om iemand Ton Tovermix te laten spelen tijdens de opkomst. Hieronder een suggestie voor de uitwerking daarvan.

Als de kinderen de volgende week het lokaal binnen komen, zien ze Ton Tovermix. Hij is druk aan het roeren in potten en pannen en merkt de kinderen niet op. "Een snuffe hier en een snuffe daar, dan is het toverdrankje zo klaar", roept Ton Tovermix luid door het lokaal. Hij komt een beetje verward en verstrooid over. Omdat de kinderen erg nieuwsgierig zijn naar Tons bezigheden, gaan zij snel naar hem toe. Ton Tovermix vertelt een tijdje over de kunst van het maken van toverdrankjes en waar de drankjes zoal goed voor kunnen zijn. Dan stopt hij abrupt met vertellen. "Ik red dat nooit!" roept hij uit en begin verwoedt te roeren in de pot. "Veel te weinig tijd", mompelt hij er nog achteraan. Hij kijkt verward in het rond en roept dan alle kinderen bij zich. "Er gaat binnenkort iets heel belangrijks gebeuren!" Ton Tovermix zucht even diep en vertelt met een wat trillerige stem verder: "Ik heb net van Koning Goedheer te horen gekregen dat we ons klaar moeten maken voor een belangrijke gebeurtenis". Ja, dat weten de kinderen. Koning Goedheer heeft hen om hulp gevraagd om volgende week de strijd aan te gaan tegen Graaf Gruwel. "Ja, dat klopt", zegt Ton Tovermix, "en ik heb de opdracht gekregen om in een zeer

korte tijd een grote voorraad toverdrankjes te maken en jullie te helpen bij de voorbereidingen, maar er is zoveel te doen!" Ton Tovermix zakt op de grond met zijn handen in zijn haar en zegt: "Dat red ik nooit!" Vragend kijkt Ton Tovermix de kinderen aan en zegt: "Zouden jullie mij alsjeblieft kunnen helpen?" Dat laten de kinderen zich geen twee keer zeggen. Snel gaan ze aan de slag (zie de spelsuggesties hieronder).



Enkele spelsuggesties

Enkele suggesties om de kinderen te laten oefenen met toverkrachten en hen voor te bereiden op hun tocht naar land Goedheyt en de strijd met Graaf Gruwel.



1. Een toverboek samen stellen

Veel toverspreuken in het toverboek van Ton Tovermix zijn verouderd en hebben hun kracht verloren. Daarom moet er een nieuw toverboek worden gemaakt. Ton zelf is druk bezig met het bereiden van toverdrankjes en heeft daarom de hulp van de kinderen nodig.

De kinderen verzinnen in kleine groepjes een aantal toverspreuken en bedenken daarbij ook waarvoor de toverspreuk dient. De toverspreuken worden sierlijk opgeschreven op een half A4-tje en versierd met verschillende kleuren en leuke plaatjes. Een van de groepjes maakt de omslag/kaft voor het nieuwe toverboek van een dubbelgevouwen A4-tje. Verzamel alle toverspreuken, maak met een perforator twee gaatjes in de kant, stop ze in de kaft waar ook twee gaatjes in zijn gemaakt, rijg de blaadjes met stukje wol aan elkaar en het nieuwe toverboek is klaar!

Nodig:

- Papier voor de toverspreuken;
- Stevig gekleurd papier voor de kaft;
- Wol en dikke naald;
- Potloden, stiften;
- Scharen, lijm;
- Leuke plaatjes van heksen, feeën, enz.



2. Verzin je eigen toveract

Ton Tovermix is erg nieuwsgierig naar de zojuist verzonden toverspreuken. Om Ton te laten zien welke toverspreuken er zijn verzonden, voert elk groepje een toveract op.

Ieder subgroepje verzint een toneelstukje, waarin ze een goocheltruc laten zien aan Ton Tovermix en de andere groepjes. Ze zijn verkleed als tovenaars, heksen of iets dergelijks.

Nodig:

- Verkleedkleden.



3. Toverdrankrace

Wanneer Ton Tovermix toverdrankjes maakt, moet hij de ingrediënten altijd zo snel mogelijk bij Oma Ollie inleveren. Oma Ollie helpt Ton namelijk altijd bij het mixen en roeren van de drankjes. De kinderen zouden hierbij goed kunnen helpen.

Ieder groepje krijgt zes bekertjes met toverdrank. Er zijn minimaal twee verschillende kleuren toverdrank. Een leid(st)er neemt even de plaats van Oma Ollie. Na het startsein van Oma Ollie, moeten de nummers een van elk groepje zo snel mogelijk een bekertje met toverdrank naar haar toebrengen en in een kan leeggooien, terugrennen naar het eigen groepje, de volgende speler aantikken die het tweede bekertje naar Oma Ollie brengt, enz. Dit gaat door totdat alle bekertjes op zijn. Ondertussen roert Oma Ollie de toverdrankjes goed door elkaar. Het is natuurlijk niet alleen de kunst om de bekertjes het snelst bij Oma Ollie te brengen, maar vooral ook om niet te knoeien, want na afloop mogen de groepjes hun eigen toverdrank opdrinken.

Nodig:

- Plastic bekertjes (om de toverdrankjes in te doen);
- Twee of drie verschillende kleuren siroop.
- Twee grote kannen en twee pollepels om te roeren.



4. Een toverspeurtocht

Natuurlijk beschikt Ton Tovermix over diverse toverattributen, denk bijvoorbeeld aan: een toverstaf, een tovermuts, speciale toverkruiden en ga zo maar door. Ton Tovermix is erg zuinig op zijn toverspullen en verstopt ze daarom vaak op plaatsen waar niemand ze kan vinden. Maar nu heeft Ton zijn spullen zo goed verstopt, dat hij zelf niet meer precies weet waar. Hij heeft gehoord dat de kinderen bij Scouting echte speurneuzen zijn en hij vraagt daarom hun hulp bij het zoeken naar zijn toverspullen.

Ieder groepje krijgt een routebeschrijving en aanwijzingen voor de speurtocht. Op verschillende plaatsen zijn toverattributen verstopt, die door de kinderen met behulp van de aanwijzingen opgespoord moeten worden.

Nodig:

- Spullen om te kunnen verstoppen: tovermuts, bezemsteel, toverkruiden etc.;
- Voor elk groepje een routebeschrijving met aanwijzingen op papier.



5. De toverdans

Tovenarij kan natuurlijk niet zonder een echte toverdans. Natuurlijk is Ton Tovermix bereid de kinderen een 'echte' toverdans te leren.

Iedereen staat in een kring en doet de dansbewegingen van Ton Tovermix na. Wanneer dit goed gaat, kunnen de kinderen misschien ook zelf enkele toverdansen bedenken en met elkaar uitproberen. Tot slot worden de geoefende toverdansen achter elkaar gedaan en zie... zo krijg je een echte toverdans!

Nodig:

- Een (draagbaar) muziekkapparaat;
- Cassettebandje of CD met dansbare muziek (bijv. folkloristische muziek).

Uitleg van het spel

De opening

Bij aankomst in het land Goedheyt, worden alle kinderen hartelijk welkom geheten door de fee Hokus, de fee Pokus en de fee Pilatus Pas. Zij zijn erg blij dat de kinderen zijn gekomen om te helpen. Wanneer iedereen er is, verzamelen alle kinderen, leid(st)ers en bewoners zich bij de troon van koning Goedheer. Dit is het centrale punt voor de gehele dag.

Koning Goedheer heet iedereen welkom in zijn land, het land Goedheyt. Hij vertelt waarom hij alle kinderen heeft gevraagd naar zijn land te komen. Namelijk om, samen met de kinderen en de drie goede feeën, de Steen der Liefde te vinden en te gebruiken om Graaf Gruwel voor eeuwig te verdrijven uit het land. Om hiervoor genoeg toverkracht te hebben, is de hulp van moedige en vredelievende kinderen nodig. Dus voordat de Steen der Liefde uit het Slangenbos gehaald kan worden, moeten de kinderen eerst allerlei toverkrachten verzamelen.

De kinderen kunnen toverkrachten krijgen door toveropdrachten te doen. Hierbij worden de kinderen geholpen door de

bewoners van het land Goedheyt. Bij elke opdracht valt een bepaalde toverkracht te verdienen die nodig is om de Steen der Liefde te vinden.

Voor het spel van start gaat, waarschuwt de koning nog wel voor Graaf Gruwel. Hij schijnt al in het land Goedheyt te zijn, dus zorg dat je uit zijn buurt blijft totdat alle toverkrachten zijn verzameld en de Steen der Liefde is gevonden.

Het spelverloop

Zoals gezegd staat de troon van koning Goedheer in het midden van het speelgebied. Naast de troon is een waslijn gespannen, waaraan kartonnen kaarten met een knijper zijn opgehangen. Op elke kaart staat een toveropdracht met de naam van een bewoner van het land Goedheyt die bij deze opdracht hoort.

Nadat de kinderen in groepjes zijn verdeeld, geeft de koning elk groepje een opdrachtenkaart van de waslijn en een toverkaart om de verkregen toverkrachten op te schrijven. Het groepje gaat naar de toveropdracht die op de opdrachtenkaart staat.



Bij elke opdracht staat de naam van de bijbehorende bewoner van het land Goedheyt nog eens groot afgebeeld, zodat het groepje zeker weet dat ze bij de juiste toveropdracht zijn aangekomen. Wanneer een groepje een toveropdracht heeft vervuld, wordt de verdiende toverkracht op de toverkaart geschreven. Daarna gaat het groepje terug naar de koning, die de kaart weer aan de waslijn ophangt en het groepje een nieuwe kaart geeft.

De toveropdrachten waarvan de kaarten aan de waslijn hangen, zijn dus altijd 'vrij'. Anders had een ander groepje die kaart kaartje al meegenomen.

Deze methode heeft als voordeel dat de kinderen de opdrachten in hun eigen tempo kunnen doen en er niet verplicht naar een ander spel of post 'doorgedraaid' hoeft te worden. Daar staat tegenover dat de groepjes waarschijnlijk niet alle toveropdrachten kunnen doen, maar als de kinderen dat van tevoren weten, is dat meestal geen probleem. Zorg dus wel dat er meer toveropdrachten zijn dan groepjes. Een goede verhouding is bijvoorbeeld 10 groepjes en 14 à 15 toveropdrachten.

N.B. Graaf Gruwel loopt op het terrein rond, vermomd als reiziger. Het is een beetje een vreemde meneer, waar de kinderen af en toe best een praatje mee kunnen maken, maar hij is wel erg nieuwsgierig. Hij stelt veel vragen over de toveropdrachten en de Steen der Liefde. Als ze hem vragen of hij Graaf Gruwel is, zal hij dit ten stelligste ontkennen.

De afronding

Alle kinderen en leid(st)ers zitten in een halve kring voor de troon van Koning Goedheer. De koning neemt het woord. Hij vertelt dat de kinderen heel veel toverkrachten hebben verzameld. De koning hoopt dat het voldoende is om Graaf Gruwel te kunnen verslaan.

Voordat het zover is, moeten ze eerst de Steen der Liefde te pakken krijgen. Het idee van de Koning is, om met de feeën Hokus, Pokus en Pilatus Pas voorop, het Grote Slangenbos in te gaan. Op zoek naar de plek waar de Steen zich bevindt. De koning

waarschuwt dat iedereen wel heel stil moet zijn en zachtjes moet lopen om de slangen niet wakker te maken. Maar de slangen in het bos zijn niet het grootste probleem. Het gevaarlijkste is Graaf Gruwel..., want misschien is hij ook al in de buurt om de steen te veroveren.

Dan krijgt fee Hokus een idee! Wanneer Graaf Gruwel in de buurt is en de steen wil afpikken, zullen ze hem moeten omsingelen en afleiden. Dit kan door het gezamenlijk uitspreken van een toverspreuk. Doordat de kinderen nu zoveel toverkracht hebben verzameld, zal de toverspreuk heel krachtig zijn en de kinderen ook beschermen tegen de toverspreuken van Graaf Gruwel. Zo moet het lukken Graaf Gruwel in de war te brengen en af te leiden, zodat Fee Spokus snel de Steen der Liefde kan pakken. Wanneer de toverspreuk versterkt wordt met de Steen der Liefde, zal Graaf Gruwel voor altijd verdreven kunnen worden.

Dit moet natuurlijk wel eerst geoefend worden. Op het open veld voor de troon wordt eerst de toverspreuk en daarna het omsingelen geoefend. De toverspreuk gaat als volgt:

"Kikkerdril en muizenvacht,
vernietig Gruwel's toverkracht.
Voor altijd weg met zijn snotplannen,
De Steen der Liefde zal hem verbannen"

Dan is het zover. De drie feeën gaan voorop, gevolgd door Koning Goedheer en een lange rij kinderen. Samen sluipen zij zigzaggend over het terrein en door het Slangenbos. Voorzichtig, want de slangen mogen niet wakker worden. Wanneer ze in de buurt van de steen komen, komt plotseling Graaf Gruwel tevoorschijn, krijsend en tierend, toverspreuken uitsprekend. Hij wil de steen pakken, maar de kinderen zijn hem voor. Langzaam maar zeker omsingelen ze Graaf Gruwel, terwijl de toverspreuk telkens opnieuw wordt uitgesproken. Graaf Gruwel probeert de kinderen nog wel weg te jagen door het roepen van toverspreuken en bezweringen, maar dat heeft geen effect. Ondertussen wordt, volgens plan, de Steen der Liefde gepakt door fee Pokus.

Wanneer fee Pokus in de kring komt met de steen, roepen alle kinderen, onder leiding van de drie feeën, de toverspreuk nog luider. Graaf Gruwel kermt, krimpt ineen, is wanhopig en deinst achteruit alsof hij door een onzichtbare kracht wordt weggedreven. Uiteindelijk rent hij weg en vlucht het land Goedheyt uit.

De koning en alle andere bewoners zijn zo blij, dat ze alle kinderen als beloning een ereteken geven (de badge). Zij krijgen natuurlijk ook allemaal de bijbehorende eretitel: "Held van Goedheyt". Tenslotte worden de kinderen op koninklijke wijze uitgewuifd.



De deelnemers

Verdeel de kinderen in groepjes van 5 tot 8 personen. De groepsgrootte maakt niet zo heel erg veel uit, want er is geen onderlinge competitie.

Er zijn in deze spelbrochure 30 toveropdrachten beschreven, dat in dit spelsysteem goed is voor minimaal 20 groepjes. Dit betekent dat er in deze opzet minstens $20 \times 8 = 160$ kinderen aan het spel kunnen deelnemen. Dit aantal kan natuurlijk zowel naar beneden als naar boven worden aangepast, door de groepsgrootte dan wel het aantal groepjes of toveropdrachten aan te passen.

Over het algemeen kunnen kinderen in deze leeftijd zelfstandig in een groepje van de ene naar de andere toveropdracht lopen, zodat een vast begeleider niet altijd per sé noodzakelijk is. Je kunt er ook voor kiezen om groepjes met wat oudere kinderen zelfstandig te laten lopen en groepjes met jongere kinderen wel een begeleider mee te geven.

Bij elke toveropdracht staat een spelleider (een bewoner van het Land Goedheyt). Wanneer er onvoldoende medewerkers zijn om alle toveropdrachten te begeleiden, dan kun je voor sommige opdrachten een duidelijke instructie maken en die bijvoorbeeld op een groot bord schrijven en bij de toveropdracht neerzetten.

De tijdsduur

De tijdsduur van het spel kan naar eigen inzicht aangepast worden. Voor het spelverloop maakt het niet zo veel uit, omdat er geen bepaalde hoeveelheid spelletjes gespeeld moeten zijn. Ook hoeft het geen problemen op te leveren wanneer een groepje na afloop van een aantal spelletjes toe is aan een korte pauze om even wat te eten, te drinken of uit te rusten. Wel is het handig om van tevoren duidelijk af te spreken wanneer het spel is afgelopen en bijv. aan te kondigen wanneer de kinderen hun laatste spel kunnen gaan doen.

Een richtlijn voor het totale regiospel:

- verzamelen, inleiding van het thema en uitleg van het spel: 15 minuten
- activiteiten incl. pauzes: 120 minuten
- afronding: 20 minuten

In totaal ruim 2,5 uur. Inclusief de aankomst en het vertrek van de deelnemers - beide ongeveer een klein halfuur - betekent het dat het hele regiospel voor de organisatoren en medewerkers ongeveer 3,5 uur kan duren. Dit is exclusief opbouw en afbraak. Zorg dus voor voldoende eten en drinken.

Wat heb je nodig?

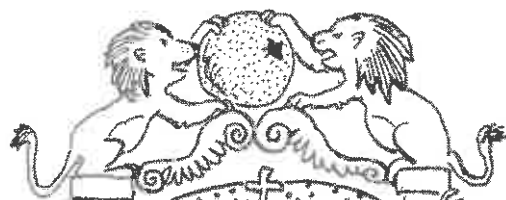
- Koning Goedheyt, Graaf Gruwel en de feeën Hokus, Pokus en Pilatus Pas, incl. themakleding;
- De troon van de koning (een versierde, koninklijke stoel);
- Voor elke toveropdracht een opdrachtenkaart;
- Een waslijn met knijpers in de buurt van de troon;
- Een toverkaart per groep om de verzamelde toverkrachten op te schrijven;
- Bij elke toveropdracht een stift of pen;
- Bij elke toveropdracht een kartonnen of papieren bord met daarop de naam van de toveropdracht;
- Materiaal voor de toveropdrachten (zie de activiteitenbeschrijvingen);
- De herinneringsbadges (zie het bestelformulier);
- Een "Steen der Liefde"
- Een EHBO-doos;
- Limonade (bekers?) en wat lekkers om uit te delen.

Enkele tips voor het thema en de organisatie

- De inleiding is bedoeld als richtlijn en suggestie. Natuurlijk kunnen er personen of gebeurtenissen bij verzonnen worden. Ook kan het themaverhaal en de activiteiten (toveropdrachten) naar eigen inzicht en naar de eigen situatie worden aangepast;
- Een speciale toegang of grensovergang tot het Land Goedheyt maakt het 'echter', bijv. in de vorm van een poort een feeëriek versiering of een ontvangst door de 3 feeën die door

middel van een toverspreuk de kinderen in het Land toveren;

- Kleed de activiteitenposten als echte toveropdracht aan in het thema en laat de bijbehorende spelleider zich als echte bewoners van het Land Goedheyt verkleden;
- In plaats van het bijschrijven van een toverkracht op de toverkaart, kun je ook leuke kleine stickers gebruiken;
- Wanneer er genoeg medewerkers zijn, is het leuk om een aantal bewoners van het Land Goedheyt een vrije rol te geven. Dus geen vaste taak, maar rond kunnen lopen om de kinderen te vermaken en de sfeer van het thema te versterken;
- Denk niet alleen aan een EHBO-doos, maar ook aan mensen die een EHBO diploma hebben. Zorg dat bij alle medewerkers bekend is, waar en naar wie zij toe kunnen gaan voor (medische) hulpverlening of in geval van nood;
- Kijk ook eens in de spelbrochures voor de Regiospelen van voorgaande jaren;
- Op bladzijde 55 van de bestuursmodule nr. 4 "Organiseren van activiteiten" staat een uitgebreide checklist voor de voorbereiding en organisatie van grote(re) activiteiten. De module is te bestellen bij het Infocentrum;
- Er zijn op dit moment allerlei jeugdboeken bij boekhandel en bibliotheek verkrijgbaar rondom fantasy, toveren en mysterieuze avonturen, zoals verhalen over Harry Potter, In de ban van de ring, Kippenvel, etc. Hier zijn ook vele ideeën uit te halen om het thema verder uit te werken.



De toveropdrachten

Hieronder een opsomming van de 30 suggesties voor toveropdrachten. In veel gevallen zullen er minder dan 30 activiteiten georganiseerd hoeven te worden, zodat de organisatie er de leukste uit kan kiezen. Natuurlijk kun je ook zelfbedachte toveropdrachten gebruiken. Veel plezier!!!



1. **Stoere Simon**

Stoere Simon is de bewaker van het slangenbos. Hij is groot, stoer en enorm sterk. Het is nog geen sterveling gelukt om Stoere Simon te trotseren en zijn slangen te verdrijven. Stoere Simon koestert zijn slangen stuk voor stuk, dus de slangen aanraken of meenemen is uit den boze....!

Te verdienen kracht: lef

Nodig:

- 30 stukjes touw (de slangen).

Uitleg:

De 30 slangen zijn verstopt in een (afgebakend) speelgebied of stuk bos. Elk groepje krijgt 5 a 10 minuten de tijd om de slangen te zoeken. Maar pas op voor Simon! Hij wil zijn slangen niet kwijt. Simon kan je aftikken en dan moet je al je slangen inleveren.



2. **Sjaak Snot**

In het land Goedheyt woont één persoon die het erg jammer vindt dat het land niet langer bedolven is onder de snot, en dat is Sjaak. Ook wel Sjaak Snot genaamd. In zijn huis heeft hij een grote machine staan, waarmee hij zijn eigen snot maakt. Vandaag zal hij de kinderen leren hoe ze zelf snot kunnen maken...

Te verdienen kracht: handigheid

Nodig:

- Boterhamzakjes;
- Gele of groene shampoo of vloeibare zeep.

Uitleg:

Ieder kind verzamelt eerst wat 'ingrediënten' om zelf snot te maken. Doe wat zand, modder, fijn gemalen bladeren en tenslotte wat shampoo of zeep in een boterhamzakje... een knoopje erin en één of meer reserve zakjes er omheen... klaar.



3. **Willem-Jan Wijs**

Willem-Jan Wijs is een hele lieve, aardige en vooral wijze meneer. Geen vraag is voor hem te moeilijk en hij lost elk raadsel in een handomdraai op.

Te verdienen kracht: wijsheid

Nodig:

- Rebus (deze is als bijlage aan de spelbrochure toegevoegd);
- Pennen, potloden en papier om de oplossing op te schrijven.

Uitleg:

Willem-Jan Wijs heeft voor de kinderen een rebus uitgezocht, die zij samen moeten oplossen. In de rebus staat een belangrijke aanwijzing!



4. **Ton Tovermix**

Goedheyt is een magisch land. De inwoners houden van toveren en daar horen natuurlijk ook toverdrankjes bij. Ton Tovermix is één van de weinige bewoners van Goedheyt die toverdrankjes kan maken. Zijn recepten zijn geheim, maar vandaag mogen de kinderen een kijkje in zijn keuken nemen, om zelf hun eigen toverdrankje brouwen.

Te verdienen kracht: energie

Nodig:

- Plastic bekertjes;
- Suiker;
- Verschillende kleurenranja;
- Up-drink o.i.d.;
- Lepeltjes of roerstaafjes;
- Dienblad.

Uitleg:

Giet wat rode ranja op een dienblad. Strooi er vervolgens suiker overheen, zodat deze rood kleurt. Laat ieder kind z'n bekertje met de open kant in de rode suikerranja dopen, zodat het bekertje een mooie rode suikerrand krijgt. Doe daarna in elk bekertje een schepje suiker, giet er een kleurloze koolzuurhoudend limonade op (bijv. Up-drink). Dit gaat sterk bruisen. Giet er tenslotte, onder het uitspreken van een zelfbedachte toverspreuk, 2 verschillende kleuren bij. Roeren en klaar is de toverdrank! Wanneer je deze toverdrank drinkt, krijg je extra (tover)energie.



5. Koen Kook Maar Raak

Wanneer je door Goedheyt wandelt, ruik je een overheerlijke geur. Deze komt uit het huis van Koen Kook Maar Raak, dat midden in het land staat. Koen Kook Maar Raak is de kok van Goedheyt en vooral het bakken van kleine beschuittaartjes kan hij als de beste. Koen Kook Maar Raak wil het de kinderen ook wel leren.

Te verdienen kracht: levenskracht

Nodig:

- Beschuit;
- Margarine;
- Vlokken, muisjes, nootjes, hagelslag etc.;
- (plastic) bordjes.

Uitleg:

Elk kind krijgt een beschuitje en mag dat naar eigen inzicht versieren en dan... smullen maar!



6. Nico Naald

Aan de rand van Goedheyt staat het huis van Nico Naald. Nico Naald is de kleermaker van de koning. Hij kan prachtige kleren maken en ieder kledingstuk weer vliegensvlug herstellen, als de muizen er tenminste niet met zijn garen vandoor gaan...

Te verdienen kracht: snelheid

Nodig:

- 10 stukjes touw of lintjes van ± 40 cm. om achterin de broek de stoppen.

Uitleg:

Op een kind na, krijgt ieder kind een stukje touw in de achterkant van de broek. Dit zijn de muizen die met het garen weglopen. Het kind zonder stukje touw is Nico Naald en probeert zo snel mogelijk het garen van een van de muizen te bemachtigen. Als dat lukt wordt Nico Naald een muis en wordt de muis zonder garen de nieuwe Nico Naald, enzovoort.



7. Oma Ollie

Oma Ollie is 450 jaar oud en daarmee de oudste bewoner van Goedheyt. Voor haar leeftijd ziet ze er erg jong uit en is ze nog zeer sportief en lenig. Wanneer haar vele kleinkinderen op bezoek zijn, doet ze vaak spelletjes. Vooral flessenvoetbal is haar favoriet...

Te verdienen kracht: sportiviteit

Nodig:

- Bal;
- Lege flessen;
- Water.

Uitleg:

De kinderen staan in een grote kring, op gelijke afstand van elkaar. Elk kind krijgt een flesje gevuld met toverdrank (water) en zet dit voor zich neer. De kinderen mogen om de beurt proberen, met de bal, het flesje van hun linkerbuurman om te gooien. Wanneer dit lukt, moet het kind van wie de fles is, eerst de bal terughalen voordat de fles weer rechtop gezet mag worden en zelf mag mikken op de fles van de volgende buurman. De kinderen mogen zelf kiezen of ze de bal willen rollen of schoppen. Wie houdt de meeste toverdrank in z'n fles?



8. Elf Hinkel

Samen met haar twee zusjes Pinkel en Twinkel, woont Elf Hinkel in het Elfenbos. Elf Hinkel is de jongste van de drie, maar heeft al heel wat meegemaakt in haar prille leventje. Twee jaar geleden heeft Elf Hinkel een ongeluk gehad. Ze vloog met grote snelheid frontaal tegen een heks aan, waarna ze met een klap op de grond kwam. Sindsdien kan ze niet meer zo goed lopen, dus hinkelt ze. Vandaar ook haar bijnaam. Haar handen werken des te beter. Ze heeft erg veel kracht in haar handen en ze maakt hier dan ook dankbaar gebruik van.

Te verdienen kracht: voelen

Nodig:

- 6 wasbakken of pannen;
- Toiletpapier;
- Groene waterverf;
- Behangplaksel;
- Verschillende voorwerpen (bijvoorbeeld een ei, schoenveter, boterhamzakje, etc.);
- Een emmer water, zeep en handdoeken om na afloop de handen te wassen.

Uitleg:

Tijdens deze toveropdracht gaat Elf Hinkel testen of de kinderen ook veel gevoel in hun handen hebben. Maak 6 bakken met snot, van behangplaksel, water, een scheutje groene waterverf en snippers toiletpapier. Verstopt in elke bak een voorwerp. De kinderen mogen om de beurt, met de ogen dicht, voelen en raden welk voorwerp in elke bak is verstopt. De antwoorden van de kinderen wordt eerst opgeschreven, pas aan het eind worden de oplossingen gegeven.



9. Elf Pinkel

Elf Pinkel is de middelste van de drie. Net als haar zusjes Hinkel en Twinkel, heeft ook Pinkel een bijzondere gave. Ze heeft een sterk ontwikkeld reukvermogen. Ze kan niet alleen gewone geuren herkennen, maar ze ruikt bijv. ook als er onraad is. Graaf Gruwel mag dus wel op zijn hoede zijn, want Elf

Pinkel ruikt precies wanneer er ongewenst en onbetrouwbaar bezoek in Goedheyt is.

Te verdienen kracht: geur

Nodig:

- Geurende voorwerpen, zoals: zeep, hagelslag, tandpasta, geurkaarsje, mosterd, azijn, ect.;
- Een blinddoek;
- Een tafel, bank, boomstam of kleed om de voorwerpen op uit te stallen.

Uitleg:

De kinderen mogen om de beurt, met een blinddoek om, ruiken en raden om welke voorwerpen of stoffen het gaat. Ook nu weer eerst de antwoorden opschrijven en pas aan het eind de antwoorden geven.



10. Elf Twinkel

Elf Twinkel staat in het land Goedheyt bekend om haar goede smaak. Zij is erg nieuwsgierig naar alle verschillende soorten smaken. Ze proeft dan ook alles wat er op haar pad komt: gras, bladeren, zand, snot en natuurlijk allerlei soorten etenswaren. Ze weet precies hoe alles smaakt en wat lekker is en wat niet...

Te verdienen kracht: smaak

Nodig:

- Verschillende soorten lekkere en minder lekkere etenswaren, zoals bloemkool, spruiten, snoepjes, blauwe kaas, peterselie, azijn, stroop, etc.;
- Een blinddoek;
- Een tafel, bank, boomstam of kleed om de voorwerpen op uit te stallen.

Uitleg:

De kinderen mogen om de beurt, met een blinddoek om en met de handen op de rug, proeven en raden om welke etenswaren het gaat. Ook nu weer eerst de antwoorden opschrijven en pas aan het eind de antwoorden geven.



11. Butler Boris

In het bekendste restaurant van Goedheyt 'In den vollen pot' werkt Butler Boris. Hij kan serveren als geen ander. Dagelijks loopt hij te sjouwen met 2 of soms drie (1 op zijn hoofd) overvol beladen dienbladen met eten en drankjes. Telkens weer laat hij de bezoekers van het restaurant versteld staan, door zonder ook maar wat van zijn dienblad te laten vallen, het eten op te dienen. "Hoe doet hij dat toch?" wordt er vaak over hem gezegd. Nou, dat wil Boris de kinderen wel leren...

Te verdienen kracht: evenwicht

Nodig:

- Hindernissen waar je op- of onderdoor kunt, denk aan een tafel, stoelen, balken;
- Dienbladen;
- 3 plastic bekertjes;
- 4 emmers.

Uitleg:

Evenwicht hebben en houden is niet altijd even makkelijk. Onder begeleiding van Butler Boris zal, tijdens een snotestafette, het evenwicht van de kinderen op de proef gesteld worden. Er is een hindernisparcours uitgezet met aan het begin een volle emmer met water en aan het eind een lege emmer. De groep wordt in twee teams verdeeld. Van elk team krijgt de eerste speler een dienblad met daarop 3 bekertjes. Na het startsein vullen de spelers hun bekertjes met water en proberen hun dienblad met bekertjes veilig door het parcours te loodsen. Aan het einde van het parcours leggen ze de bekertjes in de emmer, rennen met dienblad en bekertjes terug en tikken de volgende speler aan. Wanneer van een team alle spelers aan de beurt zijn geweest stopt het spel. Welk team brengt het meeste water over?



12. Gerard Gooi

Wanneer je door de straten van Goedheyt loopt, moet je altijd op je hoede zijn voor rondvliegend materiaal. Dit komt door de tweeling Gerard en Greetje Gooi. Zij gooien graag met dingen. Vooral waterbommetjes

zijn favoriet bij Gerard. De kinderen moeten dus goed oppassen dat ze niet nat worden gegooit als ze bij Gerard Gooi in de buurt zijn!

Te verdienen kracht: werpkunst

Nodig:

- Grote jerrycan met water;
- Gieter;
- Boterhamzakjes.

Maak waterbommetjes door boterhamzakjes met behulp van een gieter te vullen met water. Verdeel de kinderen in tweetallen. Ieder tweetal krijgt een waterbommetje, die ze naar elkaar over moeten gooien. Ze beginnen dicht bij elkaar, maar na elke geslaagde gevangene worp, moeten ze elk een voetje achteruit gaan. Elk tweetal krijgt 3 waterbommetjes. Welk tweetal komt het verst zonder dat het zakje kapot gaat?

Je kunt ook waterballonnen gebruiken, deze zijn sterker maar ook duurder en moeten met een waterkraan worden gevuld.



13. Dienneke de Denker

Dienneke is onderwijzers op de enige basisschool van het land Goedheyt. Ze denkt graag na en vindt het erg leuk om sommetjes op te lossen. Dienneke Denker heeft geen agenda, want die zit in haar hoofd. Alle afspraken die ze maakt onthoudt ze. Haar geheugen is zo goed, dat ze nooit of te nimmer iets zal vergeten. Hoe goed is het geheugen van de kinderen?

Te verdienen kracht: geheugen

Nodig:

- Ongeveer 20 kleine voorwerpen, zoals gum, potlood, breinaalden, pincet etc.;
- Horloge met secondewijzer of een stopwatch.

Uitleg:

Dienneke denker heeft de voorwerpen onder een groot tafellaken bedekt. Als de kinderen in een kring om de voorwerpen heen zitten, haalt Dienneke het kleed weg

en hebben de kinderen 1,5 minuut de tijd om de voorwerpen in zich op te nemen. Daarna bedekt Dienneke de voorwerpen weer en moeten de kinderen proberen zoveel mogelijk voorwerpen op te noemen die ze hebben gezien. De kinderen mogen om de beurt een voorwerp noemen. Als een kind geen nieuw voorwerp meer weet of iets noemt wat al door een ander kind genoemd is, dan is ook het volgende kind aan de beurt. Hoeveel voorwerpen hebben de kinderen in totaal onthouden?



14. Mies Muts

Mies Muts is heel creatief kan prachtige feeënmutsen maken. Met een muts van Mies ben je altijd goed gemutst! Zij is dan ook de bekendste feeënmutsen maker van. Nu is Mies Muts pas gevallen en heeft haar arm gebroken. Het is voor haar nu echt onmogelijk om nieuwe mutsen te maken, maar misschien kunnen de kinderen een handje helpen?

Te verdienen kracht: vrolijkheid

Nodig:

- Karton;
- Schaar, lijm, nietmachine;
- Glittertjes;
- Glitter- of gekleurd papier;
- Stiften, kleurpotloden.

Uitleg:

De kinderen helpen Mies Muts om mooie feeënmutsen te maken. Aan het einde van de toveropdracht zullen alle mutsen in de winkel van Mies Muts komen te staan om verkocht te worden. De kinderen die hun muts graag mee willen nemen en opzetten, mogen dat natuurlijk ook. Een voorbeeld voor het maken van een feeënmut is als bijlage aan de brochure toegevoegd)



15. Leo Lenig

In het Land Goedheyt is er één man die ontzettend lenig is, dat is Leo Lenig. Hij legt zonder moeite zijn benen in zijn nek en kan ook makkelijk op zijn handen lopen. Het is ongelooflijk wat Leo Lenig allemaal met zijn lichaam kan. Hij vindt het erg leuk om de

kinderen wat lenigheid bij te brengen, want dat is natuurlijk altijd handig!

Te verdienen kracht: lenigheid

Nodig:

- Een of twee Twisterspelen.

Uitleg:

Speel het spel volgens de standaard spelregels. Wanneer er twee twisterspelen zijn, kan dit naast elkaar gelegd worden zodat het hele groepje tegelijk mee kan doen. De grootte van het speelveld kan aangepast worden door het gedeeltelijk opvouwen van het speelveld. Spreek bijvoorbeeld af dat de eerste keer 10 x gedraaid gaat worden. Als dit goed gaat kan er de tweede keer misschien wel 20 x gedraaid worden. Houden alle kinderen dit vol?

Wanneer er geen twisterspelen voorhanden zijn, kun je zelf een speelveld maken van een oud laken met gekleurde stippen of met gekleurd krijt op de vloer. Leo roept dan telkens, met zijn handen voor zijn ogen, een kleur en een hand of voet.



16. Koos Camera

Koos Camera is fotograaf. Hij maakt altijd en overal foto's. Ook vind hij het erg leuk om zichzelf en andere mensen te verkleeden en daar foto's van te maken. Zijn de kinderen een beetje fotogeniek?

Te verdienen kracht: kunstzinnigheid

Nodig:

- Verkleedkleden, schoenen, pruiken, hoeden, petten, handtasjes, handschoenen, enz.;
- Een fototoestel;
- Pen en papier.

Uitleg:

Koos Camera gaat zich samen met de kinderen verkleeden voor een mooie groepsfoto. De kinderen mogen hier natuurlijk zelf ideeën voor verzinnen. Wanneer je de naam van de groep en het fotonummer opschrijft (en het budget het toelaat), kunnen er echte foto's worden

gemaakt die na afloop ontwikkeld en naar de groepen opgestuurd kunnen worden. Ook leuk voor het regioblad of de internetsite van de regio en groepen.



17. Tony Teken

Tony Teken is een echte kunstenaar. Hij maakt de mooiste tekeningen. Maar zijn specialiteit is sneltekenen. Met enkele strepen en halen van zijn potlood tekent hij een portret, voorwerp, dier of landschap. Samen met Tony kunnen de kinderen het sneltekenen gaan oefenen.

Te verdienen kracht: tekenkunst

Nodig:

- Papier en stiften of een krijtbord met krijt;
- Een lijst met woorden in toverthema, zoals: bezemsteel, heksenmuts, toverstaf, snotbel, enz.

Uitleg:

De kinderen zitten in een kring rondom een vel papier op een harde ondergrond. Om beurten gaat een kind naar Tony en krijgt een woord ingefluisterd. Snel gaat het kind terug naar de kring en krijgt 1 minuut de tijd om, zonder te spreken, het voorwerp te tekenen. Wanneer een van de andere kinderen het voorwerp heeft geraden, is het volgende kind aan de beurt. Hoeveel woorden van de lijst hebben de kinderen geraden?

Dit spel kan ook in twee teams worden gespeeld. Het team dat als eerste alle woorden heeft geraden, heeft gewonnen.



18. Greetje Gooi

Greetje Gooi is de tweelingzus van Gerard Gooi. Greetje kan net als Gerard heel goed gooien, maar ze kan ook heel goed mikken. Zij gooit altijd raak en wint alle mikspelletjes. Maar... helaas is Greetje sinds kort haar bril kwijt en kan ze niet meer zo goed richten, daarom wil nu niemand meer spelletjes met haar doen. Kunnen jullie haar misschien een handje helpen....

Te verdienen kracht: richten

Nodig:

- Sisaltouw;
- Boterhamzakjes;
- Water;
- Zeep;
- Enkele tennisballen.

Uitleg:

Vul enkele boterhamzakjes met zeepwater. Span een touw tussen twee bomen. Bind aan elke boterhamzakje een kort of lang touwtje en hang de zakjes daarmee, in verschillende hoogtes, aan het gespannen touw. De kinderen mogen om de beurt, vanaf 3 meter, met een tennisbal proberen de snotzakjes kapot te gooien. Lukt het de kinderen om in 3 beurten al het snot te vernietigen?



19. Swingende Sjaantje

In Goedheyt staat een klein schattig huisje waar altijd muziek wordt gedraaid. In dit huisje woont een hele lieve vrouw. Zij heet Swingende Sjaantje en kan prachtig dansen. Op feesten staat zij altijd uren te dansen op de dansvloer. Sjaantje vindt dansen vooral leuk als er anderen met haar mee dansen. Hebben de kinderen ook danstalent?

Te verdienen kracht: ritme

Nodig:

- Draagbare cassette recorder evt. met cd-speler;
- Voldoende batterijen;
- Cassettebandjes of cd's met geschikte muziek. (4-kwarts maat).

Uitleg:

Swingende Sjaantje leert iedereen de volksdans van Goedheyt. De volksdans van Goedheyt kent verschillende pasjes:

1. Twee stapjes naar links en rechterknie schuin omhoog en klap daarbij in je handen (= 4 tellen);
 2. Twee stapjes terug naar rechts en linkerknie omhoog en klap (= 4 tellen);
- Herhaal dit nog een keer;
3. Draai en 4 tellen linksom en klap bij de 4^e tel in je handen;

4. Draai weer terug rechtersom en klap bij de 4^e tel in je handen;
Herhaal dit nog een keer.
Voer de volksdans uit in een kring en bedenk er, evt. met de kinderen, zelf nog wat stapjes bij. Oefen het van tevoren zelf even om te kijken of het klopt.



20. Lieve Leentje

Lieve Leentje is een van de witte heksen uit het land. Ze is een goede heks, vol van liefde. Dit geeft ze graag door aan anderen, zeker aan kinderen.

Te verdienen kracht: liefde

Nodig:

- Ballonnen;
- Obstakels voor het parcours, zoals boomstronken, stoel, een touw om onderdoor te kruipen, stenen of takken voor een slalom, etc.

Uitleg:

Ware liefde komt uit je hart. Lieve Leentje verdeelt de kinderen in tweetallen. De tweetallen starten om de beurt. Zij moeten liefdesballon, op de hoogte van hun hart, tussen hen inklemmen en zo een parcours afleggen. Ware liefde moet immers in staat zijn vele hindernissen te overwinnen. De liefdesballon mag dus niet met de handen aangeraakt worden. Lukt het de kinderen om de liefdesballonnen door het parcours te loodsen, zonder dat de ballon valt of klapt?



21. Fee Hokus

Fee Hokus is de fee met de meeste moed. Doordat zij zo moedig is geweest heeft ze ooit Graaf Gruwel uit het land Goedheyt weten te verdrijven. Als de kinderen net zo moedig willen worden als Fee Hokus, zullen ze over een smal pad het snotmoeras moeten oversteken. Het snotmoeras is een van de smerigste en gevaarlijkste plaatsen in Goedheyt.

Te verdienen kracht: moed

Nodig:

- Vuilniszakken of landbouwplastic;

- Allerlei dingen om een flinke smurrie te kunnen maken, zoals zeep, water, modder, dennennaalden, oude theezakjes, koffieprut, fruitschillen, etc.;
- Wasbak, water, zeep en handdoek om na afloop de voeten schoon te maken;
- Een blinddoek.

Uitleg:

De kinderen moeten om beurten, met blote voeten, het moeras oversteken. Dit kan over een kronkelig en smal pad. Links en rechts naast het pad is het moeras. Daar ligt allerlei smurrie op plastic, waar ze in stappen als ze naast het pad terechtkomen. Om het extra moeilijk te maken krijgen de kinderen een blinddoek om, maar de andere kinderen mogen van een afstandje wel aanwijzingen roepen. Wanneer er de mogelijkheden voor zijn, zou ook een eenvoudige apenbrug gebouwd kunnen worden om het moeras over te steken. In dit geval zonder blinddoek natuurlijk.



22. Fee Pokus

Fee Pokus is de fee met de meeste daadkracht. Zij doet altijd wat ze zegt en als ze iets doet, doet ze het goed. Bij deze post gaat iedereen mee op jacht, en wel op snotjacht.

Te verdienen kracht: daadkracht

Geen materialen nodig.

Uitleg:

De jacht zal gaan op de melodie van 'wij gaan op berenjacht', met aangepaste tekst. Natuurlijk zingt Fee Pokus het lied voor. Hieronder enkele suggesties voor de aangepaste tekst. Breid het lied evt. zelf verder uit.

Refrein:

Wij gaan op snotterjacht (2x)
Wij zijn niet bang (2x)
We hebben een bezemsteel (2x)
En toverkracht ook... (2x)

Couplet 1:

We komen bij een snotrivier
We kunnen er niet overheen
We kunnen er niet onderdoor
Dus gaan we er door heen
Blub, blub, blub, blub

Couplet 2:

We komen bij het slangenbos
We kunnen er niet overheen
We kunnen er niet onderdoor
Dus gaan we er door heen
Hak, hak, hak, hak

Couplet 3:

We komen bij Graaf Gruwel
We kunnen er niet overheen
We kunnen er niet onderdoor
Dus gaan we er naartoe....

Ahahahaha, Graaf Gruwel....rennen
Sluip, sluip, sluip, sluip,
Hak, hak, hak, hak,
Blub, blub,blub,blub,
...aaaahhhh, weer veilig thuis



23. Fee Pilatus Pas

Fee Pilatus Pas is de slimste van de drie feeën. Ze weet zich altijd uit de meest vervelende situaties te werken door een creatieve oplossing te vinden. Zo was ze laatst in het bos verdwaald. Snel maakte ze zelf een bezemsteel van takken en touw en vloog daarmee recht omhoog. Zo kon ze vanuit de lucht haar eigen huis weer zien. Tja, wie niet sterk is moet slim zijn...

Te verdienen kracht: creativiteit

Nodig:

- Stokjes van 30 a 40 cm.;
- Sisaltouw;
- Een bosrijke omgeving (met veel takken op de grond).

Uitleg:

Natuurlijk wil Fee Pilatus Pas de kinderen graag leren hoe je zelf een bezemsteel moet maken. Misschien komt dat nog van pas in de strijd tegen Graaf Gruwel. Om dit te oefenen doet Fee Pilatus Pas dit voor met een kleine bezemsteel. Elk kind krijgt een stokje. Daarna moeten ze zelf kleine takjes verzamelen (van de grond). Met behulp van een sisaltouwtje worden de takjes onderaan het stokje bevestigd en klaar is de bezemsteel.



24. Bert Bezem

Bert heeft al jaren een goedlopende bezemstelenwinkel. Helaas loopt de winkel de laatste tijd niet zo goed meer. Dit komt omdat alles onder het snot zit. Bert Bezem wil graag van de kinderen weten of zijn bezems nog wel goed zijn voor de verkoop en vraagt de kinderen een parcours af te 'vliegen'.

Te verdienen kracht: samenwerking

Nodig:

- Aankleding voor de bezemstelenwinkel, bijv. opgestapelde kartonnen dozen en enkele bezemstelen met een prijskaartje.

Uitleg:

De kinderen worden verdeeld in teams. Zij houden een estafetterace tegen elkaar met de bezemstelen. Als de groep te klein is om twee teams te maken, kan er ook op tijd 'gevlagen' worden. Elke speler 'zit' op zijn bezemsteel en 'vliegt' ongeveer 15 meter naar het keerpunt, draait daar 2 rondjes omheen en 'vliegt' weer terug en geeft de bezemsteel door aan de andere speler. Zorg bij een race tussen 2 teams voor voldoende tussenruimte. Je kunt er ook een slalomparcours van maken.



25. Karel Kracht

Karel Kracht is de krachtigste man van Goedheyt. Dat wil hij graag laten zien, door zijn spierballen te showen. Om te zien hoe sterk hij wel niet is, kunnen de kinderen bij hem langskomen om te touwtrekken.

Te verdienen kracht: spierkracht

Nodig:

- Een lang, dik touw met een lintje of streep in het midden;
- Een stevig gebouwde medewerker.

Uitleg:

Karel laat de kinderen in twee kleine groepjes tegen elkaar touwtrekken. Daarna mag elk groepje tegen Karel touwtrekken. Wanneer Karel nog steeds wint, mogen beide groepjes tegen hem touwtrekken.



26. Meneer Schuifschijf

Meneer Schuifschijf is een inwoner van Goedheyt. Het is niet zomaar een inwoner, het is een inwoner met een hele speciale kwaliteit, hij kan enorm precies mikken. Natuurlijk laat hij dit graag aan de kinderen zien. Misschien kunnen zij leren om net zo precies te mikken als Meneer Schuifschijf?

Te verdienen kracht: precisie

Nodig:

- Kleine biscuitjes (of ander kleine ronde koekjes);

- Een lange tafel of een kleine tafel met daarop een triplex-plank, waarover de biscuitjes geschoven kunnen worden.

Uitleg:

De tafel of plank doet dienst als sjoelbak. Zet 3 lijnen op het glijvlak zodat er 4 banen ontstaan. Aan het eind zitten 4 kinderen op hun knieën met hun mond geopend voor de tafel. Zij vormen samen de hokjes waar de schijven (biscuitjes) in moeten. Iedere speler moet proberen in elke mond een koekje te schuiven. Elk kind komt natuurlijk zowel als 'schuiver' en als 'hokje' aan de beurt (dit betekent 4 biscuitjes per persoon).



27. Mieke Make-up

Mieke is dol op schminken. Niet alleen voor de lol, want schminken kan ook heel handig zijn als je een keer wilt vermommen.

Te verdienen kracht: vermommen

Nodig:

- Schmink, kwastjes en evt. sponsjes;
- Plastic bekertjes en water;
- Tissues of toiletpapier, spiegeltje;
- Enkele eenvoudige voorbeelden van toverachtige afbeeldingen (prinses, fee, toverhoed, toverstaf, bezemsteel, etc.).

Uitleg:

Mieke schminkt, evt. met een assistente, de kinderen als sprookjes of toverfiguur. Eventueel kunnen de kinderen ook zichzelf of elkaar schminken. Dat lukt beter als er enkele eenvoudige voorbeelden zijn (bijv. uit het Grimasboek of via de feestartikelenwinkel).. Wanneer de voorbeelden met plastic worden overtrokken blijven ze mooi en kunnen ze ook een nog andere keer gebruikt worden.



28. Rines Ren

Rines is de snelste man van héél Goedheyt. Naast het feit dat hij heel snel is, is hij ook best wel sterk. Hij wil graag de kinderen testen op hun vermogen om te rennen en te tillen. Hiervoor daagt hij ze uit voor het spel 'Hollandse Leeuwen', maar dan in de speciale Goedheyt-variant natuurlijk: 'Gruwelse Goedheyt'.

Te verdienen kracht: renvermogen

Nodig:

- 4 voorwerpen om een speelveld uit te zetten (bijv. jassen, takken, pilonnen);
- Een speelveld met een zachte ondergrond.

Uitleg:

Speel het alom bekende spel 'Hollandse Leeuwen' (ook wel Vlaamse Leeuwen, Britse Bulldog e.d.). Rines Ren staat in het midden. Pas wanneer hij 'Gruwelse Goedheyt' roept, mogen de kinderen overlopen.



29. Frans Fluister

Frans Fluiter is een inwoner van Goedheyt die dol is op toverspreuken. Maar omdat Frans al heel vaak een toverspreuk verkeerd heeft onthouden of uitgesproken, is het al vaak mis gegaan. Hij mag dus eigenlijk ook geen toverspreuken meer hardop uitspreken. Wel mag hij ze zachtjes fluisteren. Frans is benieuwd of de kinderen wel goed toverspreuken kunnen onthouden en uitspreken...

Te verdienen kracht: toverspraak

Geen materialen nodig.

Uitleg:

Frans Fluiter zit met de kinderen in een kring en fluistert een toverspreuk in het oor van zijn linkerbuurman. Deze geeft de spreuk weer fluisterend door aan zijn eigen linkerbuurman, etc. Zo gaat de spreuk de hele kring door. Het laatste kind in de kring spreekt de toverspreuk hardop uit. Is de spreuk nog hetzelfde gebleven? Bedenk

van tevoren een aantal korte, maar leuke spreuken, zoals bijv.: 'wie toveren wil, eet eerst een dubbele boterham met kikkerdril'.



30. Trees Tik

Trees is een dame op leeftijd die al heel wat heeft meegemaakt in Goedheyt. Daardoor weet ze heel veel van het land. Ze vraagt zich hoeveel de kinderen eigenlijk afweten van het land en hoe snel ze hun kennis weten te raadplegen in geval van nood..

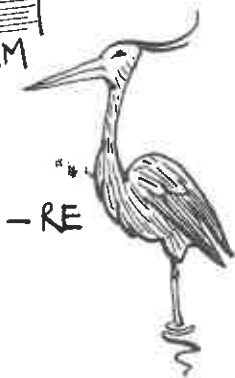
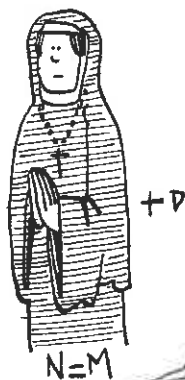
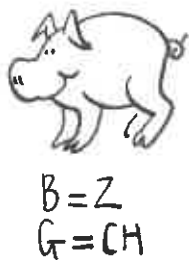
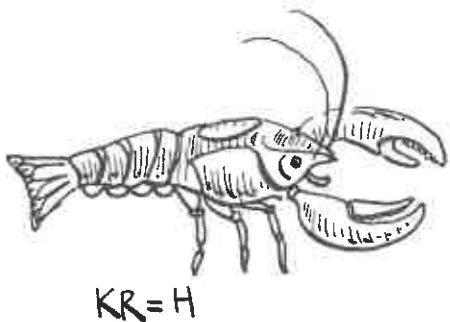
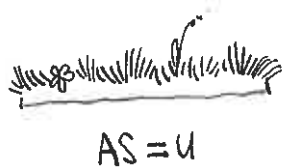
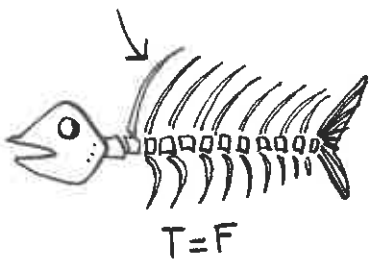
Te verdienen kracht: kennis

Geen materialen nodig.

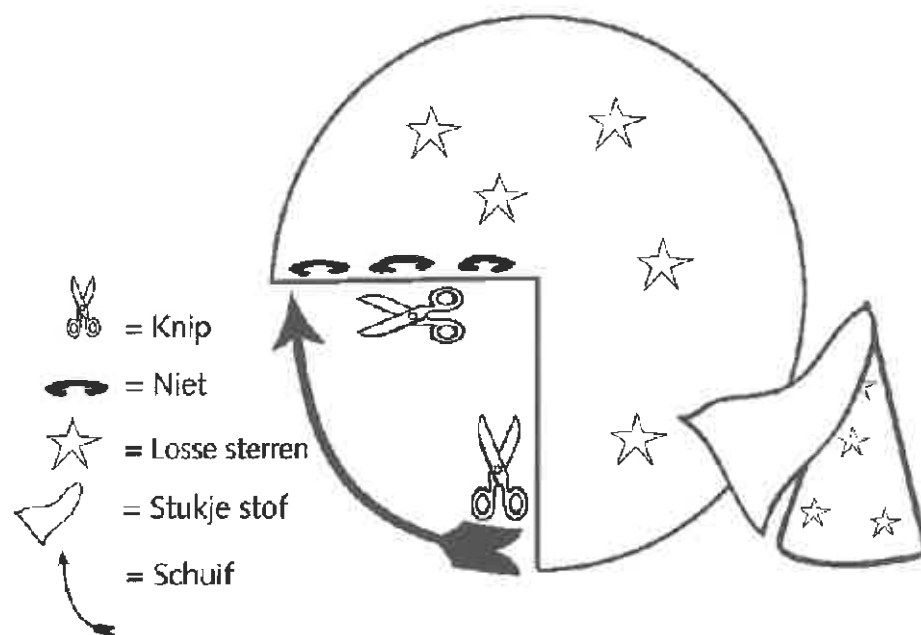
Uitleg:

Eén persoon is de tikker. Wanneer iemand getikt dreigt te worden, kan deze zichzelf beschermen door met de benen en armen wijd te gaan staan en een bewoner uit het land te roepen. Deze persoon mag dan niet getikt worden. Pas wanneer een ander kind onder de benen van dit kind doorkruipt, is deze weer vrij. Het spel kan moeilijker gemaakt worden doordat bijv. elke bewoner maar 1 keer genoemd mag worden. Ook kan er bijv. afgesproken worden dat er niet meer dan 3 kinderen tegelijk van deze bescherming gebruik mogen maken.

Bijlage: Rebus voor toveropdracht 3



Bijlage: Voorbeeld voor toveropdracht 14





Scouting

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