



Shanti werd erop uit gestuurd om de schat te gaan halen. Ze moest maar zorgen dat de dieren het aan haar zouden geven.

Met een hoofd vol zorgen liep Shanti bij de Talaab poel Mowgli tegen het lijf. Ze legde haar probleem uit en Mowgli knikte begrijpend. De mensen moesten wel eten, dat snapte hij ook wel. Dat ze daar die schijfjes voor nodig hadden, begreep hij niet. Maar als Shanti dat zei, zou het wel zo zijn. Hij beloofde haar te helpen.

Dat bleek niet zo makkelijk als gedacht. De junglebewoners waren allemaal bijzonder blij met hun muntjes. Ze hadden er een mooie bestemming voor gevonden. Mor had zichzelf al versierd met de glimmende dingen. Wat Shanti ook probeerde, de munten gaf ze niet terug. Ze maakte zelfs een prachtige hanger voor haar van blaadjes, maar Mor vond hem lang niet zo mooi als haar nieuwe schijfjesketting. Hadden Mowgli en Shanti maar wat hulp om de muntjes terug te verdienen...

Handelsspel

Het handelsspel is het vervolg op het verhaal. De welpen gaan Shanti en Mowgli helpen om de muntjes terug te krijgen. Heel makkelijk gaat dat niet, want alle dieren zijn er al aan gehecht geraakt.

De welpen komen de dieren tegen op een post en er zijn twee manieren om de munten terug te krijgen. De eerste manier is door te handelen. De jungledieren houden veel van fruit, dus hun munten willen ze wel ruilen tegen appels, bananen, peren, noem maar op. Elk dier houdt van iets anders, dus welk fruitstuk het meeste waard is, is nog afwachten. De tweede manier is om iets speciaals voor het dier te doen. De junglebewoners zijn niet zo snel tevreden, want ze zijn al erg aan de munten gehecht, dus de welpen zullen alles uit de kast moeten trekken om zo ook munten te krijgen.

Het is belangrijk dat je met de uitleg van het spel aan de welpen duidelijk maakt dat handelen de meest handige weg is om de muntjes terug te krijgen. Het is erg leuk om de speciale opdracht te doen, maar het is wel bijzonder als je een opdracht haalt. Waarschuw de welpen vooraf, zodat ze niet teleurgesteld zijn als het de eerste keer niet lukt. Stimuleer en motiveer ze om zelf te bedenken wat de beste manier is om de opdracht goed te volbrengen. Als voorbeeld zijn er zes dieren met opdrachten gegeven. Je kunt natuurlijk ook zelf andere dieren en opdrachten erbij bedenken als dit beter past bij je team van leidinggevendenden.

Beschrijving handelsspel

Er zijn verschillende posten, elk bemand door een jungledier. Hoewel de dieren erg gehecht zijn aan het geld, zijn ze ook altijd dol op fruit. Elk dier heeft een favoriet stuk fruit. Als de welpen 100 stuks van dat fruit verzamelen, kunnen ze dit omruilen tegen al het geld dat het dier heeft. Om aan het benodigde fruit te komen, kunnen de welpen bij elke post fruit ruilen. De welpen gaan in drietallen langs de posten. Elk drietal heeft een startkapitaal van een stuk fruit van elke soort. Bij de verschillende dieren gelden verschillende koersen. Zo kunnen



ze bij het ene dier één appel ruilen tegen twee bananen, terwijl ze bij het andere dier één banaan tegen twee appels kunnen ruilen. Het gaat er dan ook om dat de welpen erachter komen welk dier zijn geld wil ruilen voor welk fruit. Om het spel spannend te houden, verandert elke tien minuten de koers. Ieder dier begint met koers een en na tien minuten gaat hij verder met handelen op basis van koers twee. Weer tien minuten later met koers drie, etc. Na koers vier ga je weer verder met koers een.

Beschrijving speciale opdrachten

Een andere manier om het geld van een dier te krijgen, is door het doen van een speciale opdracht. Hoewel de dieren de muntstukken niet gebruiken als handelsmiddel, is elk dier op zijn eigen manier wel gehecht aan zijn geld. Door het doen van een speciale opdracht, kunnen de welpen het dier een alternatief bieden, waardoor hij zijn muntstukken zal afstaan. Echter, de dieren zijn heel kritisch. Een opdracht is niet zomaar goed, daar moeten de welpen heel veel voor doen. Het spel zou anders ook te snel zijn uitgespeeld, dus gebruik al je creativiteit en acteerkunsten om toch op een leuke manier aan de welpen uit te leggen waarom een opdracht niet goed genoeg is uitgevoerd.

Tip: Probeer je als leidinggevende helemaal in te leven in het jungledier. Laat zien dat je erg gehecht bent aan de muntjes. Op die manier neem je de welpen helemaal mee in het verhaal!

Posten

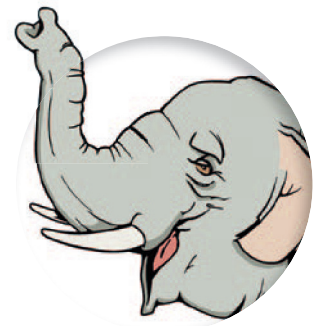
Er zijn hier zes posten beschreven. Je kunt het spel met vier, vijf of zes posten spelen. Dit is afhankelijk van je leidingcapaciteit en de grootte van je horde.

Muziek

Wat: Jungledier heeft de muntjes gebruikt om er muziek mee te maken.

Mogelijk figuur: Hathi houdt van muziek maken. Hij slurftettert, voetenstampt en rammelt met de muntjes.

Hoe ruilen? Groepje speelt overtuigend muziek, met minstens één zelfgemaakt muziekinstrument.



Versiering

Wat: Jungledier heeft zich met de muntjes versierd. Oorbellen, ketting of kijkt erin als spiegel.

Mogelijk figuur: Mor raakt niet uitgekeken op de muntjes en vindt zichzelf nog mooier dan anders.

Hoe ruilen? Overtuigen dat het jungledier de muntjes niet nodig heeft omdat hij/zij al zo mooi is van zichzelf. Om dat te bewijzen moeten ze hem/haar namaken met natuurlijk materiaal.

Tip: bij slecht weer kun je het jungledier laten namaken door met papier en lijm aan de slag te gaan. Met macaroni, verf en andere materialen kun je het jungledier ook maken.

Speelgoed

Wat: Het jungledier gebruikt de muntjes om er een spel mee te doen. Hij gooit het zo ver mogelijk, laat het muntje rollen, doet kop of munt, wil er mee overgooien en stuitert het tegen een steen.

Mogelijk figuur: Malchi houdt van spelletjes doen en verzint telkens een nieuwe optie met de muntjes.

Hoe ruilen? Laat de kinderen een nieuw, niet bestaand spel bedenken, waarmee het jungledier verder kan spelen.

Jagen

Wat: Het glimmende muntje wordt als aas gebruikt. Door het naast het water te leggen komen nieuwsgierige vissen kijken, en al bungelend aan een boom trekt het vogels aan.

Mogelijk figuur: Jacala verzint van alles om een prooi te vangen. Dit nieuwe aas laat hij zich niet zo maar afnemen.

Hoe ruilen? Verzin een andere jachtmanier voor het jungledier. Bouw bijvoorbeeld een super gecamoufleerde jachthut. Die is niet snel goed: te klein, te opvallend etc.

Tip: Bij slecht weer kun je dit ook binnen doen. Een hut bouw je makkelijk met vuilniszakken, dekens en pionierpalen.