DWEK-Regiospel 2004

BETONSTAD

Scouting

Colofon
Deze spelbrochure is een uitgave van
Scouting Nederland en tot stand gekomen
in opdracht van het Landelijk beleidsteam DWEK.

Samenstellers
Dieneke Breukink (Yggdrasil Stam)
Joanneke Talsma (project BuitenGewoonActief)
Hendrik van Harten (Regio Groningen)
Roland Masselink (LBT-DWEK)

Tekstbewerking
Hans de Groot

Eindredactie
Eric Lepelaar

Illustraties
Ad Oskam

Vormgeving
Rosaly Tijmensen

Druk
Ted Gigaprint

Inhoudsopgave

Inleiding

Voor je ligt de brochure voor het DWEK-regiospel 2004. Deze brochure is bedoeld als ondersteuning bij het organiseren van een regio spelmiddag voor Dolfijnen Welpen Esta's en Kabouters.

In 2004 sluit de spelbrochure aan bij het project BuitenGewoonActief. In dit project werkt Scouting Nederland samen met:

- **de Stichting Nederland Schoon**
- **de KNHM (Koninklijke Nederlandsche Heidemaatschappij)**
- **IBAS groep b.v.**
- **VSBfonds .**

Met dit project wordt geprobeerd om alle Scouts van jong tot oud zich meer bewust te laten zijn van hun leefomgeving en hen te stimuleren om beter met die leefomgeving om te gaan.
Dit gebeurt voor deze leeftijdsgroep natuurlijk op een speelse manier die aansluit bij hun ontwikkelingsniveau en belevingswereld. Het ondernemen van leuke en leerzame activiteiten staat daarbij voorop. Een plezierige vrijetijdsbesteding en leren door doen, zijn immers de motto's van Scouting. Meer informatie over het project BuitenGewoonActief kun je vinden op: www.buitengewoonactief.scouting.nl

Natuurlijk is deze brochure slechts een opzet voor het organiseren van een regiospel. Het verhaal en de suggesties zijn zo concreet mogelijk uitgewerkt, maar bieden nog genoeg mogelijkheden om de eigen fantasie de vrije loop te laten.

Het is dus zeker nog mogelijk om het spel uit de handleiding met ideeën aan te vullen en het op die manier nog leuker te maken!

Net als voorgaande jaren is deze spelbrochure samengesteld door een werkgroep van enkele vrijwilligers die veelal ook zelf actief zijn als leidinggevenden bij een Scoutinggroep. Ben je zelf ook leiding of regiomedewerker voor de leeftijdsgroep 7 - 11 jaar en heb je leuke suggesties of 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 volledig te downloaden. Kijk dan op www.dwek.scouting.nl.

We wensen alle regio's veel succes en vooral veel plezier bij het organiseren van het regiospel 2004!

De werkgroep DWEK-regiospel 2004
en het Landelijk beleidsteam DWEK.

Het themaverhaal van het regiospel

Wanneer je vanaf hier een lange tocht maakt richting het oosten, dan kom je bij een grote stad. Nu denk je natuurlijk wat is daar nu zo bijzonder aan, daar in het oosten daar zijn wel meer van zulke steden. Maar dan vergis je je lelijk. Want waar je ook kijkt in deze stad, het enige wat je ziet is beton. Rechts de muur van het bankgebouw, voor je de omheining van het stadhuis, links de stadsmuur, achter je de hoogste wolkenkrabber van de stad en onder je een grote brede betonnen weg. Alleen als je heel, héél ver omhoog kijkt, kun je misschien nog wel een stukje blauw lucht zien.

Thomas en Mandy wonen in deze stad.
Ze weten niet anders dan dat de wereld uit beton bestaat, behalve op een heel klein stukje grond. Daar groeit nog wat groens. Niemand weet precies wat het is, niemand die er op let. Het is er nu eenmaal en het zal er wel thuishoren.
De kinderen spelen hier erg graag. Er rijden tenminste geen auto's rond en je hoef er net iets minder je best te doen om toch nog een stukje lucht te kunnen zien. Als je dan heel veel geluk hebt, zie je soms iets bewegen in de lucht. Wat het is, dat weet niemand, het heeft zich nog nooit in de stad laten zien. Maar bijzonder, dat is het zeker.
Soms vind je hier ook heel aparte dingen. Thomas en Mandy bewaren al deze gevonden 'schatten' in een grote kist.

Het leven gaat zo z'n gangetje in deze toch wel aparte stad. Maar op een dag horen Mandy en Thomas geruchten over de bouw van een nieuw kantoor. Ze vragen nog of het wel echt waar is. En ja hoor, ze zien de aanplakbiljetten al hangen op de enige boom van hun stad. 'Hier bouwt de gemeente een kantoor van het allersterkste beton. Bestand tegen ieder weertype. De bouw begint zaterdag over 2 weken (dit is de datum van het regiospel)."
Oh, nee! Hun speelterrein gaat weg. Weet de burgemeester dan niet dat dit het enige stukje van de stad is dat nog groen is? Het zal wel een plan zijn geweest van Ingenieur Cement, de Wethouder van Bouwzaken en Beton of van meneer Baan, de wethouder van Industrie en Werkgelegenheid. Die vond vast dat er nog niet genoeg kantoren stonden in de stad. Hiertegen moet een actie komen!

Als de burgemeester nu eens wist wat voor een bijzonder stukje land hij wil gaan laten bebouwen en welke bijzondere dingen er allemaal te vinden zijn, zou hij dan zijn mening veranderen?
Maar ja, Thomas en Mandy weten zelf eigenlijk ook niet eens wat alle spullen zijn die zij hebben gevonden. Er is één man in de stad die verstand heeft van dingen van vroeger en dat is Christiaan Eerder, de stadsarcheoloog. Hij weet van een paar voorwerpen die Mandy en Thomas hebben gevonden wat het zijn, maar het zijn er zoveel ... dat kost hem toch echt wel wat meer onderzoek. Mandy en Thomas worden bijna wanhopig, wat moeten ze nu doen? Ze besluiten snel bij Christiaan langs te gaan en die komt gelukkig met een plan. "We moeten het vragen aan mensen waar deze voorwerpen nog gewoon voorkomen."
Goed plan, vinden Mandy en Thomas, maar hoe krijg je die mensen ooit hier... en wie zouden dat willen. Dan vertelt Christiaan dat hij heeft gehoord dat er in Bambilië, het land van Esta, op Dolfijneneiland en in de Rimboe heel avontuurlijke kinderen wonen die vast wel willen helpen. Hij zal ze eens uitnodigen.

Zo gezegd, zo gedaan. Alle Dolfijnen, Welpen, Esta's en Kabouters worden uitgenodigd door Christiaan Eerder.

Hij biedt zelfs nog een thuiscursus archeologie aan, vrijblijvend. Maar dan moeten ze wel met z'n allen naar de wegwijzer in het centrum van de stad komen. Die kun je niet missen. Dan gaat het vast lukken om de burgemeester en wethouders te overtuigen.

Voorafgaand aan het regiospel

Om alvast in de stemming voor het thema te komen, is het leuk om een voorbereidende opkomst te doen; een week of twee van te voren. Daarom de volgende suggestie voor een 'archeologie opkomst'. De werkgroep regiospel heeft ervoor gekozen om de nadruk van die opkomst wat meer op archeologie en wat minder op natuurbeleving te leggen, aangezien dat laatste ook al sterk in het regiospel terugkomt.

Christiaan Eerder heeft alle Dolfijnen, Welpen, Esta's en Kabouters een brief gestuurd met daarin een uitnodiging om naar Betonstad te komen. We hebben een voorbeeld brief gemaakt (*zie bijlage 1*). De opkomst begint met het voorlezen van die uitnodiging en aan het einde van de opkomst zijn de jeugdleden echte archeologen geworden.

De archeoloog komt binnen

Dan komt de archeoloog binnen. Hij/zij stelt zich voor als Bert(ina) Zandhaas. Iedereen gaat even zitten en archeoloog Zandhaas legt uit dat hij is gestuurd door Christiaan Eerder om de kinderen te helpen bij de archeologiecursus. Dan vertelt hij wat archeoloog zijn ongeveer inhoudt: je moet op zoek naar dingen van vroeger. Van de dingen die je vindt moet je opschrijven wat het is, zodat ze in musea neergezet kunnen worden. Archeoloog Zandhaas is een grote fan van de cursus van Christiaan Eerder en laat tijdens de opkomst ook regelmatig zijn bewondering merken voor zijn grote voorbeeld.

Enkele spelsuggesties

Archeologenquiz
Bert(ina) Zandhaas heeft enkele archeologische vragen voorbereid om te kijken hoeveel de kinderen eigenlijk al weten van archeologie. Natuurlijk geeft hij ook de goede antwoorden, zodat de kinderen er ook iets van kunnen leren.

Voorbeeldvragen:

1. De rivier de Nijl was de belangrijkste rivier van het oude Egypte. WAAR
2. De plek waar een archeoloog meestal werkt heet een opgraving. WAAR
3. Een archeoloog mag zelf uitkiezen waar hij een opgraving doet. ONWAAR
4. Alleen een archeoloog mag opgravingen doen. WAAR
5. Ook in Nederland zijn veel dingen om op te graven te vinden. WAAR

Bedenk meer vragen op basis van actualiteit, de plaatselijke situatie (VVV) of informatie uit de bibliotheek. Je kunt de vragen aan de hele groep tegelijk stellen en per vraag telkens het antwoord bespreken, maar je kunt er ook een echte quiz van maken. Wanneer je individuele verschillen in kennis niet zo op de voorgrond wil plaatsen, kun je de kinderen bijvoorbeeld in groepjes indelen waarin zij met elkaar overleggen om tot één antwoord te komen. Je kunt ook voor het 'ren je rot' systeem kiezen, waarbij alle kinderen uit twee eventuele antwoorden kunnen kiezen en bij het juiste bord moeten gaan staan (waar of onwaar). Een andere mogelijkheid is het 'knock-out' systeem: de kinderen met een fout antwoord vallen af maar mogen wel voorzeggen en aanmoedigen. Het kind dat als laatste overblijft is winnaar en het grootste archeologietalent van de groep.

Nodig:
- quizvragen en antwoorden;
- eventueel een scorelijst;
- 2 borden, een met 'waar' en een met 'onwaar'.

Kruip-door-sluip-door-piramide
Een van de meest fascinerende bouwwerken in de wereld is de piramide in Egypte, vol met afbeeldingen en geheimzinnige symbolen (hieroglyfen). En vooral door de vele verborgen gangen en schatkamers van farao's die daar de afgelopen eeuwen zijn aangetroffen. De kinderen zijn vast in voor een tochtje door de gangen van een piramide.

Buiten staat een gepionierde piramide, waar de kinderen een voor een doorheen kunnen kruipen. Onderweg moeten ze goed hun ogen openhouden, want in de piramide zijn verschillende symbolen te zien. Als iedereen uit de piramide is, worden de symbolen opgeschreven en ontcijferd. Als je alle symbolen in de goede volgorde legt en ze worden goed ontcijferd, komt er een woord of korte zin uit. Gebruik voor de symbolen bijv. een geheimschrift dat bij de kinderen bekend is of gemakkelijk op te zoeken is, zoals bijv. het Bambiliaans alfabet.

Piramide:
Maak van lange palen (2,5 – 3 meter) een vierpoot. Binnen het grondoppervlak van de vierpoot kun je met kleinere paaltjes in H-vormen een tunnel maken, die je met landbouwplastic dichtmaakt. De tunnel begint en eindigt aan verschillende zijkanten van de piramide. Dek daarna de vierpoot af met dekkleden of landbouwplastic. Vergeet niet de symbolen in de tunnel te plakken!

Alternatieven:
Niet iedereen heeft waarschijnlijk de tijd om een piramide te pionieren. Je kunt ook een tunnel bouwen in het clubhuis van plastic, tafels, stoelen en kleden. Ook kun je de kinderen eventueel een fictieve piramideroute laten lopen, door ze geblinddoekt een lijn te laten volgen waaraan diverse symbolen zijn opgehangen die betast moeten worden. Deze symbolen bestaan bijv. uit een stukje karton waarin met een prikkertje een letter of afbeelding in reliëf gemaakt is.

Nodig:
- palen, touw en landbouwplastic of dekkleden om een piramide van te maken;
- papiertjes met letters van een geheimschrift;
- een zaklantaarn.

Afronding
Archeoloog Zandhaas is enorm tevreden met de prestaties van de kinderen als kersverse archeologen. Met een kleine ceremonie geeft hij/zij geeft ze allemaal een diploma. De kinderen komen een voor een naar voren om hun diploma te ontvangen. Zandhaas neemt afscheid van iedereen en vertelt erbij dat hij/zij het volste vertrouwen in heeft dat de kinderen volgende week nuttig werk gaan verrichten.

Nodig:
- een diploma per kind.

Uitleg van de speldag

De opening

Op de linkerhoek van het toneel zit aan een bureau de archeoloog, Christiaan Eerder. Hij is met een kwast een aantal oude dingen (botjes) aan het afstoffen en ordenen.
De bel gaat. Christiaan loopt naar de linkerzijkant van het toneel en doet een denkbeeldige deur open. Als hij open doet, staan er twee kinderen voor de deur.
Ze stellen zich voor als Thomas en Mandy. Ze hebben een grote doos bij zich.
Christiaan vraagt aan Mandy en Thomas wat dat voor doos is. Ze vertellen dat ze stiekem op de bouwterreinen van stadsuitbreiding van Betonstad gespeeld hebben. Daar hebben ze een aantal dingen gevonden waarvan ze niet weten wat het zijn. Weet Christiaan het misschien? Uit de doos komen een heleboel voorwerpen. Hij zegt dat hij het niet weet en dat het voor hem alleen een hoop werk is om uit te zoeken. Maar gelukkig weet hij raad. Hij zal de Dolfijnen, Welpen, Esta's en Kabouters van Scouting uitnodigen om over een paar weken te komen helpen en hen meteen een spoed cursus archeoloog sturen.

Er loopt iemand met een bordje 'enkele weken later' over het toneel.

De bel gaat opnieuw. Christiaan staat op van achter zijn bureau en doet open. Vandaag is de grote dag, dat Thomas, Mandy en Christiaan met hulp van een heleboel 'deskundigen' uit de regio gaan uitzoeken wat al de voorwerpen in de kist betekenen. Snel nemen ze de laatste checklist door. De voorwerpen uit de kist, check! Boterhammen, check! Handboek der archeologie, check! Limonade, check! Schep, troffel en kwast..? Christiaan kijkt om zich heen, ziet de spullen in de hoek van zijn kantoor liggen en pakt ze snel in. Ook besluit hij om de stukken van een mozaïek dat hij gevonden heeft mee te nemen, je weet maar nooit. Snel gaan ze op weg naar de wegwijzer, bij het laatste stukje groen middenin de stad. Daar hebben ze afgesproken met de deskundigen uit de regio. Christiaan, Thomas en Mandy verlaten met de kist het toneel.

Aan de rechterkant van het toneel staat een groot bord met: 'De gemeente Betonstad ontwikkelt hier... enz.' Hier komen de Wethouders van Betonstad op. De Wethouder van Bouwzaken voert als eerste het woord. Hij/zij heeft een bouwhelm op en een bouwtekening in de hand. De wethouders maken elkaar allemaal complimentjes over hun mooie plan. Op het stukje groen zal spoedig een prachtig nieuw kantorencomplex gebouwd worden.

Dan komen ook Christiaan Thomas en Mandy aan bij het bord en lopen op de wethouders af. Christiaan wil proberen of hij met de wethouders kan regelen dat het stukje groen behouden blijft. Dit lukt niet. Iedere wethouder verwijst Christiaan naar zijn buurman en stelt hierbij zichzelf voor door te zeggen: "Ik ben de wethouder van..., helaas ga ik niet over..." en "dit is toch duidelijk een zaak voor wethouder..." Zo wordt Christiaan de hele kring doorverwezen.
Teleurgesteld overleggen Christiaan, Mandy en Thomas wat ze nu moeten gaan doen. Ze kijken om zich heen en zien dat de amateur-archeologen aangekomen zijn (de kinderen). Misschien kunnen zij helpen? Mandy en Thomas zetten de doos met voorwerpen voor het podium bij de wegwijzer en leggen uit hoe het regiospel werkt.

Het spelverloop

In het speelveld staat een grote kist. Hierin zitten alle voorwerpen die Thomas en Mandy gevonden hebben in Betonstad. Christiaan Eerder staat bij de kist en geeft elke groepje een voorwerp uit de kist. Aan het voorwerp zit een kaartje met de naam van de activiteit. Deze activiteit zoeken de groepjes op in het speelveld. Bij iedere activiteit hangt een bordje met de naam van het spel erop, zodat de groepjes weten dat ze op de juiste plek aangekomen zijn. Eventueel staat er ook materiaal klaar om het uit te kunnen uitvoeren.

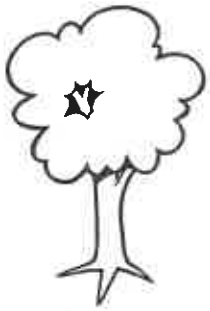
Als het groepje het spel gedaan heeft, leggen ze het voorwerp terug in de kist en vertellen daarbij tegen Christiaan Eerder wat volgens hen de betekenis van het voorwerp is. De groepjes krijgen daarop een stukje van het oude mozaïek dat Christiaan Eerder in de stad gevonden heeft. Samen met Christiaan overleggen ze kort waar het hoort en plakken het stukje mozaïek op de juiste plek. Het mozaïek kan uit een in stukjes geknipte poster bestaan met een natuurfoto of uit gekleurde papiersnippers die op een schets van bijvoorbeeld een zonnebloem geplakt moeten worden. Daarna mag het groepje een nieuw voorwerp uit de kist pakken voor het volgende spel.

Als een voorwerp in de kist zit, dan is de activiteit vrij. Anders had een ander groepje het voorwerp al meegenomen. Om ook op het einde van het spel voldoende keuzemogelijkheid te hebben, is een verhouding van 10 groepjes op 14 à 15 activiteiten nodig. Doordat er meer voorwerpen en activiteiten zijn dan groepjes, is er altijd een activiteit vrij en maakt het niet zoveel uit of de activiteiten niet allemaal exact even lang duren.
De groepjes hebben rustig de tijd om een activiteit af te maken.

Het is de bedoeling dat tijdens het spel het mozaïek langzaam maar zeker wordt opgevuld, zodat aan het eind van het spel het plaatje compleet is en duidelijk te zien is wat het voorstelt.

De afronding

Aan het einde van het spel hangt het mozaïek half over het bord met de aankondiging van de nieuwbouw heen. Alleen de eerste regel is nog te lezen: "De gemeente Betonstad bouwt hier..." Eronder is een afbeelding van de natuur zichtbaar. De gemeente Betonstad gaat hier dus natuur bouwen?
In eerste instantie zijn de wethouders verontwaardigd over deze vorm van graffitie. Maar dan komen Thomas en Mandy zich ermee bemoeien en vertellen hoe mooi en belangrijk natuur kan zijn. Langzamerhand raken de wethouders ervan overtuigd dat het vroeger beter was met meer groen in de stad. Ze besluiten met z'n allen de burgemeester te halen om te laten zien hoe mooi de natuur zelfs in een betonnen stad kan zijn, maar de burgemeester lijkt spoorloos te zijn verdwenen.



Plotseling horen ze gepiep. Het is het mobieltje van dhr. Baan, de Wethouder van Werk - gelegenheid.
De burgemeester heeft een sms'je gestuurd waarin hij zijn ontslag aankondigt. Hij vindt dat hij met dat nieuwerwetse milieugedoe zijn werk niet goed kan doen en gaat nu opzoek naar werk in een andere stad.
De wethouders weten niet wat ze nu moeten doen. Na even overleggen met Thomas en Mandy besluiten ze Christiaan tot burgemeester te kiezen.

Christiaan belooft de Betonstad groener te maken met meer speelruimte voor de kinderen. Ook verzint hij nieuwe namen voor de functies van de wethouders, zoals Wethouder voor Milieuzaken en Wethouder voor Speelruimte, enz. De Dolfijnen, Welpen, Esta's en Kabouters worden bedankt voor hun medewerking. Ze krijgen als beloning een herinneringsbadge van de groene Betonstad.

De deelnemers

De activiteiten zelf zijn bedoeld voor groepjes van ongeveer 8 kinderen.
Om voldoende keuzemogelijkheid in de activiteiten te houden moeten er meer activiteiten zijn dan groepjes. Op deze manier kunnen er maximaal tussen 150 en 175 jeugdleden meedoen aan de speldag.

Bij grote groepen kan gewerkt worden met twee of drie speelvelden. Op ieder speelveld staat dan een kist met voorwerpen en is materiaal klaargezet om de activiteiten te kunnen spelen.

Niet alle regio's mixen de jeugdleden van verschillende Scoutinggroepen. Toch kan het voor de Dolfijnen, Welpen, Esta's en Kabouters leuk zijn om het spel van Scouting eens te spelen met kinderen van een andere Scoutinggroep. Daarom zijn een aantal activiteiten toegevoegd die door twee groepjes tegelijk gespeeld kunnen worden, met en tegen elkaar. Deze activiteiten zijn te herkennen aan een stickertje op of een ander kleur kaartje aan het voorwerp. Heeft een groepje zo'n voorwerp gekozen, dan moeten de kinderen bij de schatkist wachten totdat een volgend groepje een voorwerp komt terugbrengen. Vervolgens kunnen ze dat groepje uitnodigen om het spel samen met hen te spelen. In de spelbrochure zijn deze activiteiten gemarkeerd met (**).

De tijdsduur

De tijdsduur van een activiteit kan naar eigen inzicht aangepast worden. Voor het spelverloop maakt dit niet zoveel uit omdat er niet gelijktijdig gewisseld hoeft te worden en niet elk groepje hetzelfde aantal activiteiten hoeft te doen.
Wel is het handig om af te spreken wanneer de spelmiddag is afgelopen en van tevoren aan te kondigen wanneer de groepjes aan hun laatste activiteit beginnen.

Een richtlijn voor het totale regiospel is:
- verzamelen 10 minuten;
- inleiding van het thema en uitleg van het spel 20 minuten;
- activiteiten inclusief pauzes 100 minuten
- afronding 20 minuten.

Samen zo'n 2,5 uur dus. Inclusief heen en terugreis is dit al gauw zo'n 3,5 uur. Zorg dus voor voldoende drinken voor de deelnemers en medewerkers.

De omgeving

Het regiospel komt het best tot z'n recht in het bos of in een parkachtige omgeving. Ook een dagrecreatieterrein of dagcamping is geschikt. Wellicht is het mogelijk om het spel in de buurt van een natuureducatie- of bezoekerscentrum te houden. Deze centra zijn vaak speciaal bedoeld voor kinderen en zijn verspreid over het land te vinden in de buurt van natuurgebieden.

Themafiguren

Christiaan, Thomas, Mandy en twee wethouders zijn in elk geval nodig voor de opening en de sluiting. Maar natuurlijk kunnen er naar eigen inzicht nog meer themafiguren bedacht worden. Hieronder enkele suggesties voor namen van themafiguren (wethouders) die aanknopingspunt vormen om het thema en de rol van de themafiguur verder in te vullen.

- Thomas en Mandy: twee kinderen uit Betonstad. Tip: Als bij de opening en de sluiting met een verteller gewerkt wordt, kunnen twee jeugdleden deze rol vervullen.
- Christiaan Eerder: hij is de enige archeoloog in Betonstad.
- Meneer Baan: Wethouder van Industrie en Werkgelegenheid.
- Ingenieur Cement: Wethouder van Bouwzaken en Beton.
- Barones van Voorst tot Verder: Wethouder van Vervoer.
- Mevrouw Ringtoon-Kwebbel: Wethouder van Mobiele Telefonie.
- Meneer Decibel: Wethouder van Lawaai en Vervuiling.
- Jonkheer van Troffel tot Stukadoor, burgermeester van Betonstad.

De activiteiten

Hieronder volgt een opsomming van 32 activiteitensuggesties. In veel gevallen zijn er minder dan 32 activiteiten nodig, zodat je er de leukste kunt uitkiezen. Natuurlijk kun je ook zelfbedachte activiteiten gebruiken. Veel plezier!!!

Bomenmemorie
In de Betonstad staat nog maar één boom. Niemand weet dat je ook nog veel meer verschillende soorten hebt. Misschien kun jij Mandy en Thomas helpen met het herkennen van de bomen?

Voorwerp in kist:
- een blad of vrucht van een boom

Nodig:
- kaartjes met daarop (plaatjes van) bladeren of vruchten van verschillende bomen

Uitleg:
Memoriespel met vruchten van bomen en bladeren. Eikel – eikenblad, kastanje - kastanjeblad, beukennootje - beukenblad etc. Kan eventueel ook met kaartjes in plaats van echte voorwerpen.
Bij de bibliotheek is vast een boek te halen met de noodzakelijke plaatjes.

Dierensporen-puzzel
Voetafdrukken kent iedereen wel, zelfs in Betonstad, wanneer je met je vieze voeten bent thuisgekomen. Maar deze afdrukken zien er toch echt anders uit, niet zoals die van een mens. Sommige lijken een beetje op die van de hond van Thomas, maar toch niet helemaal. Wie of wat zou hier gelopen hebben?

Voorwerp in kist:
- dierenspoor

Nodig:
- dierensporen
- sleutel van de puzzel

Uitleg:
Er worden verschillende sporen van dieren getoond. Dit kunnen verschillende dingen zijn: voetsporen, knaagsporen, uitwerpselen, braakballen etc. Deze sporen kunnen echte voorwerpen zijn, of een plaatje ervan. De kinderen kunnen deze sporen opzoeken op een zoekkaart. Een letter van het dier van het spoor moet worden geraden. De geraden letters vormen dan samen een woord.

Bijvoorbeeld:

Eekhoor**n**
Afgegeten sparrenappel
laatste letter

Paa**r**d
Hoefafdruk
derde letter

Spech**t**
Gat in een boom
laatste letter

Mu**i**s
Noot met gat
tweede letter

Uil
Braakbal
eerste letter

Ree
Voetafdruk
eerste letter

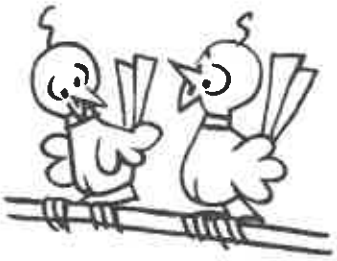
Het woord is dus
NATUUR

Klei-pictionary
Mandy en Thomas wilden gaan knikkeren op hun stukje grond. Hiervoor hadden ze natuurlijk een potje nodig, dus dat werd gegraven. Maar wat was dat nu, dit was geen gewone grond, het was plakkerig en een beetje nat. Je kon er allerlei leuke vormen van maken. Thomas en Mandy bedachten er een spel mee. De een maakte een voorwerp en de ander moest raden wat het was. Doen jullie met ze mee?

Voorwerp:
- een brok klei

Nodig:
- klei om te boetseren
- kaartjes met namen van voorwerpen

Uitleg:
Een kind krijgt een kaartje met daarop een woord. Het leukst is om de woorden over het thema te laten gaan. In plaats van het te tekenen moet het woord op het kaartje worden gevormd uit de klei. Je speelt dit spel met tenminste twee teams.



Vogels herkennen
Vogels zie je haast nooit meer in Betonstad. Mandy en Thomas hebben wel veel plaatjes van vogels. Ze willen graag weten hoe die vogels heten.

Voorwerp:
- plaatje van een vogel

Nodig:
- lijstje met namen van vogels

Uitleg:
De kinderen krijgen een kaart met foto's/tekeningen van 8 vogels en een lijstje met de namen van de vogels. Lukt het ze om ze allemaal te herkennen? Tip: in een bibliotheek kun je vogelboeken lenen met geschikte afbeeldingen.

Wat is er verdwenen?
Door de groei van Betonstad is er van alles verdwenen, zonder dat de inwoners het gemerkt hebben. Dat gaan we met dit spel nadoen.

Voorwerp
- papiertje met vraagteken erop

Nodig:
- 15 voorwerpen en een kleedje

Uitleg:
Er liggen ongeveer 15 voorwerpen op een kleedje. Door het thema zij voor werpen uit de natuur het leukste, zoals een dennen-appel, kastanje, appel... Iedereen mag er naar kijken, dan wordt één kind aangewezen die even weg gaat. De rest kiest één voorwerp uit dat weggehaald wordt. Het weggestuurde kind wordt teruggehaald en hij/zij moet raden wat er verdwenen is.

Brandneteltee
Doordat er nauwelijks meer groen is in Betonstad, kennen de inwoners ook bijna geen natuurproducten meer. En dat terwijl er toch veel lekkere dingen te maken zijn met natuurproducten.

Voorwerp:
- tekening van een brandnetel

Nodig:
- water, gasbranders, grote pan
- suiker, koekjes eventueel ranja
- brandnetels

Uitleg:
We gaan thee maken van brandnetels. Voor 2 liter thee heb je 90 gram verse brandnetels nodig. Eenmaal in het kokende water moeten de brandnetels ongeveer 10 minuten trekken. Brandnetels zijn zonder handschoen te plukken als je ze bij de steel vastpakt.
Zorg dat er altijd een leiding bij dit spel staat omdat je constant kokend water moet hebben denk om de veiligheid!. Als je ook ranja bij deze post neerzet, heb je meteen een drinkpost.

Afval sorteren (**)
Afval is een probleem in Betonstad omdat de mensen er niet altijd even goed mee omgaan.

Voorwerp:
- fles met een recycleteken er op

Nodig:
- bakken
- kaartjes met afval of echte afvalproducten

Uitleg:
Dit is een estafettespel. Er zijn kaartjes met daarop de naam en een plaatje van diverse voorwerpen, en een aantal bakken ('GFT', 'Chemisch', 'Glas', 'Papier', 'Rest'). Om de beurt krijgen de kinderen een kaartje. Ze moeten rennen naar de bakken en het kaartje in de juiste bak deponeren.

Dit spel kan met twee teams tegen elkaar gespeeld worden. Na afloop wordt gekeken welk groepje het meeste producten goed heeft neergelegd. Als dat bij beide groepjes gelijk is, wint het snelste groepje.

Waterzuivering
Het water uit de rivier bij Betonstad is door de industrie erg vervuild. Schoon water is daardoor schaars in Betonstad. Kunnen de kinderen het water nog schoonkrijgen?

Voorwerp:
- pet flesje met helder water

Nodig:
- verontreinigende stoffen (zie bij uitleg)
- druppelaars (drogist)
- bekers of potjes, fotofilmkokertjes
- filterhouder

Uitleg:
Ieder kind krijgt een kopje water, waar een voor een de vormen van vervuiling aan worden toegevoegd, zoals:

Afval van aardolieraffinaderijen
zonnebloemolie
Huishoudelijk afval
Ecover afwasmiddel
Chemisch afval
stukjes pepermunt
Zout lozingen
zout
Afval metaalindustrie
zwarte thee/Benco
Afval mijnbouw
stukjes houtskool

Aan het einde van het parcours moet het water gefilterd worden met een ongebleekt koffiefilter en een filterhouder. De gebruikte verontreinigers zijn van dien aard dat het koffiefilter met inhoud in de vuilnisbak kan en de gefilterde vloeistof kan het riool in. Als je andere materialen zou gebruiken loop je een risico dat je zelf KLEIN CHEMISCH AFVAL aan het maken bent!
Langzaam maar zeker wordt het water schoner, maar is het nou wel te drinken? Hier kun je even bij stilstaan.

De Groene Stad
Tijdens hun mini- opgraving hebben Thomas en Mandy een oude kaart gevonden van Betonstad. Een aantal dingen zijn nog te herkennen. Het valt vooral op dat er vroeger veel meer groen en parken in Betonstad waren.

Voorwerp:
- kaart van de oude stad

Nodig:
- half voorgetekende plattegronden, tekenmateriaal

Uitleg:
Wat zouden de alternatieven voor Betonstad zijn? Hoe zou een groene stad er uitzien en zijn alle dingen die Betonstad nu heeft wel mogelijk daar?
De kinderen gaan een plattegrond tekenen van een alternatief voor Betonstad, die aan een paar randvoorwaarden moet voldoen. Bijvoorbeeld: er moet goed openbaar vervoer zijn, maar ook de mogelijkheid om met de auto te rijden. Gezien de tijd die je hebt, is het verstandig om alvast een plattegrond te maken die uitgebreid kan worden. Anders zullen sommige kinderen erg lang bezig zijn, terwijl anderen geen idee hebben hoe te beginnen.

Spelen met weinig ruimte (**)
In een stad als Betonstad is er, buiten het stukje braakliggend terrein, weinig speelruimte voor kinderen.
Daarom hebben de kinderen zelf spelletjes bedacht die weinig speelruimte nodig hebben. Dit is er één van.

Voorwerp:
- tennisbal

Nodig:
- tennisbal

Uitleg:
De kinderen vormen een kring en een kind staat in het midden. De kinderen in de kring gooien een bal naar elkaar over, terwijl het kind in het midden probeert de bal te onderscheppen. Dat kind is de enige die mag lopen, de rest moet blijven staan.

Als een bal dus te hard wordt gegooid en buiten de kring belandt, heeft het kind in het midden dus als enige de mogelijkheid de bal te pakken. Zodra het de bal onderschept, neemt hij de plek in van de laatste gooier in de kring.

Dennenappelspel
Op een dag toen Mandy en Thomas weer op het verboden terrein aan het spelen waren, viel er opeens iets uit de boom naar beneden, precies bovenop het hoofd van Mandy. Auw! Wat was dat nu? Geen idee, maar als ze goed keken, zagen ze dat er nog meer van die dingen in de boom hingen en ja, op de grond lagen er ook een paar. Daar was vast wel iets mee te doen.

Voorwerp:
- dennenappel

Nodig:
- voor iedere speler een dennenappel aan een touwtje
- emmertje/blik/pan om mee te vangen
- dobbelsteen

Uitleg:
Ieder kind krijgt een touwtje met daaraan een dennenappel vastgeknoopt. Als er geen dennenappels te vinden zijn, kun je ook iets anders uit de natuur nemen, bijvoorbeeld een steentje. Maak een speelveld op de grond. Iedere speler houdt nu het ene uiteinde van het touw in zijn hand. De dennenappels liggen in een groepje bij elkaar in het speelveld. Er is één vanger. De vanger heeft een emmertje en een dobbelsteen. Zodra de vanger zes gooit, trekt iedere speler snel zijn touwtje weg. De vanger probeert de dennenappels met zijn emmertje te vangen voor ze buiten het speelveld zijn. Wie gevangen wordt, is af. Wie als laatste overblijft, heeft gewonnen of wie af is wordt de vanger, zo blijven alle kinderen in het spel. Je kunt ook de spelregel toevoegen dat als een kind z'n dennenappel terugtrekt als er geen zes is gegooid, hij/zij ook af is.

Nachtwacht
Heel soms, meestal in de vakantie, mogen Mandy en Thomas buiten blijven tot het donker wordt. Het liefst gaan ze dan naar hun eigen terrein. Samen kunnen ze dan uren luisteren naar de geluiden van de nacht. Want 's avonds hoor je toch heel andere dingen (en dieren) dan overdag. Weet jij wat ze horen?

Voorwerp:
- een dier

Geen materialen nodig.

Uitleg:
Alle kinderen krijgen een nummer. Op één na, deze wordt geblinddoekt. Alle andere kinderen verzinnen een dier en een geluid daarbij. Het geblinddoekte kind zegt: 'De klok slaat ... uur'. Een nummer tussen de één en het aantal kinderen dat er is. Als een kind zijn nummer hoort doet hij het geluid na van het dier dat hij heeft bedacht. De geblinddoekte mag 1x raden welk dier het is en wie het geluid maakt. Is dit goed dan is het kind dat werd geraden aan de beurt, anders zegt de geblinddoekte weer: 'de klok slaat .... uur'. en maakt het volgende kind een geluid.

Knagen onder water
In de rivier in Betonstad zit eigenlijk alleen water. Doordat alle fabrieken hier hun afval in lozen, kunnen er geen dieren in leven. Toch hebben Mandy en Thomas wel eens van bevers gehoord. Wist je dat een bever achter zijn voortanden ook een lip heeft? Hiermee kan hij onder water knagen zonder dat z'n bek steeds volloopt.

Voorwerp:
- bever

Nodig:
- bak met water
- verpakte snoepjes

Uitleg:
Leg in een bakje water een in plastic verpakt snoepje. De kinderen moeten zonder hun handen te gebruiken het snoepje uit het water halen, net als een bever kan.

Vissen
Waarvoor dient een hengel eigenlijk? Thomas en Mandy hebben nog nooit een vis gezien. Ja, op televisie wel, maar niet in het echt. Dus van een hengel hebben ze ook nog nooit gehoord.

Voorwerp:
- een hengel

Nodig:
- een houten bak of grote kartonnen doos (het aquarium)
- vissen met punten
- hengels: lange stokken met touw en een magneetje

Uitleg:
Maak een aquarium met daarin vissen met verschillende punten. Om beurten mogen de kinderen hengelen zonder in het aquarium te kijken.
Wie haalt de 'dikste' vis binnen?
Je kunt met magneetjes aan de hengels en paperclips aan de vissen, zorgen dat er 'gevist' kan worden. Dit spel kun je ook in het klein kopen in de speelgoedwinkel, maar voor de speldag is het leuk om een groot aquarium met grote vissen en grote hengels te maken.

De vervuiler moet zijn eigen troep opruimen
Bij een opgraving worden allerlei dingen gevonden, zoals resten van gebouwen en gebruiksvoorwerpen, maar soms graven archeologen ook wel eens een beerput op of een afvalberg of voorwerpen die de mensen vroeger verloren hebben. Mandy en Thomas zijn erg nieuwsgierig naar welke voorwerpen de mensen vroeger hebben gebruikt. Dus moeten ze gaan bekijken van wie de voorwerpen waren.

Voorwerp:
- een oude schoen (legerkistje)

Geen materialen nodig.

Uitleg:
De kinderen doen hun schoenen uit.
De schoenen worden op een grote hoop gelegd. Dit is de afvalberg. De kinderen moeten op 30 meter afstand van de afvalberg gaan staan. Op een signaal moeten ze naar de berg toegaan, hun eigen schoenen aantrekken en weer terug naar de lijn rennen. Het kind dat het eerst zijn/haar schoenen netjes aan heeft en terug is over de startlijn heeft gewonnen.

Chemisch afval
Op de groene plek hebben de kinderen allerlei dingen gevonden. De dingen zijn erg oud, maar over sommige twijfelen Thomas en Mandy. Veel Betonstadse fabrieken vinden de afval-afvoerbelasting te hoog. Zij dumpen stiekem hun afval ergens op een plek waar niemand het ziet. Dit gebeurt ook in het parkje. Tijdens hun speurtocht naar oude dingen hebben Thomas en Mandy ook chemisch afval gevonden.

Voorwerp:
- chemisch afvalteken: bordje met doodskop?

Nodig:
- 4 planken
- 1 tennisbal
- een emmer of een doos

Uitleg:
In dit spel moet het chemisch afval zo snel mogelijk worden vervoerd. De kinderen krijgen per tweetal een plank van ongeveer 1 bij 1 meter. De tweetallen gaan in een rij staan. De leider gooit een tennisbal op de eerste plank. De bal moet via de plank doorgestuird worden naar de volgende plank etc. Het laatste tweetal moet er voor zorgen dat de bal in een doos terechtkomt. Als dit te moeilijk is of je hebt geen houten planken, kun je ook stukken karton nemen waarover de bal rollend doorgegeven moet worden.

De marktkoopman
Tussen alle spullen zit ook een oud notitieblokje. Thomas en Mandy hebben bekeken wat er in staat. Het bleken de aantekeningen te zijn van een marktkoopman. Deze koopman kocht overal dingen op om later weer met winst te verkopen. Mandy en Thomas zijn gewend dat alles wat ze niet meer willen hebben gewoon wordt weggegooid.

Ze zijn erg nieuwsgierig hoe dat vroeger ging. De kinderen zijn allemaal mensen die graag wat geld willen bijverdienen. Het handigste is om dingen die je niet meer nodig hebt, te verkopen aan een marktkoopman.

Voorwerp:
- een oud aantekeningenblokje

Nodig:
- voorwerpen om te verstoppen in de omgeving
- lijst met voorwerpen

Uitleg:
De kinderen worden in twee- of drietallen opgedeeld. De koopman, een leider of een kind zit op de stoel, de kinderen staan erom heen. De koopman vraagt steeds om een aantal voorwerpen, bijvoorbeeld een glazen fles en 3 eikels. De kinderen die het eerste met de gevraagde voorwerpen komt zetten krijgt een punt. Winnaar is het stel met de meeste punten. Zorg dat je een lijst met voorwerpen hebt gemaakt, zodat je zeker weet dat na afloop weer alle verstopte voorwerpen worden meegenomen.

Oude spelletjes
Als Mandy en Thomas niet op het groene veld aan het spelen zijn, zitten graag achter hun spelcomputer. Ze zijn eigenlijk wel nieuwsgierig naar de spelletjes die kinderen vroeger deden. Hun oma zegt namelijk vaak dat zij vroeger niet zo'n mooie computer had. Zij moesten zichzelf bezighouden.

Voorwerp:
- een tol

Geen materialen nodig.

Uitleg:
Eerst kan er aan de kinderen worden gevraagd of zij weten wat voor spelletjes vroeger werden gedaan. Een voorbeeld van een heel spannend spel waar je weinig materiaal voor nodig hebt, is boompje trekken. De kinderen gaan in een kring rond een niet te dikke boom staan. Ze houden elkaar bij de handen vast. Een kind moet de kring verlaten als hij/ zij tegen de boom aankomt. Als twee kinderen elkaars hand los laten zijn ze allebei af. Als er geen geschikte boom in de buurt is kan het spel ook gespeeld worden met een stok die op een omgekeerde emmer ligt. Degene die de stok van de emmer stoot is af.

Stenen stad tikkertje (**)
De kinderen mogen eigenlijk niet op het groene veld komen. Op een bouwterrein mogen namelijk geen mensen komen die er niets te maken hebben. Het terrein wordt bewaakt. Onze amateur-archeologen moeten er daarom voor zorgen dat zij tijdens hun onderzoek door niemand betrapt worden.

Voorwerp:
- een sjerp

Nodig:
- een sjerp voor de tikker

Uitleg:
De tikker is de bewaker en heeft een band om. Als hij iemand tikt wordt dat de nieuwe tikker en de band wordt dan doorgegeven. Kinderen kunnen voorkomen dat ze worden getikt door een voorwerp uit de stenen stad te noemen en met hun armen en benen gespreid te gaan staan. Ze kunnen worden bevrijd als een ander kind onder hen door kruipt en daarbij een boom of een dier noemt.

Insecten spel
Thomas en Mandy hebben een glazen pot in de grond gevonden en ze weten niet wat het is. Gek hè? Een jampot kennen de bewoners van Betonstad namelijk niet meer, want voeding komt bij hen net als bij astronauten, uit een tube.

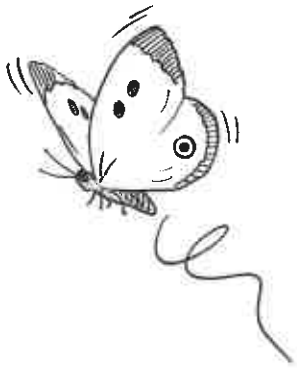
Voorwerp:
- jampot

Nodig:
- jampot met deksel
- eventueel een determinatie-kaart of eenvoudig insectenboek als je nog wil zoeken hoe de kevers en torren heten

Uitleg:
Je kunt een jampot ook gebruiken als een soort van vergrootglas om insecten eens van dichtbij te bekijken. Ga opzoek naar

insecten. Denk aan allerlei torren en de beestjes die je in het grasland vindt bij het steken van een plag of de beestjes onder een stukje schors van een omgevallen boom. Laat de leiding ze vangen en in de jampot stoppen. Doe de deksel erop en laat de jampot de kring rondgaan. Laat daarna de insecten snel weer vrij.

Vlinders
Wist je wel dat rupsen in de zomer prachtige vlinders worden? De meeste inwoners van Betonstad weten niet eens wat een rups is. Ze zouden het net zoals alle andere insecten maar ongedierte vinden, niet wetend dat iedere rups ooit een prachtige vlinder wordt. Wellicht kan een van de kinderen hier wat meer over vertellen? Vertel er anders zelf kort iets over als inleiding.



Voorwerp:
- iets dat lijkt op een cocon of een rups

Nodig:
- gekleurd karton
- stokjes
- viscosedraad (vislijn)
- eventueel het boek 'Rupsje Nooitgenoeg'

Uitleg:
Knip een vlinder uit een stukje vouwkarton en beplak hem met allerlei kleine stukjes papier, zodat een mooi en kleurrijk patroon op de vleugels ontstaat. Vouw de vleugels om, maak een gaatje in het midden, doe er wat viscosedraad door heen en hang alle vlinders van een groepje kinderen samen aan een 'mobiel'. Elk groepje mag hun eigen mobiel meenemen naar de spelkist in het midden en daar aan een lijn ophangen.

Windenergie
Zodra het buiten waait, mopperen alle inwoners van Betonstad; want als de wind door de straten tegen de hoge flatgebouwen blaast, kun je er bijna niet tegenin lopen. Ook kan de wind je paraplu vernielen, zodat je toch nog nat wordt. Alleen Thomas en Mandy kunnen van de wind genieten en kennen het nut ervan. Toen ze een keer op bezoek waren bij hun oma hebben ze een windmolen gezien die milieuvriendelijke stroom maakt. Als het hard waait maken ze hun eigen windmolen en gaan die op straat uitproberen.

Voorwerp:
- een stekker / gloeilamp

Nodig:
- vouwblaadjes
- splitbamboe
- spelden

Uitleg:
De kinderen gaan zelf een windmolentje knutselen. Hiervoor krijgen ze allemaal een stuk splitbamboe, een speld en een vouwblaadje. Vouw het blaadje in de vorm van een windmolentje. Prik het windmolentje met een speld vast op het stokje en probeer de windmolen uit. Je kunt eventueel ook andere korte stokjes gebruiken met een punaise, maar zorg dat je de punaise niet te vast op het stokje drukt anders draait het windmolentje niet meer.

Koppelen (**)
Thomas, Mandy en Christiaan hebben geen flauw idee over wat de meeste voorwerpen in de doos zijn. Laat staan dat ze weten waar ze voor dienen. Ze weten dus ook niet of er toevallig voorwerpen bij zitten die bij elkaar horen.

Voorwerp:
- twee eikels

Nodig:
- kaartjes voor de koppels in totaal ongeveer 30 kaartjes met 15 koppels

Uitleg:
De kinderen zullen moeten ontdekken of er ook voorwerpen uit de doos bij elkaar horen. Zij krijgen allemaal een kaartje, hierop staat iets. De kinderen moeten erachter komen met wie en met wat zij een koppel vormen. Hierbij mogen zij niet praten of naar het voorbeeld wijzen, dus zullen ze het moeten uitbeelden. Als alle kinderen een koppel hebben gevormd, wordt gekeken naar wat de kinderen zijn en of de koppels kloppen.
Voorbeelden van koppels: konijnen, merels, spechten, vissen, mollen, muizen.

Waterkringloopspel (**)
Soms zo maar opeens, zonder dat de weerman het voorspeld heeft, komt in Betonstad de regen met bakken uit de lucht. De inwoners vinden dat maar vervelend. Hebben de kinderen wel eens een donkere wolk gezien? Weet een van hen iets over de waterkringloop? Zo niet dan kun je het volgende vertellen: boven zee verdampt water, de wolken 'zuigen' zich als het ware vol met water, daarna stijgen ze door de warme lucht op. Als de wind richting het land staat, drijven ze daar naartoe. Boven het land koelen de wolken weer af, worden dan eerst heel donker en daarna laten ze hun water los in de vorm van een regenbui. Dit water stroomt dan weer via de beken en rivieren naar de zee.

Voorwerp:
- een spons

Nodig:
- 4 emmers
- 2 sponzen

Uitleg:
De kinderen nodigen bij deze opdracht een andere kinderen uit om met hen een estafette te doen waarbij water met een spons van de ene naar de andere emmer moet worden overgebracht. Net zoals een wolk zuigen ze in de ene emmer de spons vol. In de andere emmer knijpen ze de spons weer leeg. Vervolgens rennen ze terug en geven de spons aan de volgende.

Knopenspel
De meeste mensen in Betonstad hebben het veel te druk om op Scouting te gaan. Scouting is dus niet zo bekend in Betonstad, toch hebben Mandy en Thomas een platte knoop gevonden. Waar zou die nou voor dienen?

Voorwerp:
- een platte knoop

Nodig:
- een paar korte touwtjes, liefst in twee kleuren

Uitleg:
Bij Scouting bouwen ze soms torens, keukens en andere dingen van palen en touw. Hierbij wordt de platte knoop gebruikt om twee touwen aan elkaar vast te maken. Welk kind kan zelf een platte knoop maken? En wie is zelfs zo goed dat hij/zij aan een ander kan uitleggen hoe het moet? Kent een van de kinderen nog andere knopen?

De oorsprong (**)
Vaak zijn archeologen het niet helemaal met elkaar eens wat een voorwerp nu precies is. Over een botje hebben Mandy en Thomas ruzie gemaakt. Volgens Thomas was het van een konijn. Mandy denkt dat het een bot van een haas is geweest. Ze ruziën hier flink over door. Ze proberen elkaar met allerlei argumenten te overtuigen van hun eigen gelijk.

Voorwerp:
- een botje

Nodig:
- touw, voorwerpen

Uitleg:
Op de grond is een klein vierkant in een groot vierkant getekend. Zo ontstaat er een klein vierkant met daar omheen een vierkante ring. Deze ring en het kleine vierkant moeten ongeveer hetzelfde oppervlak hebben. De kinderen worden in twee groepen verdeeld. De ene groep moet in de ring staan, de andere in het vierkant. In het speelveld liggen ook een aantal voorwerpen, meer als er kinderen zijn. Deze voorwerpen (argumenten) kunnen b.v. kussens of dozen zijn. De kinderen moeten proberen de voorwerpen in het speelveld van de andere groep te krijgen. Je mag maar één voorwerp vasthouden. Na 3 minuten klinkt een fluitsignaal en wordt gekeken in welk speelveld de meeste voorwerpen liggen, elk voorwerp is een punt. Hierna wordt van veld gewisseld en wordt het spel nogmaals gespeeld. De groep die na twee spellen de minste punten heeft, heeft gewonnen. Zij hebben immers de meeste argumenten/voorwerpen in het veld van de tegenstander gelegd en hebben die zo overtuigd van hun gelijk.

Cocktail Geurenspel
Op een mooie zomeravond of wanneer het net heeft geregend, ruikt het bos heel bijzonder. Beton is maar saai, het ruikt altijd hetzelfde. Het grijs van het beton zou hooguit doorbroken kunnen worden met een aantal bloempotten vol met bloemen, maar dat is al een hele tijd niet meer toegestaan in Betonstad. Je zou er toch niet aan moeten denken dat zo'n bloempot van de 80ste verdieping naar beneden valt boven op iemands hoofd?

Voorwerp:
- een stenen bloempot

Nodig:
- aantal stenen bloempotjes
- natuurlijk materiaal uit de omgeving

Uitleg:
De spelers maken (in tweetallen) een cocktail van materialen die ze in de omgeving vinden. Mos, bladeren, enz. Vervolgens gaan ze in een kring staan en nemen de geur van hun eigen cocktail in zich op. Ze sluiten de ogen en geven de cocktails door. Kun je het ruiken als je eigen cocktail weer voorbij komt? Tip: gebruik stenen mokken, plastic overheerst namelijk de geur.

Kleurenspel
Overal waar Thomas en Mandy om zich heen kijken in Betonstad zien ze vooral het grijs van het beton. In de natuur zijn veel meer verschillende kleuren te zien. Misschien heeft een van de kinderen wel eens een regenboog gezien? De regenboog heeft de mooiste kleuren in de hele natuur. Een oude legende vertelt dat er een schat ligt op het punt waar de regenboog de grond raakt, maar de bewoners van Betonstad geloven daar niet in.

Voorwerp:
- een plaatje van een regenboog

Geen materialen nodig.

Uitleg:
Een van de kinderen mag naar voren komen en neemt een kleur van de regenboog in gedachten, zoekt iets dat die kleur heeft en zegt : ik zie, ik zie wat jij niet ziet en het is ... (en noemt dan een kleur). De andere spelers moeten raden wat het is.

Minder waardevolle spullen (**)
Bij een opgraving kunnen hele bijzondere dingen gevonden worden. Ook Mandy en Thomas hebben er een paar gevonden. Er worden echter ook dingen gevonden die niet zo bijzonder zijn. Die worden eigenlijk veel vaker gevonden. Mandy en Thomas hebben bijvoorbeeld heel veel steentjes gevonden. Ze hebben ze opgeraapt en in een doosje gedaan. Christiaan heeft hun verteld dat het maar gewone steentjes zijn. Nu weten ze niet zo goed wat ze er mee aan moeten. Ze willen ze geen van beide hebben, maar ze willen ze ook niet weggooien. Het zijn namelijk best mooie steentjes. Mandy vindt dat Thomas ze maar mee naar huis moet nemen, maar Thomas vindt juist dat Mandy dat maar moet doen.

Voorwerp:
- een doosje met allemaal kiezelsteentjes

Nodig:
- twee dozen
- een foambal

Uitleg:
De kinderen zijn verdeeld in twee groepjes. Een groepje speelt voor Mandy en het andere groep speelt voor Thomas. Er is een speelveld met twee lijnen op 10 meter afstand. Achter iedere lijn staat een doos. In het midden van het veld ligt een zachte bal. De groepen gaan achter hun eigen lijn staan. Na een startsignaal mogen ze beginnen. Ze moeten proberen de bal in de doos van de tegenstander te leggen. Als dat lukt krijgen ze een punt. Wie de meeste punten scoort wint. De verliezer krijgt een aantal van de steentjes mee naar huis en moet ze in zijn of haar kamer neerleggen.

Het hemeloog
In Betonstad gebruiken de mensen een spiegel om zichzelf te bekijken. Maar weet je dat je de spiegel ook als hemeloog kunt gebruiken? Hou hem maar eens halverwege je neus, met het spiegel naar boven en loop door een stukje bos / struiken. Je kunt de onderkant van de bladeren en de dennennaalden boven je hoofd nu van heel dichtbij bekijken.

Voorwerp:
- een kleine spiegeltje

Nodig:
- een paar kleine spiegeltjes
- knuffelbeesten
- pijlen of een stuk touw

Uitleg:
De kinderen gebruiken het spiegeltje allemaal als hemeloog. Ze volgen een route door het bos. Deze kan aangegeven zijn met een lang touw, of met pijlen boven in de bomen die je moet volgen door met het hemeloog te zoeken. Om het nog uitdagender te maken, kunnen een aantal knuffelbeesten in de boom gehangen worden. Laat de kinderen na afloop van het parcours vertellen wat ze allemaal hebben gezien.

Wolkenspel
Hoog boven alle flats van betonstad drijven de wolken voorbij. Door al dat beton zijn ze maar moeilijk te zien.

Voorwerp:
- een plukje watten op een kaartje geplakt als een wolk

Geen materialen nodig.

Uitleg:
Bij het juiste weer drijven er wolken in allerlei vormen voorbij. Kijk er eens een aantal minuten naar met het groepje, herken je er dieren in of iets anders?

Verhalenspel
Een boek kennen ze in Betonstad niet. Alles komt op tv, is te vinden op het internet of staat op cd-om. Maar in de kist van Thomas en Mandy zit wel een oud boek met een spannend verhaal.

Voorwerp:
- een boek

Nodig:
- een kort verhaal
- een trefwoordenlijst met bewegingen

Uitleg:
De spelleider vertelt een kort verhaal over een ontdekkingsreiziger in de natuur, of in de warbossen of de jungle. Hierbij is afgesproken dat bij bepaalde woorden of bepaalde gebeurtenissen in het verhaal, bepaalde bewegingen en geluiden horen. Bij het woord 'olifant' bijvoorbeeld een slurf maken en trompetteren en bij het woord 'eten' bijvoorbeeld in de handen wrijven en zeggen; "ah lekker", etc. Om de concentratie vast te houden kun je er een wedstrijd van maken en afspreken dat het kind dat een verkeerde beweging, of geen beweging maakt, af is en niet meer mee mag doen.
Je kunt hiervoor een geschikt verhaal uitzoeken, maar ook zelf een kort leuk verhaal bedenken.

Bijlage: Inleidende brief

Beste Dolfijnen / Welpen / Esta's / Kabouters[1],

Mijn naam is Christiaan Eerder. Ik ben een archeoloog en dat betekent dat ik oude voorwerpen in de grond probeer te vinden. Meestal kan ik dan ook vertellen waar de voorwerpen vroeger voor gebruikt werden. Ik woon in Betonstad, niet zo heel ver hier vandaan. Betonstad is een hele aparte stad, vol met flatgebouwen, betonnen parkeergarages en asfaltwegen. Maar middenin de stad ligt een plek die nog wel het meest apart is. Het is een klein stukje groen tussen al het beton, het laatste stukje natuur dat in Betonstad te vinden is en daar staat ook de laatste boom op van Betonstad. De kinderen van Betonstad gaan daar graag naar toe om te spelen en soms vinden ze daar dingen van vroeger, maar meestal herkennen zij die dingen niet. Soms kan ik hen vertellen wat het is, maar soms ook niet. Vanmiddag zijn er twee kinderen, Thomas en Mandy, bij mij langsgekomen. Ze vertelden dat er een bord bij de boom op het stukje groen stond. Daar staat op, dat er een nieuw flatgebouw komt op die plek, een van het allersterkste en allerdikste beton. Maar Thomas, Mandy en ik zouden het vreselijk vinden als dat laatste beetje groen ook uit Betonstad gaat verdwijnen, dus willen we de burgemeester en de wethouders van Betonstad duidelijk maken hoe belangrijk dat laatste stukje natuur is voor de kinderen van Betonstad.
Maar hoe? Zelfs een beroemde archeoloog als ik, kant niet alle voorwerpen herkennen. En als we de burgemeester niet kunnen vertellen wat wij gevonden hebben, vind hij het vast ook niet belangrijk genoeg.
Daarom kwam ik op het briljante idee om jullie hulp in te roepen. Ik dacht dat jullie, doordat jullie als Dolfijnen / Welpen / Esta's / Kabouters in Dolfijneneiland / in de Jungle / het Land van Esta / Bambilië[1] spelen, vast wel meer weten over de natuur dan de inwoners van Betonstad. Misschien komen de dingen die wij gevonden hebben zelfs nog wel gewoon bij jullie voor en kunnen jullie ons vertellen wat het is.
Als jullie ons willen helpen, is het misschien handig om je eerst even te verdiepen in de archeologie. In dat geval adviseer ik jullie om de archeologiecursus te doen die ik zelf heb ontwikkeld. Als je goed je best doet, kun je binnen twee uur al een echte archeoloog zijn... Het is niet verplicht om deze cursus te doen, hoor, maar andere mensen die hem hebben gedaan zijn er erg tevreden over.

In elk geval: ik hoop dat jullie ons komen helpen!

Vriendelijke groet,
Christiaan Eerder,
stadsarcheoloog van Betonstad

[1] Kies de juiste speltaknaam

Scouting Nederland ontwikkelt het project BuitenGewoonActief in samenwerking met de volgende organisaties:

KNHM
Koninklijke Nederlandsche Heidemaatschappij

KNHM (Koninklijke Nederlandsche Heidemaatschappij) is een vereniging die een positieve bijdrage wil leveren aan de kwaliteit van de leefomgeving. KNHM doet dit door zowel inhoudelijk als financieel te participeren in projecten van andere organisaties. Ook initieert KNHM zelf projecten die de leefomgeving versterken. Meer informatie: www.knhm.nl

NederlandSchoon

Met hetzelfde gemak gooi je 't in de afvalbak.

De Stichting Nederland Schoon houdt zich bezig met het voorkomen en bestrijden van zwerfafval, zoals blikjes, plastic flesjes, peuken, kauwgom en snoepwikkels. Bijna iedereen ergert zich er aan! Hoog tijd dus om daar iets aan te doen. Nederland Schoon is de afzender van landelijke campagnes over zwerfafval en initieert overal in het land projecten met andere organisaties, zoals Scouting Nederland. De achterban van de Stichting bestaat uit de overheid, het bedrijfsleven en belangenorganisaties als de ANWB. Een breed draagvlak, dat hard nodig is om alle Nederlanders ervan te overtuigen dat je afval met hetzelfde gemak in de afvalbak gooit. Alleen zo wordt Nederland steeds schoner! Meer informatie: www.nederlandschoon.nl

IBAS groep b.v.

Sinds 1986 is de IBAS Groep actief op het gebied van organisatieadvies, ICT-oplossingen, nieuwe media en interim-management.
Onze kenmerken zijn:
- Adviseren en implementeren.
- Maatwerk in samenwerking met de klant.
- Wisselwerking tussen Consultancy en ICT.
- Ervaring met complexe omgevingen.
- Teamspelers op de werkvloer.
- Creëren van draagvlak en inbedding in de organisatie.

Meer informatie: www.ibas.nl

VSBfonds

Het VSBfonds wil bijdragen aan het behoud en de verbetering van een leefbare Nederlandse samenleving met het oog op een duurzame toekomst. Het VSBfonds doet dit door projecten te steunen die ervoor zorgen dat mensen kunnen deelnemen aan de samenleving en zich kunnen ontplooien. Het fonds wil - waar mogelijk in samenwerking met externe partijen - kunnen inspringen op behoeften en ideeën die binnen de Nederlandse maatschappij leven. Hierbij wordt een brede blik gehanteerd: zorg & welzijn, natuur & milieu, kunst & cultuur en sport & vrije tijd. Inspiratiebron in dit kader blijft de oorsprong van het VSBfonds: de spaarbanken. Banken die vanaf het begin van de 19de eeuw niet alleen de spaarzin bevorderden, maar ook geld beschikbaar stelden voor maatschappelijke doelen.
Meer informatie: www.vsbfonds.nl

Scouting

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

Natuurlijk Scouting
BuitenGewoonActief