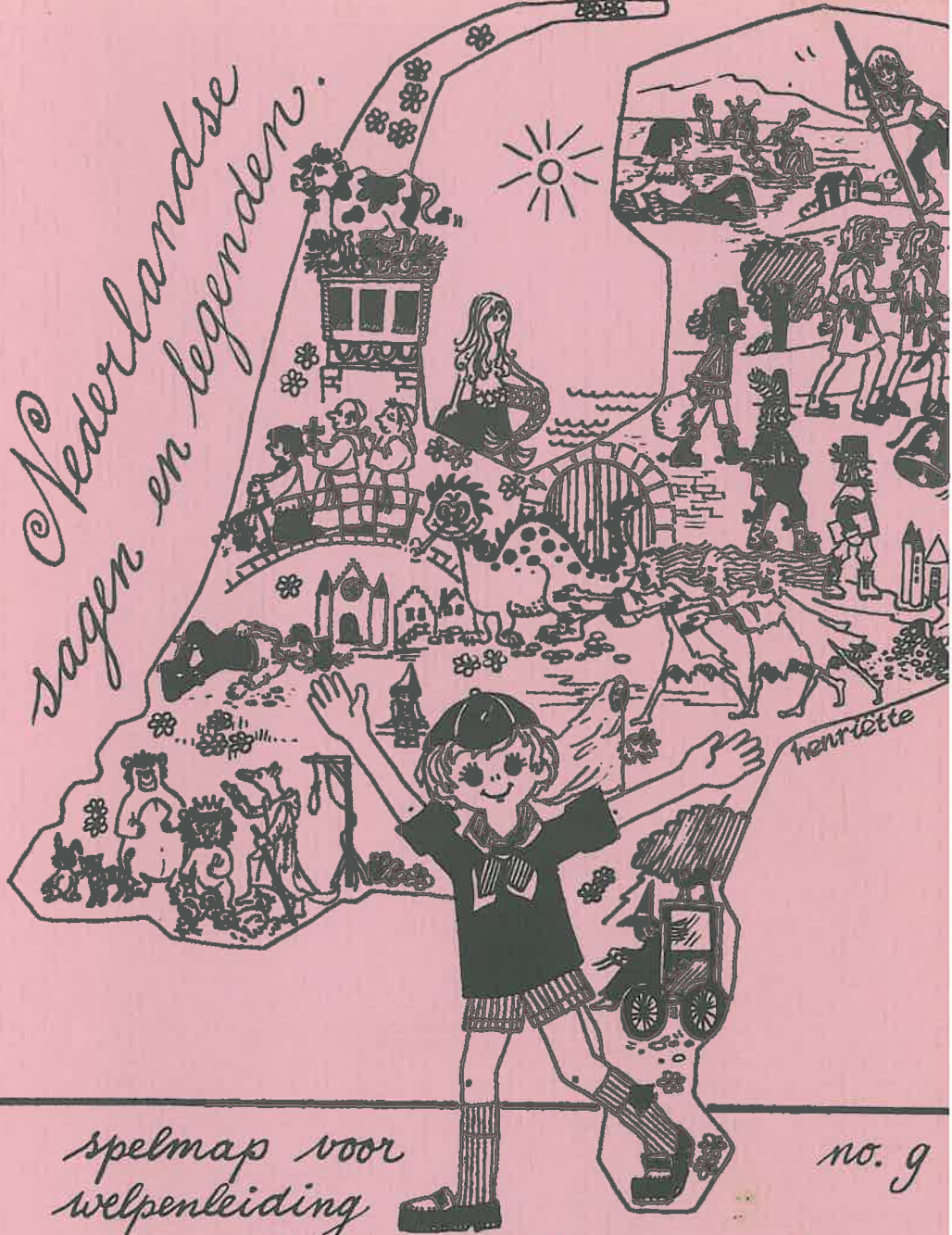


Nederlandse
sagen en legenden.



spelmap voor
welpenleiding

uitgave scouting nederland

no. 9



Voor u ligt een map met spelideeën rond het thema "Sagen in Nederland".

Toen wij als samenstellers eenmaal met deze map bezig waren bleek ons, hoeveel er eigenlijk in ons gehele land van generatie op generatie verteld wordt.

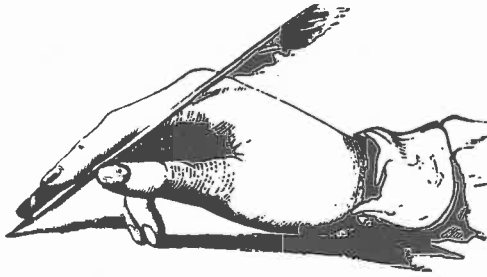
Opvallend was, dat diverse thema's in verschillende variaties regelmatig terugkomen.

Naar aanleiding van reacties op vorige spel-mappen willen we tevens benadrukken, dat deze uitgaven bedoeld zijn als bron van ideeën en spelsuggesties, waaruit u - zo hopen we - van tijd tot tijd inspiratie zult kunnen opdoen.

Wel willen we ook op deze plaats graag nog eens onderstrepen, dat voor elk spel in de horde geldt, dat u zich met de gehele horde-staf in het verhaal en in het spel zult moeten inleven. U zult het zich eigen moeten maken, daarbij uitgaande van de gegeven situatie, waarin onder andere de samenstelling van de horde, de behoefte en de wensen van de jongens en mogelijkheden qua staf-samenstelling, ruimte en tijd meespelen.

Graag wensen we u en de jongens veel plezier in het spel toe.

Welpenteam.



INHOUD

pag.

Hoe Eenrum, Menseweer, Obergum en Winsum namen kregen.....	3
Earnewoude	9
Ellert en Brammert.....	13
Zwolse blauwvingers..... ⁸⁷	20
De Witte Wieven van Lochem.....	27
De basiliscus van Utrecht.....	35
Het werk van Ner en Wer	40
De Zeemeermin van Edam..... ⁸⁸	47
Amsterdam, stad van de Amstel en het Y.....	52
Vorst van één dag	63
Reinaert de vos	75
De wāter-, aard-, vuur- en luchtgeesten in Noord-Brabant.....	86
De mergelberg van Canne.....	98

Hoe Eenrum, Menseweer, Obergem en Winsum namen kregen (GRONINGEN)

De plaatsen Eenrum, Menseweer, Obergem en Winsum hadden nog geen namen. Er werd aan drie mensen gevraagd, of ze namen voor deze plaatsen konden bedenken. Het waren de dikke Stokkum, de lange Kortum en de smalle Bergum. Maar hoe ze ook dachten, ze konden geen naam bedenken en daarom besloten ze, het dan maar aan het toeval over te laten.

Het eerste dorp, waar ze aankwamen, was helemaal naar de zin van de dikke Stokkum, want hij kreeg daar zulke heerlijke maaltijden....Drie grote borden erwtensoep en varkensoren, daarna een

varkenscarbonade met een zalig saus. Toen nog een geurig stuk kalfsvlees aan het spit, duive wilde eenden en tot slot een speenvarkentje. En Stokkum at maar en at maar. Zijn buik werd hoe langer hoe dikker en zijn vrienden waren bang, dat hij zou barsten. Zij haalden er een smid bij, die een band om Stokkum's buik maakte.

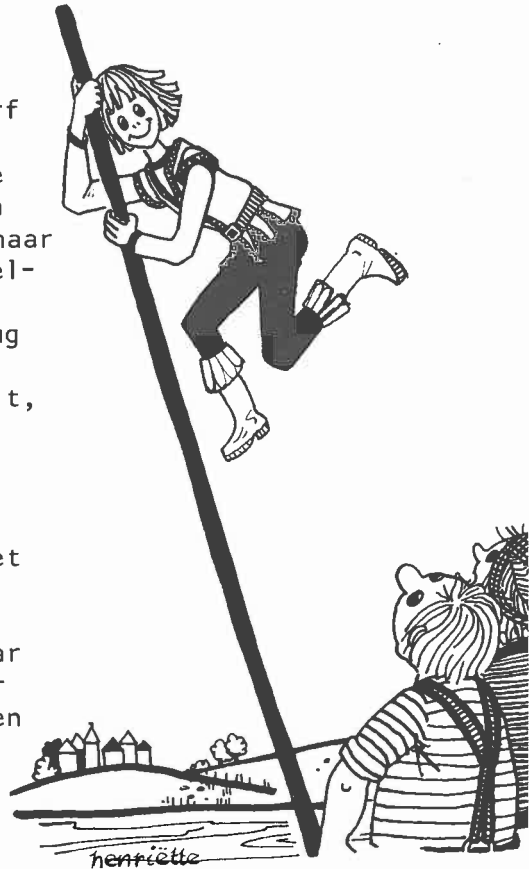
's-Avonds was er weer zo'n grote maaltijd. Stokkum liet het zich zo smaken, dat zijn buik weer begon te zwellen. Het was zelfs zo erg, dat de ijzeren band rond zijn lijf begon te kraken.



Toen riep Stokkum doodsbang (hij wilde er nog een band bij omdat hij bang was, dat zijn buik zou knappen): "Noe een 'er um. Nog een 'rum" (Nog een erom). Sindsdien heet dit dorp "Eenrum".

De drie vrienden verlieten trots het dorp en kwamen bij een riviertje aan. "Daar durf ik niet over" zei de dikke Stokkum. "Ha, ik wel", snoefde de lange Kortum. Hij nam een polsstok en sprong daarmee naar de andere kant. Om zijn geweldige kunst nog eens te bewijzen, sprong hij weer terug naar zijn vrienden. "Kijk eens", riep smalle Bergum uit, "Daar heb je 't mense-weer". Siendsdien heet dit dorp "Menseweer".

Ze moesten weer verder en het was nu aan smalle Bergum om zijn kunsten te vertonen. Ze kwamen aan een water, waar twee dorpen tegenover elkaar liggen. Bergum zou laten zien wat hij kon. Hij wilde met een polsstok over het water springen. Maar o jé, hij bleef met de polsstok in 't midden van het water steken. De dikke Stokkum was doodsbang, dat zijn vriend zou verdrinken en schreeuwde: "O Bergum, o Bergum". Als hij het er maar levend vanaf



brengt", riep Kortum. "Ik win um, ik wins'm" ("Ik wens het") Zo heetten deze dorpen voortea Obergum en Winsum.



En de drie vrienden? Die waren zo trots, dat ze zulke originele namen bedacht hadden en gingen weer terug naar hun eigen dorp.

(Groningse legende, vrij naar "Nederlandse Sagen" - J.Cohen).

SPELSUGGESTIES

Plaatsnamenspel (Spel 1)

Iedere welp krijgt een kaartje met een plaatje of een rebus op zijn borst gespeld. Dit kaartje stelt een plaats voor, bijvoorbeeld Appelscha. In goede volgorde een appel en een aangereden auto. "Appel" spreekt voor zichzelf, terwijl "scha" af te

leiden valt uit de aangereden auto. Zo krijgt men dus "Appelscha". Een aantal letters "M" op een kaart bijvoorbeeld, kan de plaats "Emmen" voorstellen, enz.

Een schranspartij (Spel 2)

We zorgen, dat er een grote dobbelsteen (gemaakt van een kartonnen doos) en een nog ingepakte Groninger koek aanwezig zijn. De jongens mogen om beurten werpen. Gooien ze bijvoorbeeld een zestal of drietal ogen, dan mogen ze net zo lang van de koek eten, tot een volgende het vereiste aantal ogen heeft gegooid. En zo de kring maar rond met dobbelen en eten.

Spel 3

We tekenen of nemen kartonnen eilandjes - één minder dan er jongens zijn - en zorgen, dat er een bal aanwezig is. De jongens staan in een wijde kring rond de eilandjes en rollen de bal door de benen naar een ander en zo gaat het de kring door. Als de spelleid(st)er een bepaalde kreet laat horen, rennen de jongens naar een eiland. Wie geen eiland kan vinden, mag er snel bij een ander op, maar pas op: geen voeten in het water.

Zijn de eilanden bemachtigd en begint men opnieuw, dan moet er steeds één eiland weggehaald worden. We kijken wie het langste volhoudt zonder natte voeten. Het laatste spel kan afwisselend gespeeld worden, bijvoorbeeld door naar elkaar te gooien, een tikbalspel te spelen, enz. Op een bepaalde kreet of een bepaald signaal moet wel snel gereageerd worden, anders springt men ook in het water.

Polsstokspringen (Spel 4)

We gaan, als we een polsstok kunnen bemachtigen, polsstok springen over diverse sloten. Als dit niet mogelijk is, kunnen we als alternatief een dik touw in de boom hangen de jongens een bepaalde afstand met het touw over de grond laten zwaaien. Daarna verspringen en dezelfde weg terug af laten leggen.

Spel 5

Iedereen bedenkt een originele plaatsnaam en probeert deze non-verbaal uit te beelden.

SPECIAL PACK-MEETING

Vanuit een naburige plaats komt er een deftig raadslid bij ons, die met een enorm probleem zit.

Hij moet voor zijn gemeente enkele nieuwe plaatsnamen bedenken, maar hij komt er niet uit en vraagt daarom onze hulp. Wij bieden onze hulp natuurlijk aan en het gemeenteraadslid is ons daar erg dankbaar voor. "We zullen voor een groot feestmaal zorgen", belooft hij, want hij gelooft beslist, dat de zaak nu goed komt. Maar zo eenvoudig ligt het nu ook weer niet. De jongens bedenken twee aan twee een naam en maken daar een mooie uitbeelding van door middel van een tekening of een collage en gaan dat aan het raadslid aanbieden.

Ook maken we een lied, dat we als gasten op het feest te berde zullen brengen. Het spreekt vanzelf dat het een Gronings lied is.

Als dit alles klaar is, gaan we op pad om de beloofde namen voor de dorpen aan te bieden. Onderweg komen we een water tegen, waar we overheen moeten. Het is te breed om over te springen. Toch zullen we deze hindernis op de een of andere manier moeten overwinnen. Mogelijk door het aanleggen van een dam of een vlot, dat we moeten bouwen. Misschien vinden we wel een lange stok, zodat we pols-

stokspringend over het water komen.

Als het ons gelukt is om aan de overkant te komen, komt er een wanhopige jager op ons af. Hij vertelt, dat er een groot feest georganiseerd wordt en dat hij voor het wild moet zorgen. Dat lukt hem alleen niet al te best. Zouden wij hem kunnen helpen.



Nu, dat kan wel. En voor we het weten, zijn we bezig om een boog te maken en natuurlijk ook pijlen en als we daarmee klaar zijn, gaan we met de jager op jacht (ballonnen kapot schieten).

Na dit avontuur gaan we met de jager weer verder op weg en komen we aan in het dorp, waar we door één of door meer gemeenteraadsleden ontvangen worden. De welpen bieden hun collages en tekeningen aan en daarna wordt er feest gevierd.

Het is een echt volksfeest, waarbij we worden uitgenodigd om te gaan

- volksdansen,
- blikwerpen,
- zaklopen,
- touwtrekken.
- ver- en hoogspringen,
- balklopen met een beker water,
- hoepelen (met fietsbanden)
- deelnemen aan een schietwedstrijd,
- pijltjes werpen en noem maar verder op.

Tot slot van het feest wordt er een groot vuur ontstoken, waarin we heerlijk kunnen barbecuen.



Earnewoude

FRIESLAND

In de tijd, dat de Friese koning Radbod in Stavoren - dat eens een grote en voorname stad was; veel vromer dan Leeuwarden nu - de regering over Friesland in handen had, woonde er op een groot slot te Bergum een rijk edelman, die drie zonen had. Die zonen waren altijd maar wat aan het lanterfantten. Daarom stuurde hun vader hen op avontuur de wereld in om ze de kost voor zichzelf te laten verdienen.

Na een jaar stapten ze het ouderlijk huis weer binnen. Op de vraag van hun vader, wat ze in dat jaar geleerd hadden, antwoordde de oudste, dat hij had leren stelen. De tweede zei, dat hij meester in het jagen was geworden, terwijl de jongste vertelde dat hij uitstekend kon "pantsje-plakken".

De volgende dag werd er een groot feest georganiseerd. Tijdens dit feest kreeg de oudste zoon de opdracht, een ei te stelen uit een hoog in de boom gezeten nest van een ekster. Ongekleusd kwam hij ermee beneden. De tweede zoon moest het ei uit de

hand van de oudste schieten. Hij deed dat onberispelijk. De jongste zoon moest de eierschaalscherven weer aan elkaar plakken en dat deed hij meesterlijk.

Met z'n drieën redden ze kort daarna een prinses, het lievelingskind van koning Radbod, dat doof een arend was weggevoerd van het terrein van het kasteel, waarin het even buiten Stavoren woonde. Voor zover men na had kunnen gaan, was de roofvogel neergestreken tussen Wartens, Suswoude en Oudega, waar zich een groot bos bevond.

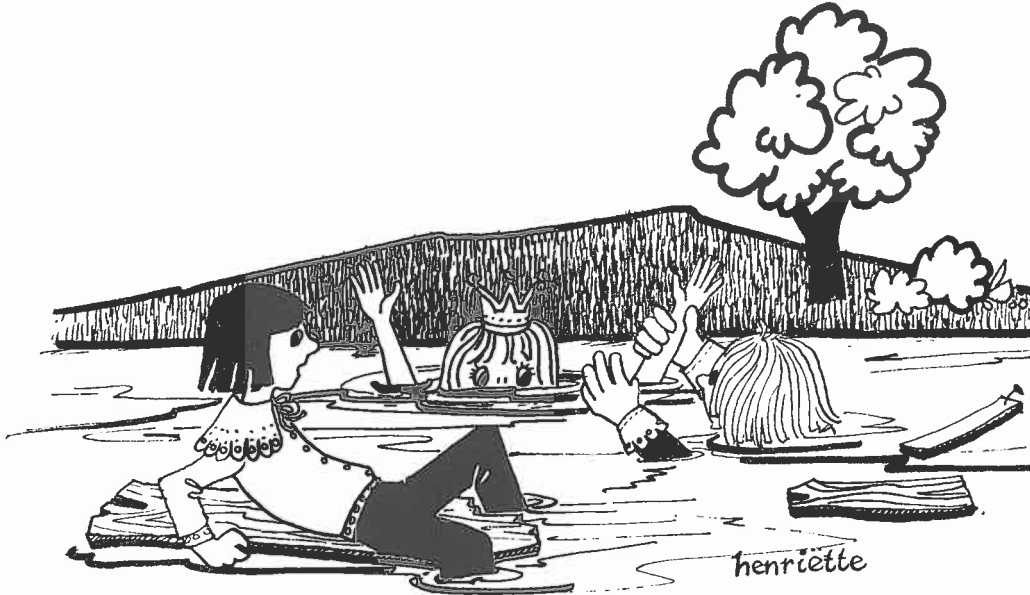
De drie gebroeders togen erop uit om de prinses te zoeken. Met een bootje voeren zij in de richting van de kruiswaters, waar zij vissers om inlichtingen vroegen. Zo kwamen zij de roofvogel uiteindelijk op het spoor.

Zij wisten het koningskind uit de klauwen van het dier te redden en voerden het in hun boot naar huis terug. Nauwelijks hadden zij een eind van de terugreis afgelegd of de arend kwam hen - hevig krijsend - uit het bos achterna. De prinses

begon te huilen, toen zij de vogel opmerkte. "Houd je maar kalm", zei de middelste van de redders. "Ik speel het met dat dier vast wel klaar". Toen de vogel boven hun vaartuig was gekomen, greep hij pijl en boog en schoot de arend daarmee in z'n kop. Dodelijk getroffen stortte het beest in het vaartuig neer, maar dat gebeurde met zo'n smak, dat de boot doormidden brak. Allen raakten te water.

boven water gehouden had, naar de boot en zette haar er, daar bij geholpen door de twee anderen.

De jongste van de drie broers, de "pantsje-plakker", had allen van de wisse dood gered. Daarom koos de prinses hem daar ook tot haar man uit. Ter herinnering aan het gebeuren werd het bos, waarnaar de arend zijn koninklijke prooi had gevoerd en waaruit de drie gebroeders de prinses reddend



Maar nu grabbelde de jongste van de drie mannen de stukken van het scheepje in het water bijeen en plakte ze aan elkaar. Daarna zwom de oudste broer, die de prinses

"Arendswoud" genoemd, hetgeen in het Fries "Earnewald" is, dat in het Hollands "Eernewoude" heet.

(Overgenomen uit "Wat anderen schreven over en in beeld brachten van het Princenhof van den ouden tijd tot heden", geschreven door H.C. van Dokkum het geheel naverteld uit : Clara de Groot "Toen het lente werd op Degehoek" uitg. Kluitman Alkmaar '37)

Nadat iedereen vol spanning naar dit verhaal heeft geluisterd, kan het grote feest beginnen. De leiding zou de jongens erop uit kunnen sturen om een pijl en boog uit natuurmateriaal te gaan maken. De afwezigheid van de jongens zou dan benut kunnen worden door de omgeving, waar het feest zich af gaat spelen, alvast in de sfeer te brengen door een Middeleeuwse binnenplaats met al zijn bekoring te creëren.

Als de jongens met hun wapen terug zijn, gaat iedereen zich natuurlijk uitdossen voor het feest. Hiervoor kunnen we de volgende dingen gebruiken:

- oude kleren en gordijnen,
- grote papieren zakken (opschilderen),
- zilverkarton (papierfabrieken hebben over het algemeen graag iets over voor jeugdwerk en geven meestal wel iets gratis),

- crèpe-papier,
- diverse papier-soorten,
- schminken,
- alles, wat er verder voorradig is.

Laat de jongens hun fantasie uitleven en het zal een machtig feest worden.

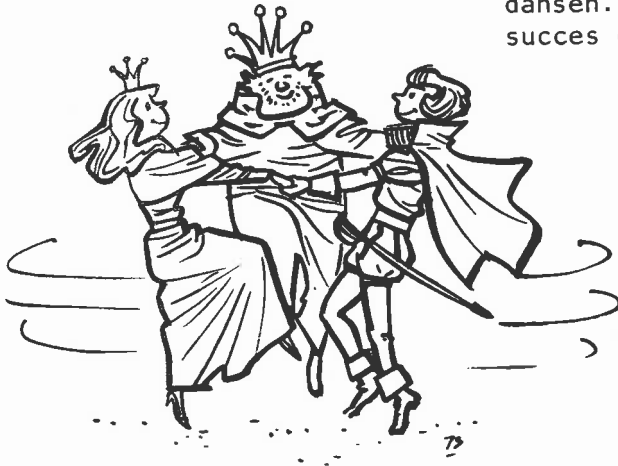
SPELSUGGESTIE

Hoog in de boom hangen ballonnen, die de jongens erom beurten uit proberen te halen. Het moet wel erg voorzichtig gebeuren, want het zijn namelijk de eieren van de ekster. Is dit gebeurd, dan hangen we de ballonnen weer op en proberen de jongens ze kapot te schieten met hun pijl en boog. Het is het beste om een achtergrond van karton of iets dergelijks te gebruiken om het bewegen van de ballonnen door de wind tegen te gaan, want anders worden de ballonnen nooit geraakt. Misschien is er een reuzehand te maken. Van de stukgeschoten ballonnen maken we met z'n allen een geweldige collage.

Dan komt een heraut van de koning het terrein ophollen met de vraag of wij de dochter van de koning willen redden. Een reusachtige arend heeft haar namelijk meegenomen.

We gaan op weg en volgen het spoor (veren) van de arend. Op een gegeven moment kunnen we niet verder, omdat een groot water ons de weg verspert. Daarom maken we een vlot. Terwijl de jongens hiermee bezig zijn, komt er een visser in een bootje aan. Hij weet, waar de arend is neergestreken en hij vertelt dit. Hij wil ons met zijn bootje wel overvaren. Als we op de plaats in het bos zijn aangekomen, redden we de prinses uit de klauwen van de arend en schieten de roofvogel neer. (Een zeer fraaie vogel van ballonnen en veren).

Als we met de prinses terugkomen, is het feest nog grootser, dan men gedacht had. Er wordt gedanst, gegeten en gezongen.



Er worden poffertjes gebakken en uit het feest vloeit zelfs een heuse bruiloft voort. De prinses is verliefd geworden op een van haar redders en dit wordt natuurlijk geweldig gevierd.

De vuren laaien hoog op; iedereen maakt van een boomtzwijg zijn eigen barbecuepen en rijgt daar enkele lekkerrijen aan, die in schalen klaar gezet zet.

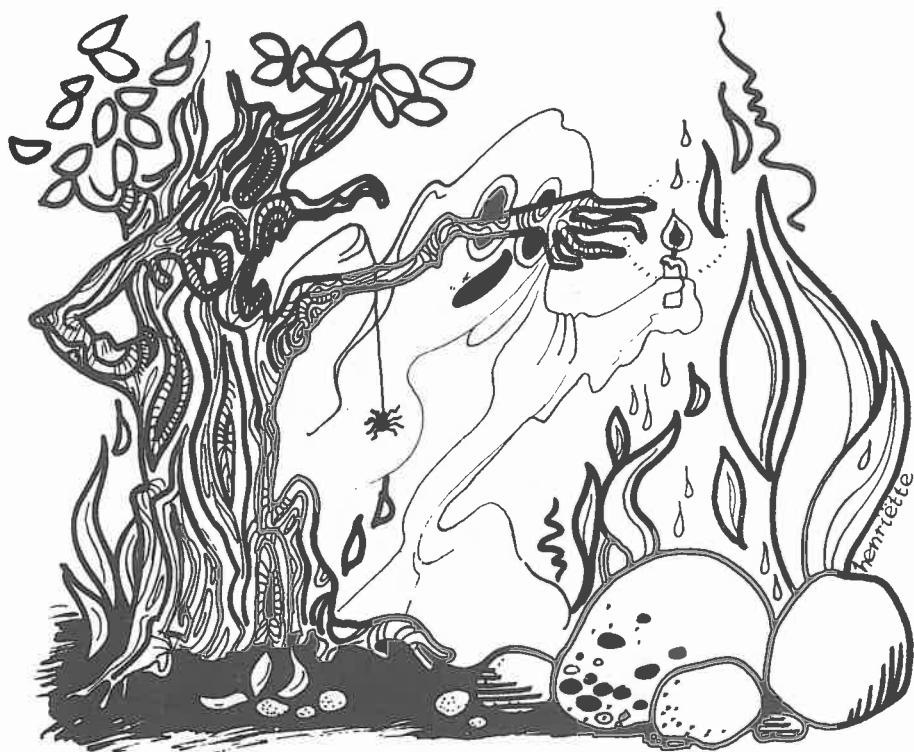
Probeer op zo'n feest ook eens met de jongens te gaan volksdansen. Neem dan wel een cassette recorder met muziek mee. Denkt u, dat ze dat niet willen? Ik heb eens een kamp meegemaakt waar iedere dag op verzoek van de jongens gevolksdant werd. Op de laatste dag, toen de bagage al ingepakt stond en we nog vijf minuten over hadden, hebben we zelfs nog gedanst. Zo geweldig vinden ze de moderne volksdansen. Veel plezier en veel succes ermee.

DRENTHE

Ellert en Brammert

Drenthe is een land van sagen en overleveringen. Het bijgeloof is er eeuwenlang sterk verbreid geweest. En dat is ook wel begrijpelijk als we bedenken, dat de Drenthen in vroeger dagen met slechts weinigen in grote, woeste ruimten woonden vol onbekende, onbegrijpelijke obstakels.

Zo waren er bijvoorbeeld geheimzinnige steenhopen, die nooit door gewone mensen open gestapeld konden zijn. Als het donker was, dansten er op zomeravonden "geliges" over het veld, dwaallichtjes van mysterieuze herkomst. Het waren zogenaamde "salpeterlichtjes", die je bij een gunstige sfeer nog weleens kunt waarnemen.



Maar in de verbeelding van de Drenthen waren het boosaardige glende of 'glunige kaerels'. Overal zagen ze spoken waar ze niet waren.

Zo waren er bijvoorbeeld 'witte wieven', maar daar hoefde je niet bang voor te zijn. Ze waren welliswaar griezelig geheimzinnig, maar echt goedaardig. Met de reuzen was het wat moeilijker, want die kon je nooit vertrouwen. Hoewel er ook echte speelse reuzen zijn geweest. Het verhaal gaat, dat er reuzen hebben gewoonde in Rolde en Gieten, die elkaar met stenen bekogelden. Ze raakten elkaar nooit.

Vandaar dat er bij deze dorpen nu zoveel zwerfkeien liggen. Kwaad deden ze de mensen nooit.

Ten noorden van De Wijk heeft er een reus zichzelf zeer nuttig gemaakt door eventjes met zijn handen de Koekanger A te grave. Dit heeft hij in bukkende houding gedaan, zonder op de richting te letten. Daarom, zo zegt de sage, zitten er zoveel bochten in.

Alleen tussen Schoonloo en Zweeloo hebben twee reuzen-bandiet de omgeving onveilig gemaakt. Twee rovers, genaamd Ellert en Brammert.



Ellert en Brammert, twee enorme reuzen (vader en zoon), huisden in een onderaards hol op een enorm heideveld. Ze leefden van plundering en roof. Ze hadden touwen met klokken over wegen en paden gespannen. Wanneer er iemand naderde en tegen het touw aanliep, klingelden de klokken en haastten Ellert en Brammert zich in de richting van het geluid. Zo hadden ze menige schat vergaard, maar tevreden waren ze nooit, want daarom roofden en moordden ze niet. Ze roofden en moordden, omdat hun voorspeld was, dat er eens iemand door het veld zou trekken met de sleutel tot het geluk bij zich. De sleutel wilden ze hebben en ze waren teleurgesteld, wanneer ze een reiziger hadden gedood, bij wie ze slechts goud en zilver vonden.....

Ook waren ze wantrouwend ten opzichte van elkaar. Ze waren steeds bang, dat de één voor de ander de sleutel voor zichzelf wilde houden. Ze bewaakten elkaar als twee honden, die op dezelfde prooi uit zijn.

Op een dag kwam er een jong meisje uit het dorp Sleen, dat men niet voor de reuzen gewaarschuwd had, in het veld terecht. Ze raakte een touw en direct begonnen de klokken te luiden. Ellert en Brammert schoten toe. Het meisje wilde vluchten, maar met één sprong was Ellert, de grootste van de twee reuzen, bij haar. Hij greep haar handen vast en lachte: "Dat hebben we nog nooit gehad, een vrouw in 't veld!" "Laat me gaan", smeekte het meisje. "Je laten gaan? We zijn veel te blij, dat we je hebben", was het antwoord en de reuzen namen haar mee als een heerlijke prooi in hun hol.

In de volgende dagen vergat Ellert de sleutel tot het geluk.... Er was een doffe pijn om zijn hart, omdat het meisje glimlachte, wanneer ze bij Brammert was en huilde, als hij haar naderde. Somber keek hij naar Brammert. Zijn gezicht was veranderd. Brammert leek op een mens, een mens die erg gelukkig is.

En plótseling wist Ellert, dat Brammert de sleutel tot het geluk gevonden had en dat hijzelf hem tot het einde van zijn leven niet zou vinden. Eenzaam liep hij over het veld en hij steunde luid als een stormwind.

Voor hij begreep, wat er gebeurde, vielen er tranen, zo groot als vuisten van een man langs zijn wangen en hij huilde, zoals het jonge meisje gedaan had.

Brammert heeft de sleutel tot het geluk, schokte het in hem, en ik mag toekijken.....Hoe moet ik mij er meester van maken? Ik wil graag.....Ik gun hem de sleutel niet. Ik zal hem doden, vannacht nog. Ik zal hem de sleutel ontnemen.

En Brammert.....hij was gelukkig, hij wilde niet meer roven, hij wilde het veld verlaten. Het was de laatste nacht, dat hij nog op het roversveld doorbracht. Zijn hoofd lag achterover op de brede heuvel, de Brammertshoop. Hij was bedweld door zijn geluk en sliep zeer diep.
"Hij heeft de sleutel tot het geluk", dacht Ellert.

Hij sloop naderbij en doodde Brammert, maar de sleutel tot het geluk, vond hij niet. Bij het ontwaken ontdekte de vrouw het gebeurde en huilde om hem. Ellert stond naast haar en duistere voorspellingen spraken in hem. Nooit, nooit zul jij de sleutel vinden, die hij gevonden heeft ! Tot in het verre nageslacht zal je naam een vloek zijn, Ellert, Ellert..... Hij nam toen een zwaard en beroofde zichzelf van het leven. Nog heden ten dage heet het veld "Het Ellertveld".

Er bestaan enkele varianten op dit verhaal. Dominee Picardt is de eerste, die ons van de beruchte bandieten verhaalt. Dit was in 1660. Hij schreef in zijn "Annales Drenthias"; Omtrent des tijd meent men, dat geleefd hebben die twee vermaerde Moordenaers genaemt Ellert en Brammert, Vader en Zoon, die haer een tijdt lang onthouden hebben opdat grootte ruyme Veld, tussen Schaarloo en Zweel, dat men zeyd van deze Ellert genaemt te zijn Ellerts-veld en Brammertshoop van desen Brammert. Dese hebben wagens en karren geplondert. Passagiers en handsa vermoord. Brandbrieven uytgeschreven en seer veel quad gedaan En sulcx deste veyliger, vermits in die tyden de Justitie niet naer behooren gepleegt wierde, waer in den Bisschop Davi van Burgundien versien soude. Van dese moordenaers wert verhaelt, dat zij een Dochter souden gerooft, en beyden, Vader en Zoon, die selfde misbrykt hebben, alsoo dat sij soude

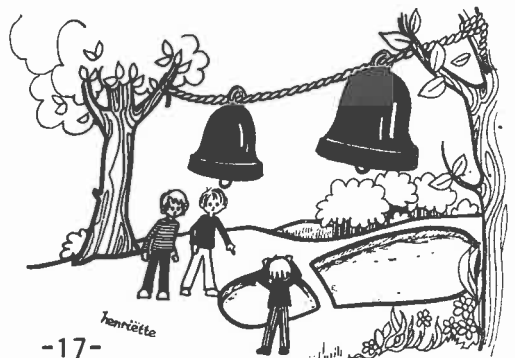
swanger geworden sijn en dat sij in absentie des zoons den slapenden vader de strot soude afgesneden en alsoo ontvlucht en dese grouwelen ontdeekt hebben".

Wat nog aan de legendarische reus herinnert is het Ellertsveld. De Brammertshoop bestaat niet meer; deze heuvel is afgegraven. Hooguit kunt u de reuzen zelf tegenkomen. Dat wil zeggen, imitatie-reuzen aan de ingang van het Openlucht-museum te Schoonoord.

SPELSUGGESTIE

We zijn op het kamp in een voor ons onbekende streek en gaan op verkenning uit. Terwijl we met z'n allen gezellig aan de wandel zijn, ontdekken we reusachtige sporen van voeten en vragen ons verbaasd en verbijsterd af, waar die wel van kunnen zijn. We besluiten in onderling overleg, de sporen te volgen, maar.....een van de leid(st)ers heeft toch wel bepaalde bezwaren. Toevallig heeft ze in het dorp vandaag een verhaal over twee reuzen horen vertellen. Dat verhaal wil iedereen natuurlijk graag horen en dan komt het verhaal van Ellert en Brammert.

Onder de indruk van het verhaal besluiten we, het spoor toch maar te volgen, maar we moeten wel extra voorzichtig zijn. Hè ! Hier eindigt het spoor plotseling. Zeg, zie je dat ? Een terrein vol hindernissen. Zal dit het veld van Ellert en Brammert zijn. We geloven van wel.....Ja, kijk daar eens ! Touwen met bellen eraan, om de reuzen te waarschuwen, dat er mensen aankomen. Laten we voorzichtig zijn, dat we het touw niet aanraken. Stel je voor, dat hier werkelijk reuzen huizen. Dank maar eens aan de voetsporen.



Het lijkt ons beter om in drie of vier groepjes verder te gaan. We zullen proberen, achter de heuvel te komen. Iedereen gaat al sluipend op handen en voeten verder. We hebben daar echter al snel genoeg van, want eigenlijk geloven we niet zo erg aan het bestaan van de reuzen.

Totdat....ja, totdat we enorm schrikken van twee machtige gestalten. We willen vluchten, maar voordat we er erg in hebben nemen ze een leid(st)er van ons gevangen om ons op deze manier ook te dwingen, mee te gaan.

Bij het hol aangekomen nemen de reuzen de leid(st)er mee naar binnen en daar moet zij/hij ook blijven. "Wat willen jullie van ons?", roepen we. "Goud of zilver, zeg het". De reuzen bulderen, "Daar zullen we straks over praten." Nu gaan jullie eerst aan het werk. Jullie moeten hutten bouwen voor de nacht en als dat klaar is, gaan jullie bessen en planten zoeken voor de maaltijd".

Eindelijk, na hard werken, willen de reuzen met ons onderhandelen. Ellert vertelt, dat ze de sleutel zoeken, de sleutel tot het geluk. Ze vragen ons, of wij die bezitten. Een sleutel hebben we wel bij ons, maar we betwijfelen of dit de sleutel tot het geluk is.

"Als we de sleutel niet van jullie krijgen, laten we jullie leid(st)er niet vrij" buldert Ellert. Gelukkig weet een van de leid(st)ers wel, waar je de sleutel kunt halen. Hij/zij vertelt Ellert en Brammert waar, maar dan op voorwaarde, dat de gevangen leid(st)er eerst uit het hol gehaald wordt en weer vrij is.

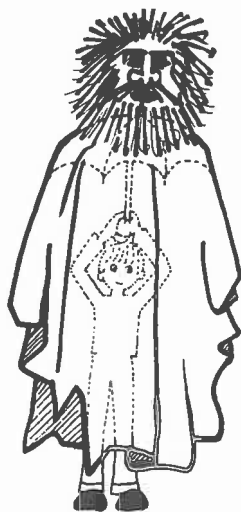
Dat doen de reuzen en dan zal het geheim ontsluit worden. "Om te beginnen moet je weten, dat niemand de sleutel van het geluk aan jullie kan brengen. Je zult de sleutel zelf, helemaal alleen, moeten zoeken. Het is in het land ginds achter de heuvels. Om er te komen, zullen jullie door donkere wouden en diepe dalen moeten gaan, totdat je bij het Zwarte Meer komt. En dan.....dan moet je zoeken naar Grootvader "Weetalles". Grootvader "Weetalles" kan je dan verder helpen. Hij kan je de sleutel tot het geluk aanreiken. Maar weet wel, dat het een moeilijke tocht zal zijn".

De reuzen zijn blij, dat ze nu eindelijk weten, hoe ze de sleutel kunnen bemachtigen. Ze laten ons vrij en gaan zelf op weg. En wij.....wij zij blij, dat het allemaal zo goed is afgelopen en gaan daarom een groot feest vieren. De bessen en eetbare planten nemen we mee. Die gaan we thuis op ons kamp bereiden voor het feest.

En zo kwam alles toch nog goed, zie maar, dat zie je maar, ze bleven altijd bij elkaar en hadden veel plezier.

Benodigheden voor het spel;

- Twee paraplu's voor de reuzen, die als volgt gemaakt worden: het hoofd is van houtwol met een lap eromheen en een maksker ervoor. Het hoofd wordt op de paraplu bevestigd. Over de paraplu hangen we kleden, bijvoorbeeld een groot gordijn of een laken. Iemand draagt de paraplu in uitgeklapte vorm. Op deze manier krijg je een reusachtig figuur.
- Karton voor het maken van voetsporen.
- Hindernissen van zeildoek, waar we onderdoor moeten kruipen en houtconstructies. De touwen met bellen kunnen evengoed boterbakjes met steentjes erin zijn of iets dergelijks.



Zwolse blauwvingers

OVERIJSSEI

De inwoners van Kampen waren maar wat trots op hun stad, omdat die als Hanzestad wijd en zijd bekend was. Ze waren echter niet trots op hun kerk, want de toren daarvan bevatte geen klokkenspel. En dat was een schande, vonden de Kampenaren, temeer omdat een arme stad als Zwolle wel een prachtig klokkenspel bezat. Op een dag trokken de Kampenaren dan ook

naar Zwolle met het voorstel om hun klokkenspel aan de stad Kampen te verkopen. De Zwollenaren weigerden echter vriendelijk, maar zeer beslist. De burgers van Kampen waren bijzonder verontwaardigd: wat dachten die arme Zwollenaren wel?

Dat ze een machtige stad als Kampen iets konden weigeren.



Intussen werden de Kampenaren hoe langer hoe rijker, zodat ze, als ze dat gewild hadden, hun straat wel met goud hadden kunnen beleggen. De Zwollenaren daarentegen werden armer en armer en hun beurzen en buiken steeds leger en leger.

Toen de Kampenaren opnieuw met een voorstel kwamen om hun het klokkenspel te verkopen, stemden de Zwollenaren - door nood gedwongen - toe, maar vroegen wel twintig keer de waarde van het carillon, zodat de prijs zo hoog was, dat de Kampenaren daar wel tien nieuwe klokkenspelen voor hadden kunnen kopen.

De burgers van Kampen waren echter zo blij, dat Zwolle zijn klokkenspel eindelijk wilde verkopen, dat ze er verder niet over nadachten en zondermeer met de prijs accoord gingen. De klokken zouden meteen meegenomen worden. Er zouden ook een paar mannen uit Zwolle meegaan om de klokken op te hangen en te stemmen. Het geld zou dezelfde week nog betaald worden. En dat gebeurde ook.

Na enige dagen zou het klokkenspel voor de eerste maal zijn stem laten horen

boven de huizen van Kampen en alle Kampenaren waren naar het kerkplein gekomen om vooral toch niets te missen van het eerste wijsje. Zowel de burgermeester als de dominee als de schoenlapper, zowel de kinderer als de ouden van dagen. Maar wat zongen de klokken even late over de stad? O, die Zwolse bandieten!

Tingeldebim - tingeldebam - tingeldebom,
de mensen van Kampen zijn oliedom !
Ze krijgen nu klokken voor veel te veel duiten,
doch een raar liedje, hoor,
hoor, nu kornuiten !
Hoor, wat een raar liedje klinkt over de stad,
Zwolle heeft Kampen beetgehad !
Tingeldebim - tingeldebam - tingeldebom,
wat zijn de mensen van Kampen toch dom !

In allerijl werden de vroede vadersen bijeengeroepen, want deze grove belediging kon men niet op zich laten zitten. Wat moest men doen? Wel of niet betalen voor het klokkenspel? Om twaalf uur s'nachts was men het er nog niet over eens geworden, tot een van de wijze vadersen opstond en sprak:
"Wraak zal er zijn !

Maar betalen zullen we, want

woord is woord. We zullen het bedrag echter in centen en stuivers betalen en we zullen de Zwollenaren het bedrag tot de laatste stuiver laten tellen ! "

Zo gezegd, zo gedaan. Enkele dagen later reed een boerenkar het plein op in Zwolle en twee Kampenaren tilden drie zware zakken van de kar af en terwijl ze die voor de verbaasde Zwollenaren op de grond leegstortten merkten ze rustig op; "We komen jullie het geld voor het klokkenspel brengen. Tel het even na, want wij Kampenaren doen een ander niet graag tekort".



De burgerij van Zwolle sloeg begerig aan het tellen, want zoveel geld hadden ze nog nooit bij elkaar gezien. Ze telden de hele dag door: 1000, 2000, 20.000 geldstukken en nog was het einde nog lang niet in zicht.....

Ze kregen honger en dorst, hun hoofden werden rood en hun vingers blauw van het tellen. Uiteindelijk hield de burgemeester het laatste stuivertje in zijn hand en spijtig moest hij beamen, dat het bedrag precies klopte. "We zijn kiet!" bromde hij. "Tot ziens, Blauwvingers!", groetten de Kampenaren lachend.

(Vrij naar;"Nederlandse Sagen" van Cor Bruyn, Uitgeverij Ploegsma, Amsterdam).

SPECIAL PACK-MEETING

Spel 1

Kampen was een rijke Hanzestad dat wil zeggen, over alle zeeën voeren rijkbeladen koopvaardij-schepen, die hun waren laadden en losten in een aantal steden, die tot het Hanzeverbond behoorden. Kampen was er één van. Zeerovers - op buit belust - loerden steeds op de schepen, maar de slimme kapitein wisten meestal te ontkomen. Twee welpen houden elkaars handen vast en vormen zo een

zeeroversschip. De anderen zijn koopvaardis-schepen. De zeerovers proberen zijn schip te enteren (een welp te tikken). Lukt dit, dan houdt die welp ook vast en gaan ze met z'n drieën tikken. Zodra er vier welpen een oorlogsschip vormen, delen ze zich in twee koppels van twee, enz. Welk koopvaardis-schip blijft het langste varen?

Spel 2

De kerktoren van Kampen heeft enkel een klok, geen klokkenspel. Alle welpen worden geblinddoekt en in het hordenhol wordt een goed hoorbaar tikkende klok(wekker) neergezet. Wie vindt de klok het snelst op gehoor?

Spel 3

De Kampenaren gaan op reis naar Zwolle, maar dat was niet zo gemakkelijk in die dagen. Er moesten namelijk veel hindernissen overwonnen worden.

Nestestafette-nestrijtjes.

Elke welp legt een bepaalde afstand af op een hieronder beschreven manier. Daarna rent hij gewoon terug en en tikt de volgende aan.

nrs. 1; ezel wil niet lopen:
twee stappen vooruit,
één stap achteruit.

nrs.2:wegen zijn erg hobbelig:
kickersprong.

nrs.3:we steken per roeiboot een rivier over: achter-uit lopen.

nrs.4:de weg is modderig en glad, waardoor we slippen: cirkelend om eigen as lopen.

nrs.5:we zijn erg moe: voetje voor voetje lopen.

nrs.6:we zien eindelijk de toren van Zwolle:springen en juichen.

Spel 4

De Kampenaren worden steeds rijker en rijker. Hen hoefde je niets over geld wijs te maken, want daar wisten ze alles van. De welpen gaan per nest dicht tegen elkaar staan met de handen op de rug. Per nest wordt er nu een aantal verschillende geldstukken doorgegeven. Hoeveel was het totaal bedrag?

Spel 5

Het klokkenspel wordt in de toren van Kampen opgehangen. Per nest wordt er een klokkenspel gemaakt van acht flessen, die de jongens met water vullen. Zie hiervoor de spelmap "Met de muziek mee".

Spel 6

Het klokkenspel hangt en iedereen wil nu wel eens aan het touw trekken om de klokken te laten spelen. De welpen staan in twee rijen tegenover elkaar.

De rijen worden in tegenovergestelde richting afgenummerd. In het midden liggen drie stukken dik touw. Aan het middelste stuk zit in het midden een bel geknoopt. De spel-leid(st)er roept een nummer af. De twee welpen met dat nummer proberen nu zo snel mogelijk hun stuk touw met een platte knoop aan het middelste touw vast te knopen. Wie het eerste klaar is, geeft een flinke ruk aan het touw en laat op deze manier "de klok luiden". Hij heeft tevens een punt voor zijn partij verdiend.

Spel 7

Het klokkenspel speelt een spotlied op Kampen: zingen op de wijs "De Koning van Siam".

Van tingeldebim en van tingeldebom,
de mensen van Kampen, die zijn
oliedom ! (2x)

Ze krijgen nu klokken voor
veel te veel geld,
Ze hebben wel tien keer teveel
neergeteld (2x).

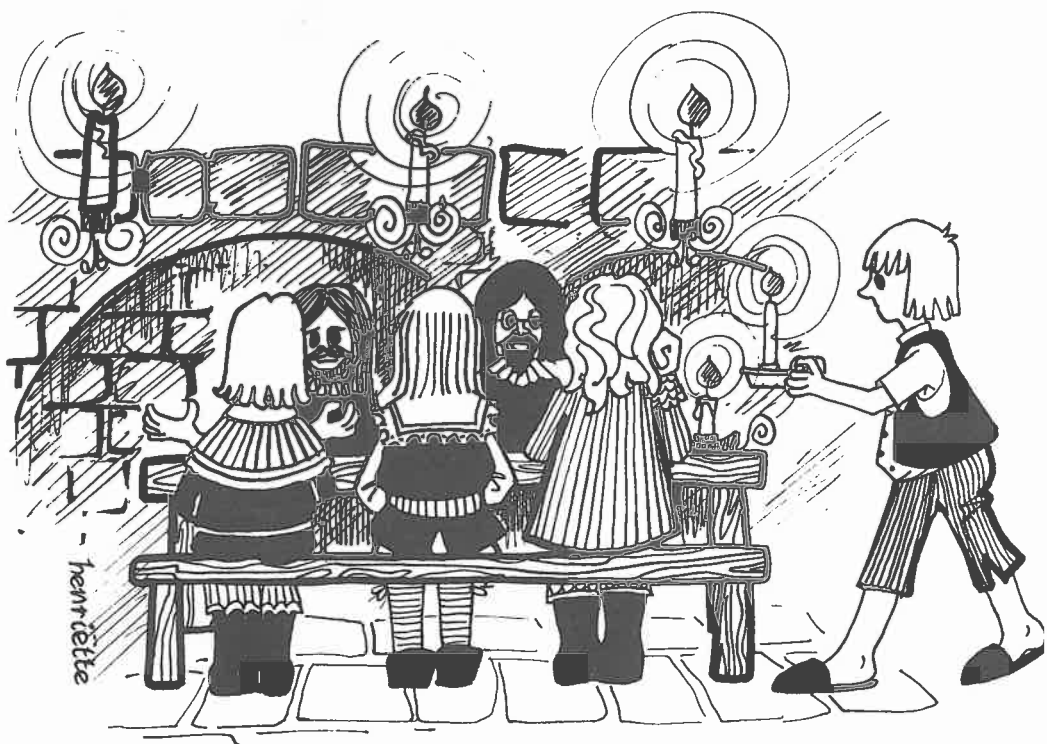
Hoor wat een raar liedje klinkt
over de stad,
Wat heeft Zwolle Kampen eno
beetgehad (2x)

Van tingeldebim en van tingeldebom,
Wat zijn die mensen van Kam
toch dom ! (2x)

Spel 8

De Vroedschap vergadert wel
middernacht. Iedere keer op
nieuw moeten wij de dienare
verse kaarsen binnen brenge
Nestestafette - nestrijtjes
De voorste welp krijgt een
brandende kaars, waarmee hi
om zijn nestrij moet lopen.
Natuurlijk moet dat gebeure
zonder de kaars uit te late
gaan. Als dit lukt, geeft h
de kaars door aan de volgen
en sluit hijzelf achteraan
aan. Waait de kaars uit, da
moet deze eerst opnieuw aan
stoken worden met behulp va
een doosje lucifers, dat ee
meter of drie vóór het nest
op de grond ligt.





Spel 9

Uiteindelijk kwamen de vroedvaders tot het besluit, maar alleen de Kampenaren mochten ervan weten. Het bericht wordt met de grootste voorzichtigheid doorverteld. Mondeling bericht. De welpen staan ongeveer twee meter uit elkaar in nestrijen. Het volgende bericht wordt doorgegeven:

" We zullen betalen, want woord is woord, maar onze wraak is ongehoord !

We betalen in stuivers, zo'n duizend of tien, Dan zullen ze tellen tot hun vingers blauw ervan zien".

Spel 10

De Zwollenaren waren zo bergerig, dat ieder zoveel mogelijk mee wilde delen in de winst.

Tweepartijenspel. In het midden van het speelveld ligt een groot aantal stuivers (kartonnen rondjes).

De twee partijen staan ieder aan een kant van het veld. Op het beginsein rennen de welpen naar het midden en brengen zoveel mogelijk stuivers naar hun eigen kant van het speelveld, één tegelijk. Als alle stuivers op zijn, mag er bij elkaar geroofd worden. Elke welp heeft een "telbewijs", een sliert crèpepapier, tussen zijn broekriem. Als iemand zijn telbewijs kwijt is, kan hij niet verder roven of verdedigen. Hij kan echter bij de spelleid(st)er een nieuw telbewijs halen, maar hij krijgt daar tevens een "blauwe vinger"(stempeldoos). Als alle vingers van één hand blauw zijn, is hij uitgeteld en af.

Spel 11

De Zwollenaren telden, tot ze blauw zagen en hadden geen tijd om te eten en te drinken, want ze wilden hun handen daarvoor niet vrijmaken. Koekhappen van een bord op de grond, zonder daarbij de handen te gebruiken.

Spel 12

De stuivers zijn geteld en Zwolle en Kampen staan weer kiet ! De vrede wordt getekend en er wordt op de verbroedering gedronken;

elke welp krijgt een rietje en drinkt zo met zijn nest uit een grote kom limonade.

Tot slot wordt het verbroederingslied ten gehore gebracht. (Op de wijze van "Ajax wint de wereldcup")

"Kampen heeft zijn klokkenspel, Zwolle weet dat zeker wel: telden zich de vingers blauw ! au - au - au - au - au - au - ! Maar nu zijn zij beiden kiet, en boos blijven doen ze niet, want ze viereen samen feest ! tra - la - la - la - la - la !

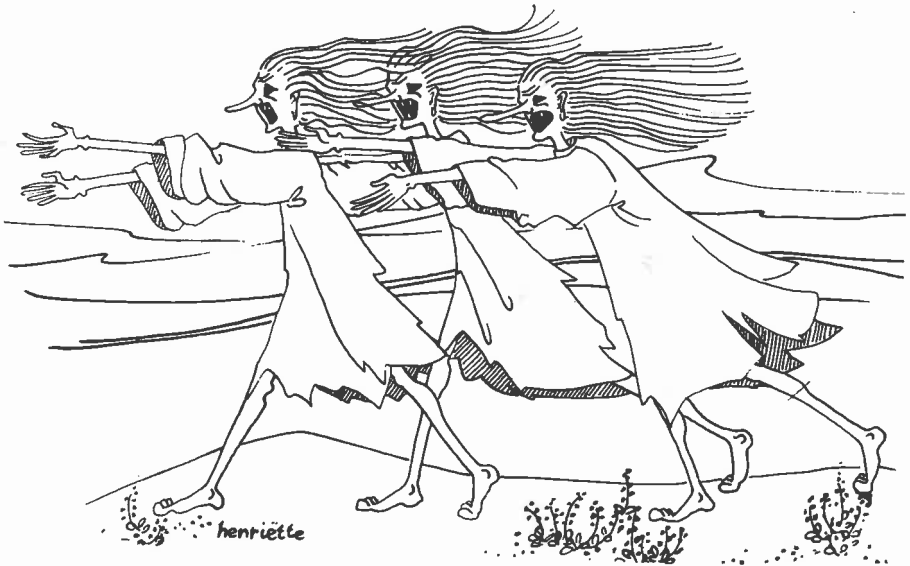
Noot: In Zwolle worden nog steeds bepaalde boterkoekjes verkocht, onder de naam "Blauw-vingers", een herinnering aan dit verhaal.



De Witte Wieven van Lochem GELDERLAND

In de diepte van een kuil, even buiten Lochem, dichtbij de Koerbelt, woonden eens drie witte wieven. Het waren drie zusters, alle drie even lelijk met magere armen en lange dunne, grijze haren. De oudste was de meesteres van alle witte wieven in de omtrek, tot op de Veluwe toe.

Overdag lagen ze in het zand en dan zag je ze niet; pas 's-avonds stegen ze hoog naar de lucht. Soms ook bleven ze op de aarde; renden over de vlakte met hun armen gestrekt vooruit en hun mond wijd open. Toen hoorde je hun kreten gillend door de lucht klinken, nog wilder dan de stormwind.



Herbert en Aleid -broer en zus- die er vlak in de buurt woonden, waren echter niet bang voor de witte wieven. Als kinderen gingen ze vaak langs de kuil, als zij voor hun moeder boodschappen moesten doen. Soms daalden ze zelfs wel in de kuil af om er bloemen te plukken. Dan kwam het oudste witte wief spiedend naar hun toe, maar als de kinderen lachten, gleeed ze weer weg.

Johanna, hun buurmeisje, vertrouwde de witte wieven echter niet zo erg. Herhaaldelijk waarschuwde zij de kinderen om er niet meer naar toe te gaan. "Ga de kuil niet meer in, Herbert zei ze op een keer opnieuw tegen haar buurjongen, "van de witte wieven is nog nooit iets goeds gekomen". Herbert lachte echter en antwoordde: "Wie weet.....misschien gooien ze nog eens goud in mijn hand". Toch gaan die kinderen na die dag niet meer naar de kuil.

De ouders van de kinderen hadden al beslist, dat Herbert en Johanna later samen zouden trouwen. Ze zouden dan het rijkste paar van de Achterhoek worden. Maar juffrouw Christien, de moeder van Johanna, veranderde van gedachten toen de ouders van Herbert al hun geld bij een proces verloren. Haar dochter zou geen arme drommel trouwen ! Prompt nodigde ze Albrecht, de rijkste jongeman uit de omtrek uit, om een avond bij hun te komen.

Als deze komt, vertelt Scholte Lodink, Johanna's vader, het volgende verhaal, waarin Herbert, hun buurjongen, de hoofdrol speelt:

"Op een dag schrok Herbert's paard van een opvliegende vogel en sloeg op hol, recht op de kuil van de witte wieven af. Hij zou er met zijn paard zeker ingestort zijn, als de oudste van de witte wieven hem niet te hulp was gesnel. Ze sprong op, greep het paard bij de manen en hield het tegen. Even later kon Herbert zijn paard keren en stapvoets naar huis terug gaan. Hij had echter nog net gezien, hoe de witte wieven een geplukte vogel aan het braden waren aan een groene tak boven een vuurtje. Als hij eenmaal weer ongedeerd is thuis gekomen, vraagt hij Aleid uit dankbaarheid een Driekoningenkoek voor de witte wieven te bakken.

Ze wil dat wel doen, maar op voorwaarde, dat ze mee mag, als haar broer de koek weg gaat brengen. Eerst wil Herbert dat niet toestaan, maar uiteindelijk vind hij het toch goed. Samen versieren ze de schaal met de koek met klimop en daarna brengen ze hem tot in de kuil. Als ze de volgende dag terugkomen, zien ze, dat de schaal leeg is en de klimop ernaast ligt".

Als Johanna's vader uitverteld is, is juffrouw Christien woedend op haar man. Johanna is erg trots op haar vriend en Albrecht hevig jaloers op de moed, die Herbert getoond heeft.

Als de jongeman de boerderij verlaten heeft, vraagt Scholte Lovink aan zijn dochter, met wie ze nu eigenlijk wil trouwen. Ze kiest Herbert. Haar vader weet het goed gemaakt: de twee jonge mannen moeten dan maar om haar kampen.

Samen moeten ze naar de kuil van de witte wieven gaan. Albrecht van de zuidkant en Herbert van de westkant, om daar een haarspit in de kuil de gooien. Wie daarna het snelst - en ongedeerd - weer terug is op de boerderij, zal de bruidegom zijn.

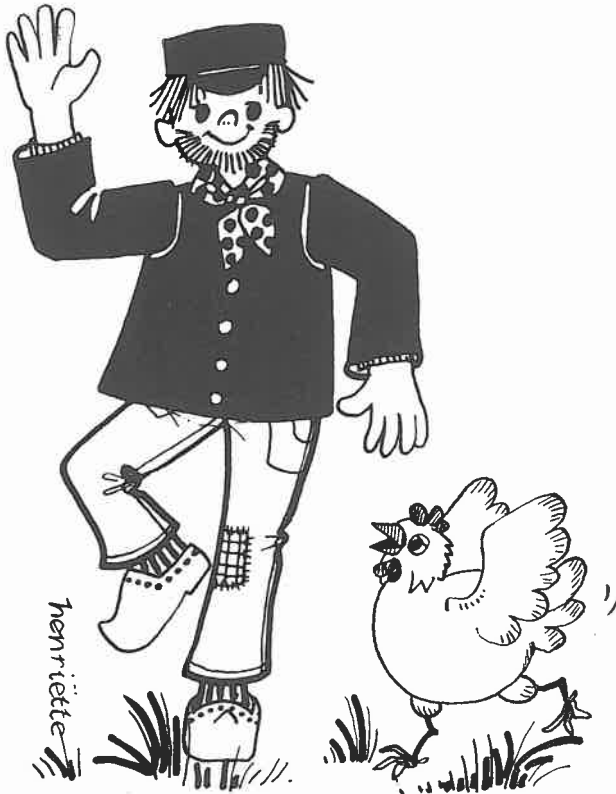
Albrecht koopt het beste en het snelste paard, dat hij krijgen kan. Herbert beschikt slechts over een oude knol. Welgemoed gaat hij echter toch op de afgesproken tijd naar de kuil, gooit het haarspit er met een zwaai in, terwijl hij roept:

" WIT - WIT - WIT
HIER KOMT EEN IJZEREN SPIT ! "

Daarna geeft hij zijn paard de sporen en rent zo hard hij kan de berg af, achtervolgd door de oudste van de witte wieven. Terwijl hij haar hete adem al in zijn nek voelt, hoort hij haar roepen: "Grijpen zal ik je ! Die oude knol is niet geschikt. Albrecht op zijn snelle paard heeft het zelfs niet gewaagd en is halverwege teruggekeerd.
Sta dus maar stil ! "

Herbert voelt zich echter al winnaar nu hij weet, dat Albrecht de strijd heeft opgegeven en hij zet zijn paard tot nog grotere spoed aan. Als hij het erf van Lodink opstuift, suist een hard voorwerp hem na.

Hij heeft het echter gered en is ongedeerd op de boerderij teruggekeerd. "Over een paar dagen is het bruiloft", roept Johanna's vader, "en ik dans de horlepiep".



"Wat gooide dat witte wief me toch na?, vraagt Johanna. Herbert als hij van de boerderij zijn paard is afgestegen. Ze gaan allemaal op zoek op het erf en ondanks de duisternis vinden ze, wat het witte wief te wief Herbert nagegooit heeft. Het is de schaal van de Drie-koningenkoek.

"Wat vreemd, dat hij nog heel is en wat is hij zwaar", merkt Loon op. Als ze echt binnenin het licht komen zien ze, dat de schaal van zuiver goud is; een huwelijksgeschenk van de witte wieven. Herbert is nu rijker, dan wie ook. Enige dagen later wordt de bruiloft gevierd. Herbert en Johanna zijn de witte wieven hun leven lang dankbaar gebleven

Vrij naar: "Nederlandse Sagen - Cohens

Wet verder nog leuk is om te weten.

In Zwiep, dichtbij Lochem, woont de heer G. Postel, beter bekend als de "bakker van Zwiep" (adres, Zwiepseweg 155, Zwiep). Op aanvraag verzorgt de heer Postel tochten naar de Witte Wievenkoele, vertelt in het bos dan het verhaal van de witte wieven en zorgt er tevens voor, dat er enkele witte wieven in "leverlijve" aanwezig zijn.

Bij de bakkerij van de heer Postel kan men de drie witte wieven ook aanschouwen en tevens nog de deurpost van de boerderij van Lodink, waar, zoals de heer Postel vertelt, het witte wief uit woede het haarspit, dat Herbert in de kuil gegooid had, had ingesmeten. De deurpost met haarspit is dus bij de bakkerij te zien.

In dezelfde bakkerij zijn de alom bekende "Witte Wieven koeken" te verkrijgen.

Special Pack-Meeting "De Witte Wieven van Lochem"

Spel 1 "Wie is er bang voor de witte wieven?"

Drie welpen stellen de witte wieven voor. Alle jongens staan aan één kant van het speelveld. De witte wieven dagen de jongens uit, hun kant op te lopen door te roepen: "Wie is er bang voor de witte wieven?" De welpen antwoorden: "Ik niet". Daarna rennen ze het speelveld op, waarbij de welpen zoveel mogelijk welpen trachten te grijpen. Lukt dit, dan wordt de gevangen welp naar een afgebakend stuk terrein gebracht: de Witte Wievenkoele.

De andere welpen mogen echter proberen, hun gevangen vrienden te verlossen door ze bij de hand uit de kuil te trekken, zonder daarbij zelf gepakt te worden. Dit spel kan enkele malen herhaald worden, waarbij dan van "witte wieven" gewisseld wordt

Spel 2 "Bloemen plukken in de kuil"

Ieder nest moet in de buurt van het hordehol tien "bloemen" gaan zoeken en plukken, dat wil zeggen, tien stukken karton, waarop een bepaalde bloem is afgebeeld (voor ieder nest een andere bloem, bijvoorbeeld roos, margriet, tulp en narcis). Als ze de tien "bloemen" gevonden hebben, passen ze de stukken karton aan elkaar en als de puzzel goed gelegd is, krijgen ze een afbeelding van de witte wieven te zien.

Spel 3 "Goud in de hand gooien"

Nestestafette - welpen in nestrijtjes.

De nummers 1 gaan op acht meter afstand voor hun nest staan en gooien een klompje goud (een tennisbal) naar de voorste welp van het rijtje, die het met één hand moet proberen te

vangen. Lukt dit na drie keer nog niet, dan mag er met beide handen gevangen worden. Zodra de bal gevangen is, wordt de vanger werper en sluit de welp, die de bal net gegooid heeft, achteraan. Welk nest is het eerste klaar, dat wil zeggen, alle welpen moeten één keer gevangen en gegooid hebben.

Spel 4 "Albrecht komt op bezoek en Scholte Lodink vertelt een verhaal"

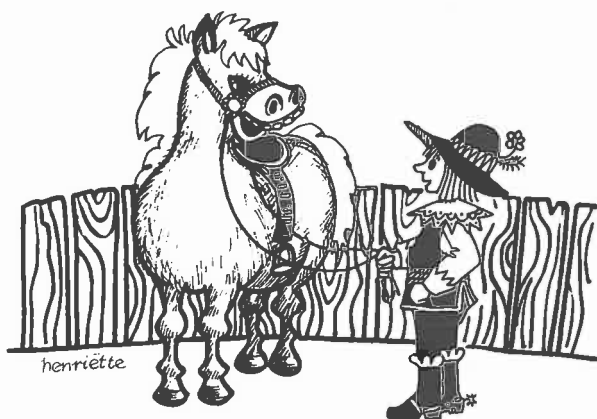
De welpen zitten in een kring en één begint een (spook) verhaal te vertellen. Op een gegeven moment geeft hij het verhaal door aan zijn rechter buurman, die het verhaal verder vertelt, enz. De laatste welp moet er een slot aan breien.

Spel 5 " Het paard van Herbert slaat op hol"

De helft van de welpen staat in een kring met het gezicht naar buiten en de armen stevig in elkaar. Zij vormen de Witte Wieve koele. De andere jongens zijn op hol geslagen paarden, die in een kuil trachten te rennen (door de kring heen te breken). De welpen, die in de kring staan, proberen dit te voorkomen, door de kring gesloten te houden.

Spel 6 "Driekoningenkoek versieren"

Voor elke welp is er een gevulde koek op een papieren bordje; iedereen gaat nu zijn bord en koek zo mooi mogelijk versieren met (papieren) bloemen en groen. Een "deskundige jury" beoordeelt tenslotte de werkstukken.



Spel 7 "Albrecht koopt het beste en het snelste paard".

Paardenkeuring. Alle welpen zijn paarden en zitten op handen en voeten. Eén welp is Albrecht en keurt de paarden, dat wil zegge hij bekijkt ze, betast ze en beklopt ze, enz. Welk "paard" daar bij zijn lachen niet kan houden, is afgekeurd en wordt zelf Albrecht, die op zijn beurt de paarden gaat keuren.

Spel 8 "Haarspit in de kuil gooien"

De welpen staan in een kring. In het midden staat een mand, waarbij een wit wief op de hurken zit met de handen voor de ogen. De spelleider geeft een van de welpen een bal. Deze jongen sluipt naar het midden en gooit de bal in de mand (haarspit in kuil). Het witte wief springt op en achtervolgt de welp die één keer om de kring rent en op zijn plaats probeert terug te komen, vóór hij gepakt wordt. Lukt dit niet, dan wordt hij het witte wief en het spel kan opnieuw beginnen. Lukt het hem echter wel, dan blijft degene, die het witte wief was, dat ook de tweede en eventueel derde keer. Daarna wisselen.

Spel 9 "Tot slot wordt de bruilof gevierd".

Een van de leid(st)ers heeft zich als wit wief verkleed en draagt een pruik van grijze papieren "haar"slierten. Alle welpen mogen proberen, één haar uit de pruik te trekken. Op deze haarsliert staat de rol, die hij tijdens de bruilof moet spelen:

Herbert,
Johanna,
Aleid,
Juffrouw Christien,
Scholte Lodink,
Albrecht,
drie witte wieven of
gasten

De gasten zijn verdeeld over vier groepen door middel van eventueel kleuren. Elke groep krijgt een eigen opdracht voor het bruiloftsfeest.

De opdrachten kunnen de volgende zijn:

1. Maak een gouden schaal en biedt die aan.
2. Dans tijdens de bruiloft de horlepiep.
3. Zing een bruiloftslied.
4. Vorm een boerenkapel met instrumenten van keukengereedschap.

Begeleiding bij het uitvoeren van de opdrachten is wenselijk. Ook de welpen, die een "hoofdrol" getrokken hebben, moet verteld worden, wat de bedoeling is.

Enig verkleedmateriaal is wel noodzakelijk. Tijdens de bruiloft wordt er natuurlijk getrakteerd op limonade en de versierde koeken worden verorberd.

De basiliscus van Utrecht

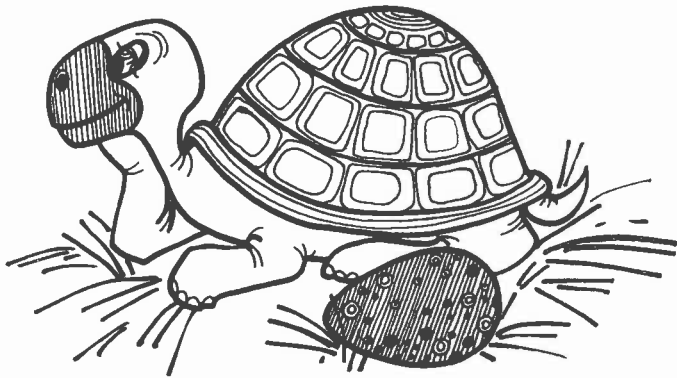
Reeds in 513 werd in de oude geschriften melding gemaakt van het feit, dat er in Bokkum een basiliscus geweest zou zijn. Acht eeuwen later zou er in de put van Oldenborne ook al een geleefd hebben. Je moet uitkijken, dat je niet met een basiliscus in aanraking komt, want alleen al door de flikkering van zijn ogen is hij in staat, een mens te doden.

Een basiliscus wordt geboren uit eieren zonder dooier, die sommige hanen leggen. Deze eieren worden dan door schildpadden op de mesthoop uitgebreed en als het ei openbarst, komt er een basiliscus uit: een vervaarlijk monster met zo'n

vreselijke kop, dat niemand hem kan zien, zonder te sterven.

Hij is echter ook bang om zichzelf te zien, want dan moet hij zelf ook sterven. Daarom leeft hij het liefst in donkere putten en kelders. Hij is bang voor het zonlicht, want dat maakt vaarten en meren heldere spiegels, waarin je jezelf kunt zien.

Nu wordt er verteld, dat er onder een bierbrouwerij in Utrecht ook eens een basiliscus leefde. Op een dag ging een van de brouwersknechten nietsvermoedend naar beneden om bier te tappen. Toen hij niet terugkwam, ging een andere knecht eens kijken, waar hij



bleef, maar ook hij zag tot zijn grote schrik de basiliscus ineens, de hagedissenkop vooruit en al zijn stekels recht overeind. Door de vlammen uit zijn ogen liet ook deze knecht het leven.

De Utrechtenaren wisten niet, wat ze ermee aanmoesten, want een basiliscus is niet zo gemakkelijk te doden als waterslangen en draken, die door dappere ridders met het zwaard te verslaan zijn. Een basiliscus kan, doodstil in zijn kelder liggend, alleen al door zijn kop te wenden, zijn vijand doden.

En al zou er een mens zijn, die niet door een vlam uit zijn ogen zou sterven, dan zou één prik van zijn stekels al voldoende zijn.

Wie zou Utrecht kunnen bevrijden van dit gevaarlijke monster?

Dan, ineens, biedt een jongen zich aan om met de basiliscus te strijden. Iedereen is vol medelijden, maar de knaap komt vrolijk bij de brouwerij aan. Lachend laat hij zich een blinddoek voorbinden en als men hem bezorgd vraagt, wat zijn wapen is, wijst hij slechts op zijn borst, waarop een plank rust. Weet hij dan niet, dat het monster

zich onhoorbaar kan verplaat en hoe denkt hij zich tegen de stekels te verweren, nu hij de basiliscus niet kan zien?

Maar de jongen lacht slechts en loopt naar beneden. De basiliscus hoort hem komen, h zijn kop op en zijn ogen worden vlammen, maar de jongen loopt vrolijk door. Dan komt de hagedis dichterbij: de knaap zal door het vergif van zijn stekels sterven.

Maar plotseling draait de jongen de plank om en houdt hem met de voorkant in de richting van de basiliscus. Dan ziet het ondiert zijn eigen, monsterlijke, dodende ogen. De plank was een spiegel.....

En de vlam, die al vele mensen gedood had, doodde nu de basiliscus zelf en hij werd as verteerd.....

Vrij naar;

"Nederlandse Sagen" - Coh

JACHT "DE BASILISCUS VAN UTRECHT"

We gaan zo'n acht eeuwen terug in de tijd en hebben van heraten uit de stad Utrecht gehoord dat er in die stad een gevaarlijke basiliscus leeft in de kelder van een bierbrouwerij. Wie komt Utrecht bevrijden van dit gevaarlijke ondiert? Omdat we nergens bang voor zijn gaan wij het monster zoeken en bevrijden.

Omdat basiliscuseieren door hanen gelegd worden moeten we eerst de haan zoeken, die het ei gelegd heeft.

We volgen een spoor van haneveren, dat leidt naar een boer, die vertelt, dat zijn haan is weggelopen. Dat was toch altijd al zo'n bijzonder beest, want hij maakte het geluid van een kip en een haan samen, namelijk tok - tok - klu-uu !

Op dit geluid van de haan gaan we nu af. We komen bij een marskramer uit een vreemd land terecht, die onze taal niet kan verstaan. Hij geeft de welpen een geheimschrift in de taal van zijn land. Bij de oplossing staat er:

" Ach, ik heb lang niets te eten,
heb de haan dus opgegeten,
maar ik kwam uit het zuiden aan, (noorden/oosten/westen)
en zag daar een schildpad gaan".

We gaan in de gegeven richting op pad en komen dan bij een boerenknecht, die vertelt, dat schildpadden hun eieren altijd op de mesthoop uitbroeden. Om die mesthoop te vinden, moeten ze dan hun neus maar gebruiken.

We volgen een snuffelspoor, bestaande uit een sterke geur (ui, citronel e.d.) op bomen en vinden

dan een brief: "Help ons ! De basiliscus is zojuist uit gekomen, volg zijn spoor ! "

We volgen een spoor van eierdoppen. Overal, waar de basiliscus langs is gekomen, zijn de mensen in paniek gevlucht, alles net zo achterlatend, als het was op het moment, dat ze op de vlucht sloegen. Zelfs de vuren branen hier en daar nog.

Op een van de vuurtjes wordt vlug iets te eten klaargemaakt en daarna gaan we versterkt - weer verder. We blijven het spoor volgen. De mensen lieten een boodschap achter, maar in de haast scheurde het papier en de stukken werden door de wind weggewaaid. Zoek de stukken zo snel mogelijk op en maak de boodschap compleet "Het monster verschroeit alles met zijn vlammeende ogen. Volg het brandspoor".

We zien een spoor van geschroeide stukken papier e.d.

We zijn nu in de stad Utrecht aangekomen en vinden daar een oude wijze man, die ons zal helpen bij het bestrijden van de basiliscus. Hij zal ons leren, hoe wij het best te werk kunnen gaan.

- het leren van geblinddoekt op de tast, lopen: tocht door kelders en onderaardsgangen, waar je van alles

kunt tegekomen. De welpen lopen geblinddoekt langs een lang, dik touw, waar verschillende voorwerpen aangehangen zijn. Aan het eind vertellen ze, wat ze allemaal zijn tegengekomen.

- hoe ziet een basiliscus er eigenlijk uit? Op aanwijzingen van de oude, wijze man tekenen we het monster. Alle welpen tekenen tegelijkertijd met krijt op een lange rol behang.
- de basiliscus kan zich onhoorbaar verplaatsen. Daar moeten we wel op bedacht zijn. Welpen zitten in een kring; één zit er geblinddoekt in het midden, met een spiegel vóór zich. Op aanwijzing van de spelleider loopt één welp zo zachtjes mogelijk naar het midden en probeert de spiegel weg te pakken. Lukt dit, zonder, dat de ander hem gehoord heeft, dan mag hij in het midden zitten. Hoort de welp in het midden hem echter wel, dan pakt hij de spiegel gauw en houdt hem in de richting, waar het geluid vandaan komt. De andere welp moet dan weer gaan zitten, waarna een ander het mag proberen.

- De basiliscus kan ook prikken met zijn stekels. Ook daar moeten we voor leren oppassen, want het kan ons het leven kosten.

Tweepartijenspel: iedere partij heeft een opgeblazen ballon aan zijn kant van het speelveld hangen en één spelc waarmee de ballon van de tegenpartij doorgeprikt moet worden. Elke partij benoemt een aantal aanvallers en verdedigers. Eén van de aanvallers is de basiliscus en heeft de speld. De tegenpartij weet echter niet, wie dat is. Welke partij heeft de ballon van de tegenpartij het eerste doorgeprikt? Het spel kan meerdere malen gespeeld worden met telkens een andere basiliscus.

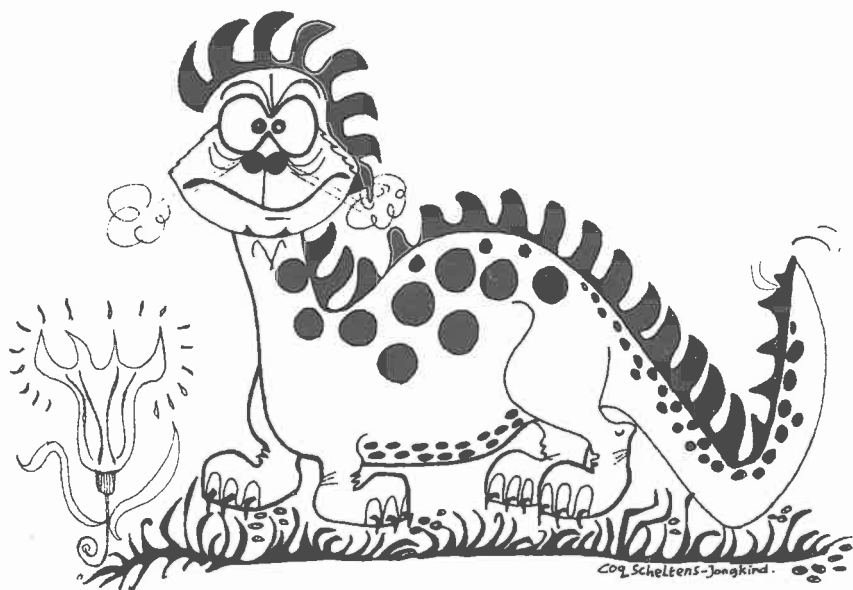
SLOTSPEL

We zijn nu helemaal volleerd in het bestrijden van basiliscussen en alle welpen hebben van de wijze, oude man een "spiegel" gekregen, een bordje van aluminiumfolie (voor slaatje e.d.) Rest ons nog het zoeken van de basiliscus.

Alle welpen gaan - gewapend met hun spiegel - op zoek en proberen, het monster ongezien te naderen. Een leid(st)er fungeert als basiliscus en ligt, liefst fraai uitgedost, in het struikgewas

verscholen. Hij/zij is gewapend met twee zaklantaarns liefst met gekleurd licht (de ogen) en knipt het licht in de richting van de welp aan, zodra hij deze ziet. De welp moet dan teruggaan. Zodra het één van de welpen lukt, zijn spiegel tegen de lamp

te houden voor het licht is aangeknipt, is de basiliscus overmeesterd en kan een doll stoeipartij tot slot volgen.



Het werk van Ner en Wer

(de Stichting van Oud-Naarden)

Op de zuidelijke grens van het wijde Nardinckland (Nardinck o Nerdinck - Naarden. Het Oud-Nederlandse woord voor geding (gerecht) is "thinck" of "dinck". Nardinck zou dus betekenen: gerechtsplaats van Ner), temidden van de donkere bossen, woon den twee tweelingbroers, de grote sterke reuzen Ner en Wer. Ze waren niet boos, maar goed en hulpvaardig. Ze bewoonden ee kasteel, dat midden in het woud stond, omgeven door brede grachten en wallen met hoge torens. De beide mannen leefden i hoofdzaak van de jacht, want in de uitgestrekte bossen wemeld het van het wild.

Eens stonden de reuzen op een van de terrassen van hun machti woning en zagen uit over het bosrijke land, dat purper gekleu werd door de ondergaande zon. "Hoe prachtig is ons schone lan sprak Ner. "Wie zou hier niet gelukkig zijn?"

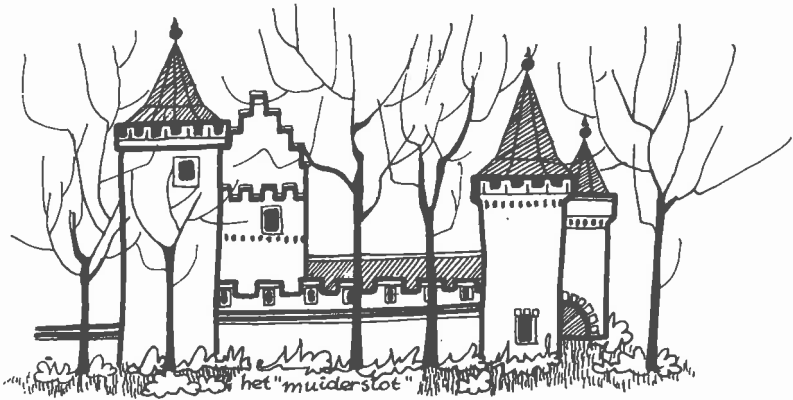
"Ons Nardinckland is schoon en teer", antwoordde Wer en na enige ogenblikken vervolgde hij, als in gedachten: "We zijn sterk genoeg om het van deze kant te beschermen, maa hoe zal het gaan, als van de zijde van Almeri (Almeri is de oudste naam voor het IJsselmeer) eens invallers zouden komen?"

Die nacht konden zij niet slapen. De gedachten, dat er gevare konden dreigen van de kant van het grote meer hield hen uit d slaap en de volgende morgen stond hun besluit vast. "We zulle een stad stichten", zeiden ze tot elkaar, "een stad, groot er machtig en in staat om ons mooie Nardinckland aan de andere kant te beveiligen tegen mogelijke vijanden".

Direct na de maaltijd gingen ze op weg, stappend over bossen, heidevelden en moerassen. Ner's eerste stap was zo krachtig, dat er zeven aardkluiten opvlogen op de plaats, waar zijn voe neerkwam. "Hier zal eens een schoon en rijk dorp gebouwd worc mompelde hij," "een dorp, liggend tussen zeven heuvelen" (Hil versum). "En hier moet een bekoorlijk en vredig dorp komen",

vervolgde hij zijn alleenspraak, de tweede stap nemend (Laren). En bij de derde stap glimlachte hij: "En natuurlijk ook hier" (Blaricum). De vierde stap bracht hem bij het water van Almeri

En Wer? Ook hij wilde, dat er mensen zouden wonen op de plaatsen, waar hij zijn voeten neerzette. In zijn haast nam hij zijn eerste stap echter wat groot en zakte daardoor bijna weg op een drassige plek vol wuivend riet. Ontstemd bromde hij: "Hier zal wel een dorp verrijzen, maar als straf voor de bedriegelijke bodem zal het nooit roem dragen! ('s+Graveland). De tweede stap was kleiner en zijn voet rustte op vaste grond tussen hoog opgaand geboomte. "Dit dorp zal groter en schoner zijn", sprak hij, weer in zijn humeur (Bussum). De derde stap volgde. "Van deze plaats zal gezegd worden, dat ze niet mooi, maar wel goed is", mopelde hij, "en onsterfelijk wordt haar naam" (Muiden). Nog een stap en hij stond aan het golvende meer



Toen pakten de reuzen elkaars handen en vormden een kring. "De stad, die ons schone land zal beschermen, komt hier, zeiden ze. "Deze kring geeft de buitenmuur aan en alleen deze vesting zal onze naam dragen, zolang zij bestaat.

We noemen haar Nerwer". (Nerwer: deze naam zou dan verbasterd zijn tot Naerden = Naarden).

Enige tijd later werd er een groot feest gehouden, want de stichting van de veste moest gevierd worden. Daarvoor hadden zij alle bosbewoners van Nardinckland uitgenodigd: de kleine reuzen en reuzinnen, bos-, heide-, en zanggeesten, elfen, kabouters en kobolten. Daarna bleven Ner en Wer rustig op hun kasteel wonen. Nardinckland was nu aan alle zijden beveiligd. Zij konden blij en tevreden wezen.

Vrij naar: "Gooise Legenden" door H.de Weerd

Uitg. C. de Boer, Jr. N.V. - Hilversum.

SPECIAL PACK-MEETING

Ner en Wer gaan op jacht in de uitgestrekte wouden rond hun kasteel. Door het gooien met een grote ronde kei doden ze het wild. Elk gedood stuk wild wordt naar het kasteel gebracht.

Spel 1

Jagerbal. Er zijn twee jagers, Ner en Wer. De andere welpen zijn het wild. Wordt er een jongen afgegooid, dan moet hij naar het "kasteel" gaan, een hoek van het speelveld. Zodra de volgende wordt afgegooid, is de eerste weer vrij. Wie door de meeste stuks wild?

Ner en Wer zijn op weg naar het water van Almeri. Bij Ner's eerste stap vliegen er zeven aardkluiten omhoog. Hier zal het eerste dorp komen tussen zeven heuvels.

Spel 2

De welpen staan nest bij nest in een kring: voor ieder nest er een cirkel getekend. In een wijde cirkel om de kring heen liggen zeven hoopjes kiezelstenen, de zeven heuvels van Ner. Op iedere kiezelsteen staat een letter in de kleur van een van de nesten. Negen kiezelstenen vormen samen de plaatsnaam "Hilversum". Er zijn dus $4 \times 9 = 36$ kiezelstenen nodig met letters in de vier nestkleuren. De opdracht luidt nu: verzamel de stenen met letters in de eigen nestkleur zo snel mogelijk in je eigen cirkel. Iedere welp mag maar één steen tegelijk vervoeren. Wie heeft daarna zijn dorp het snelst gebouwd.

door de juiste plaatsnamen met de steen de vormen?

De tweede dag bracht Ner in Laren. Hier wonen veel kunstenaars, beeldhouwers, dichters en schilders.

Opdracht:

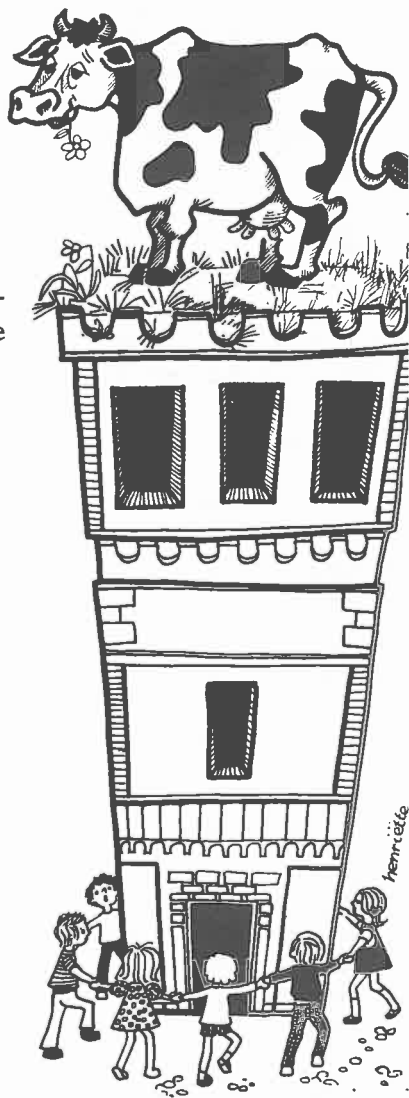
Vervaardig per nest een groot schilderij van Ner of Wer, waarbij de eerste welp op een groot stuk behangselpapier de kop schildert, de tweede de romp en de andere vier elk een arm of been door middel van fingerpainting. De geschilderde lichaamsdelen worden uitgeknipt, aan elkaar geplakt en aan de wand tentoongesteld.

Op de plaats van de derde voetstap ontstond Blaricum. Een ander verhaal vertelt, hoe Blaricum aan zijn naam komt. Omdat er zoveel gras groeide op de stompe toren van het dorp, hesen de bewoners een koe op de toren om het gras eraf te grazen. De dorpsjeugd danste om de toren heen en riep:

"Blarie kum ! Blarie kum!
Durf je niet of kan je niet?
of moeten wij je halen?
Blarie kum ! Blarie kum !

Spel 3

De welpen staan in een kring. In het midden van deze kring staat een kruk - de toren - met daarop, op handen en voeten een van de welpen - de koe .



De welpen dansen nu om de toren heen onder het zingen van de versje. Plotseling springt de koe van de toren af en probeert een van de welpen af te tikken vóór die de grenzen van het speelveld bereikt heeft. Lukt dat, dan wordt die welp een ko anders moet de tikker het nog eens proberen.

Wer kwam bij zijn eerste stap in de modder terecht. Hier ont stond 's-Graveland.

Spel 4

Nestestafette. Wer kon met zijn natte voet slecht lopen en wilde hem laten drogen in de zon. Hij gaat verder op handen en één voet, terwijl hij het natte been in de lucht houdt. Op deze manier wordt door elke welp een bepaalde afstand afgelegd. Daarna kon Wer veel beter lopen. Op de terugweg mag er dus gerend worden, waarna de volgende welp wordt aangeikt.

Wer's tweede stap bracht hem in de bossen rond Bussum.

Spel 5

Kimspel met natuurvoorwerpen of geluiden uit het water.

De volgende stap brengt hem in Muider, waarvan de naam onsterfelijk zou zijn. Hier is dan ook het beroemde Muiderslot gebouwd, dat de eeuwen door onvervaard alle vijandelijke aanvallen heeft weerstaan.

Spel 6

Torenbal. De helft van de welpen vormen een kring: de handen vast en de gezichten naar buiten - de toren. In de kring staat één welp - de kasteelheer. De andere welpen zijn de vijanden die een aanval op de toren ondernemen. Zij proberen hun kogel in het kasteel te schieten, dat wil zeggen een grote bal binnen de toren op de grond te gooien. De welpen, die de toren vormen, en de kasteelheer proberen dit door afweren te voorkomen. De welpen in de kring mogen de handen niet loslaten. Iedere keer, als de bal binnen de toren op de grond komt, is er een punt gescoord. Na enige tijd de partij wisselen.

Ner en Wer staan nu aan de oever van Almeri. Ze geven elkaar de hand en vormen op deze manier een kring, waarop de stadsmuren van Naarden zullen komen te staan.

Spel 7

De welpen staan twee aan twee in een kring. Onder het zingen van een vrolijk liedje lopen de binnenste en de buitenste kring tegen elkaar in. Op het fluitsignaal verlaten de welpen de kring, zoeken zo snel mogelijk hun oorspronkelijke buurman op, geven elkaar de beide handen en hurken neer. Het paar, dat het laatste is, vormt de (stads)poort, waar de beide kringen bij de volgende ronde onderdoor moeten lopen. Het paar, dat uiteindelijk als laatste overblijft, mogen Ner en Wer spelen bij het grote slotfeest.



De stichting van Naarden wordt met een groot feest gevierd, waarbij alle bewoners van Nardinckland zijn uitgenodigd.

Spel 8

Ieder nest vormt een groep feestgangers en krijgt een opdracht als bijdrage aan het feest.

- reuzen en reuzinnen ; zij doen een reuzenstapdans.
- heide- en bosgeesten; zij brengen Ner en Wer een bloemenhulc
- aardmannen ; zingen een lied op de sterke vesting Naarden.
- dwergen ; vormen een dwergorkest met geïmproviseerde muziekinstrumenten.

Elk nest krijgt de gelegenheid om zich met behulp van crèpepapier in een aangepast feestgewaad te hullen.

SLOTSPEL

Het vieren van een groot feest met een polonaise als finale, waarbij Ner en Wer de rijen aanvoeren.

Het is leuk, als er bij dit spel een grote kaart van 't Gooi gebruikt wordt, waar alle plaatsen, die in het spel voorkomen, op staan geschreven. Iedere keer, als het spel gespeeld is en er weer een dorp is "gesticht", wordt de naam ervan op de kaart geschreven.

.....

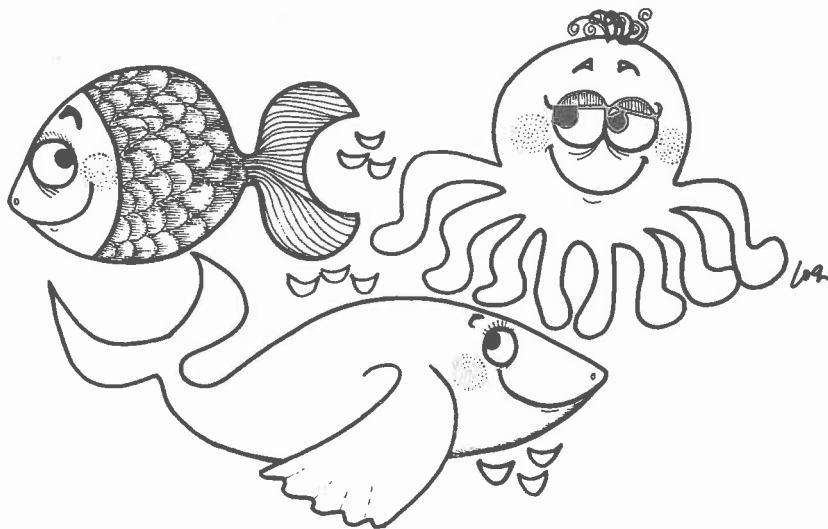
De zeemeermin van Edam

NOORD-HOLLAND

Hertog Albrecht van Beieren regeerde nog over Holland, toen men hem het bericht bracht, dat er een zeemeermin gevangen was. Ze was namelijk bang voor mensen. Natuurlijk vond ze het heerlijk om te zwemmen. Het spel tussen golven en zonneglans.

en ze dook om voedsel te zoeken

De mensen begonnen spoedig aan het herstel van de dijken en de Zuiderzee vloede traag terug. Toen ontdekte men de zeemeermin. De mensen roeiden met hun boten nieuwgierig naar haar toe en haalden haar uit



Er stak echter een storm op, de wilde zee brak de dijken en de vloed voerde haar mee. Zo dreef zij het Purmermeer binnen. Ze kon de weg terug naar zee niet meer vinden

het water, hoe ze zich daar ook tegen verzette.

De zeemeermin werd naar de stad Edam gebracht en iedereen verwonderde zich over haar.

Ze trachtte zich verstaanbaar te maken. De mensen deden echt veel moeite om haar te begrijpen, maar het waren allemaal zulke vreemde woorden, dat men begreep dat het geen mensentaal kon zijn.

Men waste het wier en mos, dat haar als een lange, golvende jurk bedekte, van haar af en trok haar dameskleden aan. Ook leerde de zeemeermin, het voedsel van de mensen te eten.

Desondanks verlangde de zeemeermin er erg naar om weer in het vrije water te leven en met de wind en de golven te spelen. Telkens weer ging ze naar buiten om zich in het meer te werpen, maar met grote moeite hielden de mensen haar tegen.

Er kwamen veel mensen naar Edam om naar de zeemeermin te kijken: ook de bewoners van Haarlem. Toen ze in hun stad terugkwamen, zeiden ze: "Het is een mooie zeemeermin". "Wanneer het een mooie zeemeermin is", mompelde iemand, "komt ze Haarlem meer toe dan Edam".

Toen gingen de Haarlemmers, die de zeemeermin gezien hadden, terug naar Edam en ze zeiden: "Haarlem moet de zeemeermin

bezitten". De Edammers waren erg bedroefd over, gingen naar burgers van de trotse stad en vroegen of het waar was, dat de zeemeermin wilde hebben. "Ja", was het antwoord.

Er was geen keus. De Haarlemmers voerden hun blanke buit trots met zich mee en zo deed ze haar intocht in Sint Bavo's veste. Daar leerde men haar spinnen op het spinnewiel en vele, vele jaren leefde ze da "Rrrrrr ! Rrrrrr ! ", deden raderen van het spinnewiel. Arme zeemeermin !

(Vrij naar;
"Nederlandse Sagen" -
J. Cohen).

Spelsuggestie.

Spel 1

Vorm een jagerbal: "Het spel met de golven".

De groep stelt zich vrij op het ondiepe water. Eén speler is de zeemeermin of -man. Deze is in het bezit van een plastic bal of strandbal. (de anderen stellen golven voor, waar de zeemeermin(man) mee stoeit). Op 't teken van de spelleider probeert hij/zij de anderen af te gooien. Dit spel kan op diverse manieren gespeeld worden:

- wel of niet lopen met de bal in de handen;

- al dan niet afweren van de bal;
- vangen is niet af;
- onder water is vrij;
- de afgegooide spelers kan men laten meehelpen.

Spel 2

De storm sleurt haar mee en drijft haar het Purmermeer in: hinderniszwemmen. Dit kan op diverse manieren gebeuren:

- over een vlot of een balk heen;
- onder een balk of vlot door of onder twee gespannen touwen door;
- met ballast zwemmen, bijvoorbeeld een bal of een plankje;
- door een autoband heen kruipen: de band kan op het water liggen;
- onderweg een bal in of door een autoband werpen;
- een leeg tonnetje, waar in de lengterichting een touw doorheen loopt. De welpen moeten over het -dan draaiende - tonnentje heen.

Spel 3

De zeemeermin duikt om voedsel te zoeken. We kunnen enkele snoepjes op de bodem gooien en die laten opduiken. De jongens mogen de opgedoken snoepjes uiteraard opeten.

Spel 4

De zeemeermin wordt gevangen: tikspel. Eén jongen mag beginnen. Heeft hij een ander getikt, dan moet die hem een hand geven: samen gaan ze dan verder met het tikken van de andere jongens. De volgende, die getikt wordt, sluit ook weer aan enz. Dit gaat zo door tot iedereen getikt is en allen een grote rij vormen. De zeemeermin is dan gevangen.

Spel 5

De zeemeermin is gevangen en we nemen haar dan mee naar onze woonstee (een leid(st)er is als zeemeermin vermond.) Daar proberen we met haar te praten. Dit moet wel in gebarentaal gebeuren, want we kunnen haar niet verstaan. De jongens zijn in groepjes van zes spelers verdeeld.

Ieder groepje is genummerd van 1 tot en met 6. De spelleid(st)er heeft een briefje, waarop 10 tot 20 woorden staan. Ieder woord moet uit twee begrippen bestaan. Voorbeelden van dit soort woorden zijn: zee-hond, stok-brood, enz.

De nummers 1 komen bij de spelleid(st)er en krijgen daar een woord, bijvoorbeeld: "zeehond". Ze gaan naar hun eigen groepje terug en beelden daar eerst het woord "zee" uit. Als dit woord geraden is, moet het

woord "hond" uitgebeeld worden. Zodra de groep het totale woord gevonden heeft, gaan de nummers twee van de groep naar de spelleid(st)er, zeggen het gevonden woord en krijgen dan direct een nieuw woord mee.

We kennen nu de taal van de zeemeermin en gaan met haar eten. De staf heeft voor een gezellig etentje gezorgd ter afsluiting van deze watermid-dag.

MENU

Zeepierensoep
(Vermicellisoep)
Zeewier met zeepaardenbief-stuk.
(Sla met gebakken aardappelen en een plak boterham-worst)
Koraalschijf
(Schijf ijs)
Kwalletjes als toetje
(Gelatine drill-pudding)

Voor de zeemeermin kun je een staart van zilverkarton maken.

EEN ANDERE SPELSUGGESTIE

De bewoners van Edam worden opgeschrikt: een wilde storm steekt op en breekt de dijken. De jongens gaan in een sloot een dam bouwen, zo hoog, dat ze de bewoonde gebieden redden van een watersnoodramp. Terwijl ze hiermee bezig zijn, zien ze een fraaie zeemeermin

leid(st)er aan de kant zitten. Ze nemen haar mee naar hun onderkomen, hoewel ze zich hevig verzet.

Iedereen is verrukt van haar en wil met haar praten. Helaas begrijpt niemand haar woorden. Daarom zal ze uitbeelden, wat ze wil zeggen. Iedereen neemt potlood en papier en let goed op de zeemeermin. Deze begint een verhaal te vertellen. Verschillende stukken van dit verhaal worden echter niet uitgesproken, maar uitgebeeld. De spelers schrijven de bedoeling van de uitgebeelde stukken op en vertellen elkaar wat zij denken dat het zou kunnen betekenen.

We zijn erg blij met onze zeemeermin en willen haar graag houden. Eigenlijk willen we wel, dat zij zich in kleding, zoals wij die dragen, gaat hullen. Maar helaas kunnen we nog steeds niet met haar praten, zodat we haar zullen moeten laten zien, wat de bedoeling is. We gaan ons daarom schminken en verkleden, zo dat we eruit zien om naar een groot feest te gaan.

Op dat moment komt er iemand van Haarlem binnen om naar onze zeemeermin te kijken. Iedereen is natuurlijk nieuwsgierig en wil de zeemeermin

met eigen ogen zien. Deze burger uit Haarlem wil onze zeemeermin meenemen naar zijn grote stad. Dat willen we niet en sturen hem weg. We vieren groot feest met allerlei leuke, zelfbedachte spelletjes en verhaaltjes om onze zeemeermin een plezier te doen. We moeten de welpen daarom natuurlijk wel per groepje enige tijd geven om iets te bedenken en om hen te laten spelen. De leiding kan in deze tijd zelf ook voor iets leuks zorgen.

- Misschien een leuk poppen-spel.
- of het uitbeelden van spreekwoorden en de jongens deze laten raden.
- met de jongens een reis maken, een verhaal beginnen en de jongens dit om beurten verder laten vertellen. Ze mogen fantaseren wat ze willen.
- Ook een rijmwoordenspel is leuk. De spelleid(st)er gaat in het midden van een gevormde kring staan en zegt "Ik denk aan een woord, dat rijmt op "au". Misschien denkt een van de jongens, dat hiermee het woord "kou" bedoeld wordt, hij springt op en speelt zonder geluid (pantomime), dat hij het koud heeft. De spelleid(st)er zegt echter, dat dat niet goed is; een ander

beeldt daarna bijvoorbeeld het woord "mouw" uit. Dat is goed enz.



Als we nog met ons feest bezig zijn, komt er weer iemand uit Haarlem om mee te delen dat ze de zeemeermin goed- of kwaadschiks willen meenemen. Omdat we geen ruzie willen, brengen we haar zelf naar Haarlem, waar we tevens afscheid van haar nemen. We beloven natuurlijk wel, dat we haar gauw op komen zoeken.

AMSTERDAM, STAD VAN DE AMSTEL EN HET Y

Floris de Vijfde gaf Amsterdam in 1275 een privilege. Wat er daar voordien daar aan de Amstel en het Y gebeurde, daarvan weten we niets. Het oudste zegel van Amsterdam toont een Koggeschip met twee mannen en een hond aan boord. Een dramatisch verhaal schildert ons de stichting van Amsterdam, ongeveer in de elfde eeuw.



De wateren van het Almeri (Zuiderzee) worden door een felle noord-wester opgezweept. Temidden van het tumult van wind en water verschijnt er een kleine boot met één man aan boord: Koenraad, de bisschop van Utrecht.

Tijdens de onlangs in Nijmegen gehouden bijeenkomst had keizer Karel de Grote hem de macht gegeven over de Friese gouwen Oostergoo en Westergoo. Het zou geen gemakkelijke taak worden. Karel wilde er incognito achter proberen te komen, of zijn nieuwe onderdanen bereid waren, hem te erkennen en te gehoorzamen. In Stavoren is de komst van het vreemde voertuigje niet onopgemerkt gebleven. Helaas breekt het roer, nog voor het scheepje de haven bereikt. De bisschop weet echter, druipnat en half verdronken, aan wal te komen.

De kustbewoners hadden toch al lucht gekregen van de ware afkomst van de vreemdeling. "Smerige Utrechtse spion, wat kom je hier doen.....? Maak, dat je wegkomt", riepen ze hem toe.

Hij wordt gebonden en in een oud Koggeschip zonder roer gesmeten. Een jonge, forse kerel met een roeispaan in de hand en gevolgd door een hond, springt in het water en weet, evenals zijn trouwe viervoeter, de schuit nog net te bereiken.

Koenraad wordt van zijn boeien bevrijd en ze besluiten, naar Muideren aan de Vecht te koersen. Door storm en mist raken ze uit de koers en komen bij de monding van een brede stroom - de Amstelstroom - omringd door een kaal en moerassig land.

Bisschop Koenraad vertelt zijn lotgevallen aan de jongeman, die Wolfger blijkt te heten en benoemde hem uit dankbaarheid als zijn schout voor de nieuwe door hem te stichten stad aan de Amstelstroom.

Sinds onheugelijke tijden hebben de Amsterdammers zich met de scheepvaart bezig gehouden. Op de hoek van de Prins Hendrikkade en de Geldersekeade staat een stevige toren met zeer dikke muren, daterend uit omstreeks 1480. Op een gevelsteen in de toren uit 1569 zien we een schreiende vrouw met op de achtergrond het Y, waarop schepen varen. Verder lezen we "Schrayner Houck" op de steen. Mogelijk is dit woord afkomstig van het werkwoord "schreien", voorheen als "schrayen" gespeld, terwijl de naam van de toren vroeger "Schraynhoek" of "Scrayhorn" luidde. Dit betekent "scherpe hoek", want de

stadsmuur maakte daar een hoek van 90°.

Veel vrouwen hebben eeuwen lang, hun mannen, verloofden, broer en vrienden daar bij de Schreyerstoren een laatste afscheidsgroet gebracht als deze voor maanden of zelfs jaren naar zee gingen.

Een van de vele verhalen speelt zich af in de Tachtigjarige Oorlog, Amsterdam gaat onder het "Spaanse Juk" gebukt. Er voer een schip uit, nagewuifd door een grote groep vrouwen. Eén vrouw blijft er achter en staart nog urenlang over het woelige Y-wat waarbij ze zonder onderbreking huilt.

De volgende dag is ze weer vroeg bij de toren en vergiet een eindeloze tranenstroom. Dag in, dag uit herhaalt zich dit. Na maanden komt er eindelijk bericht: de man van de ongelukkige vrouw, is in de handen van de Geuzen gevallen en omgebracht. De vrouw blijft bij de toren komen, jaar na jaar. Op zekere dag blijft ze weg.....Zij blijkt te zijn overleden.....

Naar men zegt had ze zoveel tranen geschreid, dat het bovenste deel van de haventoren er geheel mee gevuld had kunnen worden. Zo kreeg de Schreyerstoren zijn naam.....

DE GAPER

Over de herkomst van de helaas steeds zeldzamer wordende gaper boven de ingang van drogisterijen en apothekers worden diverse verhalen verteld.



Zo wordt er verteld, dat er in de 14e eeuw een drogister leefde, die Gaper heette. De man genoot een grote faam vanwege de "oprechte kruiden", die hij verkocht. Gaper stierf en zijn zaak kwam in andere handen. De opvolger wilde, zoals dit dikwijls gaat, de firma behouden en plaatste daar toe de bekende kop boven de deur.

Voorts vertelt men nog, dat de Gaper een aanduiding is van een zaak, waar slaap-

bollen verkocht worden. Tenslotte is er nog de uitleg, dat de gaper de nar verbeeldt, die voor de rondreizende "doctoer" op de merkt door zijn grollen en grappen de aandacht van het publiek moest trekken.

De beroepen van apotheker, drogist en chemicus werden in later jaren gescheiden uitgeoefend, hetgeen tevens aanleiding gaf tot het voeren van verschillende emblemen, respectievelijk de Vijzel, de Hertshoorn, Slaapbollen en Salamander.

DE PAPENBRUG

De naam van deze ruim 70 jaar geleden (ca. 1895) gesloopte brug over het Damrak, waaraan de Papenbrugsteeg nog herinnert, zou ook door een overlevering zijn ontstaan.

De brug vormde een verbinding van de oude naar de nieuwe zijde van de stad. Moesten de geestelijken zich van de Oude Kerk naar de Nieuwe Kerk begeven - hetgeen blijkbaar veel voorkwam, onder andere bij processies - dan bedienden zij zich van deze smalle brug, welke de korste verbinding tussen de beide kerken vormde. De brug bestond reeds jarenlang en het houtwerk was danig vermolmd. Vernieuwing was dringend noodzakelijk, maar dit kostte geld en de stadsregering hield de koorden van de beurs erg stevig vast. Hoezeer de geestelijkheid ook aandrong, er gebeurde niets.

Op een vastenavond echter, toen vrolijke mensen met fakkels en toortsen de stad rondtrokken, kwam een groep kerkdienaren, die ook aan de pret deelnam, bij de brug terecht. In een overmoedige bui staken zij de vlam in het vermolmd hout, dat best wilde branden. In korte tijd was er dan ook niets meer van de brug overgebleven.

Nu moest de overheid wel "over de brug" komen met de gelden voor een nieuwe oeververbinding tussen oude en nieuwe zijde. "Waeruyt ghecomen is, dat de brugghe, welcke van nieuws ghemaect werde, den naem van den Papen-brugghe gecregen heeft ende noch behoudt", lezen wij in een oud boekje over Amsterdam.



TROMMELN OP DE BEURS

Jonge, en ook vaak oude kinderen hebben naar het schijnt een eigenaardige behoefte om zo nu en dan veel lawaai te maken. De traditie van het trommelen op de Amsterdamse beurs - eenmaal per jaar in september - komt duidelijk aan deze behoefte tegemoet. De legende, die aan dit gebruik wordt vastgeknoopt, is door Jacob van Lennep in een toneelstuk genaamd "Een Amsterdamse jongen of het Buskruitverraad van 1622" verwerkt.

In dit spel wordt de hoofdrol vervuld door de Amsterdamse jongen Arend, die als baby bij de weduwe Brecht Jaspers - dochter was gebracht.

Brecht zorgde voor hem als voor haar eigen kind.

Arend groeide op tot een echte Amsterdamse jongen en als veertienjarige komt hij in dienst bij de koopman Sael. Deze is er financieel slecht aan toe. Een vreemdeling, die zich Le Chantre noemt, komt een wissel bij hem aanbieden, die hij echter niet kan betalen.

Le Chantre neemt Sael mee naar zijn schip op het Y. Hij biedt de koopman kwijting aan van zijn schuld als deze hem helpt, een aantal in tapijten verstopte dozen met buskruit aan wal te smokkelen en deze onder de beurs te brengen. Het blijkt dat Le Chantre een door Spanje gehuurde saboteur is, die opdracht heeft, de Amsterdamse beurs op te blazen.

Sael, die erg aan de grond zit, stemt toe en 's nachts vervoeren ze de springlading naar de stad en brengen deze onder de beurs. De volgende ochtend is Arend met zijn kameraden op de brug bij de beurs aan het spelen. Ze zijn met een balspel bezig, waaraan een ontijdig einde komt, als de bal door een gat rolt en onder de beurs verdwijnt. Arend klimt over de leunig en laat zich naar beneden zakken.

Tot zijn verbazing ziet hij, dat de bal in een bootje, dat onder de brug ligt, is beland. Als hij dan verder de dozen opmerkt, waarmee het schuitje geladen is, ruikt hij onraad. Hij waarschuwt de Schout en nu blijkt, welke ramp Amsterdam boven het hoofd hing.

Inmiddels is uitgekomen, dat Arend eigenlijk de zoon is van een zeer voorname en gefortuneerde Friese dame. De saboteur Le Chantre wordt doorstoken, moeder en zoon omarmen elkaar en de Amsterdamse burgemeester Van Nack komt Arend namens de stad een geschenk aanbieden.

Hij weigert dit echter, maar vraagt in de plaats



hiervan de gunst, dat de Amsterdamse jongens voortaan op de beurs mogen spelen en trommelen, hetgeen toegestaan wordt.

JAN KLAASSEN EN KATRIJN

In het volksverhaal wordt verteld, dat Jan Klaassen een vurig Oranjeklant was en als trompetter dienst deed in het leger van Prins Willen II. Toen de prins stierf en de garde onder bevel van de Staten van Holland kwam te staan, nam Jan ontslag uit het leger, want hij wilde beslist niet onder Jan de Witt dienen. Hij ging naar huis en hing zijn uniform aan de kapstok. Maar hoe moest hij de kost nu verdienen?

Poppenkastvertoningen trokken ook toen altijd wel publiek. Daarna timmerde Jan een poppenkast en trok er de stad mee door. De hoofdpersonen in zijn vertoningen waren: zijn vrouw Katrijn Klaassen zelf en een lange, sinistere pop, die hij Snikhals noemde, waar klaarblijkelijk Johan de Witt mee bedoeld werd.

Het spel van Jan Klaassen vond veel bijval en Katrijn, die met het centenbakje "manste", ving steeds een goed daggeldje. Tot op hoge leeftijd liet Jan Klaassen zijn poppen spelen en hij verdiende daarmee genoeg om ook nog een rustige oude dag te hebben. Volgens de begrafenisboeken van het Karthuizerkerkhof zou Jan op 26 april 1706 en Katrijn op 22 november 1711 gestorven zijn.

Literatuur:

- "Dat vertellen ze aan d'Amstel en het Y, een verzameling legendarische, wonderlijke fabelachtige, bizarre of rare verhalen, die met Amsterdam van doen hebben. Geschreven/verzameld door M. Koord. Uitgeverij Broekman en de Meris N.V., Amsterdam.

- "Historische gids van Amsterdam", deel I en II.



Opnieuw bewerkt door mr. H.F. Wijnman. Uitgeverij: Allert de Lange, Amsterdam.

Voor verdere informatie:

- Amsterdams Historisch Museum, Kalverstraat 92, Amsterdam Centrum, tel.: 020 - 223445.
- Ons Amsterdam, gemeentelijk maandblad voor Heemkennis, Weesperplein 6, Amsterdam, tel.: 020 - 225844.
- Uw eigen openbare bibliotheek.

Ze zouden een stad kunnen bouwen zoals Bisschop Koenraad deze wilde stichten aan de Amstelstroom, omringd door het Y en de Zuiderzee. Met veel torens (vroeger onderdeel van de stadsmuur) veelsoortige grachtenhuizen met hun vele versierselen, gevelstenen, etc., bruggen en eigen gebruiken. Denk ook aan maquettes en wandschilderingen.

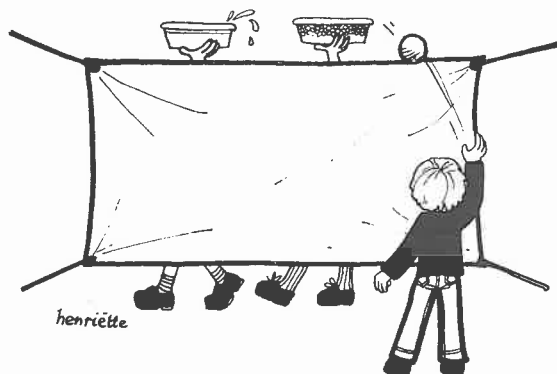
Een bezoek aan Amsterdam maakt het geheel nog meer aanschouwelijk. Ook door het inwinnen van informatie kunnen we over de stad en zijn vele bezienswaardigheden en wetenswaardigheden nog veel meer te weten komen (een enthousiast welp wijst ons daarbij de weg).

Nog meer spelsuggesties

- Het water van de Almeri (Zuiderzee) wordt fel opgezweept. Ook wij kunnen het water rustig laten stromen, tenminste..... als het een zonnige dag is.
De horde wordt in twee groepen verdeeld. De jongens van een van deze groepen lopen met een met water gevulde wasbak boven hun hoofd langs een zeil. Dit zeil is over een lengte van ongeveer vier meter gespannen en heeft een hoogte van ongeveer 1.40 meter, zodat alleen de handen en de wasbak boven het zeil uitkomen.

De jongens van de andere groep proberen met ballen de plastic bakjes uit de handen van de welpen te gooien, zodat de welpen, die ze vasthouden, nat worden. De speeltijd is ongeveer vijf

minuten. Na deze tijd kunt u de groepen van rol laten wisselen. Ook kan de hoeveelheid water gemeten worden, die binnen de speeltijd per groep langs het zeil vervoerd is.

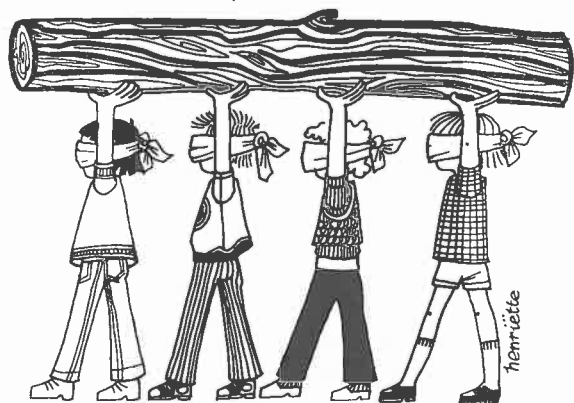


- Koenraad de Bisschop van Utrecht, wilde incognito proberen er achter te komen of zijn nieuwe onderdanen bereid zijn, hem te erkennen. Elke welp kan een masker maken, bijvoorbeeld van een doos, of zich op een of andere manier onherkenbaar vermommen. La de welpen daarna raden, wie wie is.

- Het scheepje van Koenraad drijft stuurloos rond door een gebroken roer, maar toch wil Koenraad proberen, zijn doel te bereiken. Het scheepje wordt gevormd door een nest met geblinddoekte welpen, die samen één boomstam boven hun hoofd houden. Op aanwijzingen van een geblinddoekte welp moeten zij proberen hun doel - een scheepsbel, of een ronde schijf of iets dergelijks - te raken. De welpen staan achter elkaar met hun gezicht in de richting van hun doel.

Een variatie hierop:

De welpen draaien zich om en wel zo, dat zij met hun gezicht in de richting van de welp staan die heen aanwijzingen geeft. Natuurlijk kun-



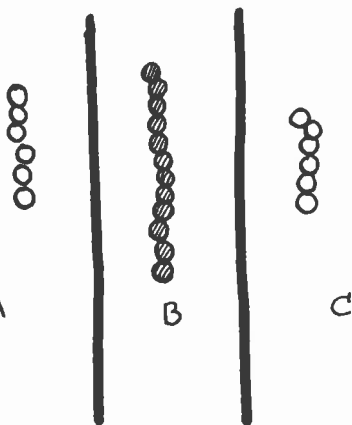
nen de welpen dit spel ook spelen met hun maskers op.

-We kunnen het stuurloze scheepje ook op een andere manier de veilige haven binnenloodsen. Twee personen (leid(st)ers) vormen de twee pieren van de haven, waartussen het stuurloze scheepje binnen moet varen. De leid(st)ers hebben beiden een fluit met verschillende fluittoon. De geblinddoekte welpen moeten proberen zich te oriënteren en veilig de haven binnen te varen.

-Als Koenraad eenmaal aan land is, wordt hem toegeschreeuwd: "Smerige Utrechtse spion, wat kom je hier doen?..... Maak dat je wegkomt".

We kunnen de welpen deze zin ook laten schreeuwen. We verdelen de horde in vier groepen. Twee groepen staan in het midden (b), de andere groepen staan daar aan weerszijden van (A - C).

Laat groep A de zin naar groep C schreeuwen. Groep B tracht dit te verhinderen, door zelf ook hard te schreeuwen. Wissel na enkele minuten van groep en spreek met de jongens ook een andere zin af. Laat hen zelf ook eens een zin bedenken.

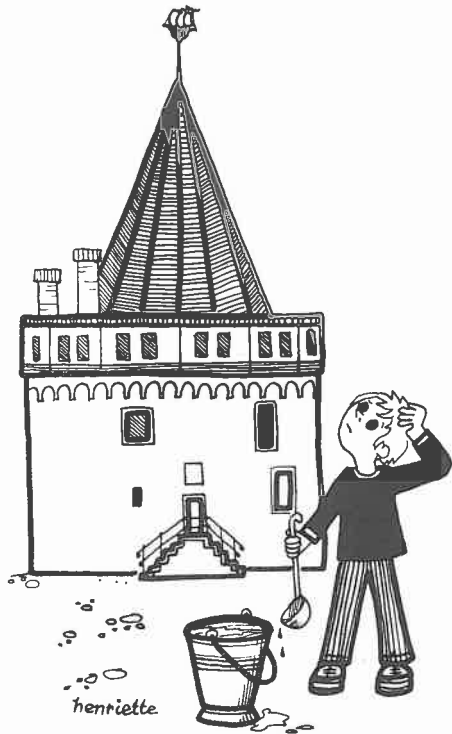


-In de Amstelstroom komen ze later in een kaal en moerassig land terecht. Om niet helemaal in het moeras weg te zakken, binden we plankjes onder onze voeten en houden zo een nestrace.

-In de Tachtigjarige oorlog ging Amsterdam gebukt onder "het Spaanse juk". De Amsterdammers werden toen regelmatig geconfronteerd met Spaanse geschriften. Laat de welpen per nest een eenvoudige zin (opdracht) met behulp van een woordenboek vertalen. Haal die zin eventueel uit een krant of boek.

-Zelfs in de veertiende eeuw kende Amsterdam al apothekers en drogisten. Deze mensen moesten zeer goed bekend zijn met veel verschillende soorten vloeistoffen. We kunnen daarom met de welpen een reukkim gaan doen.

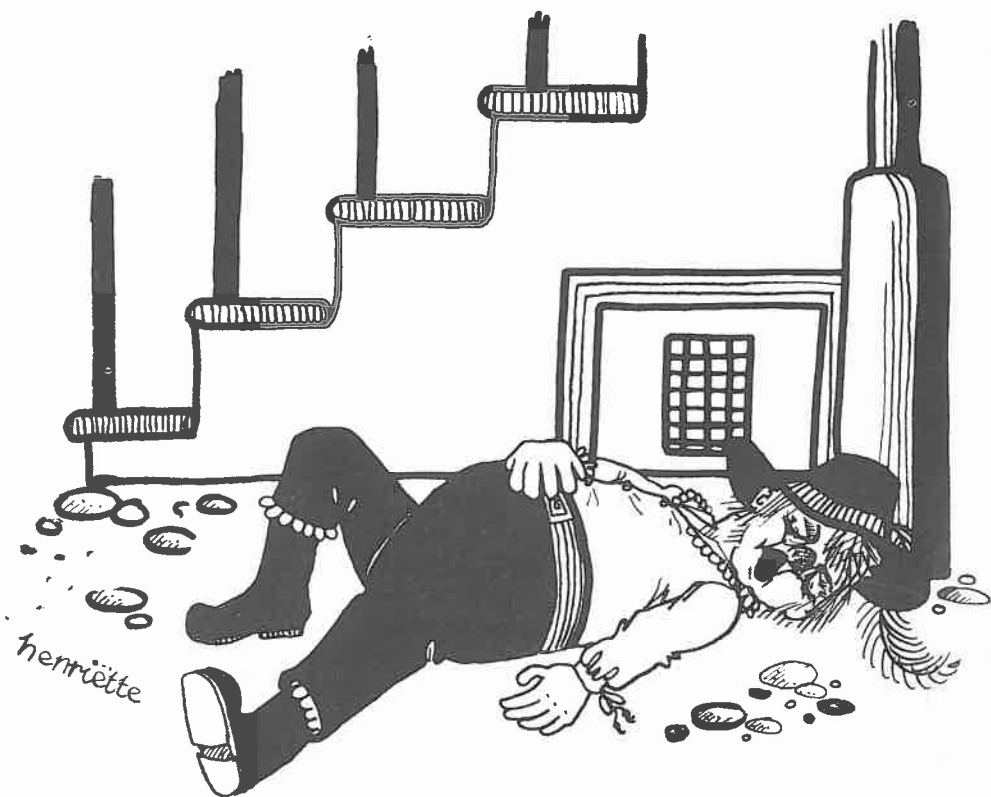
- De Papenbrug, die in 1895 gesloopt werd, vormde een zeer snelle verbinding tussen de oude en de nieuwe zijde van het Dairak. We kunnen voor de welpen een evenwichtsbalk maken. Misschien is het zelfs mogelijk om een touwbrug in elkaar te zetten.
- Bij de Schreyerstoren stroomde zoveel water, dat we daaraan ook best mee kunnen doen. We gaan per nest proberen, met behulp van een pollepel de Schreyerstoren te vullen. De toren wordt gemaakt bijvoorbeeld van een smalle koker.



Vorst van een dag (DEN HAAG)

In die tijd dat Philips de Goede hertog van Bourgondië, graaf van Holland, Zeeland en Friesland, Den Haag bezocht om er met zijn vrouw Isabella van Portugal, de eed van getrouwheid te ontvangen, woonde er in de Korte Poten een vrolijke schoenlapper, Willem van Nieuwen genaamd. Hij had een paar guldens gespaard en binnen

korte tijd had hij zoveel op de goede gezondheid van Philips de Goede gedronken, dat hij er zijn gezondheid zelf mee verloor. Hij wilde naar huis terug, maar op het Voorhout weigerden zijn toch al wankelende benen, hem verder te dragen, en zo viel hij maar ergens neer, zeer luid snurkend.



In diezelfde nacht verliet Philips de Goede het Binnenhof in gezelschap van drie van zijn vrienden. Het waren de edellieden Jacob de Roussay, Hue de Hannoy en Jan de Beughes, grappenmakers, zoals Den Haag nadien nooit meer heeft gekend.

Toen ze Willem daar zo zagen liggen, zeiden ze met een kennersblik tegen elkaar: "Die heeft teveel bier en brandewijn gedronken". Jan de Beughes riep uit: "Die slapende man is vrolijke Willem". "We zullen hem meenemen", peinsde Philip, "en hem morgen verrassen met een onverwacht feest". Ze namen Willem op hun rug mee naar het paleis, trokken hem zijn kleren uit, wisten hem met reukwater, trokken hem een fijn linnen hemd aan, zetten een zijden muts op zijn haren en legden hem op het bed van die hertog.

De schoenlapper snurkte. En terwijl hij sliep fluisterden de hovelingen elkaar toe, dat Philips wilde, dat ze vrolijke Willem allemaal voor de graaf van Holland zouden houden. On-

geduldig wachtte men op de volgende ochtend. Terwijl het gelacht en gefluister in de nacht niet verstomde, sliep vrolijke Willem maar door.

Eindelijk was het ochtend. De maarschalk van Bourgondië - in galakostuum - raakte Willem aan. "Heer graaf, het is tijd om te ontwaken". Wil sliep echter door. Een page tikte hem op de hand. Een jonk edelman stampte met zijn voet op de grond, en eindelijk ontwaakte Willem. Hij kwam overeind en keek verdwaasd om zich heen. Willem keek van de een naar de ander en lachte: "Ik droom zeker. Ja, ik heb teveel gedronken ! "

"Heer graaf", sprak de maarschalk, "het is tijd om op te staan". "Heer graaf? Ik ruik er wel naar", en hij betastte de zijden gordijnen die om z'n bed hingen.

De maarschalk van Bourgondië vroeg met een verwijtende stem: "Herkent u ons niet? Heeft U Hoogheid soms niet geslapen, zodat zijn geest beneveld is". Eèn voor een gingen ze langs zijn bed en noemden hun titel. Eindelijk kwam de mooie Isab van Portugal en lief zei ze: "Wij zijn uw vorstelijke gaden". "Mijn vrouw", riep vrolijke

Willem uit, "Wilt u zeggen dat u mijn vrouw bent?"

Ja, ik geloof dat ik de graaf van Holland ben, maar mijn vrouw bent u niet. Mijn vrouw heeft evenveel wratten op haar gezicht als ik gisteren glazen gedronken heb en dat is heel wat!

Nee, nu u zegt, dat u mijn vrouw bent, weet ik dat ik droom en met verlof van deze edele droomridders zal ik weer verder gaan slapen". De heerlijke vrouw antwoordde hem: "Je bent de graaf van Holland. Zijne Hoogheid weet wel, wie ik ben. Zijne Hoogheid wil zich ten koste van ons vermaken".

"Zo u 't zegt ben ik de graaf van Holland. En toch had ik bij alle heiligen willen zweren, dat ik de schoenlapper uit Korte Poten ben. U weet wel..... Willem van Nieuwen. Zo er iemand wat te repareren heeft ui dit doorluchtige gezelschap, dan....."

"Kom Uwe Hoogheid moet zich kleden". "Vertel ons gemalin wat doet zo'n graaf van Holland de hele dag?" "Weet u dat niet", berispte ze hem. "Eerst gaat u ter

kerke en na de ochtend moet u rechtspreken". "En dan?" "Dan gaat u met uw edellieden samen zitten en zo u wilt komen we bij u en schenken u de wijn". "Wijn? daar kunnen we heel wat van op, dat ver zeker ik u".

Omringd door zijn hovelingen ging hij naar de kerk en later naar de zaal om recht te spreken. Een jongeman trad binnen en bleef aarzelend voor de troon staan. "Wat wil je", vroeg Willem. "Recht". "Dat beloven we je vriendje, weest maar niet bang voor een echte graaf". De klager, die niemand anders was dan Philips de Goede, boog tot op de grond.

"Mijn schoonvader heeft een herberg aan de Korte Poten. Eén van zijn klanten is een liederlijke guit, Willem van Nieuwen, en nog een slecht schoenmaker ook".

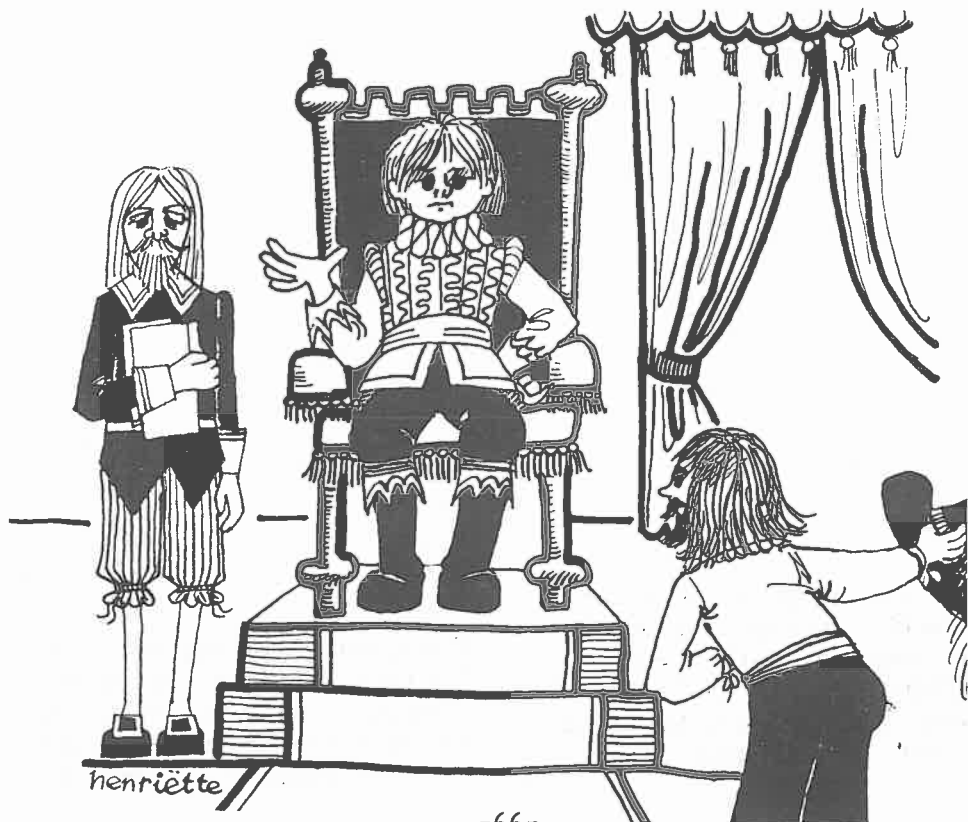
"Halt ! ", viel de rechter hem in de rede, "dat is een leugen! Er is geen betere schoenlapper in de stad dan Willem van Nieuwen en daarom wil ik bij deze dan ook te kennen geven, alleen bij die schoenmaker te kopen".

Een ogenblikje was het stil. De lach kriebelde de hovelingen in de keel. Ze kuchten en hoestten om hun vrolijkheid te doen bedaren. De rechter

hernam:
"Vertel ons, wat uw vader voor klacht heeft tegen de vrolijke Willem. Wees dus voorzichtig in uw woordenkeus tegen Willem. Heel voorzichtig, want we kennen de man zo nauwkeurig alsof hij hier zelf zat".

"Mijn vader heeft de onwaardige schavuit....". "Beledig de man niet. Weest voorzichtig met uw woorden". Hij heeft hem steeds vertrouwen geschonken, maar nu is die Willem hem elf gulden

schuldig, die hij weigert te betalen. Heer graaf, brengt u die man tot rede". "Wij kennen het geval en uw schoonvader. Wanneer Willem Nieuwen hem meer dan vijf gu schuldig is, laten wij onse hangen. Echter zijn we een nadig vorst en ditmaal zulle we genade voor recht doen ge den. Aangezien we Willem een vrolijke kerel vinden, die w een genegen hart toedragen, beveel ik onze rentemeester klager elf gulden uit te betalen".



Aldus geschiedde,
"Ziezo, dat is voorbij.
Valt er nog een geding te
beslissen?" "Uwe Hoogheid
is vast en zeker vermoeid
van dit rechtsgeding", sprak
de maarschalk. "Ik raad u
aan een frisse drank te
nemen". "Hiertegen heb ik
niets in te brengen",
schaterde de schoenlapper.
"Haal de lekkerste wijn,
dan zal ik laten zien, dat
niemand de graaf van Hol-
land in het drinken even-
aart".

"Zeg dat niet de snel, heer
graaf", zei Jan de Beughes,
"want ik heb alle edellieden
van Brabant in dat toernooi
doen sneuvelen". "We begin-
nen ogenblikkelijk met de
wedstrijd", riep Willem.
"Edele gemalin, reik ons de
bekers".

De schoenlapper zag echter
niet, dat zij de beker van
Jan de Beughes slechts voor
de helft volschonken en
zijn beker helemaal. "Ha",
schreeuwde Willem, "beken
maar, dat je tegen mij toch
niet op kunt". De schone
Isabella lachte. "Me dunkt,
dat onze gemaal zal winnen".
"Dat zijn goede woorden",
zei Willem met schorre stem.
"Als de heer Van Beughes
tegen de grond ligt beloon
ik u met een kus."

Toen de avond kwam, viel Willem
als een overwonnene ter aarde.
Hij snurkte en snurkte, alsof
hij bezig was een heel woud
door te zagen.

Haastig deed men zijn eigen
oude kleren weer aan, namen
hem op de schouders en brachten
hem naar het Voorhout. Willem
snurkte. Toen de dag aanbrak,
werd hij wakker, sprong op en
bekeek zijn plunje. Hij krabde
zich op het hoofd. Hij zette
alleen zijn mond open en bleef
onbeweeglijk staan. Toen zuchtte
hij en ging langzaam naar huis.
Voor de huizen van 's-Graven-
hage kakelden de kippen en knor-
den de zwijnen.
Smeden en timmerlieden begon-
nen aan hun ambacht.
Niet de schone Isabella wachtte
op hem, maar zijn eigen vrouw
met wratten. Hij ging aan het
werk en dacht " 't was maar een
droom. Ik had 't wel kunnen
denken - 't was maar een droom."

Vrij naar
"Nederlandse Sagen" -
J. Cohen.

SPELSUGGESTIES

Naar aanleiding van dit ver-
haal gaan we een feest orga-
niseren in de sfeer van de
Middeleeuwen met ridders en
gilden. Eerst wordt het ver-
haal van vrolijke Willem verteld.
Met hem gaan we de sfeer van de

Middeleeuwen beleven. Om te beginnen gaan we een stadspoort maken, een gevel van een paleis met een groot plein. Als materiaal kunnen we ribkarton gebruiken en grote koelkastdozen enz. Op het pleintje kunnen we dan door middel van kisten nog een podium maken, een schandblok, enz. Er komt ook een kermis met kraampjes voor ballengooien, touwtrekken en grabbelen.

Een bijzondere attractie zijn ook de worstelaars en de zwaardvechters, die een hele show op kunnen voeren. Kwakzalvers, kiezentrekkers en kruidendokters laten zich op de markt uiteraard ook niet onbetuigd, terwijl hij, die iets meer van de toekomst wil weten, ongetwijfeld een bezoek aan de waarzegster zal brengen.

Hoe waren de diverse randfiguren nu eigenlijk gekleed? Voor we een greep doen uit de grote hoeveelheid randfiguren (mensen, die in de riddertijd leefden en veel of weinig met de ridders te maken hadden), willen we de namen hiervan eerst even op een rijtje zetten: keizer, koning, bisschop, paus, sultan, schilknaap, nar, mon-

nik, valkenier (man, die valken voor de jacht trainde), koopman, (marskramer), lans knecht, klokkenluider, poortwachter, heraut, acrobaat, jonkvrouw, heks (de bevolking was erg bijgelovig en bijzonder bang voor zwarte kunst), minstreel, schout en schepenen (bestuurders van een stad), rakker (politieagent), tovenaars, kluisenaars, beul, gildemeester, gezel en alchem (scheikundige).



Over al deze figuren staat veel te lezen in de boeken "Marike van Nimwegen", "Karel en de Elegast", "Tijl Uilenspiegel", "Robin Hood", "Ivanhoe", "De leeuw van Vlaanderen" en "koning Arthur".

Wat de kleding betreft, de SCHOUT kan een kuitbroek, een grote witte kraag, jakje en een hoed met een grote pluim dragen.

SCHEPENEN; Dezelfde kleding, alleen wat minder luxueus uitgevoerd.

HERAUT; Lange broek, grote baret met veer, lang overhemd met sjerp er overheen, grote kraag van crêpe-papier en een trompet.

MINSTREEL; Baard, lange broek tot aan de knie optrekken en gekleurde kniekousen, gekleurde blouse en een cape, die achter de schouder is vastgemaakt.



GILDEMEESTERS EN GILDEJONGENS;

Een smalle ring van ribkarton op het hoofd. Deze ring wordt omwonden met crêpe-papier dat er in plooiën omheengedraaid wordt, zodat er een soort tulband ontstaat. Een los stuk crêpe-papier over het hoofd en onder de oren met een haarspeldje en elastiekje vastzetten. De tulband erop en de hoofdbedekking is klaar.

Suggesties voor de kleding van een jonkvrouw, een koopman, ambachtslieden en andere Middeleeuwse personen vindt u

tevens in de spelmap voor welpenleid(st)ers deel 3, "Het bivak met de horde".

Zijn we zover, dat we weten, wat we gaan doen, is het terrein aangekleed en zijn wij zelf vermomd, dan kunnen we beginnen met bijvoorbeeld een toernooi. Er werden in die tijd namelijk velerlei toernooien georganiseerd met spelen, zoals ringsteken, hamerslingeren, polsstokhoog- en verspringen, speerwerpen, kegelen, touwtrekken en worstelen. Allemaal oude, maar nu nog bekende spelen.

Stokworstelen:

De twee strijders pakken elk met beide handen dezelfde stok vast en proberen die dan, zonder de stok zelf te moeten loslaten, hem uit de handen van de tegenstander te krijgen door draaien, trekken, wringen of rukken. Moeilijker wordt het, als men ditzelfde spelletje op een evenwichtsbalk boven een sloot uit moet voeren, zoals Robin Hood in zijn tijd.

Stokvechten:

Lijkt veel op het voorgaande spel. Iedere strijder houdt een eigen stok met twee handen vast en probeert dan met die stok door het duwen van zijn stok tegen

die van de tegenstander, hem zo weg- of terug te dringen buiten een bepaald gebied of een evenwichtsbalk.

Ton rollen:

Boven op een verrolbare ton vooruit trachten te komen, Wie is de snelste?

Paalklimmen:

In een ongeveer vier meter hoge, gladde paal klimmen en daar een prijs, vaak een haan, een ham of een opgeblazen ballon weg te pakken.

GEWOONTES UIT DE RIDDERTIJD

De ridders hadden veel respect voor alles, wat leefde en groeide, vooral voor de natuur met de rondvliegende vogels en vlinders, de kleurrijke bloemen en alle andere prachtige dingen. Het waren immers dingen, die wij zelf niet konden maken.....Dat kunnen wij ook niet dus wees er maar zuinig op.

De ridders hadden een aantal gewoontes, die wij nu nog in uitdrukkingen kennen, maar in het spel weer tot leven geroepen kunnen worden.

"Een handschoen toewerpen".
Als de ene ridder de andere voor een gevecht uitdaagde, dan wierp hij zijn tegenstander de handschoen toe als teken van uitdaging.



Werd de handschoen opge-
raapt, dan was de uitda-
ging aangenomen.

"Met open vizier strijden"

Indien men er geen prijs
op stelde om onbekend te
blijven tijdens een ge-
vecht, dan deed men het vi-
zief open. Dat was heldhaf-
tiger, want dan kon je
tegenstander je herkennen
en wist dan vaak ook meteen
je zwakke plekken te her-
kennen. Met open vizier
strijden was dus een teken,
dat je al voor het gevecht
zeker bent van een overwin-
ning. Het verlies was des
te smadelijker.

"De ridderslag krijgen"

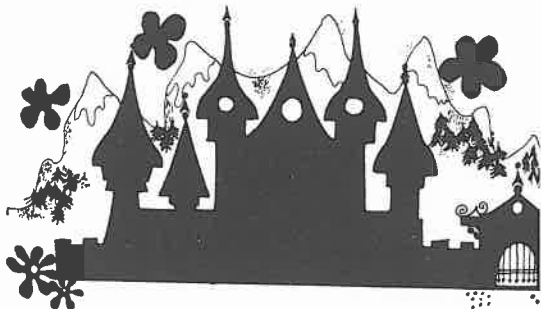
Een ridder werd door de kon-
ing tot ridder geslagen.
Het zwaard van de koning
werd dan op de rechterschou-
der van de ridder gelegd en
dan legde de aspirant ridder
de eed van trouw af.

"De ridders van de ronde tafel"

Soms sloten ridders onderling
een verbond van trouw.
Mocht een van de ridders
worden bedreigd of aangevallen,
dan zouden de anderen hem te
hulp komen. Een van de bekendste
bondgenootschappen van de "Ridde
van het Gulden Vlies". ingesteld
door Graaf Philips van Bourgon-
dië in de veertiende eeuw. Het
"Gulden-Vlies-teken" was een
lammetje van goud aan een grote
ketting, wat ridders als ken-
teken om hun hals droegen.

"De rechtspraak"

gebeurde ook door de ridder,
vaak in de grotere dorpen onder
de dikke eik op het marktplein.
Dan werd er recht gesproken en
tevens bepaald hoeveel belasting
de ridder aan het dorp moest be-
talen. De "gouwgraaf" controleerde
in opdracht van de koning - of di
overal even eerlijk gebeurde.



RANDFIGUREN

De ridders waren over het algemeen door veel mensen omgeven. Allereerst was de schildknaap natuurlijk altijd bij de ridder in de buurt. Andere belangrijke personen waren de (hof)nar, die op een spitse manier voor de nodige vrolijkheid moest zorgen, de hoefsmid, de wapensmid, de minstreel, de heraut, enfin ga zo maar door.

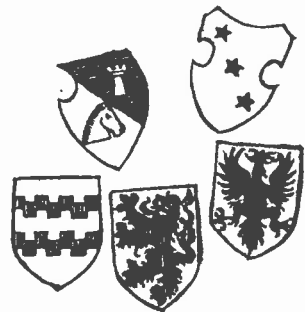
Daarnaast hadden de ridders meestal de beschikking over legers, die bestonden uit knots- en zwaardvechters en boogschutters. De priesters waren in die tijd ook heel erg belangrijk. Het kwam trouwens dikwijls voor, dat een bisschop zich niet alleen met geestelijke zaken bezig hield, maar tevens ridder was.

Ook waren er vrije boeren en stedelingen. De stedelingen kenden allemaal een eigen vak en behoorden dan ook tot een bepaalde gilde, een soort vakbond. Er waren gilden van wevers, brood- en koekebakkers, steen- en beeldhouwers, glazeniers,

leerbewerkers, kooplieden, schippers, metselaars, smeden enz.

Hadden de gilden een bepaald vaandel - met daarin meestal een tekening van het beroep dat zij uitoefenden - de hofhouding van de ridders, die bij elkaar hoorden, lieten dit blijken door bepaalde symbolen, die men terug kon vinden op schilden en vlaggen. Dit was trouwens een noodzaak, al was het alleen maar om op het slagveld elkaar te kunnen onderscheiden.

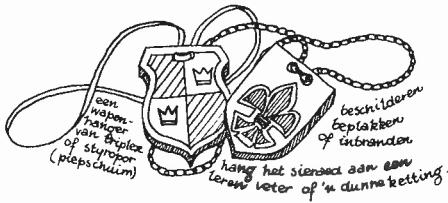
De bekendste symbolen, die in een wapen voorkomen, zijn de leeuw in allerlei variaties, het zwaard, de hoorn, de ster, eikerboom, adelaar (al dan niet met twee koppen), lelie, kasteeltoren, enz.



Op het marktplein kunnen de diverse gilden staan om ons in hun activiteiten te laten delen.

We komen eerst bij het gilde der keurders. De keurders moeten door middel van ruiken, diverse stoffen kunnen onderscheiden. Er staat een aantal flesjes met inhoud. De welpen komen één voor één keuren en schrijven de inhoud op.

Vervolgens gaan we naar het gilde van de Edelsmeden. De Edelsmeden maakten gouden en zilveren hangers en andere sieraden. Daarom maakt iedereen hier van het aanwezige materiaal een sierketting met zijn Gildewapen.



We komen dan bij het Gilde der Kuipers. Kuipers moesten vaten versjouden, wat meestal met veel kaabaal gebeurde, doordat men de vaten rolde. Het is de

bedoeling, dat ieder het vat om de beurt over de grond naar de overkant rolt, het vat dan keurig overeind zet, hard terugloopt en daar de volgende aantikt, die het vat dan weer terug rolt, enz. Doe het zo snel mogelijk (Estafette).

We komen dan bij het gilde der kwekers. Als goed kweker kennen we de diverse soorten bloemen, vruchten enz. Welke bladeren, vruchtenbloemen etc. hebben de kwekers voor zich? Per groepje de namen ervan opschrijven.

Vervolgens komt het gilde van de Minstreels aan de beurt. Je weet wel, minstreels waren mensen, die met een luit - dat is een muziekinstrument - de kastelen afreisden om daar voor de kasteelheer te zingen. Zij maakten de liedjes vaak zelf. Per groepje gaan we nu een liedje voor de kasteelheer maken en natuurlijk ook voor de jonkvrouwen. Begeleiding met zelfgemaakte instrumenten maakt het geheel nog leuker.

Dan gaan we naar het gilde der schutters. 't Schuttersgilde is een gilde, waar we nog steeds van horen. Vooral in het zuiden zijn de schutterijen nog in hun volle glorie te aanschouwen. Zij schieten daar met een kruisboog op kleiduiven en de beste schutter wordt dan tot koning

uitgeroepen.

We gaan nu zelf ook schieten,
al is het niet op kleiduiven.
Probeer met een sateh-stokje

de koningsvogel te raken, die
van ballonnen gemaakt is en
hoog opgehangen wordt.

In het land van **Reinaert de vos**

ZEELAND

Wist u dat in het verhaal van Reinaert de Vos gesproken wordt van Hulsterloo, ofwel het bos van Hulst? Daar zou bij de Criekepit de schat verborgen zijn, die Reinaert aan koning Nobel beloofd had. Reinaert schildert die plaats als een enorme wildernis, waar bijna niemand komt.



Ook nu nog herinnert een bronzen beeldje in Hulst ons aan het listige vosje van weleer. Het dorp Absdale ten westen van Huldt, ontleent zijn naam eveneens aan het dieren epos.

Zullen we maar eens in het verhaal duiken? We stellen ons voor, dat u als staf telkens een volgend stuk van het verhaal aan de jongens vertelt, zodat het ghele verhaal al spelende overkomt.

De sfeer zal vergroot worden, wanneer u als staf de rollen van de diverse dieren speelt, compleet met maskers, kleding etc.



Het verhaal begint op Pinksteren. Alle dieren zijn overal van-
daan naar het hof van koning Nobel (leeuw) getogen. Er zijn
onder andere Isingrijn, de wolf, Bruun, de beer, Tibert, de
kater, Cortois, het Frans-sprekende hondje en de verlegen Cuw-
de haas.

Koning Nobel heeft de vrede afgekondigd voor de duur van de
samenkomst. Men ontdekt echter, dat Reinaert ontbreekt. Geen
wonder, hij durfde niet te komen, omdat hij zoveel op zijn
kerfstok had.

De dieren doen een voor een hun beklag. Het blijkt, dat Reina-
de vrouw van Isingrijn verleid heeft. Cortois vertelt, hoe hi
in een strenge winter door Reinaert bestolen is van de enige
worst, die hij te eten had. Tibeert de kater springt tussen-
beide en blaast Cortois woedend toe, dat hij beter kan zwijge
Cortois heeft deze worst immers bij hem, Tibert, weggehaald.
Dan treedt Pancer, de bever naar voren. Hij vertelt, hoe hij
juist op het moment, dat Reinaert Ouwaert in zijn keel wilde
bijten, tussenbeide kon komen.

Daarna lijken de kansen voor Reinaert te keren. Grimbeert, de
das verdedigt zijn oom Reinaert namelijk. Heeft Isingrijn
Reinaert immers niet talloze keren bedrogen door zich een
groter deel van de gezamenlijke gestolen buit toe te eigenen?
Heeft Isingrijns vrouw Reinaert niet sinds zeven jaren achter
na gelopen? Heeft Cortois recht van spreken als hij de worst
ook zelf gestolen heeft? En bovendien, Reinaert heeft zijn
leven gebeterd. Hij woont immers niet meer in zijn kasteel
Malpertuis, maar in een eenvoudige kluis:

"Bleec es hi ende magher van pinen,
honger, dorst, scerpe karijnen (zelfkastijdingen)
doghet hi voer sine zonden".

Om sfeer te scheppen zou u het verhaal tot hier aan de
jongens kunnen vertellen of wellicht door middel van een
"toneelstukje" van de staf te spelen. Andere mogelijkheden
zouden kunnen zijn:

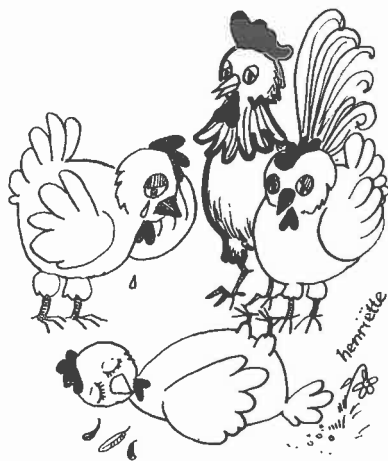
- een bandrecorder met allerlei geluidseffecten (dieren- geluiden),
- een poppenkast. Eenvoudige poppen zijn te maken van papieren zakjes, sokken, ontwikkelingsmateriaal e.d.

Een en ander lijkt voor Reinaert dus gunstig uit te vallen, maar daar nadert een stoet.....Wat is er aan de hand?

De haan Cantecleer woonde met zijn vrouw en vijftien kinderen in het kloosterpark. Ze werden beschermd door de hoge muur en enkele honden. Door een list van Reinaert hebben allen zich buiten de tuin laten lokken. Reinaert sloeg zijn slag !

Spel: Cantecleer, let op je kinderen.

Er zijn vossen en honden, twee even grote partijen, die aan weerszijden van de "muur" staan opgesteld. In het midden ligt een kip. Op teken van de spelleid(st)er lopen de nummers 1 (respectievelijk van vossen en honden) naar de kip. Wie is het snelst? Hoeveel kippen worden er "gered" en hoeveel "gedood".



Het staat er met Reinaert blijkbaar toch niet zo goed voor. Alle dieren besluiten dan ook, dat Reinaert voor de rechter moet verschijnen. Bruun zal hem gaan halen.

Leid(st)ers en welpen gaan nu op zoek naar Reinaert, tesamen met Bruun (leid(st)er. Een spoor van vosjes en bruine haren en zijn vacht (woldraadjes) aan de takken wijst de weg. Bij aankomst van de groep bij het kasteel Malpertuis van Reinaert vraagt Bruun: "Sidi in huus, Reinaert?" Reinaert blijkt er te zijn.

Een lei(st)er, die deze rol speelt, komt tevoorschijn.

Tevoren hebben de jongens en Bruun overlegd, hoe ze Reinaert kunnen proberen over te halen, mee te gaan naar de grote samenkomst van alle dieren. Laat de jongens alle overredingskracht verzamelen en verzonnen verhalen vertellen.

Maar Reinaert (leid(st)er is iedereen te slim af.

Hij heeft buikpijn van de honing, die hij zo overvloedig gegeten heeft. Wat? Honing? Bruun spitst zijn oren en vraagt Reinaert, of er soms nog iets over is. Dat is precies de vraag, die Reinaert hebben wilde. Zijn list is weer eens gelukt. "Kom maar mee", zegt Reinaert.

Na dit samenspel van Bruun en Reinaert, door de leid(st)ers uitgespeeld, gaan allen verder op stap. Reinaert (Leid(st)er) wijst de weg, dwars door bos en heide en langs slingerpaden.

Onderweg zingt Bruun, terwijl de welpen meezingen:

Ik ben Bruun, de bruine beer
Bruun, de dikke luie beer.
Ik vind het berenleven niet zo kwaad,
want heus, zo'n dikke, luie beer,
zo'n hele dikke bruine beer,
ontdekt wel, waar het honingpotje staat.
De bijen, die zoemen er lustig op los,
ze zoeken de honing,
voor mij in het bos.
Zij zorgen voor een lekk're hap
en Reinaert gaat met mij op stap.
Wie had nu toch wel ooit gedacht.
Zo gaan we saam
naar de honingraat.
Zo'n leven, dat is goed.
Bruun de bruine beer
die weet wel, wat hij doet
en hoe het moet

(Naar de Nederlandse tekst van J. van Schalkwijk uit de film



"Jungleboek" van Walt Disney, op plaat HLLP319 uitgegeven. Prijs f 4,25).

Zo komen allen bij de plek, waar de honing te vinden is en daar gaan we dan ook honing likken. Stukjes brood zijn in zeshoekige vorm gesneden en met honing besmeerd (vergelijk koekhappen)

Hoe liep het nu verder met Bruun af? Reinaert was hem te slim af geweest. De honing zat namelijk in een holle eik, die met een wig opgehouden werd. Toen Bruun de honing met zijn kop in de eikestam gulzig oplikte, trok Reinaert de wig uit de boom. Zodoende zat Bruun gevangen. Hij rukte zich weliswaar los, wat overigens ten koste van een oor en een klauw ging. Intussen was Reinaert hem gesmeerd. Bruun koos de kortste weg naar het hof van koning Nobel.

Intussen was Reinaert (leid(st)er) stilletjes weggegaan, terwijl allen met het spel "honing likken" bezig waren. Alle jongens gaan nu onder leiding van Bruun via de korste weg terug naar de plek, waar het spel begonnen is. Het is handig om de route zo uit te zetten, dat allen praktisch op dit punt zijn.

De groep komt bij koning Nobel - weer kan een leid(st)er deze rol op zich nemen - , aan wie het hele relaas verteld wordt.

Mogelijkheden:

- het uitbeelden van wat er met Bruun gebeurd is (acteren, pantomime):
- het tekenen, schilderen of in een andere vorm weergeven, wat Bruun overkomen is. Het is bijvoorbeeld ook mogelijk om samen af te spreken, wie welk stukje van het verhaal tekent verft, of wat dan ook. Het geheel kan één stripverhaal als versiering voor het hordehol opleveren.

Koning Nobel stuurt vervolgens Tibeert, de kater erop uit om Reinaert te halen. Ook deze laat zich door Reinaert bedriegen. Reinaert weet heerlijke vette muizen te vinden.

Een kort spoor van muisjes leidt naar een afgebakend terrein, waar allen door een vrij kleine opening kunnen. Maak bijvoorbeeld een soort hindernis, waar iedereen net doorheen kan kruipen met behulp van takken, bladeren en aanwezig materiaal of gebruik een smalle doorgang in het bos. Allen komen dus op een afgebakend speelveld.

Spelmogelijkheden.

- Midden in het speelveld is een lijn getrokken, die echter niet helemaal tot de zijlijnen doorloopt. Er zijn als het ware poortjes van ongeveer 1 meter open. In ieder speelveld is een Tibeert, de kater. De andere zijn muizen, die door de poortjes van het ene naar het andere vak mogen lopen. De katers proberen de muizen met een bal af te gooien. Ze kunnen de muizen echter alleen af gooien in hun eigen domein of door een worp via de poortjes. De katers mogen de bal wel aan elkaar overspelen. Een trefworp over de lijn is niet geldig.

- Een der jongens is Tibeert. Hij sluipt rond, zet zijn voeter zo zachtjes mogelijk neer en maakt intussen het geluid van een kater: 'Miaauw'.

De anderen zijn muizen en rennen piepend zo snel mogelijk door het hele speelveld. Vervolgens gaat Tibeert op muizenjacht. Telkens, als hij een muis vangt door hem te tikken, eet hij hem op voordat hij verder gaat. De getikte jongen kruipt onder de benen van de tikker door en gaat ook miauwen. Zo vormen allen een sliert en wordt het lijf van Tibeert steeds groter. Het spel gaat door tot alle muizen gevangen zijn.

Maar Tibeert ontdekt nu, dat hij niet meer door de opening terug kan. Hij heeft zich al te goed gedaan. Intussen heeft koning Nobel Grimbeert de das opdracht gegeven. Hij zal voor de rechter verschijnen.

Mogelijkheden zijn bijvoorbeeld:

- gebruik maken van voetsporen van de vos (afdrukken in klei)
- ga zo mogelijk dwars door het bos heen, over greppels springend, over boomstammen klimmend, onder takken door kruipend, enz.
- laat het spoor soms onduidelijk zijn, zodat de jongens moeten speuren (een vos kan het spoor met zijn staart uitwissen). Aan het spoor van een vos is te zien of hij dravend vluchtend of sluipend zijn weg vervolgd heeft.

Vossenspoor

dravend



vluchtend



sluipend



sluipend



- Laat op een afstand door een van de leidsters een "vossegeluid" horen. Spoedig vinden we Reinaert (leid - (st)er). Hij zal meegaan naar koning Nobel. Misschien is het mogelijk (bijvoorbeeld in een bekend terrein) met de jongens te bepalen, hoe de terugtocht het best gemaakt kan worden. Ook dieren weten de weg immers feilloos te vinden

Onderweg "biecht" Reinaert al zijn streken op. Leid(st)er vertelt.....Dan komen wij bij de aankomst aan het hof, wa koning Nobel (leid(st)er) allen verzoekt, in een kring te ga zitten. De rechtzitting zal beginnen. Koning Nobel verzoekt aanwezigen, hun aanklacht tegen Reinaert nog even goed te ov denken en daarna in te dienen. Laat de jongens in groepjes e aanklacht tegen Reinaert indienen door middel van acteren of een redevoeering houden.

Wanneer allen een kans gehad hebben om hun grieven te uiten, spreekt koning Nobel recht: Reinaert zal het doodvonnis moet ondergaan. Nog een laatste keer vraagt Reinaert te mogen spr ken. Hij wil een en ander rechtzetten, zodat er nooit of te nimmer andere dieren veroordeeld zullen worden om streken, c hij uitgehaald heeft.

"Coninc, dit doe is (h)u te wetene,
Ic hebbe noch selver ende gout
Dat al es in mit ghewout
So vele dat cume een waghē
te .vij. waerven soude ghedraghen".

Met andere woorden, Reinaert vertelt, dat hij zoveel goud er zilver in zijn bezit heeft, dat zeven wagens nodig zouden zi om het te vervoeren. Toen koning Nobel dat hoorde, schoot hi op en riep uit: "Reinaert, wanen quam (h)u die scat?" (Hoe kom je aan die schat?).

En dan vertelt Reinaert het (verzonnen)verhaal van de samen zwering tegen de koning om zodoende zijn huid uit deze bena situatie te kunnen redden. Reinaerts vader had namelijk op zekere dag in een hol de schat van koning Hermelinx gevonden. Terstond werden er plannen beraamd. Bruun zou koning worden talloze dieren zouden voor een stevige soldij bereid zijn, c machtswisseling mee uit te voeren en de orde van de nieuwe machtshebbers te handhaven. Reinaert had echter lucht van d plan gekregen en volgde daarom stiekum de stappen van zijn vader. Als hij de schat maar had, dan zou de samenzwering v ijdeld worden.

Spel: Schatzoeken

De schat kan bijvoorbeeld uit munten bestaan (aluminiumfolie). Reinaert brengt de schat naar een andere schuilplaats over, maar het moet dan wel zo snel mogelijk gebeuren (estafettespel). De jongens brengen bijvoorbeeld, de een na de ander kruipend, de munt tussen de lippen, de schat stukje bij beetje over naar het hol.

Koning Nobel geeft Reinaert omwille van dit feit genade. Hij vraagt tevens of Reinaert hem zou willen begeleiden naar de plek, waar de schat begraven ligt (de Crieceptit in Hulsterloo).



Reinaert vertelt dan echter van zijn voornemen, een pelgrimtocht naar Rome te gaan maken en zijn leven te beteren. Hij zal niet terugkeren, voor hij van al zijn zonden kwijschel ding heeft gekregen.

Iedereen is onder de indruk van deze belofte. Onder leiding van koning Nobel en de anderen maken de welpen voor Reinaer de pelgrimsstok en een zak, vervolgens worden deze bij het afscheid aan Reinaert overhandigd.

Ter herinnering aan hem reikt Reinaert tot slot aan alle welpen een totem uit. Reinaert wordt op zijn weg naar Rome uitgezwaaid.....

(Teksten zijn geciteerd uit het boek
"Vanden Vos Reinaerde",
uitgegeven in de reeks MNT,
Middelnederlandse teksten,
Klassieke Galerij nr. 8
door de Nederlandse boekhandel,
Antwerpen).

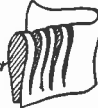
vorm masker:
rechthoekig stuk karton tot
een cylinder vormen.

LEEUW



manen:

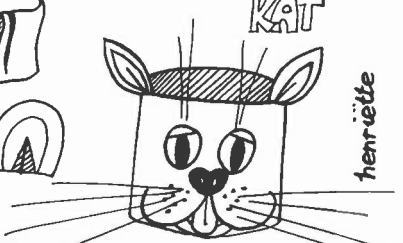
dubbele
strook
crêpe-papier
aan toven-
zijde
inknippen.



vorm oren:
rond, →
gesceerde
gedeelte op
elkaar plakken.
masker beschilderen
of beplakken.



KAT



henriëtte

zelfde grondvorm als
leeuw.

Spitse oren:



vorm
masker
rond buigen en
vastplakken

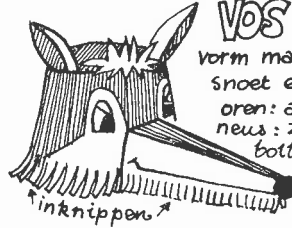
BEER

oren:
als leeuw,
plukken
haar van
crêpe-papier.



VOS

vorm masker: als beer.
snoet erop plakken.
oren: als kat
neus: zwartgeverfd kurk-
bottetje.



↑inknippen↑

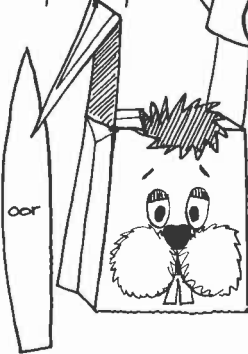


vorm
vossen-
snoet.

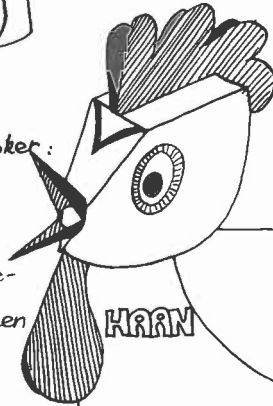
HAAS

vorm masker:
papieren
zak.

haar en
wangen
van crêpe-
papier of
uitgeplozen
wol.



oor



HAAN

vorm
masker

kam, tel en
snavel van
rood karton
knippen.

De water-, aard-, vuur- en luchtgeesten in Noord-Brabant

In het Brabantse land doen allerlei sagen en legenden de ron-
Vaak vinden we verhalen rond eenzelfde thema, die duidelijke
gelijkenissen vertonen, maar plaatselijk variëren. Een aantal
van deze verhalen vertelt ons over de water-, aard-, lucht-
en vuurgeesten. Ideeën en suggesties naar aanleiding van deze
vertellingen vindt u in het hiervolgende.

Indien u met dit thema gedurende enkele opeenvolgende horder-
bijeenkomsten wilt spelen, is het misschien leuk om de speel-
ruimte in Brabantse sfeer aan te kleden: rood geruit Brabant
bont, op decor (ribkarton) afbeeldingen van Brabantse ge-
bouwen, zoals bijvoorbeeld bekende kerken en torens, boerder-
en, vergezichten over het Brabantse polderland, afbeeldingen
van de diverse geesten etc.

WATERGEESTEN

Jaarlijks verscheen er op 1 januari in de haven (Zevenberger
lag toen nog aan zee) een zeemeermin. Deze voorspelde telker
opnieuw, dat Zevenbergen door de zee overstromd zou worden.
Zij zong dan 24 uur lang:

"Zevenbergen zal vergaan,
maar Lobbekenstoren zal blijven staan".

De bewoners van Zevenbergen geloofden dit niet; ze gingen met
goud en zilver om alsof het koper was. Klinken van deuren,
grendels en vensters waren van goud. Spijkers en keukengere-
van zilver. Hun rijkdom was onbeschrijfelijk groot en de
Zevenbergers waren daardoor bijzonder overmoedig.

De leid(st)er vertelt de jongens, dat zij in Brabant aange-
komen zijn. "Het is nie so mar op 'n plekske, nee, we sijn
in het handelstadje Zevenbergen, in het begin van de vijf-
de eeuw.

In het Middeleeuwse stadje zijn allen druk bezig. Iedereen
draagt zijn steentje aan de welvaart bij. Er is bijvoorbeeld

- een gilde van stedbouwkundigen - met kartonnen dozen

bouwen ze huizen, gebouwen, de Lobbekenstoren e.d.

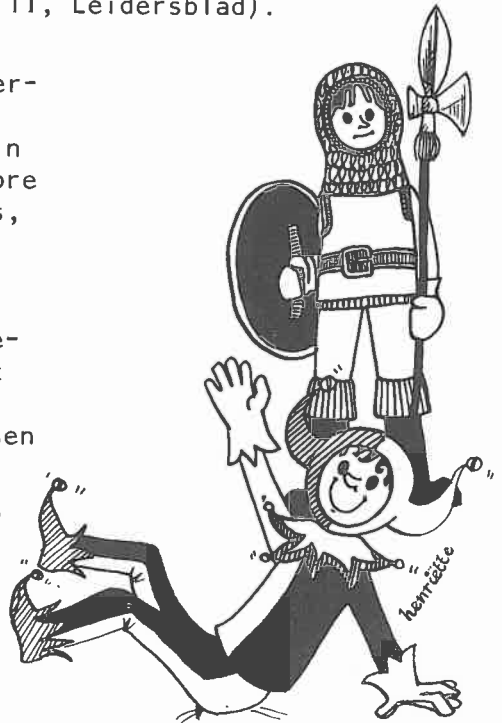


- een Gilde der beeldhouwers - deze zorgen bijvoorbeeld voor de verfraaiing van de stad (beelden van klei, houtsnijwerk, ramen van glas-in-lood.
- een Gilde der smeden - zij vervaardigen de prachtige uithangborden.
- een Gilde der kleermakers - zij verzorgen de kleding. (bijv. uit Pépé, verkennersmap 11, Leidersblad).

Verder kunnen er zijn:
gilde der pottenbakkers; zij vervaardigen vele soorten potten, minstrelen die samen een lied in elkaar zetten en later ten gehore brengen en/of poppenkastspelers, acteurs, jongleurs, etc.

Het is één grote bedrijvigheid in zo'n stadje. Het is ook mogelijk om met z'n allen een groot feest te vieren, waarbij onder andere de volgende gebeurtenissen op het programma staan:

- olieballen happen (oudejaarsavond)
- ringsteken,



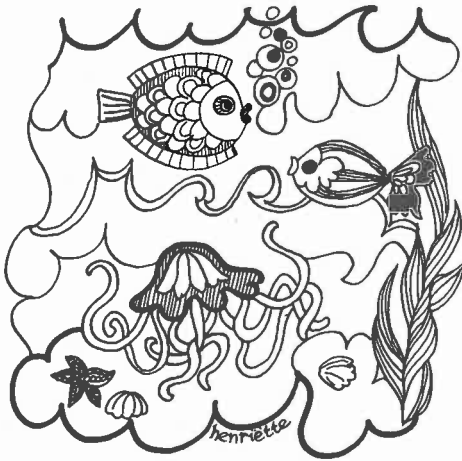
- paardenraces,
- stokworstelen,
- pinkelen.

Tijdens het gebeuren kan er plotseling een marskramer leid(s) binnenkomen met een overvolle mand. Deze gaat zitten, prijst waren aan als een echte koopman en stelt ze uit. Voordat al uitgepakt is, stopt de marskramer zijn koopwaar weer in de mand en gaat weg, terwijl hij mompelt: "Waarom kopen jullie niets?" Vervolgens moeten de jongens zich proberen te herinneren, wat de koopman bij zich had (kimspeel).

In de zorgeloze drukte van alle stedelingen duikt er regelma een zeemeermin (leid(st)er) uit zee op. Ze zingt telkens: "Zevenbergen zal vergaan, maar Lobbekenstoren zal blijven bestaan".

Op een gegeven moment komt de zeemeermin verder naar voren. Het water dringt zich op.

(blauwe golven van karton in de hoek van het lokaal)



Spel:

De jongens vormen een kring. Dit is de vesting met poorten rondom de stadsgebouwen, die bijvoorbeeld door de beeldhouwsmeden en stedebouwkundigen gemaakt zijn. De Lobbekenstoren is bijvoorbeeld met zand extra verzwaaerd (zodat deze in het overeind zal blijven staan). van de jongens probeert door poorten heen te breken door onder de armen of tussen de b van de jongens door te gaan e probeert, als dit gelukt is, veel mogelijk huizen om te go De zeemeermin roept de jongen terug, telkens, wanneer het w

zijn verwoestingen heeft aangericht. De zeemeermin''zorgt'' ervoor, de Lobbekenstoren blijft staan. Variatie op het spel ''doorbraak''.

N.B. Ditzelfde verhaal speelt zich ook in talloze andere plaatsen aan zee af, bijvoorbeeld het verdronken land van Saeftinge.

AARDGEESTEN

In de heuvels, die prae-historische graven bevatten of plaatsen, waar zich eertijds schansen of sterkten bevonden, woonden de ''kabaatermenneken''. In geheel Brabant doen verhalen en namen nog aan hen denken. In het land van Cuyk bijvoorbeeld noemde men de urnen ''aardmanneken-spotten''. Ze zouden aan de torens van Hapart en Duizel gewerkt hebben, evenals aan de onderaardse gangen en kazematten van de vesting Bergen op Zoom.

Ook op de Vughtse hei waren ze thuis bij de Kabouterberg: kortom, in geheel Brabant zijn hun sporen te vinden.



Alle Brabantse saen verhalen over hun hulpbereidheid en hun behulpzaamheid. Ze kookten, dorsten graan, schuurden de vloeren, maakten boter, bakten brood enz. Nooit zag een mens deze ijverige werkertjes. Wilde men ze afluren, dan dreigden ze de gluurder te verblinden.

Mogelijkheden:

In het begin van de hordebijeenkomst komen allen bij elkaar en beraadslagen over hun plannen onder leiding van Koning Kyrië (leid(st)er. Ze

bespreken samen wat ze zullen gaan doen, bijvoorbeeld:

- bezoek aan een boerderij, waarbij de jongens het een en ander te weten kunnen komen van
- + bereiding van kaas of boter,
- + het bakken van brood in het bakhuis,

- + het zaaien en oogsten van allerlei gewassen.
- + het verzorgen van de dieren,
- + het maken van linnen (vlasproductie, het weven)
- bezoek aan een molen
 - + bierbrouwerij (vroeger waren er plaatselijk bierbrouwers met kleine bedrijfjes)
 - + klompenmakerij
 - + smederij
- bezoek aan een openluchtmuseum (Arnhem)
- bezoek aan de Flevohof (Dronten)
- bezoek aan een kinderboerderij (in diverse plaatsen)

Misschien is het mogelijk om bijvoorbeeld op een boerderij te helpen of planten en dieren te verzorgen. De jongens kunnen misschien in groepjes diverse dingen bekijken, afhankelijk van eigen keuze en interesse. Maak als leid(st)er van tevoren afspraken met degenen, bij wie ze op bezoek gaan.

Bij terugkomst worden ervaringen uitgewisseld, bijvoorbeeld dat er één grote tentoonstelling wordt gemaakt, waarbij de jongens het een en ander aan elkaar vertellen.



Als iedereen zijn belevenissen verteld heeft, komt er onverwachts een boer (bijvoorbeeld gekleed in boerenkiel, pet op en rode zakdoen om zijn hals) aansluipen. Hij wil de aardmannekes wel eens bezig zien. De aardmannekes zijn daar niet van gediend en dreigen hem te verblinden.

Spel:

Ogen van ballonnen, die met satestokjes kapot worden geprikt. Om beurten proberen de welpen op deze "ogen" te mikken.

Fikkefak

Als men de kabouters verwachtte, zette men fikkefak, een soort pap, voor hen klaar als waardering voor hun werkzaamheden. Wij kunnen de jongens ook trakteren op fikkefak (chocolade) melk, bijvoorbeeld tot besluit van deze bijeenkomst.



VUURGEESTEN

Tijdens donkere hefstavonden kan het gebeuren, dat de gloeiende man door de lucht rijdt en neerstrijkt op de daken van de huizen. Dan kan het gebeuren - wanneer voorouders de landmeter gekocht hebben - dat de schoorsteen kapot slaat, zodat het p... door de wijde schouw op de vuurhaard valt.

Vuurmannen verschenen meestal aan de grenzen van het dorp. Het volk meent dan te doen te hebben met grenssteenverzetter of landmeters, die niet goed gemeten hebben. De grenzen worden dan dwars door de onbewoonde gebieden getrokken, dwars door vennen en moerassen. De fosforische dampen, die over de heide trekken, geven voortdurend voedsel aan de sagen rondom de vuurman. Soms ook meende men de maken te hebben met de dwalende zielen van hen, die om wat voor reden ook nog geen rust gevonden hadden. Waar blauwe vuurtjes te zien zijn, rust een schat.

Bij het begin van de hordebijeenkomst vertelt een van de leiders (st)ers bijvoorbeeld de sage van een geest, die de schat bewaakte, die hij tijdens zijn leven vergaard had.....

Er was eens een rondloper - zo werd een zwerver vroeger genoemd - die 's avonds bij een boer kwam vragen, of hij er kon slapen. "Nou ", zei de boer, "daar heb ik geen bezwaar tegen. Als je in de kamer naast de schuur wil slapen vind ik het best, maar ik waarschuw je, dat het daar spookt." Dat interesseerde de rondloper niet zoveel, want hij was veel te moe en allang blij, dat hij onderdak gevonden had. Hij kroop snel in de bedstee.

't Zal twaalf uur geweest zijn, toen hij wakker schrok van het klapperen van een blind van het raam. Hij keek in die richting en zag toen een lang, wit ding, dat door de lucht ging. Het ding gooide hem zelfs uit bed, met beddegoed en al.

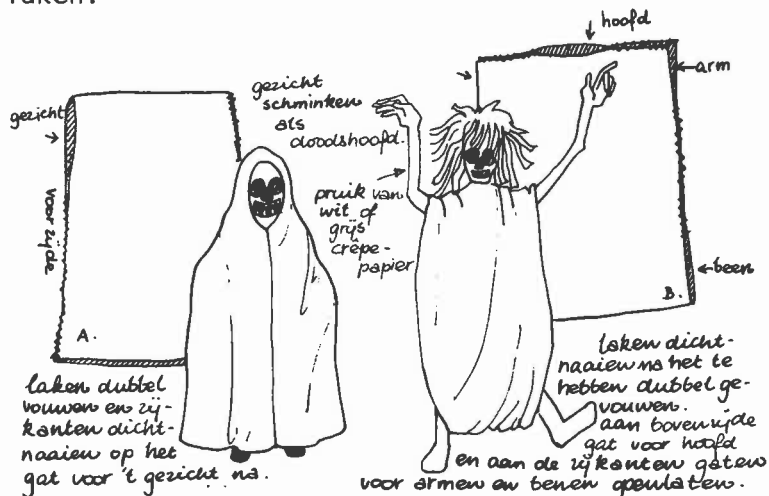
De rondloper hield zich stil en keek vanonder het beddegoed toe, wat er ging gebeuren. Toen zag hij, dat het spook een de plavuizen oplichtte, er geld onder vandaan haalde en het rond strooide. Wat een geld.....de hele grond la

Na een uur borg het spook het geld weer op en legde de steen weer op zijn plaats. De rondloper wachtte nog een poosje en nam toen zijn kans waar. Hij haalde het goud tevoorschijn en legde het plavuis weer op zijn plaats.

De volgende morgen zag hij de boer weer. Toen die hem vroeg, of hij nog last had gehad, antwoordde de zwerver: "Als je nog eens een spookkamer hebt, hoef je me maar de roepen".

(Vrij naar Noord-Brabants Sagenboek van J.E.W. Sinneghe Kruseman's Uitgeversmaatschappij N.V. Den Haag).

Wanneer een van de leid(st)ers dit verhaal verteld heeft, komt er een spookachtige verschijning op, bijvoorbeeld gekleed in een laken.



Deze spookverschijning vertelt over een schat en vraagt de welpen, hem te verlossen. Dit is namelijk mogelijk door de schat op te sporen en weer in roulatie te brengen. De jongens gaan met de verschijning mee.

Weldra vinden ze een spoor van blauwe vuurtjes. Dit kunnen bijvoorbeeld waxine lichtjes zijn (bijvoorbeeld buiten in jam-potjes geplaatst tegen uitwaaien en brandgevaar.) Ook kan de tocht op kaart aangegeven zijn doordat de spookver-

schijning een nauwkeurige omschrijving gegeven heeft.

Misschien komen we onderweg allerlei hindernissen tegen, die we moeten nemen, bijvoorbeeld touwslingeren, polsstokspringen of via een apenbrug over een sloot heen gaan.

Voordat we het geld op kunnen graven, zullen we de geesten gunstig moeten stemmen. We kunnen dat doen door

- een spreuk te bedenken of
- samen een eenvoudige bezweringsdans te doen, mogelijk begeleid met diverse muziekinstrumenten (zie spelmap "Met de muziek mee".)

Wanneer we de schat naderen (we zien in de verte de "geest" bij de schat), worden we heel voorzichtig. We mogen hem voor niet ontstemmen.....

Naderend "bidden" we tot de geesten. De leid(st)er geeft bij voorbeeld het ritme aan en zegt iets voor, wat door iedereen nagezegd wordt;

Ara, alle ara
arabas, arabas,
arabaskas, arabaskas.

Alle variatie's zijn mogelijk, door het wisselen van klinkers, men kan harder, zachter, langzamer en sneller "bidden".

Bij aankomst blijkt de gestalte bezig te zijn, al het geld te tellen (munten van aluminiumfolie, chocolademunten, dropcenten of iets dergelijks). Nu volgt de plechtige overhandiging van het geld na de bezweringsceremonie, bijvoorbeeld op de melodie: "Allah is groot":

Centi, Centi (2 x)
moet rol, rol, rol (2 x)
en zo maar voort.



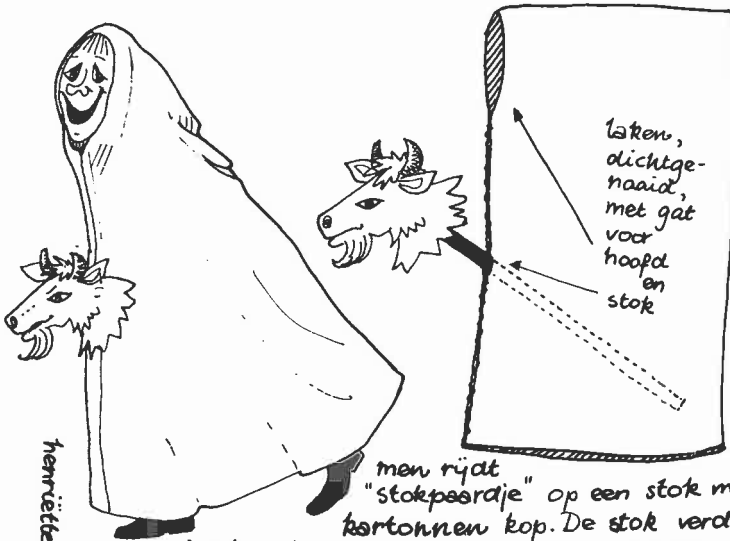
Terwijl de jongens dit zingen, kunnen ze in een kring komen rondom de schat. Bij de eerste regel maken ze een gebaar van centen tellen, bij de tweede een gebaar, dat "rollen" aangeeft en bij de derde regel een beweging naar voren om de schat te "grijpen". Laat de jongens vooral zelf fantaseren.

Tot slot laat de spookgedaante de schat door de jongens beheersten en dankt de welpen voor hun medewerking. Zij hebben hem er immers van bevrijd !

LUCHTGEESTEN

In diverse sagen wordt gesproken over de wilde jager, die in de najaarsnachten, als de storm de kruinen van de bomen doet bewegen en de regen op de heide neerplent, op pad gaat. Dan weerklinkt het lawaai van blaffende honden en schallende hoorns, vermengd met het stemgeluid van al degenen, die met hem mee moeten rijden in de wilde jacht.

Ook wordt verhaald van de Bokkerijders, gauwdieven, die eigenlijk uit Limburg afkomstig zijn, maar Brabant evenzeer teisteren. Wee degenen, die in hun macht kwamen.



men rijdt "stokpaardje" op een stok met kartonnen kop. De stok verdwijnt in het laken, alleen de kop is zichtbaar

Men geloofde, dat deze rovers het met de duivel hielden. Daar konden ze met een bok als rijdier door de lucht rijden. Ze hoefden daarvoor maar te zeggen: "over huis, over tuin, over staak en dan tot Keulen in de wijnkelder" en ze vlogen al door de lucht (Keulen was namelijk in de Middeleeuwen al een beken de wijnstad). Degenen, die hun taal en toverkunst niet verstonden, konden hen niet te pakken krijgen.

De leid(st)er vertelt als inleiding het een en ander over de bokkerijders. De jongens verstoppen zich vervolgens over het gehele speelveld. Een van hen is "bokkerijder". Hij rijdt op een stok rond en ziet er gevaarlijk uit. Hij gaat op zoek naar alle andere jongens. Telkens, als hij er een gevonden heeft, tikt hij deze en spreekt dan een - door hem zelf bedachte - spreuk uit, waardoor de jongen in de greep van de bokkerijder raakt. Elk van de jongens staat vervolgens op de bok en zo vormen ze als het ware één lange sliert.

Wanneer alle jongens bokkerijder zijn geworden, gaan allen hun bok maken (bijvoorbeeld van krantenpapier, ontwikkelingsmateriaal e.d.) Elk vermomt zich als misdadiger met een lapje voer het oog, littekens op het gezicht, wapen of teken op muts of hes e.d.

vervolgens gaan alle bokkerijders er samen op uit.

- Onderweg houden ze een (hindernis)estafette: wie rijden er het snelst?
- Hier en daar staat in geheimschrift de richting aangegeven. De bokkerijderstaal is immers anders dan de taal der menschen. Misschien splitst de groep zich in diverse richtingen.
- Elk der groepjes "rooft" de ingrediënten voor de "maaltijd".
 - mogelijkheden + appels (met kaneel en suiker) of bananen gewikkeld in aluminiumfolie poffen in hete as
 - + roosteren van stukjes knakworst, stukjes kaas met bacon en balletjes gehakt boven het vuur.
 - + Aan de satehstokjes kunnen bovendien stukjes tomaat, appel, augurk, uitjes etc. geregen worden. Ook geroosterde marshmallows zijn overheerlijk.

+ Indien u geen vuur kunt stoken zijn er ook andere mogelijkheden. Zie daarvoor de spelmap "Het halve jaar rond" pag. 66. U kunt ook roosteren boven een blik dat gevuld is met zout en spiritis.
We serveren er wijn uit de kelders van Keulen bij (rode limonade)

Bij het vuur kan een spannend verhaal verteld worden. Ook kunnen de jongens over hun rooftochten vertellen. Tevens mag er gerust gezongen worden.

Meer gegevens over de bokkerijders kunt u onder andere vinden in het Noord-Brabantse Sagenboek.

-.-.-.-.-

De mergelberg van Canne

Limburg is niet alleen rijk aan heuvels, kastelen en kerken, maar ook aan verhalen. Het Limburgse verleden leeft onder andere voort in de kleurige veelheid van sagen, waarvan een groot aantal ons onder andere vertelt over de Bokkerijders, die al stelend en ellende brengend rondzwierven, over de verzonken klokken en kastelen, de duivelssagen, wilde jachten en spookwagens, reuzen en dwergen, tovenaars, heksen en marren, spoken en spokende dieren, vuurmannen, weerwolven, schatten, plagen en over de oorsprong van diverse namen.

De vele sagen, die opgetekend staan in het Limburgse Sagenboek, samengesteld door Pierre Kemp en het boek Limburgse Sagen van Felix Rutten zijn zeker het lezen waard! Slechts één hiervan hebben we verder uitgewerkt:

DE TROTSE VROUW VAN CANNE

Op de berg stond het slot Canne. Beneden in het dorp

vierde men feest. Het was kermis. Alles zag er fris uit in de vroege lente. De straten en verder alles waren opgesierd met bloemen, vlagjes en met figuren, krullende letters en sterren van geel zand en fijngewreven baksteen krijt en blauwsel.

Toen galmden de klokken van de dorpstoren en weldra naderde uit de verte de "grote Processie".

De goud-bestikte banieren blonken in de zon; de wapens van het schuttersgilde flitsden. Het zware vendel hing in statige plooiënval over de schouder van de vaandrig. Als een zilveren zon in het zonlicht schreed "de koning" voort, de borst één pracht van blank metalen platen en schilden. Ze gaven een klaar geluid waar hij voorbijging. Zo volgde de bonte praalstoet haar weg. Plotseling raasde een ratelgerucht de berg af. De vrouw van Canne rijdt de dorpsstraat in met een hortend gebonk. Allen zoeken dekking. Op hun gezichten stond woede te lezen.

De takken langs de weg zijn platgereden; de mooie strooifigures verdwenen.

De trotse burchtvrouw van Canne lachte.....

Vervolgens keerde zij haar wagen en kwam opnieuw op iedereen ingereden. Opnieuw weerklonk er een angstig gegil en duidelijk gemor.

De koets ramde een erepoort.

Maar zie, wat er nu geschiedde. Een lucht, zo donker als roet schoof over de tinnen van het slot. Er torende onweerswolken op van alle zijden. Bliksemschichten staken het slot in brand.

Het geheel donderde met één slag in elkaar. De slotvrouw, had - angstig verrast - haar wagen in de mergelgroeve onder het slot gereden. Zij verdween met haar kasteel in de berg.....

Vrij naar Felix Rutten:
Limburgse Sagen.

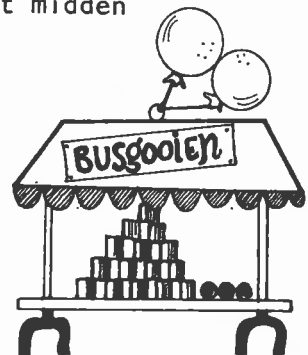
Spelidee

De spelruimte (binnen of buiten) laat iedereen de sfeer proeven van de lente en de feestvreugde in het Limburgse dorp Canne:

- bloemen (van crêpe-papier) of kransen van bloemen.

bomen en planten met friss groene bladeren.

- het kasteel, bijvoorbeeld op ribkarton geschilderd,
- de erepoort van ribkarton, die later geramd zal worden
- kegelen,
- stokknobbelen (De ene welp gooit de andere een stok toe in verticale stand, zodat de ander deze op kan vangen. De gegene, die de stok gegooid heeft, pakt nu op zijn beurt de stok direct boven de hand van de vanger. Zo gaat 't verder. De speler, die de stok voor het laatst kan vastpakken is winnaar).
- elkaar van een evenwichtsbalk proberen af te wippen met behulp van een skippybal. Elk van de spelers begint aan het uiteinde van de evenwichtsbalk en schuift dan naar het midden



- een uitzicht op het Zuid-Limburgse heuvellandschap.
- op het dorpsplein zijn er diverse standjes voor kermisattracties. Het geheel is versierd met ballonnen, slingers, vlaggetjes, tekeningen e.d.

Bij de voorbereiding van het feest zijn uiteraard alle dorpelingen (welpen) ten nauwste betrokken. Ze kunnen bijvoorbeeld bezig zijn met het opbouwen van de kermis, waarvoor ze zelf spelen kunnen bedenken en standjes maken.

Mogelijkheden voor de diverse stands zijn onder andere:

- ballen gooien en in een blik opvangen,
- kop van jut,
- schieten met pijl en boog, koningsvogel schieten, volgelpik (schuttersgilde !).
- paal- of touwklimmen om bijvoorbeeld een "ham" te pakken te krijgen.

Ook kan er een muziektent zijn, waar de dorpsmuzikanten het een en ander laten horen, misschien wel een lentelied, wat zij zelf gemaakt hebben. Iets eenvoudigs zou het volgende liedje kunnen zijn op de melo-

die van "Alle eendjes zwemen in het water":

Alle bijen vliegen in de lucht,
zoem zoem zoem zoem (2x)

Alle vogels bouwen nu hun nestjes tsilp tsilp
Alle plekken krijgen weer een kleurtje, groen, groen,
En wij bouwen aan onze kermis, dob, dob.

De muzikanten kunnen zichzelf begeleiden. De tekst kan op grote vellen geschreven worden, zodat allen vlot mee kunnen zingen. Een van de jongens zal dit vast wel à la "farce Majeur" willen presenteren.

Vermoedelijk zullen er ook wel "Limburgse vlaaien" bij een standje te vinden zijn. De staf zou zelf eenvoudige cakejes kunnen bakken. De jongens garneren deze dan met vruchten.

Op de kermis kunnen allerlei artiesten optreden zoals:

- jongleurs, die spelen met ballen en andere voorwerpen
- goochelaars,
- clowns, die een lachnummer tje weggeven.

- poppenkastspelers,
- toneelspelers, die op een wagen hun stuk opvoeren (wagenspel) of zomaar voor een eenvoudige verplaatsbaar decor
- tekenaars, die een portret van je maken etc. Het optreden kan door middel van een rad van avontuur aangekondigd worden.

Behorend bij de gekozen activiteiten zal de entourage verzorgd worden door

- kleding en uitrusting van de schutters (pijl en boog over hun schouder en een hoedje met een veer erop)



- kleding en instrumenten van de muzikanten (sjerp, hoed met een grote pluim en een cape).
- aankleding van alle standjes, waar activitei-

ten zijn of waar "artisten" hun kunsten vertonen etc.

Op een of andere manier zal het hele feest met alle dorpelingen (welpen) voorbereid worden. De ideeën van iedereen zijn voor het slagen van het geheel onmisbaar. Laat de jongens vooral ook zelf aan de gang zijn. Stimuleer hen door zelf ideeën aan te dragen, de sfeer te tekenen en tegelijkertijd hun fantasie te prikkelen. Probeer ze warm voor het idee te laten lopen en enthousiast, zodat zij de ruimte vinden om op hun manier te spelen.

Wanneer het zover is, dat alle voorbereidingen afgerond zijn, zal het feest kunnen beginnen. De muzikanten spelen hun herkeningsmelodie en zingen luidkeels. Ook de schutters lopen trots mee in de optocht. Alle feestvierende dorpelingen nemen deel aan de bonte veelheid van activiteiten. De jongens kunnen in de verschillende kramen aan de kermisactiviteiten deelnemen.

De leden van het feestcomité (leid(st)ers) begeleiden het geheel en zorgen ervoor dat ook de "artisten" op kunnen treden.

Kortom, het is één grote, feestelijke gebeurtenis in Canne. Dan hoort iedereen plotseling een ratelend geluid (tromgeroffel of ratels). Vanuit de richting van het kasteel komt de kasteelvrouwe (leid(st)-er).



*de burchtvrouw
van
Canne*

*haar rijtuig is een
zeepkist met
"bouwsels" van
korten of echte
deuren.*

(Lange jurk, muts met versierselen en gezeten op een kruiwagen, zeepkist, of.....?)

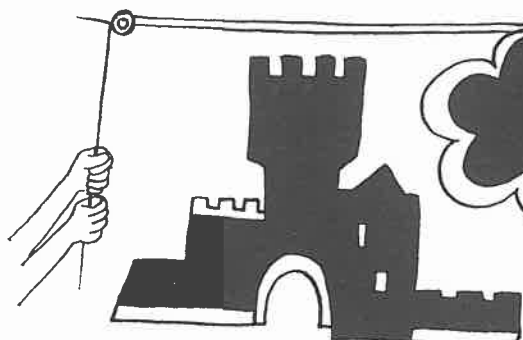
Ze kijkt trots rond; op haar gezicht staat te lezen hoe blij ze is, dat ze iedereen stoort. Ondertussen luiden de klokken van de dorpskerk, bijvoorbeeld op de melodie

van Vader Jacob en begeleid door de muzikanten:

Bim bam bim bam (2x)
 bim bam bom (2x)
 bim bam bim bam bim bam (2x)
 bim bam bom (2x)

Alle dorpsbewoners zijn natuurlijk ontzettend kwaad. "Wat denkt ze wel?...." Een tweede keer zullen ze zich niet meer zo te pakken laten nemen. Ze zullen wel laten merken, dat ze kwaad zijn !

Onder aanvoering van het feestcomité (staf) mogen allen nu een verwensing op papier schrijven of tekenen. Die zullen haar toegeworpen worden, als ze



"echt" laten schuiven .

Daarbij zien we het kasteel instorten en horen het klagelijk geluid van de kasteelvrouw.

weer eens langs mocht komen.

En jawel hoor....de jongens zijn bijna klaar of daar komt ze weer aangereden, blijkbaar niets vermoedend. Ze moet onder een stroom van papieren door en verdwijnt weer in het kasteel.

Daarna zien we bliksemlichten (aan- en uitflitsen van het licht) en horen we de donder (tromgeroffel)

Een zwarte wolk schuift over het kasteel.

m.b.v. een katrollensysteem (touw over een wielje trekken) kunnen we de wolk

Als het onweer overgedreven is laait het feest opnieuw op en zelfs nog in grotere mate, want van de beruchte burchtvrouw van Canne zijn ze voorgoed bevrijd !

