

Oma's 80^{ste} verjaardag



Regiospel 2005

voor Dolfijnen, Welpen, Esta's en Kabouters



Scouting

Colofon

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

Met bijdragen van:

Jan Sietse de Boer

Evert Bor

Dieneke Breukink

Like de Haan

Kris Hekuis

Roland Masselink

Quinten Peemen

Jacqueline Vredenburg

Tekstbewerking

Hans de Groot

Eindredactie

Roland Masselink

Illustraties

Ad Oskam

Vormgeving

Rosaly Tijmensen

Rachel van der Ruyt

Druk

Ted Gigaprint

© 2005 Vereniging Scouting Nederland



Inhoudsopgave

Voorwoord blz. 1

- ☐ Samen Scouting
- ☐ Thema 2005
- ☐ Nieuw
- ☐ Herinneringsbadge
- ☐ Medewerkers bedankt

Thema verhaal 'Oma's 80^{ste} verjaardag' blz. 3

- ☐ De familieleden

Voorafgaand aan het regiospel blz. 6

- ☐ Programma
- ☐ Voorwerpenspel
- ☐ Ren je rot
- ☐ Smoezen verzinnen
- ☐ Pas op voor tante Truus
- ☐ Cadeau maken

Uitleg van de speldag blz. 8

- ☐ Bij aankomst
- ☐ De opening
- ☐ Het spelverloop
- ☐ De afsluiting
- ☐ De deelnemers
- ☐ De tijdsduur
- ☐ Aandacht in de media
- ☐ Overige organisatorische tips

De activiteiten blz. 11

Bijlagen

- ☐ De brief van Rik en Sofie
- ☐ Kaartjes om in het bos te verstoppen
- ☐ Voorwepekspeel deel II
- ☐ Vragen ren je rot
- ☐ Voorbeeld persbericht vooraf
- ☐ voorbeeld persbericht achteraf
- ☐ Verhaal "de grote schoonmaak"
- ☐ Kaartjes familie memorie



Voorwoord

Beste regio-organisator,

'Samen Scouting'

Scouting is een wereldwijde organisatie, met veel mogelijkheden om plezier te hebben, nieuwe vrienden te maken en ondertussen van alles te leren. Op een jaarlijkse regionale speldag zetten de jeugdleden de eerste stappen in de wereld die 'Scouting' heet; ze zien dat Scouting méér is dan hun eigen speltak en zij doen dan ook activiteiten met kinderen van een andere speltak. Voor sommige van hen zal de reis die ze op jullie speldag starten, eindigen in een Wereld Jamboree of een ander internationaal evenement. Deze brochure 'Oma's 80^{ste} verjaardag' is bedoeld als steuntje in de rug bij het organiseren van zo'n regiospelmiddag voor Dolfijnen, Welpen, Esta's en Kabouters. We wensen alle regio's veel succes en vooral veel plezier bij het organiseren van het regiospel 2005.

Thema 2005

Dit jaar draait het spel om de 80^{ste} verjaardag van de oma van Rik en Sofie. "Heerlijk zo'n feestje! Lekker feestvieren en taart eten!" denken Rik en Sofie, zoals zoveel Dolfijnen, Welpen, Esta's en Kabouters ook zouden doen. Ze tellen af hoeveel nachtjes het nog slapen is, want wat is er in hun beleving nou nog leuker dan jarig zijn en een verjaardag vieren? Helaas ligt het allemaal niet zo simpel. Een aantal familieleden is verwickeld in een hevige ruzie. Ze willen elkaar het liefst nooit meer zien, zelfs niet voor een verjaardag. Familieleden met ruzie of niet: Rik en Sofie geven het niet zo gemakkelijk op. Samen met de DWEK'ers uit je regio gaan ze proberen om de ruzie op te lossen en er toch iets gezelligs van te maken. Hoe het met deze Scoutingsoapserie afloopt en of het ze lukt? Dat zal blijken tijdens de komende regiospeldag!

Nieuw

De mogelijkheid om activiteiten met of tegen andere groepen te ondernemen, zit er ook dit jaar weer in. Daarnaast is nog een aantal nieuwe dingen toegevoegd: een regionale

speldag is een mooie gelegenheid om op een positieve manier in het nieuws te komen. Daarom zijn dit jaar twee voorbeeldpersberichten opgenomen in de bijlagen-set. Ook 'nieuw' is de mogelijkheid om voor de afwisseling eens een vossenjacht te houden in plaats van een postenspel. Verder extra aandacht voor het waterwerk en de Dolfijnen bij de keuze van de activiteiten.

Tot slot is een suggestie toegevoegd om via de regiospeldag speltips uit te wisselen. Zo'n activiteit is voor groepen bij uitstek geschikt om te leren van elkaars successen. Het uitwisselen van de cadeaus bij de sluiting is daarvoor bedoeld. Datzelfde gaat ook op voor de regio's en het landelijk niveau. Heb je suggesties voor het regiospel van 2006 of lijkt het je leuk om mee te helpen bij het schrijven ervan, aarzel dan niet en neem contact met ons op!

Herinneringsbadge

Oma is er erg blij mee en trakteert iedereen op iets lekkers. Als herinnering kun je de Dolfijnen, Welpen, Esta's en Kabouters ook de badge geven. Deze badge kun je bestellen via www.scoutshop.nl !

De prijs is: van 1 t/m 50 stuks : € 1,95 p.s.
bij 51 en meer badges : € 1,00 p.s.

Graag vier weken voor aanvang van de DWEKdag bestellen via de website, zodat de ScoutShop genoeg tijd heeft om de voorraad aan te vullen.

NB. De gekochte badges kunnen niet retour!



Medewerkers bedankt

Alle mensen die meegewerkt hebben aan het tot stand komen van deze brochure willen we hartelijk danken. In het bijzonder de leden van de werkgroep Regiospel 2005: Dienneke Breukink, Kris Hekhuis, Quinten Peemen en Roland Masselink. En Like de Haan, Jan Sietse de Boer en Evert Bor voor de aanvullingen en spelideeën. Jacqueline Vredenburg voor haar bijdrage aan de voorbeeldpersberichten, Hans de Groot voor de tekstbewerking en Rosaly Tijmensen voor de opmaak. De tekeningen werden verzorgd door Ad Oskam. Iedereen bedankt namens de jeugdleden van Scouting Nederland. Wij wensen alle regio's veel plezier met het regiospel 2005!

Het Landelijk-beleidsteam DWEK
dwek@scouting.nl

Themaverhaal

‘Oma’s 80^{ste} verjaardag’

Op een warme zomerdag zitten Rik en Sofie samen met hun oma in de tuin. In de koelte van de schaduw genieten ze met z’n allen van een glaasje limonade. Ze kijken terug op het verjaardagsfeest van afgelopen zaterdag. “Het was wel een hele onderneming”, zegt oma met een ondeugende glimlach op haar gezicht terwijl Sofie het laatste beetje limonade door haar rietje naar binnen slurpt.

Natuurlijk hebben ze het ook over hun familie en alle ruzies die ze opgelost hebben: “Ome Karel heeft dat natuurlijk ook niet zo slim aangepakt om die bijzondere en zeldzame postzegel uit de postzegelcollectie van oudoom Gerard te gebruiken op een van z’n brieven”, zegt Rik. Sofie antwoordt, “Waarom handelt ome Karel dan ook in zulke verdachte auto’s? Hij had die postzegel helemaal niet nodig gehad, als hij niet per se zo snel van dat kentekenbewijs van die rare auto af moest!” “En dan de ruzie tussen tante Truus en oom Jaap”, proest Sofie, “dat was volgens mij al helemaal één groot misverstand. Wat kan oom Jaap er nou aan doen dat hij af en toe in een gekke bui iets doet wat niet zo slim is?” “Ja, hij heeft dat stuk taart op oma’s 75^{ste} verjaardag echt niet expres op de jurk van tante Truus laten vallen”, valt Rik haar bij.

“Maar tante Truus is ook niet helemaal netjes geweest door aan iedereen te gaan rondvertellen dat Tante Sybille bij een goedkope supermarkt boodschappen doet”, zegt Sofie. “Daardoor was tante Sybille wel erg boos op haar”, zegt Rik. “Ze wilde natuurlijk niet dat iedereen dat te weten kwam. Ze wordt liever gezien als een deftige, rijke mevrouw.”

Terwijl Sofie nog wat limonade inschenkt, herinnert Rik zich nog zo’n gebeurtenis die een ruzie had veroorzaakt. “Peter Jan had de speedboot van ome Karel geleend en was daarmee met volle snelheid tegen een steiger gevaren.” “Ome Karel was daar echt heel boos over”, zegt Sofie. “Niet zo raar als je speedboot tot zinken wordt gebracht door je neefje”, voegt Rik toe.

“Maar ja, Peter Jan was ook niet altijd even blij met iedereen”, zegt Sofie; “Toen onze tante Sybille, zijn moeder dus, z’n kamer had opgeruimd en een heleboel spullen had weggegooid, was hij echt laaiend op haar.” “Dat zou ik ook zijn als m’n moeder m’n kamer zo zou gaan leegruimen!”, roept Rik enigszins verontwaardigd.

“Tenslotte hadden we natuurlijk ook nog de ruzie tussen oom Jaap en oudoom Gerard”, zegt Sofie. “Het was dan ook niet heel erg handig van oudoom Gerard om zomaar te vergeten een belangrijke brief van het advocatenkantoor van oom Jaap te posten, omdat er een postzegel op zat die hij nog niet in z’n collectie had”, zucht Rik. “Dat kostte oom Jaap bijna zijn baan.”

“Wat een problemen hadden we toch allemaal in de familie”, zucht oma. “Als jullie die problemen niet uit de wereld geholpen hadden, was het feest zeker niet zo gezellig geweest”, stelt oma vast. Wij wisten ook niet dat er zoveel bij kwam kijken om dit verjaardagsfeestje te geven”, zeggen Rik en Sofie. Dan vraagt oma: “Maar vertel eens hoe hebben jullie het voor elkaar gekregen?”

Daarop volgt een lang en enthousiast verhaal van Rik en Sofie. Over hoe ze er tijdens het ontbijt achterkwamen dat oma 80 jaar zou worden. En dat vader had gezegd dat er van een gezellig feest geen sprake zou kunnen zijn. Niet te vergeten hoe ze ‘s middags samen met de Scoutingleiding op het idee gekomen waren om alle Dolfijnen, Welpen, Esta’s en Kabouters uit de hele regio uit te nodigen.

“Samen met hen moet het lukken om alle chagrijnige familieleden met een smoes naar het feest te lokken en daar de ruzie bij te leggen.” had Sofie gezegd. “Maar vindt je oma het dan niet erg dat alle Dolfijnen, Welpen, Esta’s en Kabouters ook komen?”, had de leiding gevraagd. Daarop had Sofie geantwoord: “Oma zegt altijd ‘hoe meer zielen, hoe gezelliger het is’ dus waarom niet?” Toen was de leiding stil geworden. Even glimlacht oma. Dan vertelt Rik verder dat de leiding het daarna ook een goed idee vond. Dat ze nog net genoeg tijd hadden om alle andere

groepen van de regio ook uit te nodigen. En dat alle groepen enthousiast meegedaan hadden bij het verzinnen van smoezen om de familieleden naar het feest te lokken.

Oma luistert aandachtig en zegt tot besluit: "Het was zeker een groot en gezellig feest. Daarnaast was het ook de meest bijzondere verjaardag uit mijn hele leven."

De familieleden

Hieronder wordt een overzicht gegeven van alle voor het thema bedachte personen. Dit maakt het gemakkelijker om hun rol tijdens de opening, sluiting en de rest van het spel neer te zetten. Het is het leukst om de eigenaardigheden van elk familielid goed te overdrijven, zoals ook gedaan wordt bij de kinderseries 'Loenatik' en 'de Familie Knots'. Als voorbeeld heeft de werkgroep zes personen genomen. Erg grote of erg kleine regio's kunnen met hun eigen fantasie er meer of minder personen van maken.

Tante Truus is meteen te herkennen aan de soepjurken die ze draagt. Over haar halve leesbrillette heen houdt ze iedereen die ze kent, scherp in de gaten want roddelen is haar grote passie. Ze mag alles graag tot grote hoogte opstoken. Ze is getrouwd met ome Karel.



Ome Karel is tweedehands-autoverkoper. Hij is te herkennen aan z'n ouderwetse geruite jasje, z'n bretels en z'n glimmende nephorloge. Zeker als het hem zelf goed uitkomt, bijvoorbeeld als hij denkt veel geld te kunnen verdienen aan verdachte auto's, wil hij de regels wel eens door de vingers zien.



Tante Sybille doet zich bij voorkeur deftiger voor dan ze is; altijd heeft ze haar handtas bij zich en draagt ze kettingen met grote, glimmende kralen. "Mensen van stand zoals wij doen zo iets toch niet", roept ze te pas en te onpas. Ze is getrouwd met Oom Jaap en heeft een zoon Peter-Jan.



Oom Jaap, boekhouder op een heel belangrijk kantoor, een saai figuur. Het liefst gaat hij in het weekend vissen. Soms kan hij erg onhandige dingen doen, daarom heeft hij nooit carrière gemaakt op kantoor tot grote ergernis van z'n vrouw, tante Sybille.



Neef Peter-Jan, student en sloddervos. Hij is altijd alles kwijt. Dat is soms lastig maar aan opruimen heeft hij een nog veel grotere hekel. Het liefst zou hij met lang haar en een stoppelbaard rondlopen maar z'n moeder vindt dat niet passen voor mensen van hun stand.



Oudoom Gerard is te herkennen aan z'n bril en grote snor. Zijn hele leven is hij postbode geweest. Sinds zijn pensioen is hij een enthousiast postzegelverzamelaar.



Oma Jansen viert binnenkort haar 80^{ste} verjaardag. Te herkennen aan de vriendelijke glimlach achter haar ronde brilletjesglazen. Vaak gesignaleerd met een breiwerkje.



De tweeling *Rik en Sofie*.

Een aantal familieleden is in elk geval nodig voor de opening en de sluiting, de rest is facultatief en ter ondersteuning van het thema. De beschrijvingen hierboven en de stukjes inleiding van de spelletjes moeten voldoende aanknopingspunten geven om de rollen verder in te vullen.

Voorafgaand aan het regiospel

De volgende activiteiten zijn bedoeld als introductie voor de regiospeldag. Deze activiteiten kunnen in de weken voorafgaand aan het regiospel gedaan worden in een of meer opkomsten. Op deze manier maken de jeugdleden binnen hun eigen speltak alvast op een leuke manier kennis met het thema van de regiospeldag en de familieleden. Welke familieleden ruzie met elkaar hebben en waarom, zal pas tijdens de regiospeldag zelf blijken.

Programma

Aan het begin van de opkomst wordt een willekeurig, kort renspeel gedaan om de overvloedige energie kwijt te raken. Hierna wordt de brief van Rik en Sofie voorgelezen. In bijlage 1 vind je een voorbeeld. De set bijlagen bij dit regiospel is te vinden op internet. Kijk hiervoor op de website van Scouting Nederland www.scouting.nl of op <http://dwek.scouting.nl/>

Voorwerpenspel

De speltak wordt opgedeeld in zes groepjes, die bij een centrale post staan. Op enige afstand van de centrale post is een afgebakend terrein. In dat terrein zijn 24 kaartjes verstopt. Voor voorbeeld kaartjes: zie bijlage 2. Op de kaartjes staan voorwerpen die het eigendom zijn van een van de familieleden. Elk groepje krijgt een eigen familielid toegewezen. Elk groepje krijgt van de spelleider een opdracht om op zoek te gaan naar een bepaald voorwerp. Bijvoorbeeld: tijdens de bingo is tante Truus haar *bril* kwijtgeraakt, opdrachten: zie bijlage 3. Hierna gaat het groepje in het afgebakende terrein op zoek naar de bril van tante Truus. Hebben ze het voorwerp dat ze zochten, gevonden, dan rennen ze met z'n allen terug naar de centrale post. Als het groepje compleet is, krijgen ze daar de volgende zoekopdracht. Welk groepje heeft het eerst de vier voorwerpen van hun familielid verzameld?

Voorwerpen:



Tante Truus:

- bril
- soepjurk
- roddelblad
- bingokaart



Ome Karel:

- autopapieren
- auto-onderdelen
- wonderolie
- kentekenplaat

Tante Sybille:

- handtas
- parelsnoer
- lippenstift
- parfum



Oom Jaap:

- rekenmachine
- boekhouding
- hengel
- viskrukje



Oudoom Gerard:

- postzegelalbum
- vergrootglas
- postbodepet
- briefkaart

Peter-Jan:

- studieboek
- cijferlijst
- sokken
- OV-jaarkaart



N.B.: De moeilijkheid van het spel kan aangepast worden door de afstand tussen de centrale post en het zoekterrein en/of de grootte van het afgebakende terrein te veranderen. Na afloop van het spel wordt een rondje gemaakt langs de groepjes. Hierbij vertellen ze welke voorwerpen er bij hun familielid horen en proberen ze daarbij te raden om welke persoon het gaat.

Ren je rot

Om de familieleden nog beter te leren kennen, wordt ren- je- rot gedaan. Dit gaat als volgt: in het lokaal of ergens in het bos hangen de nummers 1, 2 en 3. De spelleider stelt een vraag en geeft daarbij drie eventuele antwoorden. Daarna roept de spelleider: "Ren je rot!" De jeugdleden gaan nu staan bij het cijfer dat volgens hen het juiste antwoord is. De vragen staan in bijlage 4.

Smoezen verzinnen

Na het 'het voorwerpenspel' en 'ren je rot' hebben de DWEK'kers de familieleden van Rik en Sofie een beetje leren kennen en is het tijd voor een limonadepauze of rustmoment. Als de familieleden gewoon uitgenodigd worden voor oma's verjaardag, is de kans dat ze komen erg klein. Ze moeten dus met een smoes naar het feest gelokt worden. Rik en Sofie hebben de DWEK'kers gevraagd om te helpen bij het verzinnen van deze smoezen. Verzin tijdens de limonadepauze een smoes om elk familielid naar het feest te lokken. Bijvoorbeeld: nodig tante Truus uit voor een bingomiddag of soepjurkenuitverkoop. Dit lijstje kan de leiding insturen naar de regio. De beste smoezen komen terug bij de opening van de speldag.

Pas op voor tante Truus

Nu de voorbereidingen voor oma's verjaardag gestart zijn, is het zaak om te voorkomen dat tante Truus erachter komt. Als zij erover gaat roddelen, dan weet iedereen het. Alle kinderen krijgen een lintje of een touwtje in hun broekband. Een van de kinderen is tante Truus. Tante Truus verzamelt nieuwe roddels en probeert de lintjes te pakken te krijgen.

Is dat gelukt, dan is de speler af en moet aan de kant gaan staan. Lukt het om de roddels uit handen van tante Truus te houden?

Cadeau maken

Als je naar een verjaardag gaat, moet je wel een cadeau meenemen. Oma is dol op cadeaus en op spelletjes. Tot slot van de opkomst wordt daarom een groot cadeau gemaakt. Pak hiervoor bijvoorbeeld een kartonnen doos in. Iets anders voldoet ook, als het er maar feestelijk uitziet en het ongeveer dezelfde afmetingen heeft en goed zichtbaar op een 'toneel'. In het cadeau wordt een korte en duidelijke beschrijving van het lievelingsspel, of de lievelingsspeken, van de speltak gestopt. Tijdens de speldag staan deze cadeaus als aankleding op de centrale post. Na afloop van de speldag neemt iedere speltak het cadeau van een andere speltak mee. Op deze manier houdt iedere speltak het lievelingsspel van een andere speltak aan de speldag over, om later nog eens te spelen.

Uitleg van de speldag

Bij aankomst

Als de groepen aankomen op het terrein of bij het clubhuis waar het regiospel gehouden wordt, worden ze van harte welkom geheten door de organisatie. Tijdens het inchecken ontvangen de deelnemende groepen ook praktische tips, bijvoorbeeld over de plaats van de toiletten. Ook wordt verteld waar het centrale verzamelpunt is en wanneer de openingsbijeenkomst begint.

De opening

De jeugdleden worden welkom geheten door de tweeling, Rik en Sofie. Op het centrale punt staat een tafel mooi gedekt en een versierde stoel voor oma. Hier verzamelt iedereen zich. De cadeaus worden achter oma's stoel gelegd.

Als iedereen er is, leggen Rik en Sofie uit waarom zij de kinderen bij elkaar geroepen hebben. Oma wordt 80 jaar en zij willen een groot familiefeest houden. Omdat er erg veel ruzie binnen de familie is, hebben Rik en Sofie de hulp van de kinderen nodig. De tweeling heeft met de ingestuurde smoezen de familieleden uitgenodigd, zonder dat deze van het feest afweten. Het plan is om vandaag uit te zoeken waarom iedereen ruzie heeft, deze ruzies op te lossen en daarna alsnog een groots feest te vieren.

Als Rik en Sofie dit hebben uitgelegd, komt het eerste familielid het toneel op. Het is tante Truus, natuurlijk gekleed in een ouderwetse bloemetjesjurk. Tante Truus is erg verbaasd want zij had een uitnodiging voor een bingo-middag gekregen. Rik en Sofie leggen uit dat zij de brief over de bingo-middag hebben verstuurd en waarom.

Een voor een komen de ooms, tantes en neef binnen. Allemaal zijn ze onder valse voorwendselen hierheen gelokt en allemaal beginnen ze ruzie te maken met elkaar en met Rik en Sofie. "Waarom zijn we hier eigenlijk? En waarom is hij/zij hier ook? Ik wil dit helemaal niet! Ik ga weer terug naar huis!"

Gelukkig weten Rik en Sofie de familie te kalmeren en ze spreken af dat ze in ieder geval nog een paar uur blijven om naar het DWEK-spel te kijken.

De tweeling legt uit aan de kinderen dat ze nu allemaal spelletjes gaan doen om te helpen bij het uitzoeken wie ruzie met wie heeft, het zoeken naar oplossingen en om te helpen bij de laatste voorbereidingen van het feest.

Het spelverloop

Het regiospel kan op twee verschillende manieren gespeeld worden: als postenspel of als vossenjacht. Het postenspel is in deze brochure helemaal uitgewerkt, de andere optie, de vossenjacht, wordt kort met wat aanwijzingen besproken.

Tip: vossenjacht

Door zelf extra familieleden erbij te verzinnen en wat aanpassingen aan de opening en sluiting is het spel ook te spelen als een vossenjacht. Tijdens de opening lukt het dan niet om de familieleden bij elkaar te houden. Ze lopen boos weg het spelgebied in. De kinderen gaan vervolgens op zoek naar de familieleden die rondlopen in het spelgebied. Als de groepjes een familielid gevonden hebben, proberen ze door middel van een kort spelletje of een interview te achterhalen met wie dit familielid ruzie heeft en waarom.

Voor alle activiteiten van het postenspel hangt een nummertje aan de waslijn achter oma's stoel. De nummers corresponderen met de nummers die, duidelijk zichtbaar, bij elke activiteit in het spelveld hangen. Als een groepje een activiteit gaat doen, nemen ze een nummer mee. Vervolgens zoeken ze de bijbehorende activiteit op en voeren deze uit. Na afloop hangen ze het nummer terug aan de waslijn en kiezen een volgende activiteit uit de niet bezette nummers die nog aan de waslijn hangen. (hoe weet je of een nummer aan het waslijn wel of niet is uitgevoerd/bezet?)

Voordeel van dit systeem is dat er niet centraal doorgewisseld hoeft te worden en dat alle activiteiten niet even lang hoeven te duren. Om het einde van het spel nog voldoende keuze te hebben, is een verhouding van ongeveer vijftien activiteiten op tien groepjes aan te bevelen.

Na het volbrengen van sommige activiteiten ontvangen de groepjes een aanwijzing over de familie ruzie. '... heeft ruzie met ...', aangevuld met de reden van de ruzie. Zo'n aanwijzing schrijven de groepjes op in hun notitieboekje.

Om het thema duidelijker naar voren te laten komen, lopen er tijdens het spel enkele familie- leden over het terrein rond. Ze maken hier en daar wat ruzie en bemoeien zich soms met de spelletjes.

De afsluiting

Naast de gedekte tafel op de centrale plek hangt een groot bord met daarop de namen van de zes familieleden, ruimte voor 'met wie hebben ze ruzie' en een ruimte voor 'waarom hebben ze ruzie'. Dit schema wordt door Rik en Sofie samen met de kinderen ingevuld. De verschillende familieleden kijken naar het schema en op het moment dat ze het nu allemaal zo op papier zien staan, beseffen ze dat het eigenlijk maar onzin is dat ze ruzie hebben; zeker op een dag zoals de verjaardag van oma. Niemand heeft iets met opzet gedaan, en zo erg waren de dingen die gebeurd zijn nu ook weer niet. Na nog wat discussie worden de ruzies bijgelegd.

Als ze gezellig aan tafel zitten, merkt neef Peter-Jan tot ieders grote schrik ineens op dat er helemaal geen cadeaus, taart en nog meer van dat soort feestelijke dingen zijn. Gelukkig hebben de DWEK-kers, cadeau's meegenomen en die middag van alles voorbereid tijdens het spel. Dus kan er rustig feest gevierd worden. De oma van Rik en Sofie is de speltakken erg dankbaar. Een mooi verjaardagsfeest vindt ze belangrijker dan het krijgen van grote cadeaus. Zodoende krijgt iedere speltak een cadeau van een andere speltak mee naar huis. De kinderen ontvangen ook een cadeau als dank voor hun hulp: een mooie herinneringsbadge.

De deelnemers

De spelletjes zelf zijn bedoeld voor groepjes van ongeveer acht kinderen. Om keuze- mogelijkheid te houden, moeten er meer spelletjes zijn dan groepjes. Op deze manier kunnen er maximaal tussen de 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 spelletjes te kunnen spelen.

Niet alle regio's mixen de jeugdleden van verschillende Scoutinggroepen. Toch kan het voor de DWEK'ers leuk zijn om het spel van Scouting eens te spelen met kinderen van een andere groep. Daarom is een aantal activiteiten toegevoegd die met of tegen andere groepjes gespeeld kunnen worden.

Deze bijzondere activiteiten zijn te herkennen aan een stickertje of een ander kleurnummer. Heeft een groepje zo'n spel gekozen, dan moeten ze bij de waslijn wachten tot 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 spelletjes gemarkeerd met (**).

De tijdsduur

De tijdsduur van de activiteit kan naar eigen inzicht aangepast worden. Voor het spelverloop maakt dit niet zoveel uit omdat er geen bepaalde hoeveelheid spelletjes gespeeld hoeft te worden.

Wel is het handig om van tevoren af te spreken wanneer de spelmiddag is afgelopen en ook aan te kondigen wanneer de groepjes aan hun laatste activiteit beginnen.

Een richtlijn voor het hele regiospel is:

- verzamelen tien minuten
- inleiding van het thema en uitleg van het spel 20 minuten
- activiteiten inclusief pauzes 100 minuten
- afronding 20 minuten

Samen zo'n 2½ uur dus. Inclusief heen en terugreis is dit al gauw zo'n 3½ uur. Zorg dus voor voldoende drinken voor de deelnemers.

Aandacht in de media

Een regiospeldag is een mooie gelegenheid om Scouting op een positieve manier in het nieuws te brengen. Bespreek de mogelijkheden hiervoor eens met je regiovoorlichter.

Heeft je regio nog geen regiovoorlichter? In de serie bijlagen op internet vind je in de bijlagen 5 en 6 een voorbeeldpersbericht, dat je naar een aantal lokale nieuwsbladen kunt sturen. De enthousiaste reacties van leiding en jeugdleden maken het verhaal, maar zorg ervoor dat er op de speldag zelf ook iemand van de organisatie beschikbaar is die de pers en andere media zoals radio en tv, kan rondleiden en te woord kan staan.

Overige organisatorische tips

Voor nog meer organisatorische tips omtrent het organiseren van de regiospeldag, kun je kijken in de module 'Organiseren van grote activiteiten' uit de modulereeks van Scouting Nederland. Vergeet ook niet de juiste Arbo-checklijsten in te vullen. Kijk hiervoor op <http://arbo.scouting.nl/>

De activiteiten

Hieronder volgt een opsomming van suggesties voor activiteiten. In veel gevallen zijn er minder activiteiten nodig, zodat je er zelf de leukste uit kan kiezen. Zorg er wel voor dat alle familieruzies tenminste één keer terugkomen voor de aanwijzingen. Op verzoek van de Dolfijnen zijn er ook spelletjes met een link naar het waterwerk. Natuurlijk kun je ook zelfbedachte activiteiten toevoegen!



De opruimwoede van tante

Sybille

Tante Sybille is erg gesteld op netheid. In de herfst is ze met niets anders bezig dan de tuin vrijhouden van blaadjes: "Een nette tuin hoort nu eenmaal bij mensen van stand". Peter-Jan denkt daar anders over. Hij is een echte sloddervos, opruimen hoeft van hem niet zo nodig. Je kunt je wel voorstellen wat er gebeurde toen tante Sybille een keer bij Peter-Jan langskwam.

Nodig:

- verhaal uit bijlage 7

Uitleg:

De leiding leest het verhaal voor. Bij een bepaald woord maken de jeugdleden een gebaar of een geluid.

stank / stinkt

"bleeuh" roepen, neus dichthouden, met andere hand voor gezicht wapperen

stofzuigen

maak een stofzuiggeluid en maak stofzuigbewegingen met je hand

deur openen

klink vastpakken, naar benden doen en met een piepend geluid de deur open maken.

vies beest

vies kijken en "aaah... jakkes!" roepen.

soppen / sopje

diep inademen terwijl je helemaal van de geur geniet en dan "ah, heerlijk!" roepen.

auto rijden

stuur vastpakken, vervolgens schakelen en "vroem-vroem" roepen.

tante Truus

uitroepen: "Wat denkt dat mens wel!"

Aanwijzing:

Peter-Jan heeft ruzie met tante Sybille omdat ze zijn kamer opgeruimd heeft.



Taart snijden (**)

Bij oma's 80ste verjaardag mag taart niet ontbreken. Om ervoor te zorgen dat iedereen een stukje taart krijgt, moet die heel precies in stukjes gesneden worden. Dit spelletje is daarvoor een oefening. Het wordt gespeeld met twee groepjes.

Nodig:

- mok, meel, mes, muntje, vuilniszak, bord (alles 2x)
- tafel

Uitleg:

Vul voor ieder groepje een mok met meel en stamp het goed aan. Keer de mok om op een diep bord. Als het goed is ontstaat een 'taartje' van meel. Stort het in, stamp het meel dan beter aan. Leg een muntje bovenop de taart. De spelers mogen nu om beurten met een mes een recht plakje van hun taart afsnijden. Op een gegeven moment is de taart zo dun dat hij instort door het gewicht van het muntje. De ploeg waarbij de taart het langst blijft staan, heeft gewonnen. Zet het bord midden op de tafel en leg er eventueel een vuilniszak onder, dan kan het meel opnieuw gebruikt worden. Plakjes die niet helemaal recht gesneden zijn, tellen niet en moeten opnieuw.



Boo-trace

Ome Karel is erg boos dat zijn speedboot stuk is. Peter-Jan had de speedboot eigenlijk geleend om er rustig een dagje

mee rond te varen. Maar ja, toen een aantal vrienden hem uitdaagde om een race te houden, wilde hij toch even laten zien dat die boot van hem de snelste was.

Nodig:

- ❑ 2x (model/speelgoed-) bootjes, touw, stok om touw op te rollen en stoel om op te zitten.
- ❑ eventueel materiaal om dit spel in het water te doen.

Uitleg:

Twee DWEK'ers spelen dit spel tegen elkaar. Ze zitten op een stoel met hun rug naar het parcours. Op het parcours staan de bootjes klaar achter de startlijn, ze zitten met een touw van ongeveer 4 meter vast aan de stok die de spelers in hun hand hebben. Op het startsein van de spelleider moeten de spelers het touw zo snel mogelijk om het stokje winden. Wie heeft de boot het snelst over de finishlijn?

Tip: dit spel is het leukst als het echt in water gespeeld wordt. Als dat er niet is kun je een baan ondiep water voor dit spel maken met een frame van vier pionierpalen (2 lange, 2 korte) waar een met water gevuld zeil overheen ligt. Dit is diep genoeg om met modelbootjes in te varen.

Aanwijzing:

Peter-Jan heeft de speedboot van ome Karel stukgemaakt.



Familie memory

De familie van Rik en Sofie bestaat uit een groot aantal familie-leden die allemaal ruzie met elkaar hebben. Weten de DWEK'ers hoe de familieleden heten? Om de familieleden beter uit elkaar te houden, gaan ze een memoryspel doen.

Nodig:

- ❑ 18 memorykaartjes, zie bijlage 8 (3 stuks van elke persoon)

Uitleg:

Dit spel gaat grotendeels zoals gewoon memory, maar dan steeds met drie dezelfde kaartjes in plaats van twee. Leg de achttien kaartjes in willekeurige volgorde op de

grond (3 rijtjes van 6). De eerste speler draait een kaartje om, bijvoorbeeld tante Truus. Nu moet deze speler proberen om de andere twee afbeeldingen van tante Truus te vinden door kaartjes om te draaien. Zijn ze alle drie hetzelfde dan mag de eerste speler de drie kaartjes bij zich houden en nog een poging wagen. Zijn de drie omgedraaide kaartjes niet allemaal hetzelfde, dan mag de volgende speler. Wie heeft aan het slot van het spel de meeste kaartjes?

Tip: in plaats van bijlage 8 kan ook gewerkt worden met foto's van de thema-figuren, als die tijdens het spel rondlopen.



Race naar de brievenbus

Ome Karel is voor niemand bang! Nou ja, voor bijna niemand dan... Want als de inspectie bij zijn tweedehands-autos-bedrijf op bezoek komt, staat hij altijd flink te zweten. De vorige keer werd hij getipt dat de controle maandag langs zou komen. Daarom moest hij snel nog wat papieren van verdachte auto's op de post doen. Zelf had hij geen postzegels bij zich. Kwam het even goed uit dat hij samen met tante Truus bij oom Gerard op bezoek was! "Die heeft toch postzegels genoeg...", dacht ome Karel bij zichzelf. Toen de thee op was en het tijd was om weer naar huis te gaan, sprintte hij zo snel als hij kon naar de brievenbus. En zo kwam het dat hij stiekem een van de meest bijzondere postzegels van Oom Gerard op de post deed.

Nodig:

- ❑ envelop voor de Rijksdienst voor het Wegverkeer
- ❑ de brievenbus
- ❑ materiaal om een hindernisbaan te maken
- ❑ stopwatch om de tijd te meten.

Uitleg:

Om beurten nemen de deelnemers de hindernisbaan. Wie brengt de brief het snelst naar de brievenbus?

Aanwijzing:

Ome Karel heeft een heel bijzondere postzegel van oudoom Gerard gebruikt om autopapieren te versturen.



Slingers maken ()**

Het is feest want oma is jarig. Bij een echt feest horen natuurlijk slingers. Doordat de familie-leden van te voren niets wisten van dit feest, hebben ze zelf geen slingers kunnen meenemen. Dus die moeten nog gemaakt worden.

Nodig:

- hoop stroken papier (tip: gebruik hier snij-afval voor van een basisschool of een drukkerij)
- 2 nietmachines of lijm.

Uitleg:

De DWEK'ers worden verdeeld in twee groepen. Het is de bedoeling om binnen een bepaalde tijd een zo lang mogelijk stuk slinger te maken. Dit gebeurt door schakels te maken van de stroken papier en deze schakels aan elkaar te nieten.

Na afloop van de wedstrijd wordt de slinger vastgeniet aan de slingers die al rond oma's stoel hangen.



De gekste familie van Nederland

Het is jullie misschien al opgevallen dat de familie van Rik en Sofie bestaat uit veel verschillende soorten mensen. Allemaal gedragen ze zich anders: Van de deftige tante Sybille tot ome Karel en van oudoom Gerard tot Rik en Sofie. Kunnen jullie bedenken hoe ze zich gedragen?

Nodig:

- lijst met de familieleden en hun eigenschappen, zie achterin in deze brochure.

Uitleg:

Het is de bedoeling om bij deze activiteit iets te doen met improvisatietoneel. Eerst wordt, in overleg, een familielid gekozen.

Vervolgens wordt een plek gekozen waar dat familielid is. Dan wordt gekozen wat er aan de hand is. Als laatste kiest ieder jeugdlid een rol. Daarna wordt een kort toneelstukje gespeeld waarbij een beroep gedaan wordt op de fantasie van de kinderen. Wat doet de persoon die ze gekozen hebben in zo'n situatie?

Voorbeelden:

- Tante Sybille is met kennissen uit eten in een duur restaurant en het eten is bedorven. Probeer de fantasie van de kinderen te prikkelen: hoe komt ze erachter (het stinkt verschrikkelijk) en wat doet een truttig iemand als tante Sybille daar aan? Wat doet de ober in een duur restaurant als blijkt dat het eten bedorven is?
- Tante Truus is bij de bingoclub. Daar gaat ze roddelen over Scouting. Ze heeft namelijk gezien dat een aantal Welpen belletje gedrukt heeft bij het zorgcentrum en dat vindt ze een grote schande!



Taart-estafette ():**

Omdat er heel veel kinderen aanwezig zijn op oma's verjaardag is er extra taart nodig. Die gaan we tijdens dit spel maken.

Nodig:

- 2 tafels
- 2 kartonnen taarten
- 2 (verschillende) taart-recepten, een heleboel kartonnen ingrediënten, een doosje push-pins.

Uitleg:

De kinderen worden in twee groepjes verdeeld. Elke groepje heeft een taart en een recept. Een meter of tien verderop staat een tafel waar de ingrediënten en de push-pins op liggen. Om de beurt rennen de kinderen van elk groepje met de taart naar de tafel toe en prikken één ingrediënt op hun taart. Dus als er drie keer slagroom in het recept staat, moet er drie keer gelopen worden met één slagroom. Dan rennen ze terug naar de tafel en geven de taart door aan de volgende. Het recept mag niet meegenomen worden.

Als alle ingrediënten op de taart zitten, controleert het groepje of alles klopt en gaan ze op de grond zitten. Het groepje dat als eerste zit, heeft gewonnen.

Voorbeeld recept:

3 slagroom
2 chocolaatjes
4 vruchtjes
1 kaarsje



Verloren sokken

PeterJan komt terug van college en schrikt zich rot. Zijn studentenhuus ruikt helemaal schoon. Als hij naar zijn kamer gaat, blijkt daar grondig schoongemaakt en opgeruimd te zijn. Hij is van alles kwijt. Ook zijn hele familie kakkerlakken is weg!

Nodig:

- ☐ laken,
- ☐ pennen,
- ☐ papier
- ☐ 20 voorwerpen uit een kamer zoals een boek, snoeppapiertje, koffiemok, sok, broek, bloempot, enz.

Uitleg:

Er liggen tien voorwerpen op de vloer. De kinderen krijgen 20 seconden de tijd om naar de voorwerpen te kijken. Daarna doet de spelleider een laken over de voorwerpen en neemt een voorwerp weg. Haal het laken weg en laat de andere voorwerpen weer zien. De kinderen schrijven op welk voorwerp verdwenen is. Wie heeft de meeste verdwenen voorwerpen goed? Om het spel moeilijker te maken, kunnen meer voorwerpen neergelegd worden.

Aanwijzing:

Tante Sybille heeft de kamer van Peter-Jan opgeruimd.



Postzegelpuzzel

Oudoom Gerard is helemaal in paniek. Nadat ome Karel en tante Truus op bezoek geweest zijn om thee te drinken, ligt zijn

hele postzegelverzameling door elkaar. Hij weet zeker dat hij een bijzondere postzegel kwijt is, maar welke? Helpen jullie hem zijn postzegels te sorteren?

Nodig:

- ☐ 2 stapels uitvergrotingen van (buitenlandse) postzegels.

Uitleg:

Bij dit spel wordt het groepje in tweeën gesplitst. Welk team heeft als eerste de postzegels geordend op land en/of op waarde?

Aanwijzing:

Oudoom Gerard is boos op ome Karel, omdat hij hem ervan verdenkt één postzegel weggenomen te hebben.



Taart proeven

Rik en Sophie willen graag een taart bakken voor oma, maar wat voor een taart zullen ze gaan bakken. Ze besluiten om stiekem van de taart te proeven die hun moeder gebakken heeft. Maar moeder heeft de taart erg hoog bovenop de kast weggezet.

Nodig:

- ☐ kruidkoek
- ☐ waslijn
- ☐ touwtjes

Uitleg:

Koekhappen. Aan een waslijn hangen plakjes koek. De kinderen moeten geblinddoekt proberen om een plak koek op te eten.



Cadeautjes raden

Hoewel er niet veel cadeautjes zijn, hebben sommige groepen toch een cadeautje meegebracht voor de oma van Rik en Sofie. Rik en Sophie zijn toch wel erg nieuwsgierig wat er in al die pakjes zit, jullie ook?

Nodig:

- ☐ 8 cadeaus, gemaakt van een kartonnen doos met een gat erin om te voelen, liefst met een stukje stof erachter zodat je niet in de doos kunt kijken.
- ☐ een aantal voorwerpen om in de dozen te leggen eventueel een extra aantal voorwerpen om te kunnen wisselen.

Uitleg:

Verdeel de groep in twee teams. Laat de kinderen een voor een voelen wat er in de dozen zit. Laat ieder team overleggen. Welk team raadt de meeste voorwerpen goed?



Verjaardagsgedicht

Rik en Sophie willen graag een verjaardagsgedicht voor oma maken.

Nodig:

- ☐ aantal balpenen
- ☐ papier

Uitleg:

Ieder kind krijgt een balpen en papier en schrijft een beginregel van een verjaardagsgedicht op. Daarna wordt het papier doorgegeven. De volgende ziet alleen de laatste regel en schrijft er een regel bij, vouwt een regel om en geeft het gedicht weer door. Zo gaat het gedicht de hele kring rond. Daarna worden ze opgevouwen en voorgelezen.



Rollatorspel ()**

Oma is wat slecht ter been en daarom heeft ze een rollator. Rijden met een rollator kan soms best lastig zijn. Vorig jaar heeft oma haar rollatorrijbewijs nog gehaald. Hoe goed kunnen de kinderen een rollator besturen?

Nodig:

- ☐ een rollator of eventueel een kruiwagen
- ☐ pionnen en eventueel andere materialen voor een hindernisbaan

Uitleg:

Zorg ervoor dat de groepjes even groot zijn, eventueel door spelers twee keer te laten deelnemen. Zet een parcours uit waarop enkele bijzondere verrichtingen met de rollator uitgevoerd moeten worden. Om beurten gaat een speler van een van de groepjes het parcours op. Voor iedere goed-uitgevoerde verrichting krijgt het groepje punten. Welke groepje heeft aan het eind de meeste punten? Let op de veiligheid: het gaat om het goed uitvoeren, niet om tijd!



Roddelspel ()**

Tante Sybille is boos. Tante Truus heeft het halve dorp verteld dat zij haar kleding altijd in de uitverkoop koopt en boodschappen doet bij de goedkope supermarkt en nu heeft iedereen het erover.

Nodig:

- ☐ een aantal kaartjes met een roddel erop zoals 'Tante Sybille koopt haar schoenen altijd in de uitverkoop' en 'Raad eens wie ik bij die goedkope winkel zag? Tante Sybille!'

Uitleg:

Verdeel het groepje in twee teams. De teams gaan elk in een rij staan of zitten. Het eerste kind van iedere rij krijgt een roddel te zien. De kinderen vertellen dit heel zachtjes door aan het volgende kind in de rij. Ze mogen de roddel daarbij maar één keer opzeggen, herhalen is niet toegestaan. Bij welk groepje komt de roddel het beste door?

Aanwijzing:

Tante Truus heeft geroddeld over tante Sybille. Daarom is Tante Sybille erg boos op haar.



TV-loopspel (**)

Oom Jaap is zo saai dat hij 's avonds alleen maar voor de tv wil hangen. Hij kent iedereen die op tv komt daardoor beter als z'n eigen familie. Hoe goed ken jij de mensen die op tv komen?

Nodig:

- ☐ A3'tjes met de namen van tv-programma's
- ☐ genummerde A3'tjes met foto's van bekende tv-personen
- ☐ briefjes om de combinaties op te schrijven.

Uitleg:

De kinderen worden verdeeld in groepjes van twee of drie. Als het spel met een ander groepje gedaan wordt, de kinderen zoveel mogelijk mixen. In een afgebakend speelgebied hangen de A3'tjes. De groepjes krijgen twee minuten de tijd om zoveel mogelijk combinaties op te zoeken en op te schrijven op een briefje. Welk groepje heeft aan het eind van die twee minuten de meeste combinaties?



Glimlach op de foto

Oom Jaap heeft op zijn kantoor zo'n serieuze baan, dat hij de afgelopen tien jaar niet meer gelachen heeft, zelfs niet op een foto. Altijd als hij oudoom Gerard tegenkomt, kijkt hij extra streng en serieus. Oma's fotoboek is hierdoor heel saai geworden. Met het volgende spel gaan we dat wat opfleuren.

Nodig:

materiaal om een langwerpige speelsterren af te zetten

Uitleg:

De fotograaf gaat aan de ene kant van het langwerpige spelveld staan, met z'n rug naar de spelers toe. De rest van de spelers staan aan de andere kant met hun gezicht naar de fotograaf toe. Zodra het spel begint, roept de fotograaf: "Even lachen allemaal, één-twee-foto!", ondertussen mogen de

spelers naar voren lopen. Daarna draait de fotograaf zich om. De spelers moeten nu tien seconden stilstaan om een leuke foto te maken. Wanneer er iemand toch beweegt, is de foto mislukt en vraagt de fotograaf alle spelers om weer achter de startlijn te gaan staan. Wie het eerst aan de andere kant van het speelveld is, mag dan foto's gaan nemen.

Aanwijzing:

Oom Jaap heeft iets tegen oudoom Gerard.



Levensloop

Oma heeft in haar leven al een heleboel dingen meegemaakt; gelukkig niet alleen maar vervelende dingen, zoals familieruzies, maar ook een heleboel leuke dingen. Wat zijn de belangrijkste dingen die jij meegemaakt hebt?

Nodig:

- ☐ kleurpotloden
- ☐ A4'tjes
- ☐ ondergrond om op te tekenen

Uitleg:

Geef de kinderen allemaal een A4'tje. Vouw dit in vieren. Teken daarop de vier belangrijkste gebeurtenissen uit je leven, zoals: het overvliegen naar de DWEK, je eerste schooldag, geboorte van broertjes of zusjes.



Oberrace (**)

Op een verjaardag hoort natuurlijk een glaasje drinken en het liefst laten we dat brengen door een ober. Oom Jaap is in elk geval geen goede ober. Tijdens een verjaardag heeft hij een groot stuk taart op de nieuwe soepjurk van tante Truus laten vallen. In plaats van zijn excuses aan te bieden, heeft hij van de zenuwen erg hard gelachen. Daar is tante Truus nog steeds boos over. Ben jij wel een goede ober? Welk groepje heeft de beste ober?

Nodig:

- ☐ 4 emmers, waarvan 2 gevuld met water
- ☐ materiaal om het speelveld aan te geven
- ☐ 2 dienbladen
- ☐ genoeg bekertjes
- ☐ water
- ☐ handdoek

Uitleg:

Aan de ene kant van het speelveld is de bar. Aan de andere kant zit de klant. De spelers worden verdeeld in twee groepjes. Beide groepjes leveren elk een ober, die in estafettevorm doorgewisseld wordt. Een ober bestaat uit twee kinderen. De ene zit op de rug van de andere en houdt het dienblad vast. Als het spel gestart is, laat de ober bij de bar enkele bekertjes water op het dienblad zetten. Vervolgens worden deze naar de klant gebracht die ze van het blad afhaalt en het water in de emmer van het juiste groepje gooit. Welk team kan het meeste water overbrengen? N.B.: let op de veiligheid! Sneller betekent niet altijd beter.

Aanwijzing:

Oom Jaap heeft in een onhandige bui een stuk taart op de jurk van tante Truus laten vallen. Daar is ze nog steeds boos over.



Als jij zo oud bent als Oma

Vroeger, toen oma zo oud was als jullie nu, zag Nederland er heel anders uit. Probeer hier samen met de kinderen een aantal voorbeelden van te verzinnen. Een van de dingen die anders waren, was de kleding. Hoe zou die er in 2075 uitzien als jullie zo oud zijn als oma?

Nodig:

- ☐ knutselmateriaal
- ☐ zilverfolie
- ☐ (kranten-)papier
- ☐ knutselspullen zoals: scharen, nietmachine, plakband

Uitleg:

Laat de kinderen fantasiseren over de kleding van de toekomst. Bijvoorbeeld: de petten en schoenen worden versierd met zilverfolie.

Laat iedereen een kledingstuk maken of moderniseren, hoe gekker hoe beter. Denk ook aan dingen als draaggemak, of een uitleg waarom dat kledingstuk goed bij de toekomst past.



Tijdbommenspel

Al het geruzie in de familie van Rik en Sofie lijkt wel een beetje op een tijdbom; het tikt een tijdje en dan komt het tot een uitbarsting.

Nodig:

- ☐ speelgebied aan de rand van het bos, om niet te veel last te hebben van het lawaai van de rest
- ☐ materiaal om het speelgebied af te zetten
- ☐ tikkende kookwekkers

Uitleg:

Een aantal kookwekkers wordt in het bos verstopt. Stel de kookwekkers in op tijden tussen de 4 en 8 minuten, afhankelijk van de moeilijkheidsgraad van hun verstopplek. Opdracht aan de spelers is om alle tijdbommen te vinden en onschadelijk te maken, voordat ze af gaan. (N.B.: als er geen bos aanwezig is, kan het spel ook geblinddoekt gespeeld worden op gras.)



Hengelspel

Nadat de boot van Ome Karel gezonken was, dreven alle spullen die erin zaten rond in het water. Peter-Jan heeft ze er een voor een uitgevist. Hoe goed zijn jullie daar in?

Nodig:

- ☐ zwembadje met water
- ☐ hengel
- ☐ drijvende voorwerpen

Uitleg:

Om beurten proberen de kinderen voorwerpen uit het water te vissen. Wie kan dat het best?

Tip: Let op scherpe punten, bevestig eventueel een magneetje aan de hengel en een stuk ijzer aan alle voorwerpen.



Mastklimmen ()**

Toen Peter-Jan ome Karel kwam vertellen dat er een 'ongelukje' gebeurd was met zijn speedboot, werd die erg boos. Peter-Jan vluchtte terug naar de jachthaven en klom in de mast van een zeilboot. Daar kon ome Karel niet bij hem komen en hij kon perfect zien of de boosheid van ome Karel al wat luwde.

Nodig:

- ☐ twee rechtopstaande masten of pionierpalen.

Uitleg:

Beide groepjes vaardigen één persoon af die goed is in paalklimmen. Op een teken van de spelleider klimmen de afgevaardigden de paal in. Als ze boven zijn, proberen ze daar zo lang mogelijk te blijven hangen. Ondertussen worden ze aangemoedigd door hun groepje. Wie houdt het het langst vol?

Tip: let erop dat de pionierpalen die je hiervoor gebruikt, geen splinters hebben.

Aanwijzing:

Ome Karel heeft ruzie met Peter-Jan om het zinken van zijn speedboot.



Zeilboot-onderdelen spel

Peter-Jan houdt van alles wat te doen is op of om het water. Hij mag graag vissen. Ook houdt hij van varen. Niet alleen in de snelle speedboot van ome Karel, maar ook van zeilen. Als zeiler kent hij veel onderdelen van een zeilboot, zoals: grootzeil, fok, dek, vaantje, roer, dol, riem, giek, vlonder, gaffel en doft. Welke onderdelen ken jij?

Nodig:

- ☐ plaatje van een zeilboot met pijltjes bij de onderdelen
- ☐ kaartjes met de namen van de onderdelen

Uitleg:

Het is de bedoeling dat de kinderen puzzelen, totdat ze denken alle kaartjes op de goede plek zitten. Hoeveel zijn er goed? Dit spel kan ook in twee groepjes gespeeld worden, onafhankelijk van elkaar. Elk kaartje dat op de goede plek zit, levert één punt op. Wie heeft de meeste punten?



Let op de tijd-spel

Op de schrijftafel van oom Jaap in zijn werkkamer liggen altijd heel belangrijke brieven en enveloppen... En soms zitten daar ook erg bijzondere postzegels op. Jullie kunnen wel raden wat er gebeurde toen oom Jaap aan oudoom Gerard vroeg om die belangrijke brief voor hem te posten: thuis haalde oudoom Gerard voorzichtig de postzegel eraf en bekeek hem van alle kanten. Daarna pakte hij de grote postzegelgids erbij om meer gegevens over die postzegel op te zoeken. Het einde van het verhaal was, dat hij helemaal vergeten was om op tijd de belangrijke brief te posten. Oom Jaap was daar erg boos over, want het kostte hem bijna zijn baan.

Oudoom Gerard was de tijd helemaal vergeten, toen hij eenmaal in z'n postzegelboek aan het bladeren was. Hoe goed kunnen jullie de tijd inschatten?

Nodig:

- ☐ stopwatch

Uitleg:

Op een teken van de spelleiding, wordt de stopwatch gestart en doen de kinderen één minuut lang hun ogen dicht. Als ze denken dat de minuut om is, doen ze hun ogen weer open. Wie wordt het dichtst bij de minuut wakker?

Aanwijzing:

Oudoom Gerard heeft een uiterst belangrijke brief van oom Jaap meegenomen en vergeten te posten, door de bijzondere postzegel die hij wilde hebben.

Hallo Dolfijnen, Welpen, Esta's en Kabouters uit regio ...



Wij zijn Rik en Sofie en we zitten bij jullie in de regio bij Scouting als Esta's. Binnenkort wordt onze Oma 80 jaar. "Leuk!", zullen jullie denken, "wat hebben wij daarmee te maken!" Dat zit zo: Als we niets doen, wordt het helemaal geen leuk verjaardagsfeestje voor Oma. Onze familieleden kunnen namelijk niet zo goed met elkaar opschieten. Sommigen van hen doen niets anders dan ruzie maken. Anderen zouden elkaar het liefst nooit meer zien. Wij denken dat ze zich een beetje aanstellen en dat het wel goed komt als ze daar zelf ook achterkomen. Eerst moeten we uitzoeken hoe het precies zit met die ruzies, daarna kunnen we oma alsnog verrassen met een te gek verjaardagsfeest. Om dat te doen hebben we jullie hulp nodig: dus helpen jullie mee?

Als jullie meedoen, laat dan aan de regio weten dat jullie ook aanwezig zijn op het verjaardagsfeest dat gehouden wordt op ... tussen ... en ... bij het clubhuis van de ... groep.

Ook hebben we goede smoezen nodig om al onze familieleden, zonder dat ze dat zelf weten, naar de verjaardag te lokken. De leiding heeft omschrijvingen van hen ontvangen. Als jullie allemaal een paar goede smoezen insturen, moet dat zeker lukken. Neem tot slot nog een cadeau voor oma mee. Oma houdt, net zoals jullie, van spelletjes!

We hopen jullie allemaal te zien!

Met vriendelijke groeten,

Rik en Sofie



Bril

Soepjurk

Roddelblad

Bingokaart

Handtas

Parelsnoer

Lippenstift

Parfum

**Postzegel-
album**

Vergrootglas

PTT-Pet

Briefkaart

Autopapieren

**Auto-
onderdelen**

Wonderolie

Kentekenplaat

Rekenmachine

Boekhouding

Hengel

Viskrukje

Studieboek

Cijferlijst

Sokken

OV-jaarkaart

Bijlage 3: Voorwerpenspel deel II

Tante Truus:

Tijdens de bingo is tante Truus haar *bril* kwijtgeraakt.

Tante Truus is altijd al van ver te herkennen aan de *soepjurk* die ze draagt.

Tante Truus houdt van roddels. Helaas zijn de burens niet thuis, dus kan ze die niet in de gaten houden. Daarom is ze opzoek naar een *roddelblad*.

Tante Truus wil graag bingo gaan spelen, hebben jullie haar *bingokaart* ook gezien?



Tante Sybille:

Tijdens het uit eten gaan in een duur restaurant is tante Sybille haar *handtas* vergeten, hebben jullie hem gezien?

Tante Sybille draagt altijd een *parelsnoer* dat er duur uitziet, maar vandaag kan ze hem niet vinden.

In de handtas die tante Sybille kwijt geraakt is, zat ook haar *lippenstift*. Ook haar *parfum* zat in die handtas.



Oudoom Gerard:

Oudoom Gerard heeft weer een bijzondere postzegel gevonden, hij wil hem opbergen in zijn *postzegelalbum*, maar kan het niet vinden.

Een andere bijzondere postzegel wil hij graag beter bekijken, maar waar is zijn *vergrootglas* gebleven?

Hebben jullie de *PTT-pet* van oudoom Gerard wel eens gezien?

Oudoom Gerard heeft ook een grote verzameling *briefkaarten*. Na een verzamelaarsbeurs is er één weg. Hebben jullie die gezien?



Ome Karel:

Ome Karel wil een tweedehands auto verkopen, een echt koopje, zoals je dat alleen in zijn autobedrijf vindt. Hebben jullie de bijbehorende *autopapieren* ook gezien?



Om een andere auto weer rijdend te krijgen, heeft ome Karel een aantal *auto-onderdelen* nodig. Weten jullie ze te vinden?

Om een oude auto er weer als nieuw uit te laten zien, gebruik ome Karel *wonderolie*.

Op een middag komt ome Karel erachter dat hij een *kentekenplaat* van een auto mist. Zou die gestolen zijn?

Oom Jaap:

Oom Jaap is voor kantoor iets aan het doorrekenen. Omdat hij zijn *rekenmachine* kwijt is, kost hem dat de halve middag.

Van een andere, belangrijke klant van het advocatenkantoor is oom Jaap zelfs een hele *boekhouding*

kwijt. Die moet hij snel terugvinden, voordat zijn baas erachter komt.

Oom Jaap wil gaan vissen, maar tante Truus heeft zijn *hengel* opgeruimd. Hij kan hem niet terugvinden.

Hetzelfde geldt voor zijn *viskrukje*.



Peter-Jan:

Als student heeft Peter-Jan een hekel aan opruimen. Sinds hij niet meer thuis woont, heeft hij niets meer opgeruimd, maar waar is zijn *studieboek* nou toch gebleven?

...en zijn *cijferlijst*, die tante Truus wil zien.

Peter-Jan wil weg naar school, maar hij kan geen *sokken* vinden.

Hetzelfde geldt voor zijn *OV-jaarkaart* om met de tram te kunnen.



Bijlage 4: Vragen ren je rot

Hoe oud wordt de oma van Rik en Sofie?

1. 60 jaar
2. 80 jaar
3. *75 jaar*

Wie houdt er van postzegels verzamelen?

1. Ome Karel
2. *Oudoom Gerard*
3. Oom Jaap

Wie houdt er van roddelen?

1. Oma
2. *Tante Truus*
3. Tante Sybille

Bij wie kun je auto's kopen?

1. Oom Jaap
2. *Ome Karel*
3. Peter-Jan

Wie is er heel deftig?

1. Peter-Jan
2. Oudoom Gerard
3. *Tante Sybille*

Wie houdt er heel erg van vissen?

1. *Oom Jaap*
2. Tante Truus
3. Rik

Wie werkt(e) er bij de post?

1. Tante Truus
2. *Oudoom Gerard*
3. Oom Jaap

Wie is er student?

1. Rik
2. Sofie
3. *Peter-Jan*

Bijlage 5: Voorbeeldpersbericht vooraf

Hieronder vind je een voorbeeldpersbericht. Vul in elk geval de gegevens die tussen [] staan in en pas het persbericht waar nodig aan aan de situatie in je eigen regio. Kijk ook eens naar de tips op bladzijde 26 van de Scouts-Info van januari 2005!

Persbericht / Persuitnodiging

[geschat aantal deelnemers] Scouts gaan de uitdaging aan om familieruzie op te lossen.

[plaatsnaam] - Op [datum regiospel] a.s. doen meer dan [geschat aantal] Scouts uit de leeftijdsgroep 7-11 jaar mee aan het jaarlijkse regiospel dit jaar in [plaatsnaam]. Op deze spelmiddag wil oma Jansen samen met haar familie haar 80ste verjaardag vieren. Voordat dat gebeurt, staat de Scouts nog een uitdaging te wachten. Verschillende leden van de familie Jansen zijn namelijk verwikkeld in hevige familie ruzies, omdat ze elkaar niet mogen. Tijdens diverse activiteiten zoeken de kinderen uit hoe de ruzies in elkaar zitten en proberen ze op te lossen. In totaal nemen [aantal] groepen uit [plaatsnamen] deel aan de spelmiddag.

De speldag wordt door een team van vrijwilligers speciaal voor Scouts van 7 tot en met 11 jaar georganiseerd. Het spel bestaat uit [aantal] verschillende activiteiten zoals [noem twee of drie voorbeelden]. Allemaal activiteiten die de Scouts gaan ondernemen om de familieruzies op te lossen. Door goed samen te werken en slim te zijn, komen ze er langzamerhand achter welke familieleden ruzie met elkaar hebben en waarom. Hopelijk lukt het ze om de ruzies bij te leggen en oma Janssen een gezellige verjaardag te bezorgen.

De gezamenlijke start vindt plaats om [tijdstip], bij [locatie] in [plaats]. Dit is het terrein van Scouting [vul zelf aan]. De afsluitingsact is rond 16.00 uur, waarna iedereen weer groepsgewijs naar hun eigen woonplaatsen vertrekt.

Scouting is met 120.000 leden de grootste jeugd- en jongeren organisatie van het land. De leiding, allen vrijwilligers, zijn opgeleid via trainingen binnen Scouting. Binnen Regio [regionaam] zijn [aantal] Scoutinggroepen actief, van [plaatsnaam-noord] tot [plaatsnaam-zuid] en van [plaatsnaam west] tot [plaatsnaam-oost]. Wekelijks leiden [geschat aantal hele regio] vrijwilligers de activiteiten voor [geschat aantal binnen regio] jeugdleden vanaf 5 jaar, waarbij plezier, samenwerken, natuur & milieu en avontuur centraal staan. Regio [naam] ondersteunt hen daarbij.

Noot voor de redactie:

Voor meer informatie kunt u bellen met: [naam], [06-nummer, (tijdens activiteit bereikbaar)]

Locatie en tijdstip:

De activiteit wordt gehouden bij het clubhuis van de ... groep, [adres], [postcode], [plaats], tussen [tijdstip]

Een fotogeniek moment is de [opening / sluiting], om [tijdstip]

Persbericht

[aantal deelnemers] Scouts losten familieruzies op tijdens regionale speldag.

[plaatsnaam] - Zaterdag [datum] vond het jaarlijkse regiospel voor Scouts van 7 tot en met 11 jaar plaats. Dit jaar stond deze speldag in het teken van oma's 80ste verjaardag. Door een reeks van gebeurtenissen en misverstanden hadden familieleden onderling ruzie gekregen. Een rustige verjaardag vieren leek hierdoor onmogelijk. Door verschillende uitdagende activiteiten vonden de Scouts, samen met hun leiding, uit wat er precies aan de hand was. Zo werden de ruzies aan het einde van de middag bijgelegd en was het toch nog feest.

[aantal highlights noemen. Bijvoorbeeld met welke smoes de kinderen tante Truus naar het regiospel gelokt hadden. Het gezicht van tante Truus toen ze erachter kwam dat oom Jaap er ook was. Hoe onhandig oom Jaap was tijdens de spelletjes, waar hij aan mee probeerde te doen. En hoe ze elkaar omarmden toen de ruzie eindelijk bijgelegd was bij de sluiting.]

[Evt. Kun je nog een extra alinea invoegen met reacties van deelnemers.]

Scoutingregio [regionaam] organiseert deze jaarlijks terugkerende activiteit, als regionale ontmoeting voor Scouts van 7-11 jaar. Ieder jaar is er een ander thema, dat aanleiding geeft tot een spannend avontuur. Dit jaar waren Scoutinggroepen uit [serie plaatsnamen] te gast bij de [naam gastgroep] uit [plaatsnaam]. Met de organisatie van deze activiteit beoogt de regio de onderlinge uitwisseling te bevorderen.

Noot voor de redactie:

Voor meer informatie kunt u bellen met: [naam], [telnummer]

Een rechtenvrije foto is te krijgen bij: [email-adres, van iemand die digitale foto's maakt]

achterzyde
bylase 5

De grote schoonmaak

Tante Sybille is zojuist teruggekomen van boodschappen doen. *Wild rijdt ze de oprit op.* Ze stapt uit haar auto en gooit de deur met een harde klap dicht. Terwijl ze *de voordeur opent*, is het al duidelijk dat haar humeur vandaag niet al te best is. Opgewonden loopt ze heen en weer door de keuken, terwijl ze de boodschappen hardhandig in de keukenkastjes zet. Alles duidt erop dat er storm op komst is...

Tante Sybille is *tante Truus* tegengekomen in het winkelcentrum. Dat alleen al was genoeg geweest om de rest van de dag te verpesten. Maar daar was het niet bij gebleven. *Tante Truus* had gemerkt dat Peter-Jan een hekel heeft aan schoonmaken en opruimen. "De hele buurt spreekt er schande van" had *tante Truus* tegen tante Sybille gezegd om de boel nog wat extra op te stoken.

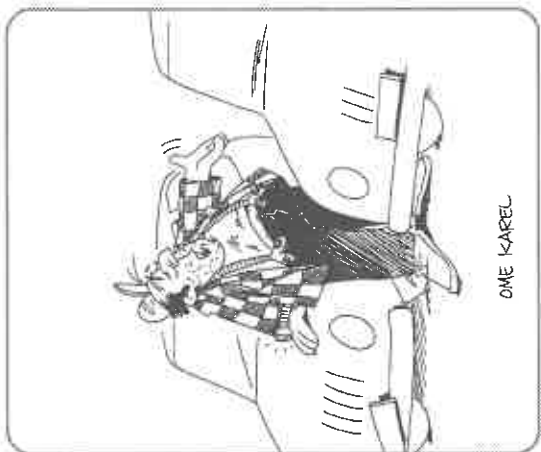
Als tante Sybille klaar is met het wegzetten van de boodschappen verzamelt ze haar schoonmaakspullen en vertrekt met de auto. Met grote haast *rijdt ze* naar het studentenhuus van Peter-Jan.

Peter-Jan is niet thuis. Zonder te weten wat hem boven zijn hoofd hangt, is hij aan het vissen met oom Jaap. Met de sleutel die ze meegenomen heeft, maakt tante Sybille *de deur open*. *De stank* komt haar al meteen tegemoet. Snel en vastbesloten doet ze het raam open en pakt daarna de overige schoonmaakspullen uit de auto.

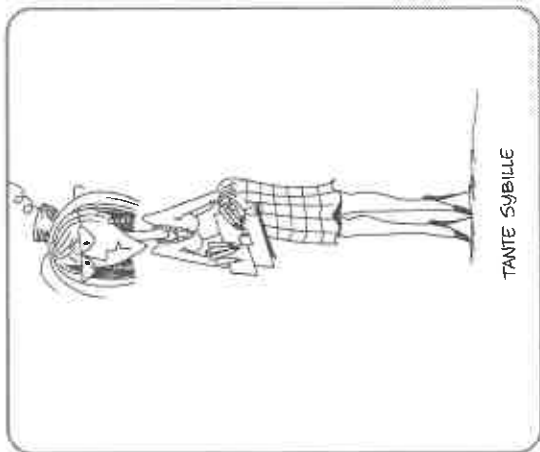
Alle kleren van Peter-Jan liggen verspreid in zijn kamer. Die ruimt tante Sybille als eerste op. Onder een hele berg kleren komt ze een hele verzameling smerige *stinksokken* tegen. Als de kleding opgeruimd is, kijkt tante Sybille omhoog. Daar zijn de nodige spinnewebben te vinden "Wat een *vieze beesten*", denkt ze. Snel pakt ze de *stofzuiger* en zuigt ze allemaal van het plafond. Na ook al het rondslingerende papier en de studieboeken netjes opgeruimd te hebben, is het tijd om een *lekker sopje* te maken. Als ze de ramen gelapt heeft, zijn de vensterbanken aan de beurt. Een voor een worden ze *gesopt*. Op dat moment valt haar oog op de prullenbak van Peter-Jan. Van wat ze daar ziet, valt ze bijna flauw. De prullenbak is tot de rand toe gevuld met klokhuizen, oude boterhammen en ander afval. Dit heeft een hele familie kakkerlakken en andere *vieze beesten* aangetrokken. Snel leegt ze de prullenbak in de container buiten. Opgelucht gaat ze verder met de grote schoonmaak en *sopt* ze alle meubels. Tot slot gaat ze nog een keer grondig met de *stofzuiger* over de vloerbedekking.

Voldaan sluit ze de deur achter zich. Ze legt de laatste schoonmaakspullen in de auto en *rijdt* naar huis, nog steeds boos op *tante Truus*.

Als Peter-Jan terugkomt van het vissen met oom Jaap, *opent hij de deur*. Verbaasd kijkt hij om zich heen. Hij hoeft niet lang na te denken wie dit gedaan heeft. Ook is hij heel erg boos, omdat hij al z'n spullen kwijt is en niets meer terug kan terugvinden.



ONE KAREL



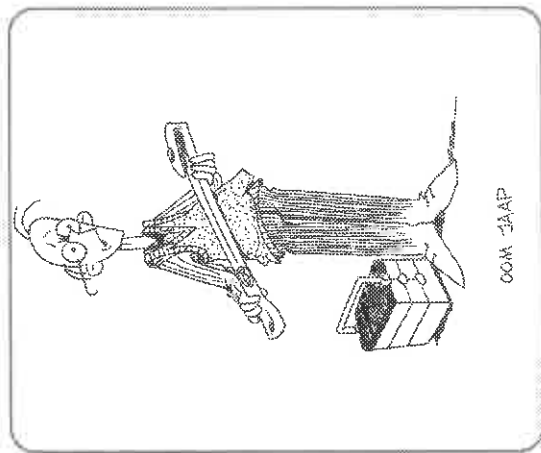
TANTE SYBILLE



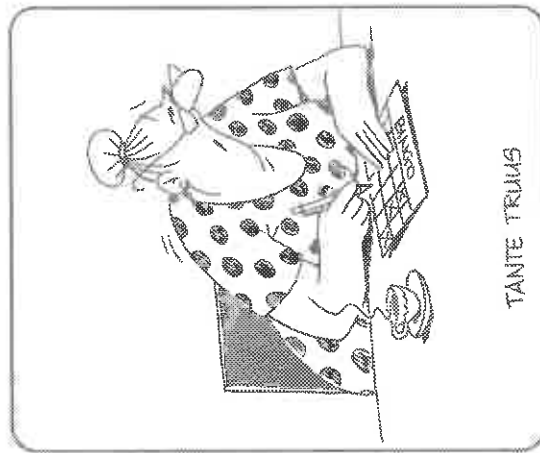
OMD-OOM GERARD



PETER-JAN



OOM JAAP



TANTE TRIJUS



Scouting

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