

Hulpstuk

Wat: Het muntje wordt gebruikt om nootjes mee open te wrikken.

Mogelijk figuur: De drukke Rikki Tikki Tavi is blij dat hij eindelijk geen hulp meer nodig heeft om noten te kraken.

Hoe ruilen? Het jungledier moet afgeleid worden, zodat hij vergeet dat hij met het muntje nootjes kan open maken. Dit kan door een reclamebericht te verzinnen. Het jungledier moet er echt door gegrepen worden en het heel leuk vinden. Dan pas geeft hij zijn muntje af.

Stapelen

Wat: Door alle muntjes op elkaar te stapelen, is er een mooi opstapje ontstaan. In de natuur zijn dingen niet zo mooi recht en glad dat je er zo handig mee kunt stapelen.

Mogelijk figuur: Ikki is klein en kan daardoor niet overal bij. Ze is heel blij met een opstapje.

Hoe ruilen? Verzin een nieuwe manier om het jungledier hoger te laten staan. Je mag daarbij geen andere dieren gebruiken en geen dingen uit het dorp. Van het idee maken de welpen een schets.

Tijdens het spel zullen er posten (dieren) uitvallen. Dit betekent dat het dier al zijn geld weggegeven heeft. De welpen kunnen hier alleen terecht om fruit te ruilen. Een dier kan zijn geld weggeven aan het drietal dat honderd stuks van zijn lievelingsfruit heeft verzameld of aan het drietal dat de speciale opdracht goed gedaan heeft. Let er qua timing op dat ongeveer halverwege het spel pas de eerste post uitvalt. Uiteindelijk gaat het erom dat de welpen met elkaar alle muntstukken van de dieren terugkrijgen.

Benodigd materiaal

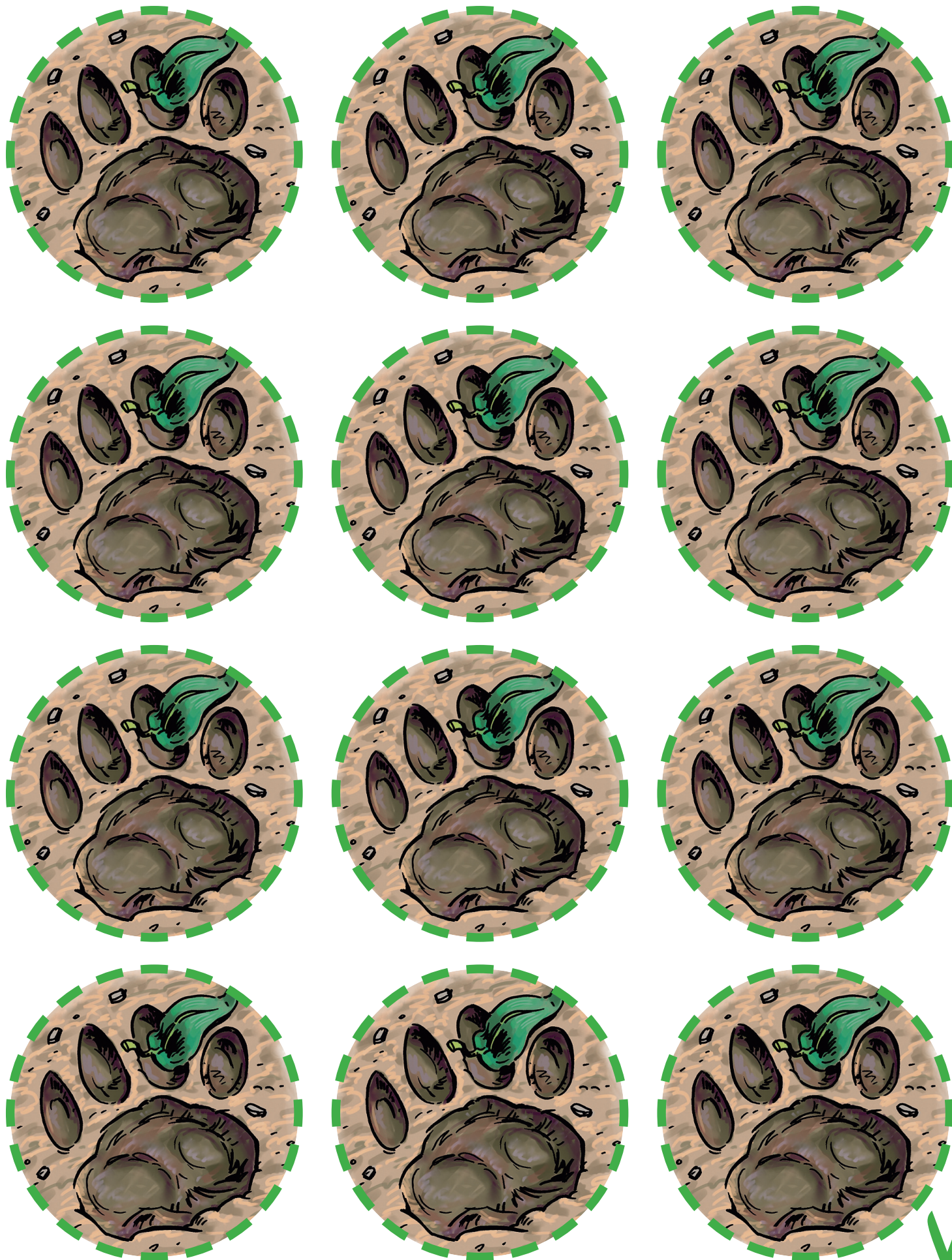
- Koerskaarten (1 per post, zie bijlage 1)
- Muntstukken. Je kunt chocolademunten gebruiken (erg lekker na afloop en handig voor het reservespel) of maak gebruik van de junglemunten (zie bijlage 2)
- Fruitkaartjes (zie bijlage 3)
- Zakje om de munten in te verzamelen (per drietal)
- Speciale opdrachten
- Materiaal voor de speciale opdrachten: materiaal om zelf een muziekinstrument mee te maken (bijvoorbeeld rijst, kokers, doppen) (verder maken de welpen gebruik van wat er buiten te vinden is)
- Pen, papier



TIPS

- Zorg voor een spelleider die de voorraden en dergelijke in de gaten houdt. Ook kan de spelleider in de gaten houden of het tijd is om een speciale opdracht goed te keuren.
- Bekijk tijdens de pauze hoeveel fruit de kinderen verzameld hebben. Hebben ze rond de vijftig of zestig stuks, dan kun je het spel verder spelen. Hebben de kinderen veel minder of veel meer, verlaag of verhoog dan het aantal stuks fruit dat ze moeten verzamelen om in te wisselen tegen de munten.
- Speel dit spel buiten en houd afstand tussen de posten. Zo kunnen de welpen hun energie kwijt in het rennen en kunnen ze bedenken wat de beste routes zijn tussen de posten.
- Speel je het spel binnen? Kort het handelsspel in en gebruik knutselmaterialen voor de opdrachten.
- Heb je nog leiding over? Laat iemand Shere Khan spelen die fruit kan stelen door een groepje te tikken.

BIJLAGE 2 Kopieer en knip uit.



BIJLAGE 3

Kopieer en knip uit.

