

# Wat krijgen we nou?



3 spannende avonturen voor Welpen, Esta's en Kabouters in het Land van Esta



**Scouting**

## COLOFON:

Deze spel- en verhaalmap is een heruitgave van *Wat krijgen we nou?* uit 1994.

*Wat krijgen we nou?* is in 1994 verschenen als een uitgave van Scouting Nederland.

Aan *Wat krijgen we nou?* werkten mee:

Pascal v.d. Bos  
Maja Brant  
Henny Hooimeijer  
Eric Lepelaar  
Helma v.d. Ouwelant  
Anneke Schollaart

**Illustraties:**

Berni v.d. Heuvel

Deze heruitgave *Wat krijgen we nou?* is verschenen in 2004 in opdracht van Landelijk Beleidsteam DWEK en is een uitgave van Scouting Nederland. De tekst is herzien op spelling, actualiteit en veiligheid.

**Tekstbewerking:**

Jan Sietse de Boer

**Met dank aan:**

Eric Lepelaar  
Roland Masselink

**COPYRIGHT © 2004 Scouting Nederland**

Deze spel- en verhaalmap is een product van Scouting Nederland en mag alleen binnen Scouting Nederland en onderdelen daarvan gebruikt worden.

# 1. INHOUDSOPGAVE

1. Inhoudsopgave	3
2. Welkom	4
3. Inleiding	5
4. Andere hulpmiddelen en informatie	6
5V. Avontuur voor Welpen	7
5S. Speltips voor Welpen	14
6V. Avontuur voor Kabouters	22
6S. Speltips voor Kabouters	28
7V. Avontuur voor Esta's	38
7S. Speltips voor Esta's	43

## 2. WELKOM

Hallo Welpen-, Kabouter-, en Estaleiding,

Kijk uit! **"WAT KRIJGEN WE NOU" ????????**

Welpen en Kabouters naar het Land van Esta en de Esta's een nieuw avontuur????????

Blader deze map niet door! Hou je in.....!!! Tjsa, dan moet je het zelf maar weten.....!

We hebben je gewaarschuwd!

Wanneer je deze map in handen hebt en er door heen bladert heb je je eerste avontuur al beleefd! Je wilt méér, je wilt het avontuur ook met anderen gaan beleven.... Je vertelt het en ook zij krijgen dat gevoel:

**"WAT KRIJGEN WE NOU ?????"**

Je wordt steeds nieuwsgieriger, reislustiger..... Je hoeft niet naar een reisbureau om een avontuur te boeken. Neem deze map mee naar huis en er liggen 3 maal 4 weken avontuur op je te wachten!

Welke avonturen dan, vragen jullie je af! Een avontuur speciaal voor de welpenhorde, de kabouterkring en de estar. Op basis van een verhaal worden ze elk door de "Toegang tot Toegang" geloodst en beleven een aantal weken een avontuur in het Land van Esta.

Misschien beleef je dóór deze verhalen weer nieuwe avonturen. Je weet het nooit van te voren, want "stel-je-eens-voor" dat je iets anders aantrekt, iets anders ontdekt, een andere weg ontdekt in het Land van Esta!

**DENK JE BIJ JEZELF NOG STEEDS:**

**"WAT KRIJGEN WE NOU ????????"**

Op de volgende bladzijde zullen we een tipje van de avonturen onthullen en enkele geheimen met jullie delen, maar denk er om:

**"WAT JE DRAAGT DAT BEN JE"**

## 3. INLEIDING

### WAAROM DEZE MAP?

In de jaren '90 is er speciaal voor gemengde speltakken een nieuw spelaanbod ontwikkeld: "Het Land van Esta". Het voorleesboek "Het kind met de Hoge Hoed", geschreven door Simone Schell, is daar een onderdeel van. Zij vertelt het verhaal over een standbeeld van het kind met de Hoge Hoed in het stadje Pals aan de Volderiarivier. Het verhaal gaat, dat, wanneer kinderen 's nachts na twaalf uur nog niet slapen, het kan zijn dat het standbeeld levend wordt en je uitnodigt om mee te gaan naar het Geheimzinnige huis. In dit huis is de "Toegang tot Toegang". Hoe die er uit ziet? Dat kan een deur zijn met een kamer er achter en een geheimzinnig gordijn, maar ook een geheimzinnige gang of een plaats waar bijv. een vliegtuig kan vertrekken of een boot, of..... Dat weet je nooit van tevoren, alleen wanneer je in dit huis bent kun je er zeker van zijn dat je op de één of andere manier een grandioos avontuur gaat beleven.

Omdat ook welpen en kabouters wel eens willen weten wat er in het Land van Esta te beleven valt, zijn er een aantal verhalen geschreven om met de horde of kring op avontuur te gaan in het Land van Esta. Aan het eind van het avontuur keert de horde of kring weer naar de oude vertrouwde omgeving terug. Als leiding van deze speleenheden zul je merken dat het karakteristieke van je "eigen" spelaanbod behouden blijft. Akela blijft de leider van de horde, Baloe blijft de leermeester van de Rimboe, enz. Bij de Kabouters start je vanuit, voor de kabouters, bekende plaatsen en omgeving in Bambilië. In de Onbekende Heuvels zijn er ook voor de kabouters nog onbekende stukken, waar het zo af en toe "spookt"!

Voor de Estar, die natuurlijk al diverse avonturen in het Land van Esta heeft beleefd is er ook nog een stukje "geschiedenis" ontdekt. Hieruit blijkt dat achter de zee, waarover je naar het Land van de Toekomst vaart, rechtsaf de Brute Bergen te liggen met het stadje Questerterp en wat daar allemaal niet is gebeurd!

### HOE GEBRUIK JE DEZE MAP

Je kunt deze map op verschillende manieren gebruiken.

Allereerst kun je de verhalen als voorleesmateriaal gebruiken en zo de kinderen bekend maken met het Land van Esta.

Ook kun je besluiten om samen met de leiding een verhaal in een programma voor bijv. 4 weken te programmeren. Daarvoor zijn er achter de verhalen steeds spel- en activiteitsuggesties gegeven, zodat je meteen aan de slag kunt gaan.

De suggesties zijn volgens een vaste programma-opbouw beschreven:

- inleiding
- aktiespel
- programma
- aktiespel
- afsluiting

Wanneer je dan ook nog de achtergrondinformatie doorleest, krijg je een beeld hoe je een aantal in het verhaal gegeven situaties vorm en inhoud kunt geven.

Verder zou het verhaal de basis kunnen zijn waarmee je met de kinderen gaat programmeren. Het verhaal wordt dan voorgelezen en samen met de kinderen bedenk je wat er allemaal kan gebeuren en hoe dat gebeurt. De gegeven spel- en activiteitsuggesties kunnen dan een leidraad zijn, maar dat hoeft niet.

De verhalen zijn geschreven vanuit het welpen, kabouter- en estathema, maar met wat aanpassingen kunnen alle verhalen in ieder spelaanbod worden gespeeld. Tot slot kunnen de spel- en activiteitsuggesties onderdeel zijn van andere verhalen of thema's waarbij je activiteiten nodig hebt.

Een element, dat voor sommige leidinggevendenden misschien (nog) niet zo bekend is, is de vorm vrij spelen of beter gezegd gekozen spelen. In de verhalen worden spel- en activiteitsuggesties gegeven waarbij de kinderen zelf kunnen kiezen wat ze gaan doen hoe ze dat gaan doen. Vaak mogen ze er ook bij bedenken hoelang ze er over mogen doen, soms moet er een bepaalde tijd worden afgesproken. Zo bepalen de kinderen samen met de leiding voor een groot deel de precieze invulling van het programma. Dit 'vrij spelen' kan heel mooi in de subgroepjes.

## **4. ANDERE HULPMIDDELEN EN INFORMATIE**

Voor leid(st)ers die meer willen weten over het spelen in thema met welpen, esta's en kabouters zijn ook meerdere hulpmiddelen beschikbaar:

- Vervolgtraining "Programmeren in thema" (via je regio)
- Handboek van Welpen, Esta's, Kabouters of Dolfijnen
- "Het kind met de Hoge Hoed" van Simone Schell
- Verhaal- en spelmap "Plons!":  
3 spannende avonturen voor welpen, esta's en kabouters op en rondom het water.

Naast deze uitgaven zijn in de ScoutShop nog veel meer leuke uitgaven voor DWEK te vinden...  
Je kunt ook kijken op <http://www.dwek.scouting.nl>

### **Heb je nog vragen of opmerkingen?**

Je kunt de trainers van je regio vragen voor adviezen, maar ook Landelijk Beleidsteam DWEK (LBT DWEK). LBT DWEK houdt zich bezig met het beleid en de uitgaven voor de 7 tot 11 jarigen. Je kunt ze bereiken op [dwek@scouting.nl](mailto:dwek@scouting.nl)

# 5V. AVONTUUR VOOR WELPEN

## 5V.1. Eerste week: DE VERGADERING

Het is een drukte van belang in de Rimboe. Alle dieren zijn druk bezig om hun hol of nest schoon te maken. Ook poetsen ze zichzelf nog eens extra op! Want, weet je... , wanneer het volle maan is, is het net of je vacht nog mooier glimt dan hij al doet!

En... vannacht is het volle maan! Er is weer een vergadering rond de Raadsrots. De Akela vraagt aan de wolvenhorde wat zij hebben beleefd, of er wordt een spannend verhaal verteld, of de Welpen worden "getraind" in allerlei vaardigheden. Het is steeds weer spannend !! Ook de dieren die geen lid zijn van de horde, zoals Baloe, Bagheera, Chil en Hathi zijn regelmatig bij de vergadering. Ook zij vertellen dan hun avonturen. Soms maken ze plannen met elkaar, bijvoorbeeld wanneer ze een feest zullen houden of bedenken ze een plan voor een Rimboejacht.

Kijk, de zon gaat al onder. Alle welpen trekken zich terug in hun nest en wachten totdat het helemaal donker is geworden. Voor sommige welpen duurt het wachten wel héél erg lang.... "JALA... !!!" Dáár schalt de kreet van Akela door de Rimboe. Hèt teken voor de welpen dat ze naar de Raadsrots mogen gaan! "Hiiii...!", hoor je uit de welpenkelen en ze rennen zo vlug mogelijk naar de Raadsrots.

Wanneer alle dieren zich rond de Raadsrots hebben verzameld gaat Akela staan en heet de dieren welkom. Hij vraagt wat ze deze keer weer hebben beleefd. Natuurlijk is er weer veel te vertellen.

"Ssstt...", fluistert Bagheera plotseling, "Stttt..., wees eens stil!" Alle dieren houden hun adem in. Bagheera sluipt in een boom en speurt in het rond of hij iets kan ontdekken. "Hé, Bagheertje, zie je iets?" fluistert Baloe.

"Eh... nee..., ik zie niets. Of, ja, toch! Heel in de verte zie ik iets glinsteren."

"Wat is het, wat is het?" fluisteren de Welpen nieuwsgierig. "Ik weet het niet precies," zegt Bagheera. "Het glimt en het beweegt af en toe!"

"Gaan we kijken, gaan we kijken?" roepen de Welpen opgewonden door elkaar.

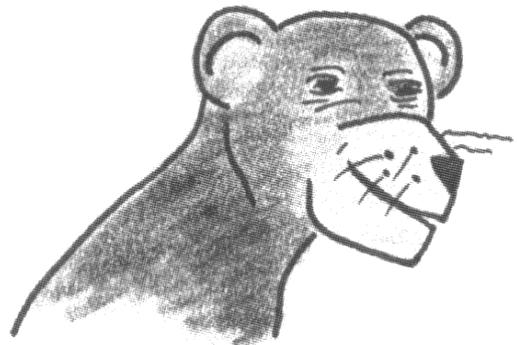
"Luister", bromt Akela zachtjes, "Ik stel voor dat Chil eerst voorzichtig gaat kijken wat er aan de hand is. Hij kan vanuit de lucht goed zien wat het is en het ons komen vertellen." Chil vliegt geruisloos door de Rimboe en landt zo dicht mogelijk bij het 'glinstering'. Hij kijkt... en kijkt nog eens...?! "Je zou zeggen dat het een mèn is....!", denkt hij verschrikt. Geruisloos vliegt hij terug.....!

"Wat is het, wat is het?", vragen de dieren nieuwsgierig. Chil kijkt eens naar Mowgli en zegt dan: "Het is, denk ik, een mens....!" De dieren schrikken! Oei, een mens in de Rimboe, dat kan gevaar betekenen! "Goed", besluit Akela, "We gaan kijken, maar eerst maken we een afspraak hoe we er héél voorzichtig naar toe sluipen. Bagheera, jij sluipt voorop en Hathi, jij sluit de rij, maar..... stamp niet zo!" "Nee, Akela", beloofd Hathi en zachtjes "trippelt" hij naar achteren. Héél voorzichtig, sluipen ze achterelkaar naar de plaats waar het glinstert.....

Ohhhhhh....! De dieren houden hun poot van verwondering voor hun mond.... "Het is... inderdád een mens", bromt Baloe. "Bijna nèt zo'n mens als Mowgli! Alleen heeft dit mens andere kleren aan en een hóed op, en dat 'glinstering' zit boven op zijn schoen ....."

Dan kan Baloe zijn nieuwsgierigheid niet langer bedwingen en stapt er op af. "Hallo, eh..mens, ik ben Baloe, Eh..., wie ben jij?" Het kind met de Hoge Hoed schrikt enorm. "Oh, joh, je hoeft niet zo te schrikken, hoor", zegt Baloe. "Ik ben heel aardig."

"O, eh... fijjn", bibbert het kind met de Hoge Hoed. "Ik ben het kind met de Hoge Hoed en kom uit het stadje Pals aan de Volderiarivier. Het is een stad ver voorbij het Mensendorp en de Koele Holen. Ik ben het grote standbeeld in die stad en wanneer kinderen 's avonds ná twaalf uur nog niet slapen wordt ik levend en neem ze mee naar het Geheimzinnige huis. In dit huis is de "Toegang tot toegang" naar het Land van Esta...! Wanneer kinderen door deze Toegang tot Toegang stappen beleven ze de meest spannende avonturen!"



De welpen en andere dieren luisteren vol verbazing en vragen dan nieuwsgierig: "Wat gááááá, joh. Kunnen wij, als dieren uit de Rimboe, óók zo'n avontuur beleven?"  
"Maar natuurlijk!", lacht het kind met de Hoge Hoed. "Kom maar met me mee! Leg je linkerpoot maar op elkaars schouder!" En zo gaan alle dieren, vrolijk zingend, achter het kind met de Hoge Hoed aan op weg naar de Toegang tot Toegang. Welk spannend avontuur zullen ze in het Land van Esta gaan beleven?



## 5V.2. Tweede week: HET LAND VAN ESTA

"Sssstttt. Nu even stil zijn", fluistert het kind met de Hoge Hoed, wanneer ze Pals binnen komen. "De kinderen slapen."

"Kinderen?" vraagt Akela.

"Ja", vertelt het kind, "Ik heb vannacht al kinderen naar het huis gebracht. Hilde Rozemarijn, Deng Poe Ha en Jeroen. Misschien komen jullie ze nog wel tegen". Het kind loopt naar een groot, oud en geheimzinnig huis. Zou dat ...??? Het kind kijkt goed om zich heen... . Nee, niets te zien... Het kind klopt driemaal op de deur... . De deur gaat piepend open. Héél stil sluipen de dieren achter het kind aan, een krakende trap af... en... zien dan een oude man, gebogen over een boek achter een bureau zitten...

De oude man kijkt op en vraagt streng: "Wie zijn jullie en wat willen jullie?" De welpen en andere dieren weten niet goed wat ze moeten antwoorden.

Dan stapt het kind naar voren. "Goedenacht, oude man. Ik was vannacht heel ver buiten Pals aan het wandelen en toen heb ik deze dieren ontmoet. Ze zouden graag een keer een avontuur in het Land van Esta willen beleven." De oude man kijkt de dieren eens goed aan.... Hij denkt diep na en knikt dan 'ja' met zijn hoofd. De dieren zijn vreselijk blij en maken een echte rimboedans van plezier! "Dank u wel, oude man", zegt Akela, "en dank je wel Ki... , hé, waar is het kind gebleven?"

"Het kind is weer terug om standbeeld te worden", vertelt de oude man. "Gaan jullie maar door de 'Toegang tot Toegang'. Maarrrr!! Denk er aan! Wat je draagt....., dat ben je...", zegt de oude man geheimzinnig.

Nieuwsgierig stappen de dieren door de 'Toegang tot Toegang'. Ze kunnen hun ogen nauwelijks geloven!!! Ze komen in een kamer met allerlei kleren en hoeden en tassen en.... "Wat zullen we aantrekken?" De welpen bekijken alle spullen. "Oei, dit wordt vast een heel groot avontuur!", roepen ze opgewonden!

Net als de dieren iets aan willen trekken, herinnert Akela zich wat de oude man heeft gezegd: "Wat je draagt, dat ben je!!" Akela zegt waarschuwend: "Ho, wacht even, laten we eerst verzinnen wát we willen beleven!" "Nou, ik zou wel een prinses willen zijn", fantaseert Raksha, terwijl ze een heel mooie jurk ziet hangen. "Ik wel een detective," zucht Bagheera verheerlijkt, "kan ik al mijn sluiptrucs toepassen". "Enne...Baloe, wat zou jij kiezen?", vraagt Hathi. "Héééé, wáár is Baloe?"

Iedereen kijkt in het rond. Nergens Baloe te zien!  
 "Bagheera, jij wilt toch zo graag detective zijn? Spoor Baloe eens voor ons op?!" Net als Bagheera een vergrootglas heeft gepakt stoot Hathi hem aan en wijst naar een gordijn. Bagheera sluipt naar het gordijn..., ruikt eens en wenkt dan dat alle dieren rond het gordijn moeten gaan staan. Bagheera doet het gordijn open en.... daar staat Baloe en... Deng Poe Ha.....! Allebei hebben ze een koksmuts op!



"Wat doe jij daar nou, Baloe, " vraagt Akela verwondert. "Hallo, mag ik jullie even voorstellen, zegt Baloe plechtig. "Dit is Deng Poe Ha, de hofkok van de koning! Weet je, ik had een koksmuts opgezet en was achter dit gordijn gaan staan. Daar was ook Deng. Die vertelde dat hij een maaltijd voor de koning moest maken, maar alle koks hadden een dagje vrij genomen." "En de koning wil altijd een perfecte maaltijd," zucht Deng, "maar of ik dat in m'n eentje kan...?" "Joh, dat hoeft niet," lacht Baloe, "Kijk eens goed, daar staat een hele horde welpen die graag willen helpen! Niet waar, welpen?" Nou, reken maar...!  
 "Zeg, en vergeet ons ook even niet," merkt Hathi verongelijkt op.

"Aan de slag dan," beslist Deng. "Eerst allemaal een koksmuts maken, want zonder mag je niet in de keuken komen!". Nadat ze de mooiste mutsen hebben gemaakt deelt Deng de groep in verschillende groepjes.

"Bagheera, verzin maar iets met deze spullen met jouw groepje. Er is pannenkoekmeel en brooddeeg en zakjes met allerlei soepjes. Appels en kaneel en rozijntjes..." besluit Deng, "Brouw er maar een lekkere, maar bijzondere maaltijd van!" Bagheera, toch al een beetje detective, heeft ook potjes met kleurtjes ontdekt. "Zeg, heeft de koning wel eens gekleurde pannenkoeken gegeten, Deng?" "Gekleurde pannenkoeken? Nee! Probeer maar eens", glimlacht Deng. "Gekleurde pannenkoeken, hoe verzinnen ze het...!" Raksha is met een groepje bezig om een mooi gedekte tafel te maken. Van papier worden er grote strikken gemaakt en andere versieringen. Hathi mixt lekkere drankjes voor bij de maaltijd. "Hier, proef eens, Deng. Originele rimboedrankjes." "Hmmm, lekker, zeg! Jullie kunnen er wat van!" En Baloe? Die is met een groepje muziek aan het verzinnen met allerlei "rare" muziekinstrumenten.

Na een poos is alles klaar. Deng is verschrikkelijk blij. Zoiets heeft de koning nog nooit gezien! De koning wordt uitgenodigd om aan tafel te komen. De welpen kijken heel nieuwsgierig om de keukendeur... De koning schuift aan..., kijkt nog eens goed naar al dat moois en zegt dan, heel plechtig: "Wie heeft dit allemaal gemaakt, Deng?" Deng buigt heel diep voor de koning en vertelt dan van de welpen en de andere dieren. "Laat ze binnenkomen!", bast de koning, "Ik wil ze persoonlijk bedanken!" "Ja, Sire, zeker Sire," stamelt Deng en wenkt de dieren. Allemaal maken ze een diepe buiging voor de koning. "Gaat zitten vrienden en eet een hapje mee!" Deng z'n muts valt bijna van z'n hoofd...! De koning heeft een goede bui! Dat is lang niet gebeurd! Iedereen smult en af en toe luisteren ze naar de muziek. Zelfs maakt de koning nog een dansje met Raksha. Dan is de koning moe en gaat een tukje doen. En de dieren? Zij ruimen eerst alles op en dan....

Hoor eens, wat een gesnurk uit de slaapkamer van de koning. Deng loopt op z'n tenen er naar toe en wat ziet hij ??? Alle welpen in bed bij de koning!!! "Laat ze maar lekker slapen", denkt Deng. "Ze beleven vast nog wel meer avonturen en dan moet je fit zijn!". Zachtjes sluit Deng de deur van de slaapkamer en verdwijnt weer achter het gordijn.

### 5V.3. Derde week: RAKSHA, EEN PRINSES

Alle welpen en andere dieren liggen te snurken! Of nee, wacht eens..., daar doet Raksha haar ogen open, rekt zich helemaal uit en kijkt een beetje slaperig om zich heen. "Waar ben ik?", vraagt ze zich af. "O, ja, in het paleis van de koning, in het Land van Esta!" Ze staat op, rekt zich nog eens flink uit en ziet dan het gordijn..... "O, ja, daar was die mooie jurk!" Zal ik nog eens stiekem gaan kijken?".

Op haar tenen loopt ze naar het gordijn, glipt er achter en even later verschijnt Raksha vóór het gordijn met een prachtige jurk aan. "Hallo, allemaal, wordt eens wakker, wat is dat voor een geluiwammes", zegt Raksha op deftige toon.

"Hè, wat", schrikken de dieren. "Ohhh, wat zie je er prachtig uit, Raksha".

"Raksha? Alléén maar Ráksha?", zegt Raksha verwondert, "ik ben een prinsès, dat zie je toch zeker wel!".

"Sapperdeflap", stottert Baloe verwondert, "Wat is er van uw dienst, prinsès Raksha?".

"Eh, ik wil een rijtoer maken door dit land, ik wil naar Terpo", zegt de prinses.

"Terpo? Terpo? Wat is dat?", vraagt Bagheera lodderig.

"Terpo", zo begint prinses Raksha opgewekt, "is een plaats hier ver vandaan, in het noorden. Hier heb ik een landkaart. Kijk, hier ligt het paleis van de koning en dáár ligt Terpo. Het is een heel drukke stad met allemaal straten, pleinen, grote gebouwen, winkels en zelfs een haven. Kortom, er is van alles." De dieren kijken en luisteren nieuwsgierig. Het lijkt hen wel leuk om naar Terpo te gaan. "Nu, waar wachten we nog op? Laten we direct gaan!", roepen de dieren door elkaar.

"M'n koets, prinsessen rijden in een koets! Laat de lakei de koets voorrijden!", beveelt Raksha.

"Ho, wacht even!", roept Baloe streng. "We kunnen nu allemaal wel direct weggaan, maar moeten we eerst niet over een aantal zaken nadenken! Welke wegen lopen er naar Terpo? Weten we, wanneer we in Terpo zijn, wat al die tekens op en aan de weg betekenen? Hebben we geld om in de winkels wat te kopen? Enne.... hebben we een goede E.H.B.O.trommel voor eventuele ongelukjes. En hoe gáán we er eigenlijk naar toe?". Tja, daar moet je Baloe voor heten, hij is niet voor niets de leermeester van de Rimboe.

"Dat is wel heel veel wat we nog moeten weten", pruilt prinses Raksha, Ik wil vandaag nog in Terpo zijn!"

"Eh..., hoe gaan we erheen," peinst Hathi. "Marcheren, misschien...?"

"Ja, ja, en jij dan zeker als een kolonel voorop!", schaterlachen de welpen. Hathi gaat er prompt van in de houding staan. "O, ik wil wel, hoor!"

"Ik weet wat, roept prinses Raksha, "We maken één hele grote koets waar we allemaal inpassen."

De lijkt de welpen wel wat. Ze staan nu echt te popelen om te gaan! "Luister", zegt Akela, "wanneer we nu allemaal iets gaan voorbereiden voor de reis naar Terpo, kunnen we toch snel vertrekken!". Dat is een goed plan. Ze verdelen de taken en gaan aan de slag.

Na een poos zijn alle voorbereidingen getroffen en kan de reis beginnen. "O, wat gaaf, wat een te gekke koets!", roept Raksha opgetogen. Ze stapt in en alle welpen volgen haar voorbeeld! De andere dieren lopen ernaast. "Net een optocht, een colonne," verzucht Hathi blij! "Eén, twee. Eén, twee!" Hathi kan het toch niet laten....

Oei, daar valt Bagheera over Baloe. Pats, dat is me wat! "Ho, ho, stoppen!" roept Hathi verschrikt. "Wie heeft de E.H.B.O.trommel?". Een stel welpen stappen uit de koets en verbinden Bagheera en Baloe, precies zoals ze geleerd hebben!

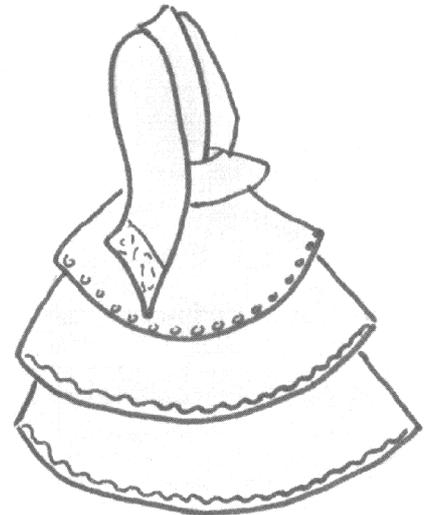
Na een ware speurtocht met de kaart en het kompas zien ze na een poosje Terpo in de verte liggen. Wat een drukte! Wat een verkeer en wat een hoop verkeerstekens! Maar goed dat ze die allemaal hebben geleerd.

Nu kunnen ze tenminste de koets zonder moeilijkheden parkeren. "Goedendag, komen jullie ook voor het feest in Terpo?", vraagt een meisje. "Laat ik me even voorstellen. Ik ben Hilde Rozemarijn!".

"Dat is leuk, het kind heeft me over je vertelt," roept Raksha verrukt.

"Feest! Is er een feest in Terpo?", vragen de welpen aan Hilde Rozemarijn.

"Weten jullie dat dan niet? Eens per jaar is er het grote Feest-je-Rot-feest. Alle inwoners van Terpo bouwen dan een héél grote kermis. Er zijn alleen twee afspraken over het feest. Je mag niet jezelf zijn. Je moet dus verkleed naar het feest komen en je moet met een groepje iets verzinnen voor 's avonds bij het kampvuur."

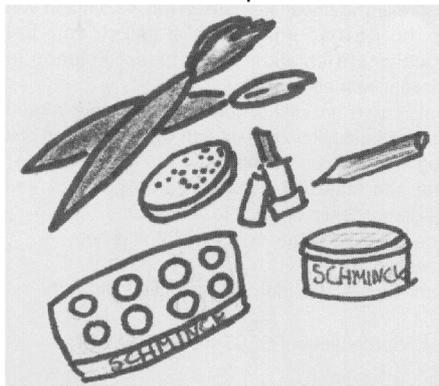


Oei, dat wordt even organiseren. Iets verzinnen gaat nog wel, maar waar halen ze verkleedkleden vandaan? "Ik weet wat," oppert Hilde Rozemarijn, "Hier dichtbij is een winkeltje waar ze kleden verkopen". "En... we hebben geld bij ons!", roepen de welpen door elkaar, dus... op naar de winkel!". "Ik heb een idee," zegt Bagheera plotseling (z'n speurzin begint weer te werken). "Laten we allemaal iets kiezen en dat niet tegen elkaar vertellen. Wanneer we dan naar het feest gaan, moeten we proberen elkaar op te sporen.....!"

"O, o, onze speurneus weer in actie," lacht Akela. "Maarre... laten we dan wel een wachtwoord afspreken wanneer we denken dat we iemand van de horde herkennen. Je fluistert dan het wachtwoord en wanneer het klopt knipoog je stiekem naar elkaar!" Dat is een hartstikke goed idee van die Akela! Samen bedenken ze eerst een wachtwoord en ook nog een idee voor 's avonds! Met een tasje vol verkleedkleden gaan ze een plekje opzoeken om zich te verkleeden. Hoe zullen de dieren eruit zien? Wat is het wachtwoord? Kom naar de "Gouden Aal" en ontdek het zelf!

#### 5V.4. Vierde week: FEEST-JE-ROT-FEEST

De Akela staat vóór de deur van de 'Gouden Aal op de uitkijk. "Ze zouden hier toch naar toe komen Baloe", vraagt Akela. "Ik zie maar geen welpen!" Baloe lacht zich een hoedje. "Akela, jij hebt toch een wachtwoord met de welpen afgesproken?" "Dat is waar ook! Daar heb ik niet aan gedacht!" Eens proberen bij dat oude vrouwtje: ".....", "....". Jaaaa, het werkt! Het is een welp.



Na een poosje zijn alle welpen en de andere dieren in de herberg aanwezig. Sommige willen nog een kloddertje hiiiier... of een kloddertje daaaaaaar! Maar daar heeft Akela rekening mee gehouden, de schminkpot staat al klaar.

"Zeg, hebben jullie de kermis al gezien?", roept Raksha opgewonden. "Wie heeft er zin om met mij mee te gaan?". Allemáál natuurlijk, wat

dom om dat te vragen! "Heeft iedereen genoeg geld bij zich?", vraagt Baloe. De welpen roepen nog snel "ja", voordat ze opgewonden het kermisplein oprennen.

"Komt dat zien, komt dat zien, de sterkste man ter wereld. Voor 5 Florijnen mag je naar binnen!"

"Gooi drie ballen door het gat en je krijgt een verrassing. Drie ballen voor maar 2 Florijnen!"

"Raadt voor 1 Florijn hoeveel bonen er in deze pot zitten en win een mooie prijs!"

"Maak een ritje in ons Reuzenrad".

"Sla zoveel mogelijk spijkers in de balk!"

"Poeh, poeh, wat is er veel te doen", verzucht Bagheera wanneer hij naast Akela even uitrust.

"Ja, en dan vanavond nog, bij het Kampvuur. Ze hebben vast wel een spel verzonnen of een toneelstukje of een lied!" zegt Akela terwijl ze om zich heen kijkt.

"Je maakt me wel nieuwsgierig, Akela", broemt Bagheera, voor hij weer verder gaat op de kermis. Akela gaat maar vast een heleboel boterhammen helpen smeren in de "Gouden Aal". Hij weet als geen ander hoe hongerig welpen na een feest kunnen zijn.



"s Avonds is het ook rond het Kampvuur een drukte van belang. Werkelijk iedereen uit de stad is hier naar toe gekomen. En ja, iedereen heeft natuurlijk ook gehoord dat er "vreemdelingen" in de stad zijn die ook iets gaan doen bij het Kampvuur. Iedereen wacht vol belangstelling af. "O, Raksha, iik dduurrrff niet," bibbert Hathi.

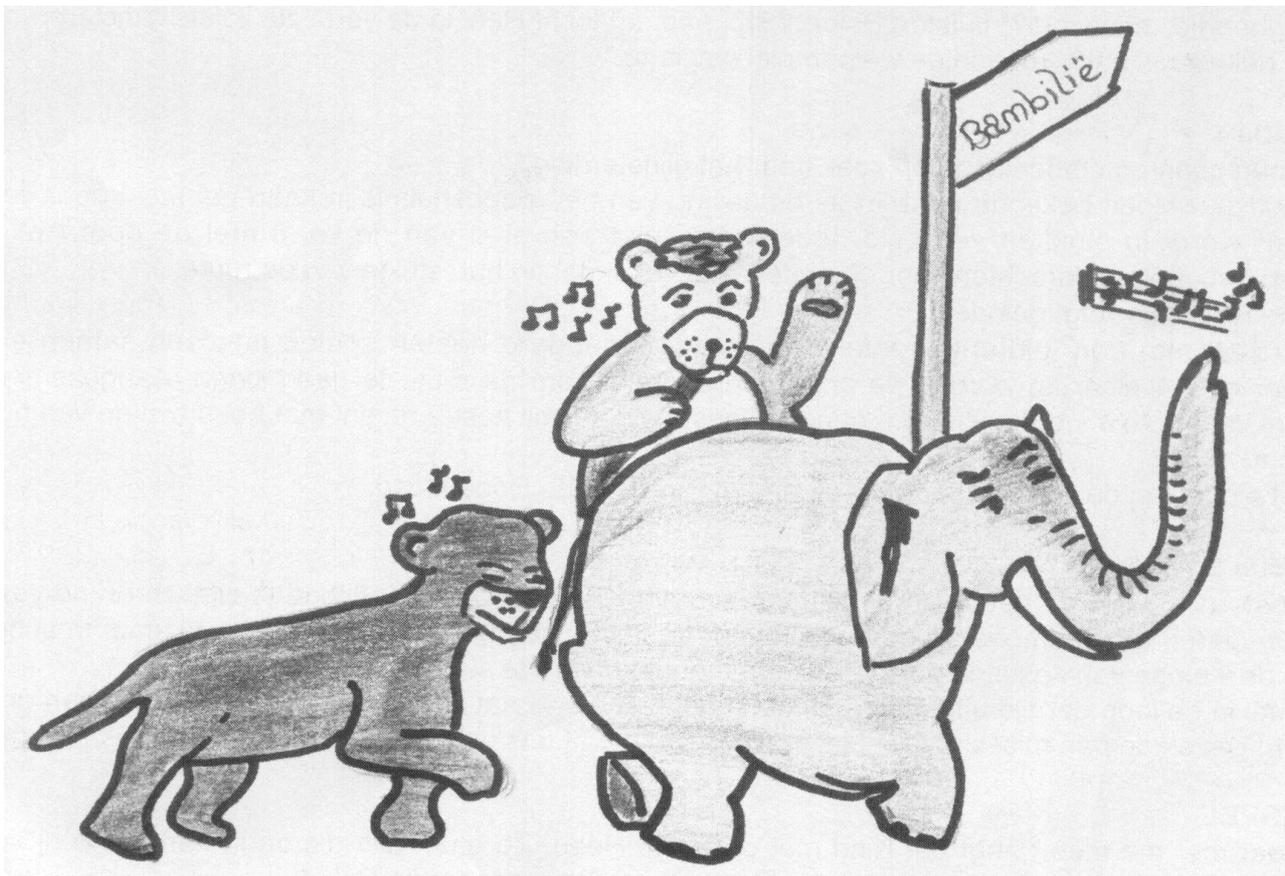
"Natuurlijk, wel. Dat noemen ze plankenkoorts en dat heeft iedereen!" wordt Hathi gerustgesteld.

En daar gaat Hathi. Hij verteld over de Rimboe van hééél lang geleden! Dat kan hij als geen ander, want hij is immers één van de oudste dieren in de Rimboe. De welpen geven natuurlijk de meest leuke en vrolijkste voorstelling. Ze krijgen zelfs een staande ovatie van de toehoorders. "Hoera voor de welpen! Lang leve de welpen!", klinkt het overal.

Dan vertrekken ze naar de "Gouden Aal" om even uit te rusten. Even...ja, want de welpen gaan weer op weg naar de Rimboe. "Hathi, ga jij nu voorop?", vraagt Akela. Nou, dat wil hij wel! Met een stem als een trompet schalt hij: "Allemaal aantreden.....!!!!" Daar gaat de stoet met vreemd uitgedoste dieren, nagezwaaid door de bewoners van Terpo op weg naar het Geheimzinnige huis in Pals. Daar aangekomen staat het kind ze al op te wachten.

"Hebben jullie het naar je zin gehad in het Land van Esta?"

"Reken maar!", roepen de dieren in koor. "Het was ....." en dan komt de yell dat eigenlijk het wachtwoord was....! Het Kind moet er hartelijk om lachen, wat een leuke welpen! "Ik ga met jullie mee tot aan de rand van de stad. Dan ga ik weer terug naar m'n vaste plaats. Kennen jullie het afscheidslied al van het Land van Esta?". Nee, dat kennen ze nog niet. "Luister en doe maar mee," zegt het kind, terwijl ze achter elkaar gaan staan.



Zo gaan de welpen en de andere dieren nu echt op weg naar de Rimboe. Maar welke weg moesten ze ook alweer hebben? "Kijk, daar staat een wegwijzer", wijst Akela. "Bagheera, ga jij eens kijken". Bagheera komt even later peinzend terug. "Kon je het niet lezen?," vraagt Baloe.

"Tuurlijk wel", antwoordt Bagheera, " de Rimboe is 80 stappen naar het zuiden en 10 stappen naar het oosten. Nee, er stond nog een ánder land op, Bambilië! Weet iemand wat voor een land dat is?"

" Nee,nee", roepen alle dieren door elkaar. "Gaan we daar heen?", vraagt Raksha.

"Misschien", beloofd Akela, "maar eerst een poosje in de Rimboe spelen hoor. Ik verlang best wel weer naar de andere dieren die zijn achtergebleven".

En kijk eens wie er op de uitkijk zit op de Koele Holen? Juist, ja , Chil en het apenvolk! "Ze komen er aan, ze komen er aan!", klinkt het door de Rimboe.

" Hè, gelukkig weer thuis," verzucht Akela. Ze hebben een verschrikkelijk leuk en spannend avontuur beleefd, waar ze voorlopig nog niet over zijn uitverteld!!

# 5S. SPELTIPS VOOR WELPEN

## 5S.1. Speltips week 1: DE VERGADERING

### INLEIDING: De Raadsrots

*Het is een drukte van belang in de Rimboe. Vannacht is het volle maan. Dan is er weer een vergadering rond de Raadsrots. "JALAHIII..!" Daar schalt de kreet van Akela door de rimboe. Dat is voor de welpen het teken dat zij naar de Raadsrots moeten komen. Ook andere dieren zoals Baloe, Raksha, Chil en Bagheera zijn aanwezig bij de vergadering.*

De ruimte is in een rimboe-achtige sfeer gebracht (zie achtergrondinformatie). De welpen verzamelen zich rond de Raadsrots.

### AKTIESPEL: Poetstikkertje

*Alle welpen zijn druk bezig geweest om hun hol of nest schoon te maken. Ze hebben er allemaal voor gezorgd dat ze er tiptop uit zien.*

De welpen staan in de ruimte als standbeeld. Eén welp gaat de gang op met een doekje. Hij is straks de poetswelp. De andere welpen spreken af welk stukje van hun standbeeld niet afgestoft mag worden, bijvoorbeeld het puntje van je neus. De poetswelp komt binnen en begint de standbeelden af te stoffen. Wanneer hij echter bij iemand het puntje van z'n neus afstoft wordt het standbeeld levend en probeert de poetswelp te tikken. Het standbeeld heeft 20 tellen de tijd om de poetswelp te tikken. Wordt de poetswelp getikt, dan ruilt hij met het standbeeld van plaats. Wanneer een welp tweemaal achtereen poetswelp is geweest kiest hij het mooiste standbeeld als poetswelp en neemt zelf de houding aan van dat standbeeld.

### PROGRAMMA: Het glinsterding

*"Hé Bagheertje, zie je iets?" fluistert Baloe. "Eh...nee...of toch! Heel in de verte zie ik iets glinsteren."  
"Wat is het, wat is het?" roepen de welpen nieuwsgierig."*

#### suggestie 1

De welpen gaan op rimboejacht, op zoek naar het glinsterding.

Een voor de welpen bekende route in de omgeving van het groepshuis is in kaart gebracht door de leiding.

De kaart wordt in stukken verdeeld. Ieder nest krijgt een deel van de kaart met de opdracht om een afgesproken aantal opdrachten voor de anderen te verzinnen in hun stukje van de route.

De route wordt als volgt gelopen: Nest 1 gaat met een leid(st)er route 1 uitzetten. De andere nesten spelen intussen samen een spel. Wanneer nest 1 klaar is, worden de anderen opgehaald om de route te gaan lopen. Aangekomen bij het eindpunt van route 1 wordt wederom een spel gespeeld, terwijl nest 2 begint met het uitzetten van hun route. Enzovoort.

Aan het einde van de tocht treffen de welpen het kind met de Hoge Hoed.

#### Suggestie 2

Het glinsterding blijkt de gesp van de schoen van het kind met de Hoge Hoed te zijn.

Het kind vertelt over Pals. De dieren uit de rimboe proberen zich voor te stellen hoe het leven is in de grote stad. In subgroepjes maken de welpen van kosteloos materiaal een maquette van de stad Pals.

Verzamel in de loop der tijd uiteenlopend materiaal hiervoor. Laat ze de stad bijvoorbeeld op een grote plaat bouwen. Deze kan dan misschien wel bij een presentatie of iets dergelijks worden gebruikt.



## 5S.2. Speltips week 2: HET LAND VAN ESTA

*De welpen gaan zingend het stadje Pals binnen totdat het kind zegt dat ze stil moeten zijn. Vandaag gaat het avontuur in het Land van Esta beginnen.*

### **INLEIDING: het geheimzinnige huis**

*Het kind met de Hoge Hoed loopt naar een groot en oud huis waar iets geheimzinnigs aan is. Heel zachtjes sluipen de welpen achter hem aan de deur door, een trap af... en zien dan een oude man zitten. "Goedenacht", zegt het kind, "de welpen zouden graag een keer een avontuur willen beleven in het Land van Esta". De oude man kijkt de welpen en andere dieren eens goed aan. "Wie zijn jullie en wat willen jullie?", vraagt hij dan.*

De welpen stellen zich één voor één aan de oude man voor.

- Wie ben je?
- Wat doe je?
- Wat wil je?

### **AKTIESPEL: De rimboedans**

*De oude man kijkt de welpen en andere dieren eens goed aan. Hij denkt diep na en dan knikt dan "ja" met zijn hoofd. De dieren zijn vreselijk blij en maken een echte rimboedans van plezier!*

De welpen gaan in een kring staan met de armen om elkaars schouders. Ze zingen een lied op de wijs van "My Bonny" en maken daar gebaren bij.

*Wij vormen een kring van de welpen  
Wij zwieren en zwaaien in 't rond  
En zingen daarbij leuke wijsjes  
En buigen dan diep naar de grond*

*Omhoog, omlaag, omhoog, omlaag (op tenen staan en naar beneden buigen)  
dat doen wij als welpen zo graag, zo graag  
Omhoog, omlaag, omhoog, omlaag,  
Dat doen wij als welpen zo graag!*

### **PROGRAMMA: Een maaltijd voor de koning**

*"Ik kwam Deng tegen, de hofkok van de koning" vertelt Baloe. "Hij vroeg mij of ik een maaltijd voor de koning wil maken, maar dat kan ik nooit alleen."*

De koninklijke eetzaal wordt versierd en de tafel netjes gedekt. In groepjes maken de welpen allerlei lekkere hapjes. Denk aan het klaarmaken van aparte soepjes, het bakken van gekleurde pannenkoeken of speciaal brood en het maken van een lekker toetje. Elk nest kan een deel van het menu doen.

### **AKTIESPEL: De koning ligt te slapen**

*Hoor eens, wat een gesnurk uit de slaapkamer van de koning. Deng loopt op z'n tenen er naar toe en wat ziet hij? Alle welpen in bed bij de koning!!!*

De welpen staan aan één kant van de ruimte. In het midden ligt de koning te slapen, met de "slaapmuts" over zijn ogen. De welpen proberen heel stil naar de overkant te komen om de koning niet wakker te maken. De koning schrikt echter snel wakker en wijst dan met zijn vinger in de richting van het lawaai. Zijn slaapmuts houdt hij op. Heeft de koning het goed, dan moet je bij hem in het bed gaan snurken.... Zo, totdat alle welpen bij de koning liggen te snurken. Een das kan ook als blinddoek dienen.

## **AFSLUITING**

*"Laat ze maar lekker slapen," denkt Deng. "Ze beleven vast nog wel meer avonturen en dan moet je fit zijn!". Zachtjes sluit Deng de deur van de slaapkamer en verdwijnt weer achter het gordijn.*

Het is tijd is om naar huis te gaan, maar wanneer ze volgende week weer komen moeten ze in precies dezelfde houding en op dezelfde plaats naast de koning gaan liggen. Laat dit bijvoorbeeld op een vel papier tekenen. Maak eventueel er een foto van en laat de welpen zelf controleren of ze onthouden hebben waar en hoe ze lagen.

## **ACHTERGRONDINFORMATIE**

### **Het geheimzinnige huis**

Het kind met de Hoge Hoed kan de welpen buiten het lokaal opvangen en ze meenemen naar een andere ruimte waar de oude man zit. Het eerste gedeelte van het verhaal speelt zich dan daar af. Suggesties hiervoor kun je uit de tekst van het verhaal halen. De aankleding van de ruimte kan op de zelfde manier gebeuren als bij de Rimboe. Maak een voorstelling op een laken, niet of spijker dit op een lat en je kunt de voorstelling voor meerdere doeleinden gebruiken. Wanneer de welpen de "Toegang tot Toegang" binnen stappen, is dat hun eigen ruimte waar ze normaal ook spelen. Daar zien ze verkleedkleden hangen. Het verhaal geeft dan weer even de richtlijn aan zoals er "gespeeld" moet worden tot aan het bereiden van de maaltijd. Natuurlijk wordt er eerst een koksmuts naar eigen ontwerp gemaakt.

### **Gekleurde pannenkoeken**

Bij de drogist of in een speciale winkel met specerijen wordt voedingskleurstof verkocht. Probeer eerst thuis even de hoeveelheid uit.

### **Brooddeeg**

Wanneer er een oven ter beschikking staat kunnen de welpen zelf broodjes ontwerpen. Ze mogen niet te dik zijn anders duurt het te lang voor ze gaar zijn. Wanneer je brood op een stok laat maken, zorg dan dat het vuur al goed heeft gebrand, en nu mooi gloeit. Vraag daar eventueel hulp bij, er moet wel iemand bij het vuur blijven!

### **Gepofte appel**

Verwijder het klokhuis. Strooi in dit gat rozijnen, suiker en kaneel. De - voorverwarmde - oven moet ongeveer op 200° C. worden ingesteld. Wanneer je de appels in de as van het vuur poft verpakt ze dan in folie en leg ze tussen het houtskool.

### **Versieringen**

Laat de welpen eens uit een speciaal boek een versiering maken. Ze leren dan niet alleen de versiering te maken, maar ook hoe ze een tekening of ander voorbeeld moeten "lezen".

Wanneer de welpen niet kunnen kiezen kun je ook op een andere manier groepjes vormen. Je kunt het doen door de onderdelen op een briefje te zetten en de welpen een briefje te laten kiezen.

### 5S.3. Speltips week 3: RAKSHA, EEN PRINSES

De welpen worden wakker naast de koning van het Land van Esta. De koning verdwijnt, hij moet een plasje doen. Raksha kijkt slaperig om zich heen en staat dan langzaam op.

#### **INLEIDING: De mooie jurk**

*Raksha loopt naar een hele mooie jurk, bekijkt hem nieuwsgierig en trekt hem aan. Het lijkt wel of ze zo een echte prinses wordt....*

Raksha ziet er niet alleen uit als een echte prinses, ze gedraagt zich ook zo. Alle dieren maken een diepe buiging voor haar als ze langsschrijdt. Ze geeft allerlei opdrachten en de welpen haasten zich deze uit te voeren. Misschien kan iemand van de leiding in een mooie jurk komen.

#### **AKTIESPEL: In het noorden ligt Terpo**

*"Ik wil een rijtoer maken door dit land, naar Terpo" zegt prinses Raksha. "Terpo, Terpo, wat is dat? vraagt Bagheera.*

De welpen zitten op een rij en krijgen een kaartje met een kompasstreek er op. Ze leggen dit met de tekst naar beneden voor zich op de grond. Op een teken pakken ze het kaartje, lezen wat er op staat maar zeggen niets. Op het volgende teken staat de welp met "noord" op zijn kaartje op. De andere welpen kiezen hun positie in de kring, zodanig dat hun plek vanaf noord gezien juist is. Dit spel kan met meerdere groepjes gespeeld worden. Dit hangt af van de kennis die de welpen al hebben en aan het aantal kinderen. Gebruik alleen de kompasstreken die de welpen al kennen of leer ze vooraf nieuwe kompasstreken aan.

#### **PROGRAMMA: Voorbereidingen**

*"Ho, wacht even", roept Baloe. "We kunnen nu allemaal wel direct weggaan, maar moeten we eerst niet over een aantal zaken nadenken."*

#### **suggestie 1: verkeerstekens maken**

Van papier of karton worden verschillende vormen geknipt: rond, vierkant, driehoek. Deze "inkleuren" met gekleurd zand. De tekens mogen dan niet te groot worden. Na afloop worden ze op een groot vel geplakt. De welpen schrijven de betekenis van hun tekens er onder.

#### **suggestie 2: E.H.B.O.**

Hathi stoot een fles melk om. De fles valt in wel duizend stukjes. Bagheera trapt in een scherf. Het bloedt behoorlijk en Hathi schrikt zich een hoedje. Vlug wordt Baloe er bij gehaald die gelukkig weet wat je in zo'n geval moet doen. Hij gebruikt een "ezelsbruggetje": GLASPOT. Dat betekent: **g**evaar-**l**etsel-**a**demhaling-**s**telpen van bloeding-**p**laats van behandeling-**o**nrust wegnemen-**t**elefoneren. Baloe legt uit welke handelingen bij de woorden horen.

#### **suggestie 3: geld maken**

Er worden stukken papier geknipt net zo groot als een biljet. Op ieder biljet wordt met wasco een bedrag geschreven. Daarna wordt het biljet gemarmerd. Zo hebben de welpen hun eigen geld!

#### **suggestie 4: de koets**

Van kinderwagen- of autopedwielen, platen hout of iets dergelijks is al een frame voor een koets gemaakt. De welpen gaan hem verder afmaken.

#### **AKTIESPEL: De reis naar Terpo**

*Het is een heel gezoek en gepuzzel om via de vreemde verkeerstekens uit het Land van Esta bij de stad Terpo te komen.*

Zoals het verhaal al aangeeft gaan alle welpen in de koets op weg. Bijvoorbeeld via een hindernisbaan, krijgen een "ongelukje", langs obstakels met de verkeerstekens, komen ze in Terpo aan. Als hindernissen kun je bijvoorbeeld hekken, paaltjes of krappe bochten gebruiken.

Daar komen de welpen Hilde Rozemarijn tegen die ze meeneemt naar de verkleedwinkel. Zij vertelt over het feest...

### **AFSLUITING**

*"Ik heb een idee!" roept Bagheera. "Laten we allemaal iets kiezen en dat niet aan elkaar vertellen. Wanneer we dan naar het feest gaan moeten we maar kijken of ieder van ons de ander herkent. Maar laten we dan wel een wachtwoord afspreken zodat we weten wie wel en wie niet bij ons hoort".*

Als iedereen verkleedkleden heeft uitgezocht bedenken de welpen samen een geheim wachtwoord.

### **ACHTERGRONDINFORMATIE**

#### **Gekleurd zand maken**

Meng enige weken voor de opkomst een scheutje ecoline door schelpenzand. Laat dat onder af en toe omroeren drogen op een groot bord. Het droge zand bewaren in een gesloten pot.

Maak voor het "strooien" een soort papieren pijltjes. Met een lepeltje kan hier het zand worden ingegooid. Het met lijm ingesmeerde teken kan worden ingekleurd.

#### **Marmeren**

Maak in een brede bak een niet te dikke stijfjel aan. In de bak worden verschillende kleuren olieverf gespoten. Met een stokje wordt de verf in een patroon getrokken. Leg een vel papier plat op de stijfjel. De olieverf hecht zich aan het papier in het patroon dat met de verf is gemaakt.

#### **De koets**

Je kunt het beste vooraf met elkaar een frame in elkaar zetten, want dit vraagt tijdens de opkomst te veel tijd. Laat de welpen de koets versieren met allerlei kosteloos materiaal en sneldrogende verf.

Maak eens een écht ritje met de koets in de omgeving van het groepshuis. Het is niet alleen heel leuk maar je hebt ook vast belangstelling! Gebruik bijvoorbeeld een touw waar je alle verkleedkleden aan hangt.

Uiteraard met een prijskaartje want de welpen kunnen de kleden kopen.

#### **De afsluiting**

Het verzinnen van het wachtwoord is de afsluiting van dit verhaal. Vertel de welpen dat ze de volgende opkomst dus in hun verkleedkleden naar het groepshuis mogen komen. Ze mogen zich thuis natuurlijk ook schminken.

## **5S.4. Speltips week 4: HET FEEST-JE-ROT-FEEST.**

### **INLEIDING**

*Allerlei feestgangers komen verkleed aan bij herberg "de Gouden Aal". Ze zien er allemaal anders uit. Het valt niet mee uit te vinden wie nu welp is en wie niet...Akela herkent de welpen niet. "Maar wacht, we hebben een wachtwoord afgesproken. Eens proberen of dat werkt."*

De welpen mogen pas naar binnen als ze het goede wachtwoord fluisteren in het oor van Akela.

Dan zijn alle welpen binnen. Sommigen moeten misschien nog een kloddertje hiiiiier...Akela heeft er rekening mee gehouden, de schmink staat al klaar.

### **AKTIESPEL: wie ben ik (ook nog)?**

*"Akela, jij hebt toch een wachtwoord met de welpen afgesproken?"*

*"Dat is waar ook! Dat ik daar niet aan gedacht heb! Eens proberen bij dat oude vrouwtje: ".....", ".....".  
Jaaaa, het werkt! Het is een welp."*

Iedere welp krijgt een papertje van een bekend persoon op de rug gespeld. Door elkaar vragen te stellen moeten ze er achter komen wie ze zijn. Er mag maar drie keer achtereen een vraag gesteld worden aan dezelfde welp. Raden ze wie ze zijn dan krijgen ze van de leiding een nieuwe beroemdheid. Sluit het leuk af door bijvoorbeeld te zeggen dat ze goed zijn vermomd.

### **PROGRAMMA: de kermis**

*"Zeg, hebben jullie het plein al gezien? Daar staat een hele grote kermis" roept Raksha opgewonden. "Wie heeft er zin om met me mee te gaan?"*

*"Komt dat zien, komt dat zien! De sterkste man ter wereld. Voor vijf florijnen mag u naar binnen..."*

In hun eigen ruimte of - nog leuker - op een speciaal afgezet terrein is een kermis gemaakt met allerlei attracties. Verschillende stands worden al genoemd in het verhaal. Andere die je er nog bij zou kunnen doen:

#### **suggestie 1: vis hengelen**

In een grote bak met water "zwemmen" allerlei vissen. Deze vissen hebben aan hun kop een magneetje waarmee ze uit het water gevist kunnen worden. Op sommige vissen staat bijv. een mop.

#### **suggestie 2: pistool schieten**

Met waterpistooltjes mogen ze op een object schieten waar ze bijvoorbeeld iets af moeten schieten.

#### **suggestie 3: pijltjes gooien.**

Er zijn ballonnen tegen een plank geprikt of geniet. Met een dartpijltje moeten ze proberen de ballon kapot te schieten. DENK AAN DE VEILIGHEID!

#### **suggestie 4: levend mikado**

Je neemt stokken van 1 meter en verft of beplakt ze in de kleuren die de hoeveelheid punten aangeven. Ze moeten de stokken in het midden met twee handen vasthouden, de onderkant mag op de grond staan. Dan laten ze ze los en moeten ze de stokken, zonder dat er een andere stok beweegt, stuk voor stuk verzamelen. Bewegen de stokken toch, hebben ze pech en zijn ze af. Een iets kleinere variant kan met bamboestokken gedaan worden.

### **AFSLUITING**

*"Kijk eens wie er op de uitkijk zit op de Koele Holen? Juist, ja, Chil en het apenvolk!*

*"Ze komen er aan!", klinkt het door de Rimboe. "Hè, gelukkig weer thuis," verzucht Akela.*

De welpen gaan weer terug naar de Rimboe. Volg de draad van het verhaal. Ze worden uitgezwaaid door de bewoners van Terpo. Dit kunnen mensen en kinderen zijn die ze zelf voor deze dag hebben uitgenodigd. Laat de welpen terugkomen in dezelfde sfeer waaruit ze vertrokken. Zorg dus dat de ruimte weer in de rimboesfeer is aangekleed.

## ACHTERGRONDINFORMATIE

### De kermis

Vraag hulp bij de opbouw van de kermis aan explorers of stamleden. Anderen zijn natuurlijk ook van harte welkom. Zij kunnen je misschien helpen bij het bouwen van verschillende pionier-objecten voor de kermis, uiteraard moet je wel goed kijken naar de constructie en veiligheid van de attracties. Je kunt ook scouts, explorers en stamleden vragen voor het bereiden van een maaltijd in de "Gouden Aal". Het is misschien een idee om de welpen hun familie en of hun vrienden uit te nodigen. Je kunt deze opkomst zien als een open dag voor je groep.

### Een grandioos avontuur

Zoals je misschien al gemerkt hebt moet deze opkomst een grandioze finale worden. Alle ingrediënten zijn hiervoor in deze opkomst voorradig! Je kunt besluiten om dit avontuur met een weekend af te sluiten. 's Avonds is er dan een kampvuur. De welpen krijgen de opdracht iets te verzinnen voor de kampvuuravond. Tijd om met de welpen te oefenen is er bijvoorbeeld wanneer ze tussen de kermis en het eten in de "Gouden Aal" een poosje zelf iets mogen doen.

### De afsluiting

Door de welpen weer in de rimboe-sfeer terug te brengen zijn ze ook gelijk weer in hun "vertrouwde" omgeving van waar ze vertrokken. De volgende opkomst is dan weer in de "oude" vertrouwde sfeer.



## 6V. AVONTUUR VOOR KABOUTERS

### 6V.1. Eerste week: DE PRIJSVRAAG

Iedereen in Bambilië zit voor de televisie. Zo ook Barbara, Nancy, Anke en Sandra. Vier kabouters van de Ranonkelkring uit Filidam. Ze zitten helemaal klaar voor de lang verwachte uitzending van BARATEV, de Bambiliaanse Radio en Televisie. De bekende beginmelodie van de grote prijsvraag-Show is al te horen....

"Welkom, bij onze laatste uitzending", roept de presentator opgewekt. "Vandaag kunt u de hoofdprijs winnen: een geheel verzorgde treinreis naar de Onbekende Heuvels. Winnaar is degene die het 'Probleem van de maand' oplost. Uit de vele brieven met problemen hebben we een hele speciale uitgezocht. Ingestuurd door de Burgemeester van Moppereiland".

Er klinkt een spannend muziekje terwijl de presentator de brief pakt. Hij kan z'n lachen bijna niet inhouden. "Er is een geheimzinnige lachziekte uitgebroken op Moppereiland. Nou, dat lijkt me een lastig probleem om op te lossen".



De vier kabouters kijken elkaar met grote ogen aan. "Moppereiland? Dat is hier vlakbij!" roept Barbara. "Als we de veerboot uit Filidam nemen, zijn we er binnen een half uur!" gilt Nancy opgewonden. Zo gezegd, zo gedaan. Snel trekken de vier vriendinnen hun jas aan en samen rennen ze naar buiten. Gelukkig zijn ze precies op tijd voor de veerboot naar Moppereiland. Maar het wordt nogal een vreemde zeereis. De kapitein, normaal gesproken een mopperpot eerste klas, heeft de hele reis tranen in z'n ogen van het lachen. Het schip slingert van links naar rechts. De kapitein is gewoon niet tot bedaren te brengen, zelfs niet als Barbara hem een heel zielig verhaal vertelt.

Op Moppereiland aan gekomen is het een kabaal van jewelste. Allemaal giechelende en lachende mopperaars. De kabouters geloven hun ogen en oren niet. "Oh wat een rotweer, ik heb zo'n hekel aan zon", zegt een oude man terwijl hij zich van plezier op z'n knieën slaat.

"Gatsie, hahaha, stap ik met m'n mooie schoenen in die vieze, hahahaha..., hondepoep", schaterlacht een vrouw.

"Ik heb bijna zin om mee te gaan lachen", fluistert Nancy tegen Barbara. "Maar nu aan het werk, we moeten de prijs winnen". Ze besluiten naar het laboratorium van Moppereiland te gaan. Misschien kunnen ze daar een medicijn tegen het lachen vinden. Bij de ingang staat een grote groep giechelende professoren. "Het begint me nu toch wel op mijn zenuwen te werken hoor", moppert Anke. Snel lopen de kabouters het laboratorium binnen en trekken de deur achter zich dicht.

Verbeten mixen de kabouters allerlei drankjes en steeds laten ze de één of andere arme professor proeven, maar die gaan alleen maar harder lachen. Het is om bedroefd van te worden! Dan ziet Sandra een flesje apart staan. Er staat 'levertraan' op. "Gatsie", denkt ze bij zichzelf, "maar wacht eens...".



Snel loopt ze naar een professor toe die bijna in z'n 37e lachbui lijkt te stikken. "Probeer dit eens", zegt Sandra tegen de professor, bij wie de tranen over de wangen lopen van het lachen. De professor neemt een flinke slok en houdt prompt op met lachen. "Nou, dat werd wel eens tijd zeg!" moppert hij onmiddellijk. "Het is gelukt!!!", juichen de kabouters.

"Hoe wist je dat dit zou werken?", vragen de andere kabouters aan Sandra.

"Nou, simpel", zegt Sandra, "ik dacht bij mezelf, levertraan is zo vies, daar kan je alleen maar van gaan huilen". Daar moeten de kabouters hartelijk om lachen. Opgelucht lopen ze door de als vanouds mopperende mensen weer naar buiten, richting veerboot.

Thuisgekomen ploffen de kabouters op de bank voor de tv, juist op tijd voor de uitslag van de prijsvraagshow. Op het scherm verschijnt het gezicht van de presentator. "Beste kijkers, het probleem van de lachziekte is opgelost, de winnaars zijn bekend". In zijn handen houdt hij een levensgrote cheque omhoog, waarop met koeieletters staat geschreven:



"EEN REIS NAAR DE ONBEKENDE HEUVELS"

"Dat hebben wij gewonnen", brult Barbara opgewonden. En ze danst rond de rafel met haar vriendinnen. "Onbekende Heuvels... we komen er aan!!!!!"

## 6V.2. Tweede week: DE REIS

De Ranonkelkring heeft zich verzameld op het overvolle Centraal Station van Filidam. "Attentie! Attentie! De speciale trein in de richting Onbekende Heuvels komt nu binnen op spoor 2".

"Dat is onze trein", roept Anke helemaal opgewonden. Het is nog een hele toer om met alle kabouters en hun bagage in de juiste trein te komen. Gelukkig lukt het op tijd.

Met een snerpemde gil van de fluit zet de trein zich in beweging. De kabouters hangen uit de raampjes om hun ouders uit te zwaaien. Net zolang totdat ze nog maar kleine stipjes in de verte zijn. De kring maakt het zich gemakkelijk in de coupé. Ze zingen een kabouterlied en doen een spelletje "ik zie, ik zie, wat jij niet ziet". Maar na een tijd beginnen ze zich toch wat te vervelen. Net als Barbara op haar horloge kijkt om te zien hoe lang ze al onderweg zijn, wordt het aardedonker in de trein. "Hoe kan dat nou?", vraagt Nancy, "er is toch helemaal geen tunnel op dit traject?" Iedereen gilt en roept door elkaar. Na een tijdje, niemand weet precies hoelang, wordt het weer licht in de trein. De monden van de kabouters hangen open van verbazing als ze naar buiten kijken. Waar zijn ze nu toch beland? De trein komt langzaam tot stilstand bij een volkomen vreemd en onbekend station.

"Iedereen uitstappen", schalt een stem van buiten. Buitelend over elkaar rollen de kabouters de trein uit. Ze vallen voor de voeten van een vreemd uitgedoste meneer. "Wie zijn jullie en wat willen jullie?" De kabouters beginnen druk door elkaar te praten dat ze een prijsvraag hebben gewonnen, dat ze verdwaald zijn en of de meneer weet waar ze zijn. "Allemaal mond houden!", brult de meneer. "Niet allemaal tegelijk!". Om de beurt vertellen de kabouters wie ze zijn en waar ze vandaan komen.

"Nou eh, welkom dan maar in het Land van Esta...", mompelt de meneer. Nu is het de beurt van de kabouters om verbaasd te kijken. Land van WAT? Land van Esta? Waar ligt dat en hoe zijn ze daar dan terecht gekomen?

De meneer haalt zijn schouders op. "Ach weet je", zegt hij, "er zijn wel honderd manieren om in het Land van Esta te komen. De meeste kinderen worden gebracht door het kind met de Hoge Hoed, via de geheime Toegangspoort in het stadje Pals. Ieder kind dat zich behoorlijk voorstelt mag door de toegangspoort naar binnen.

Er is maar één voorwaarde", zegt de meneer gewichtig. "Wat je draagt, dat ben je! En wacht eens... jullie hebben vreemde kleren aan, dus zijn jullie... vreemdelingen! PASPOORT alstublieft!", roept de meneer plotseling streng.

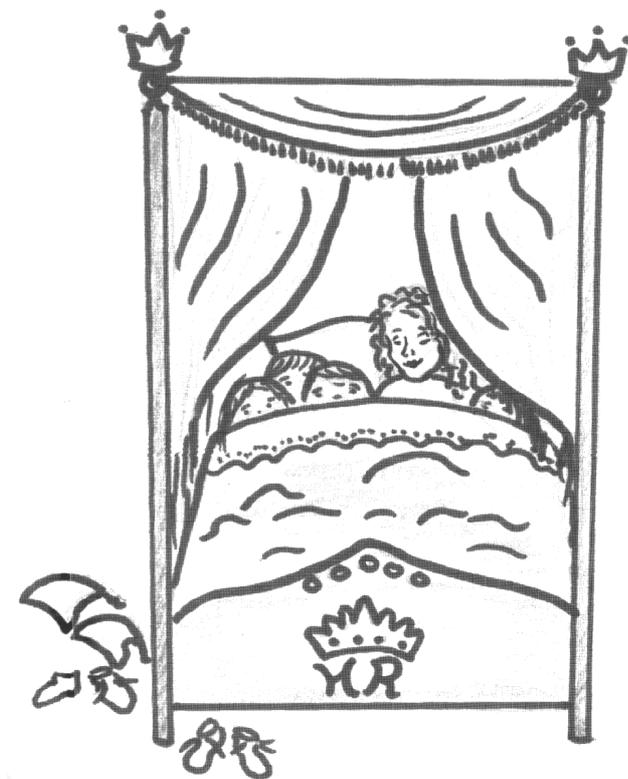
Na wat heen en weer gezocht laat elke kabouter haar Bambiliaans paspoort zien. "Zie je wel", roept de man, "ik dacht het al. Jullie zijn illegale vreemdelingen. Hup, mars, naar de koning met jullie. Hij moet maar beslissen wat er met jullie moet gebeuren!" Voordat de angstige kabouters verder iets kunnen vragen, duwt hij ze in de richting van het grote paleis, pal achter het station. "Arme drommels", mompelt de vreemde meneer nog zachtjes.

Vlak voor het paleis komt de koningin de groep tegemoet. Buigend als een knipmes draagt de kaartjescontroleur de kabouters aan haar over. "Wat leuk, vreemdelingen", glundert de koningin, "Ik ben Hilde Rozemarijn". Ik kom eigenlijk uit de stad Pals. Het kind met de Hoge Hoed heeft me naar de geheime toegangspoort tot het Land van Esta gebracht. Toen vond ik deze prachtige jurk en nu ben ik de koningin. Leuk he? Maar vertel eens, wie zijn jullie?" De kabouters vertellen haar alles over de prijsvraag, de treinreis, de donkere tunnel en hun onverwachte aankomst in het Land van Esta.



"Goh", reageert de Hilde Rozemarijn verbaasd, "ik wist niet dat je zo ook in het Land van Esta kon komen. Wat leuk. Misschien kan ik dan ook wel eens naar jullie land Bambilië. Maar goed, voorlopig zijn jullie nu hier." Ze kijkt om zich heen. "Jullie boffen niet", fluistert ze. "De koning is in een verschrikkelijk slecht humeur, maar ja, dat is hij meestal. Weten jullie wat? Ik smokkel jullie wel naar mijn slaapkamer. Daar kunnen jullie vannacht wel blijven slapen.

Niemand mag de kabouters zien natuurlijk. Eerst moeten ze ongezien de schildwacht passeren en daarna stilletjes de gangen doorsluipen. Er is heel veel moois te zien in het paleis, maar toch zijn de kabouters blij wanneer ze ongedeerd en ongezien de slaapkamer van Hilde Rozemarijn bereiken. Middenin de kamer staat een levensgroot hemelbed. "Dit is mijn bed", lacht Hilde Rozemarijn, "zie je wel dat we er allemaal inpassen. Tenminste, als we een beetje inschikken". En zo vallen de kabouters in het prachtige hemelbed in een diepe slaap... .



### 6V.3. Derde week: HET PALEIS

"Kukelekuuuu", kraait de haan in de vroege morgen. Sandra wrijft in haar ogen. Waar is ze toch? Maar als ze de krullenbol van Hilde Rozemarijn ziet weet ze het weer. Ze is in het paleis van de koning van Land van Esta. Liggend tussen haar vriendinnen in het grote hemelbed luistert Sandra naar de vreemde geluiden die ze hoort. Maar dan is het gedaan met de rust. Als een wervelwind komt een jongen met een koksmuts op zijn hoofd de kamer binnenstormen en alle kabouters schrikken wakker. "Hilde", brult hij, "het is een ramp! Een regelrechte ramp! En ik krijg natuurlijk weer de schuld. Je moet me helpen, Hil... ". Midden in het laatste woord valt hij verbaasd stil.

"Wie is hij?", vraagt Barbara benauwd. Ze weet nog heel goed dat niemand mag weten dat de kabouters in het paleis zijn.

"O, dat is mijn vriendje Deng", lacht Hilde Rozemarijn. "Toen ik die mooie jurk vond op het toneel en koningin werd, heeft hij een koksmuts opgezet. Deng is nu hofkok in het paleis".

"De postkoets van de Esta's is overvallen", zegt Deng treurig. "Daardoor zijn zij nog niet bij het paleis aangekomen en dat is een ramp! Er is namelijk een groot feest vanavond in het paleis en de Esta's moeten het paleis versieren, voor de hapjes en drankjes zorgen en een voorstelling geven om de koning te amuseren. En nu is er helemaal niemand! De koning is woest! Als hij ook nog hoort dat er vreemdelingen in het paleis zijn, nou berg je dan maar".

"Dat is helemaal geen ramp Deng", roept Hilde Rozemarijn opgewekt. "Dat is juist prima!" Deng en de kabouters kijken Hilde Rozemarijn aan alsof er een steekje bij haar los zit. "Het feest gaat gewoon door en de kabouters gaan in plaats van de Esta's. Die ouwe brompot zal dat heus niet merken hoor. Hier geldt immers: wat je draagt dat ben je. En weet je wat nou zo super is aan mijn idee? Het is meteen de oplossing om de kabouters zonder problemen weer het paleis uit te krijgen".

En zo dwalen onze kabouters een half uurtje later als lakeien door het paleis. Overal worden de vloeren grondig gesopt en de zalen versierd. In de keuken heerst een koortsachtige activiteit. De lekkerste geuren stijgen op uit de pannen en schalen. Terwijl Barbara met een emmer sop door de gangen draaft, bekijkt ze zich in een grote spiegel. "Ik zie er wel lollig uit, zo met dat strikje om", vindt ze. "En niemand die in de gaten heeft dat ik eigenlijk een kabouter ben. Door dat strikje ben ik écht een lakei geworden in het Land van Esta." Ze zwaait even naar Nancy die net met een grote schaal lekkers de eetzaal binnen gaat. Die witte koksmuts staat haar prachtig.



Tussen de middag bedenken de kabouters wat ze 's avonds met de voorstelling willen gaan doen. Anke kan een beetje jongleren en de andere kabouters kunnen samen een levende piramide bouwen. Ze besluiten verder om samen een lied te zingen en te eindigen met een toneelstuk. "En ik kondig jullie dan aan", zegt Deng. Als het plan klaar is, worden alle spullen bij elkaar gezocht en gaan de kabouters in groepjes oefenen, er mag vanavond natuurlijk niets fout gaan.

Deftig gezeten op z'n gigantisch grote troon zit de koning humeurig aan het hoofd van een meterslange tafel. "Vrouw, waar blij je toch?", brult hij. Hilde Rozemarijn komt snel aangerend en gaat aan het andere eind van de tafel zitten. "Hofkok!", brult de koning weer, "waar blij je met het eten, verdr...!"

De deuren zwaaien open en de "esta's" brengen schalen met hoog opgestapelde lekkernijen de eetzaal binnen. Eerst moppert de koning op alles wat hij krijgt. Het eten is te koud, of te zout of juist te flauw. Maar langzamerhand zwijgt hij en zit met grote happen te schrokken. "Hofkok, je hebt jezelf ditmaal overtroffen man. Ik heb nog nooit zo lekker gegeten", bromt hij goedkeurend. Deng krijgt een kleur van plezier.

Na het eten schrijdt het koningspaar naar de balzaal. Zenuwachtig staan de kabouters achter de gordijnen van het toneel. Nu gaat het gebeuren... . Maar ze hoeven zich geen zorgen te maken, de voorstelling gaat perfect. De acrobatiek, lied en het toneelstuk, alles wordt een groot succes. De koning geeft ze zelfs een buidel met Florijnen als beloning.

Later die avond zitten de kinderen weer bij elkaar op het grote hemelbed. "Tsjongejonge", zucht Hilde Rozemarijn, "ik ben helemaal uitgeblust, we bedenken morgen wel hoe jullie weer thuiskomen". Met een tevreden gevoel kruipen alle kabouters onder de wol.

#### 6V.4. Vierde week: TERPO

Het is nog midden in de nacht. Het is doodstil. Of toch niet? In de paleistuin klinkt geritsel. Het is nauwelijks te zien, maar er sluipen mensen door de paleistuin. Het zijn onze kabouters. Zij zijn vanmorgen verschrikkelijk vroeg opgestaan. Het was een hele toer voordat iedereen z'n kleren had gevonden in het donker en was aangekleed.

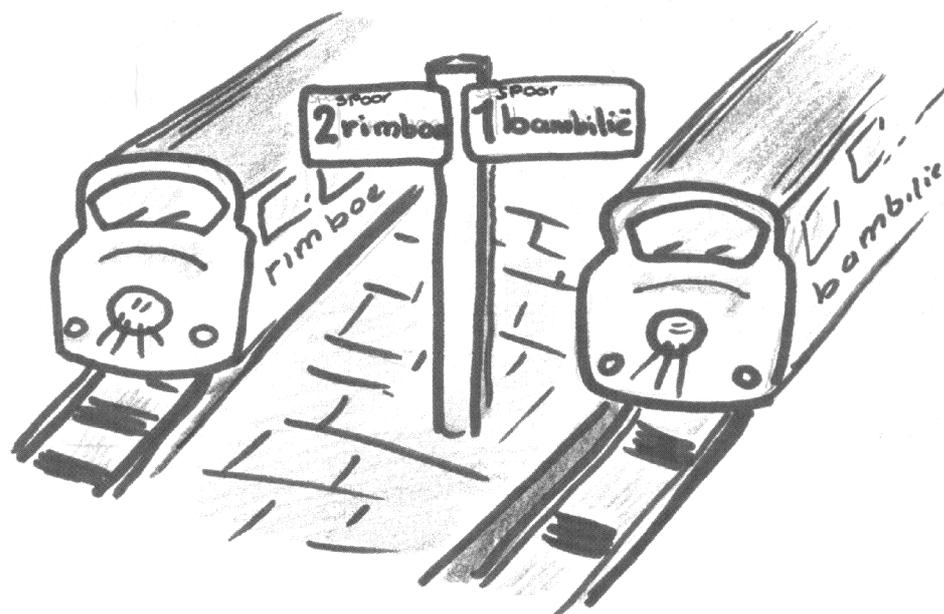
Barbara kijkt op haar horloge. "Het is nog geen zes uur". fluistert ze. "Zo vroeg vertrekt er vast nog geen trein, maar we kunnen hier ook niet al die tijd blijven wachten, dat valt veel te veel op". Deng staat even stil om diep na te denken. "Ik weet wat", zegt hij, "laten we over de rivier naar Terpo gaan. Daar is ook een station. Laten we spullen verzamelen en een vlot bouwen."

Zachtjes verspreiden de kabouters zich en al snel komt Barbara terug met enkele houten palen, Anke vindt een bol touw en Deng haalt 2 grote lege tonnen uit de keuken. Zo bouwen ze samen het vlot. Ze kunnen er precies allemaal op.

Voorzichtig dragen de kabouters het vlot naar de rivier. Met een lange paal duwen ze om beurten het vlot vooruit. Op sommige plaatsen stroomt het water erg hard en passeren ze grote rotsen. "Kijk daar!", gilt Sandra plotseling, "een waterval!" De kabouters grijpen zich aan elkaar vast, terwijl ze met een donderend geraas naar beneden suizen, vlak langs gevaarlijk uitziende puntige rotsen en draaikolken. Geschrokken en doorweekt van het water kijken de kinderen elkaar aan. "Oeffff", zucht Barbara, "dat was op het nippertje." Gelukkig verloopt de rest van de tocht rustig en wanneer ze in Terpo aankomen, zijn zelfs hun kleren al weer gedroogd in de ochtendzon.

In Terpo is het nog rustig. De winkeliers halen net de luiken van de ramen en stallen hun koopwaren uit. Bij de bakker geurt het zalig naar vers gebakken broodjes. Voor drie Florijnen kopen ze voor iedereen een gevulde koek, nét uit de oven. De kabouters hebben nog even tijd voordat de trein vertrekt en besluiten gezellig een glaasje prik te drinken in herberg 'De Gouden Aal'. Natuurlijk kopen ze ook nog wat souvenirs voor thuis.

Aan het einde van de tocht door Terpo komen de kabouters bij het station aan. De trein naar Bambilië staat al te wachten, naast een andere trein. "Goh", zegt Barbara, "die andere trein gaat naar de Rimboe, waar zou dat zijn?"



"Misschien kunnen we daar wel een andere keer naar toe", oppert Anke, "maar laten we maar snel naar onze trein gaan, voordat hij vertrekt". Snel lopen de kabouters naar het goede perron en kijk, daar is ook die vreemd uitgedoste meneer weer, die ze op de heenreis tegenkwamen.

"Kijk nou eens", zegt de man verbaasd wanneer hij Hilde Rozemarijn ziet. "De Koningin. Wat een eer u te mogen ontmoeten. En jullie ken ik ook", zegt de meneer tegen de kabouters. "Jullie zijn de vreemdelingen uit Bam... Bam... dinges, toch?"

"Bambilië bedoelt u", schatert Sandra. "Ja, daar komen we vandaan en daar gaan we ook weer naar terug. Onze vakantie zit er op".

Vlug zegt Hilde Rozemarijn: "Ja, mijn man de Koning vond het heel gezellig met deze vreemdelingen. Voortaan zijn alle Bambilianen welkom in het Land van Esta".

Daar kijkt de meneer van op. Daar had de koning helemaal niets van gezegd. En net als hij zich afvraagt of hij dat moeten navragen, gilt de fluit van de trein. Het is tijd om te vertrekken. Terwijl de trein langzaam het station uit rijdt, zwaaien Deng en Hilde Rozemarijn de kabouters na. Hilde Rozemarijn zwaait met een wit, kanten zakdoekje, zoals het een koningin betaamt.

Door alle vermoeienissen vallen de kabouters één voor één in de trein in slaap. Totdat Anke opschrikt wanneer de trein uit de tunnel rijdt. "Wordt wakker!", roept ze tegen de andere kabouters. "We zijn weer in Bambilië".

Nancy pakt de kaart. "Eén ding begrijp ik niet", peinst ze, "die tunnel staat echt niet op de kaart".

Aangekomen in Filidam staat er een hele menigte op de kabouters te wachten. Wanneer ze uitstappen dringt een verslaggever van de Bambiliaanse Courant naar voren. "Kunt u ons vertellen waar u bent geweest?", vraagt hij. "Even lachen naar de camera, meisjes", roept een ander. "Deze foto komt vandaag nog in de Bambiliaanse Courant". De kabouters zijn in één klap beroemd geworden in Bambilië en natuurlijk vertellen ze aan iedereen die het horen wil wat ze in het Land van Esta hebben beleefd...

# 6V. SPELTIPS VOOR KABOUTERS

## 6S.1. Speltips week 1: DE PRIJSVRAAG

### **INLEIDING: de televisie**

*Dan begint de lang verwachte uitzending van de BARATEV. De bekende beginmelodie van de PRIJSVRAAG-SHOW is al te horen.*

De leiding verzorgt de uitzending van de BARATEV.

### **AKTIESPEL: de veerboot**

*De kapitein heeft de hele reis tranen in zijn ogen van het lachen. Het schip slingert van links naar rechts.*

De kapitein van de veerboot wordt stiekem aangewezen. Dan "varen" alle kabouters als schepen door het speelveld. De kapitein vaart ongezien tegen de andere schepen aan. Kom je met de veerboot van de kapitein in aanvaring dan zink je en mag je niet meer verder varen. Eén kabouter is aangewezen als waterpolitie-agente. Zodra zij ontdekt heeft wie de kapitein is meldt zij dit bij de alarmcentrale (leiding).

### **PROGRAMMA: Het probleem van de maand**

*Verbeten mixen de kabouters allerlei drankjes en steeds laten ze één of andere arme professor proeven, maar die gaat alleen maar harder lachen.*

#### **suggestie 1**

In subgroepjes, wagen de kabouters zich aan eenvoudige scheikundige proefjes. Als laatste proef wordt een "spoetnik" geprobeerd. Hierbij doe je een schepje suiker in een glas, gevolgd door een laagje magere melk of koffiemelk. Schenk hierbij al roerend limonadegazeuse. Er ontstaat een schuimende drank dat een stuk beter smaakt dan levertraan!

#### **suggestie 2**

Op de bovenste plank vindt Sandra een dik receptenboek dat helemaal uit elkaar gevallen is van ouderdom. Een deel van de vellen zijn beschreven in het Bambiliaans, andere vellen zijn in een andere taal geschreven. Wie weet of het juiste recept er tussen zit.... De kabouters lossen geheimschriften en puzzeltjes op. De oplossingen vormen samen de opdracht een "spoetnik" te maken.

### **AKTIESPEL: de mopperaars kunnen weer mopperen**

*De kabouters lopen door de als vanouds mopperende mensen naar buiten.*

Alle mopperaars staan in een kring. Natuurlijk lachen ze niet, glimlachen zelfs niet. Eén kabouter wil controleren of ze wel echt genezen zijn. Ze tracht iemand uit de kring aan het lachen te maken, bijvoorbeeld door gekke gezichten te trekken. Wie lacht, wisselt met de controleur van plaats.

### **AFSLUITING: de hoofdprijs**

*Thuisgekomen ploffen de kabouters op de bank voor de TV, juist op tijd voor de uitslag van de prijsvraag-show. Op het scherm verschijnt het gezicht van de presentator.*

Sluit af met nog een aflevering van de show. Toon tenslotte een levensgrote cheque met de tekst:  
EEN REIS VAN DRIE WEKEN NAAR DE ONBEKENDE HEUVELS GEWONNEN DOOR DE KABOUTERS VAN DE ..... KRING."

## ACHTERGRONDINFORMATIE

### De televisie

Natuurlijk is het mogelijk van te voren een programma op video te zetten en dit op een echte televisie af te spelen. Je kunt ook een televisie maken door uit de onderkant van een grote doos een kijkvenster uit te snijden en er dan zelf achter te gaan zitten. Let er op dat er een lap hangt over de tafel waarop de "televisie" staat zodat de kinderen je benen niet kunnen zien. Ook met een poppenkast-voorstelling kun je een televisie-programma maken. Denk dan aan bijvoorbeeld de decors die bij een echte spelshow horen.

### Voorbeelden van eenvoudige scheikundige proefjes:

#### proeven met kleuren (chromatografie)

Knip een filterzakje in smalle stroken. Zet dan op elke strook, onderaan, een dikke stip met viltstift. Gebruik steeds een andere kleur. Houdt één voor één de strookjes in water op een schoteltje. Het onderste stukje moet net in het water komen, maar de stip zelf niet. Wacht een tijdje, dan zie je de kleuren omhoog kruipen. Plak de opgedroogde strookjes op een vel papier en schrijf er bij welke kleur viltstift je hebt gebruikt. Zo zie je uit welke kleuren de stip is samengesteld.

#### geheime boodschap

Schrijf een zin op papier met een penseel, gedoopt in citroensap. Wacht even tot het sap droog is. Het papier lijkt nog onbeschreven te zijn. Houdt de brief dan 5 centimeter boven een vlam. Beweeg de brief langzaam heen en weer. Na een tijdje zie je langzaam de tekst verschijnen.

#### van "afstotelijke" zeep tot "aantrekkelijke" suiker

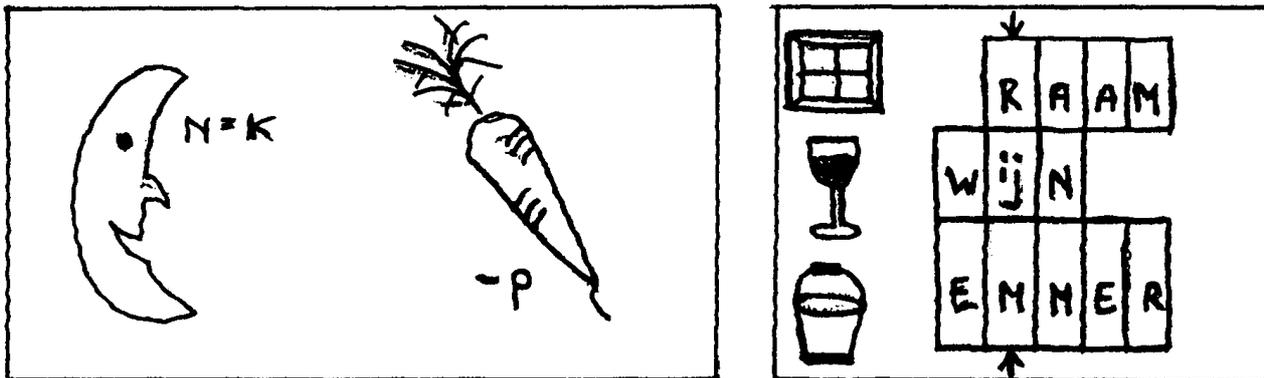
(Uit: 101 verbazingwekkende natuurkundeproeven. Uitgeverij: Bruna & Zn.)

Leg wat lucifers in een krans in een kom water en houdt in het midden een stukje zeep. Het zal de lucifers afstoten, zodat deze naar de rand van de kom drijven. Maar dompel je in het midden van de krans het klontje suiker dan drijven de lucifers in de richting van de klont.

Verklaring: Doordat de suiker het water opzuigt, ontstaat een kleine, naar het midden gerichte stroming. De olie van de zeep is lichter dan water en drijft van het stukje zeep af. De lucifers drijven dan mee.

#### Rebussen en puzzels

Een (aantal) woord(en) van een kort verhaal kunnen op meerdere, aparte vellen worden geschreven, "verpakt" in een rebus of een puzzel. Zo kun je rekening houden met jonge en oudere kinderen die elk op hun eigen niveau kunnen helpen aan het oplossen van een geheime boodschap.



#### Geheimschriften

voorbeelden van geheimschriften:

- ieder letter van het alfabet is een getal ( $a=1$ ,  $b=2$ )
- de letters van het alfabet achterstevoren ( $a=z$ ,  $z=a$ )
- steeds na een goede letter een B schrijven: hbablblbob (hallo)
- ieder derde woord is goed, de rest is onzin
- een alfabet in tekens (zie Bamboek of Esta-Handboek pag. 208)

## 6S.2. Speltips week 2: DE REIS

*De kabouters verzamelen zich op het station van Filidam. Overal staan pakken en dozen. Een stem roept door een luidspreker allerlei berichten.*

### **INLEIDING: De cheque**

*"De kring heeft zich verzameld rond de presentator van de BARATEV. Met een plechtige buiging overhandigt deze de grote cheque aan de kabouters."*

De presentator heeft de grote cheque meegenomen die hij in de uitzending heeft laten zien. Dit is het bewijs dat de kabouters echt hebben gewonnen. Mogelijk is er een filmploeg van het BARATEV JOURNAAL die het vertrek van de kabouters opneemt voor de volgende nieuwsuitzending.

### **AKTIESPEL: Bagage veroveren**

*"Het is nog een hele toer om met alle kabouters en hun bagage in de juiste trein te komen."*

Twee partijen proberen zonder getikt te worden het achtervak van de andere partij te bereiken: partij A kan getikt worden door iemand van partij B en andersom. In het achtervak liggen de spullen die je nodig hebt om op reis te gaan. Wanneer je het achtervak bereikt hebt, mag je met het attribuut uit het speelveld stappen en terug gaan naar je eigen partij, om het weer opnieuw te proberen. Let op: de andere partij doet hetzelfde. Wie heeft na ongeveer 10 minuten de meeste spullen?

**tip:** De attributen in het spel "bagage veroveren" kunnen echte voorwerpen zijn, zoals een kleine koffer of een doos. Daar heb je echter wel de ruimte voor nodig. Kabouters hebben gelukkig voldoende fantasie om het spel te spelen met voorwerpen getekend op kaartjes.

### **FANTASIESPEL: De reis**

*De kring maakt het zich gemakkelijk in de coupé. Ze zingen een kabouterlied en doen een spelletje "ik zie, ik zie wat jij niet ziet". Net als Barbara op haar horloge kijkt om te zien hoe lang ze al onderweg zijn, wordt het aardedonker in de trein. "Hoe kan dat nou", brult Nancy, "er is toch helemaal geen tunnel op dit traject?"*

De trein kan bestaan uit een aantal stoelen of krukjes die naast en achter elkaar worden geplaatst. In een groter lokaal is er zelfs ruimte voor een gangpad. Als je op de vloer de rails tekent met krijt waar je de stoelen op zet, is de trein gereed. De kinderen kunnen zelf suggesties geven voor spelletjes die geschikt zijn om onderweg te spelen en liedjes die leuk zijn om te zingen. Om het nog "echter" te maken kun je het hotsen in de trein nabootsen en bijvoorbeeld wat eten en drinken in de trein. Een fluitje als vertreksein of een grote stoomfluit geeft zelfs geluid bij de 'trein'. Misschien wil één van de kabouters wel de kaartjes knippen of rondgaan met een wagentje met etenswaren.

### **PROGRAMMA: Het paleis van de koning**

*"Jullie boffen niet" fluistert Hilde Rozemarijn, "de koning is in een verschrikkelijk slecht humeur. Weten jullie wat? Ik smokkel jullie wel naar mijn slaapkamer."*

Dan volgt een sluipgang door allerlei vertrekken in het paleis. Natuurlijk mag niemand de kabouters opmerken. Een aantal suggesties:

#### **suggestie 1: het wachtershuisje (zoekspel)**

De kabouters zitten in twee rijen tegenover elkaar. Eén partij is de zoekpartij. De andere partij zit met de handen op de rug en geeft een klein voorwerp door of doet alsof. De zoekpartij probeert in de gaten te houden wie het voorwerp heeft en roept op een bepaald moment "stop". De andere partij houdt dan de handen voor zich met de vuisten naar boven. Degene met het voorwerp moet worden aangewezen. Als dit juist is worden de partijen gewisseld.

### **suggestie 2: de hal (het papegaaienspel)**

In de hal hangen kooien met fraaie papegaaien. Iedere papegaai is weer anders gekleurd. Bij een bepaald signaal vertoont ieder papegaai altijd dezelfde reactie. Van stevig karton zijn een aantal, verschillend gekleurde, papegaaien gemaakt. De spelleider houdt steeds één van de papegaaien op. Bij iedere kleur is van te voren een bepaalde reactie afgesproken, bijvoorbeeld:

**rood** = opstaan

**blauw** = in je handen klappen

**groen** = een rondje draaien

Je kunt met een paar kleuren beginnen en de moeilijkheidsgraad opvoeren door meer kleuren in het spel te brengen. Je kunt ook het tempo opvoeren.

### **suggestie 3: de balzaal (het schoenenspel)**

Hilde Rozemarijn draagt roze schoentjes om mee te dansen. Er is ook ander schoeisel: bijvoorbeeld een laars, een voetbalschoen, een klomp. Ieder kind kiest een schoen en laat deze optreden. Hierbij praat en beweegt een balletschoen eleganter dan een voetbalschoen.

### **suggestie 4: de zolder (de kist van Pandora)**

Op zolder staat de geheimzinnige kist van Pandora. Je kunt er van alles uit halen, zelfs dingen die er niet eens in lijken te passen. Ieder kind beeldt een voorwerp uit dat ze uit de kist halen. De anderen raden wat het kind uitbeeldt.

### **suggestie 5: de keuken (serveerestafette)**

Je hebt nodig: een hindernisparcours, bijvoorbeeld een groepje tafels en stoelen, een trapje op en af. Onbreekbaar servies en een paar ping-pongballen als fruit. Wie brengt alles "heel" over?

### **AFSLUITING: de slaapkamer van Hilde Rozemarijn**

*"Dit is mijn bed" lacht Hilde Rozemarijn. "Zie je wel dat we er allemaal inpassen?"*

In het lokaal wordt met lappen en kussens een levensgroot bed gemaakt. Alle kabouters zoeken een plekje in het bed. Met een beetje passen en meten, passen ze er vast allemaal wel in. Misschien kent iemand nog wel een verhaal voor het slapen gaan.

## **ACHTERGRONDINFORMATIE**

### **Centraal Station**

Met eenvoudige middelen is een lokaal gemakkelijk om te toveren in een station. Bijvoorbeeld door langs de muren een aantal kisten, koffers en dozen te zetten. Met krijt teken je de rails op de vloer. Aan de muur hang je een tijdtabel of een verwijzing naar de perrons. Van te voren kun je op een cassettebandje geluiden opnemen van het geroezemoes van een menigte, de aankomst van een trein of het "muziekje" dat vooraf gaat aan een boodschap via de luidsprekers waarna je uiteraard zelf een tekst inspreekt.

Door de kabouters bij het begin van de opkomst meteen in het station te ontvangen is het zingen van het openingslied niet noodzakelijk, ze zijn meteen in de sfeer van de reis die ze gaan maken. De leiding kan bijvoorbeeld een loket openen waar alle kabouters bij aankomst in het groepshuis een treinkaartje kunnen kopen.

De grote cheque van vorige week kan bij de opening van de opkomst gebruikt worden. Later is dit een leuke herinnering voor aan de wegwijzer.

### **De tunnel**

Een stuk landbouwplastic of grondzeil kan de tunnel zijn. Gevouwen rond een aantal bogen kan dat over de stoelen heen gezet worden om zo een tunnel te maken. Misschien is het donker maken van het lokaal voldoende om de indruk te wekken dat de trein door de tunnel rijdt.

Natuurlijk kunnen de kinderen ook zelf de trein zijn. Zij pakken elkaar in een lange rij bij de ellebogen en maken samen een ronddraaiende beweging met de armen. Zo ontstaat een ouderwetse trein. Deze trein kan zich vrij door het lokaal bewegen en bijvoorbeeld onder een rij achter elkaar geplaatste tafels door kruipen: de tunnel.

**Het zoekspel**

Het spel kan spannender worden gemaakt als de zoekpartij haar vermoeden kan controleren door na het "stop" nog een opdracht te geven. Bijvoorbeeld: "duimen los": alle kinderen van de andere partij moeten hun duim losmaken uit de vuist met het risico dat het voorwerp op de grond valt of zichtbaar wordt. "handen plat": op tafel of op de grond. Dit moet natuurlijk zo vlug mogelijk gebeuren anders rolt het voorwerp voor de voeten van de zoekpartij.

**Schoenenspel**

Het schoenenspel wordt extra leuk als je de schoenen laat verkleden. Zorg voor een heleboel materiaal zoals oude lappen, brilletjes (ijzerdraad), wol voor pruiken/snorren, karton, enzovoort. Bovendien nog een poppenkast of een ander "toneel".

### 6S.3. Speltips week 3: HET PALEIS.

De opkomst begint in het grote hemelbed waarin de kabouters de vorige week zijn geëindigd. De kabouters noemen geluiden uit hun omgeving op waarvan je wakker kunt worden: het druppen van een kraan, sirenes, traplopen, het toilet doortrekken, enzovoort.

#### INLEIDING: Deng Poe Ha

*Als een wervelwind komt een jongen met een koksmuts op zijn hoofd de kamer binnenstormen. "Hilde", brult hij, "het is een ramp. De postkoets is overvallen". "Dat is helemaal geen ramp, Deng" roept Hilde Rozemarijn opgewekt. "De kabouters gaan optreden in de plaats van de esta's."*

#### AKTIESPEL: Zwabberspel

*En zo dwalen onze kabouters een half uurtje later als lakeien door het paleis. Overal worden de vloeren grondig gesopt.*

De kabouters worden verdeeld in twee partijen. Elke kabouter krijgt een nummer. Elke partij staat in een rij achter een streep aan een (andere) kant van het lokaal, zodanig dat de nummer één van de ene partij tegenover de nummer laatst staat van de andere partij. In het midden ligt een dweil en achter de eindstreep aan elke kant een bezem.

Op een signaal roept Deng een nummer. De twee kabouters met dit nummer rennen elk naar hun eigen bezem, vervolgens naar de dweil die ze over de eindstreep van de tegenstander proberen te duwen. Welk volkje is het schoonst?



Een variatie maak je door voor beide groepjes een ander nummer te noemen. Deng roept het nummer voor groep 1 en Hilde Rozemarijn het nummer voor groep 2. Zo moeten de kabouters extra goed opletten.

#### PROGRAMMA: Het feest

*Tussen de middag bedenken de kabouters wat ze 's avonds willen gaan doen. Als het plan klaar is, worden alle spullen bij elkaar gezocht en gaan de kabouters oefenen. Na het eten schrijdt het gezelschap naar de balzaal. Zenuwachtig staan de kabouters achter de gordijnen van het toneel te trappelen. Nu gaat het gebeuren...*

De kinderen kunnen zelf kiezen wat hun bijdrage zal zijn aan het feest. De leiding kan suggesties doen en helpen met het maken van een logische volgorde in de presentatie. Denk bijvoorbeeld aan:

##### suggestie 1: het diner

- het maken van een mini-maaltijd
- een maaltijd van karton maken
- tafels dekken en versieren met bloemen, servetjes

##### suggestie 2: artiesten

- acrobatiek of clownact opvoeren
- stok- of vingerpop maken en hiermee optreden
- "inspring" toneelstukje

##### suggestie 3: muziek

- muziekinstrumenten maken en een liedje spelen
- verkleed en een dansje bedenken

Natuurlijk is de koning aanwezig tijdens het feest. De kabouters kunnen hem zien genieten. De koning heeft niet in de gaten dat de kabouters het feest hebben verzorgd in plaats van de esta's die nooit zijn gekomen. Precies zoals Hilde Rozemarijn heeft voorspeld. Na afloop betaalt de koning aan alle kabouters een aantal florijnen.

### AKTIESPEL: In de danszaal

In de danszaal is dansen verplicht. Twee dansers zijn tikkers. Degene die getikt is, sluit aan bij de dansers. Zo gauw nummer vier aansluit wordt de dansgroep gesplitst. Nu heb je dus twee tikkende dansparen die beide weer opsplitsen zo gauw ze uit vier personen bestaan.

### AFSLUITING: Het hemelbed van Hilde Rozemarijn

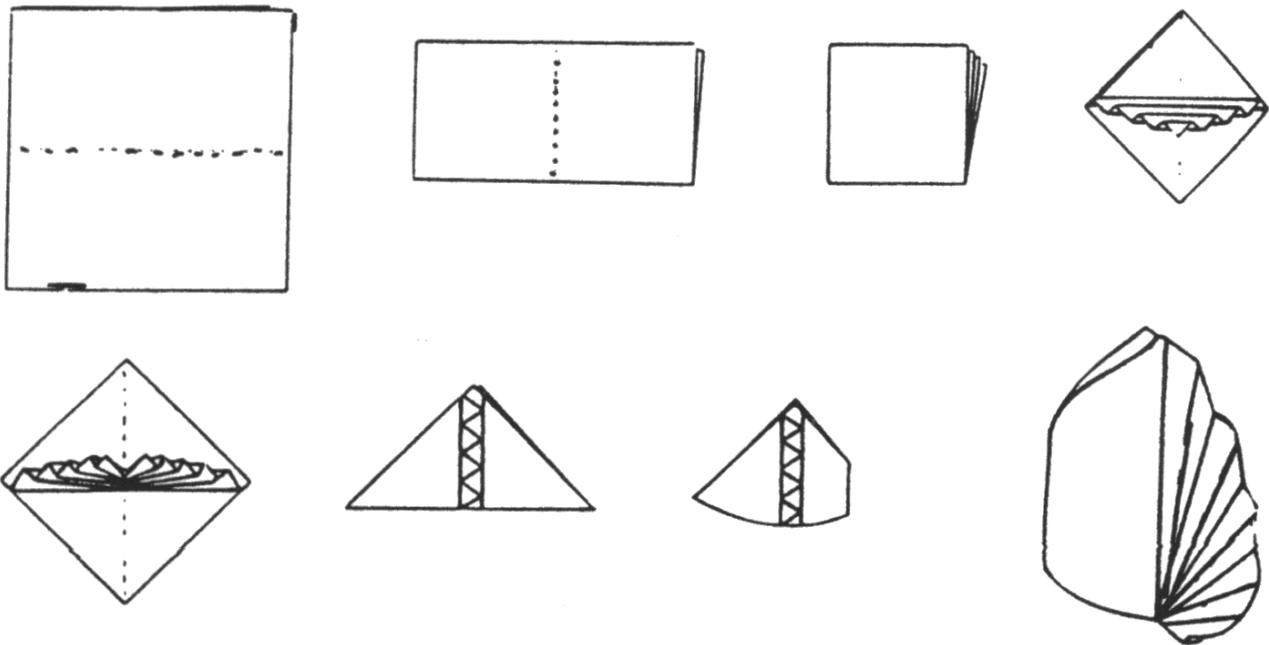
De kinderen zitten weer bij elkaar op het grote hemelbed van Hilde Rozemarijn. Op het kussen ligt een grote stapel florigen. Ze praten nog even lekker na over het feest en bedenken vast wat manieren om uit het paleis te ontsnappen. Met een tevreden gevoel kruipen de kabouters onder de wol.

### ACHTERGRONDINFORMATIE

#### mini-maaltijd

- \* 1 koekje (in kleine stukjes breken)
- \* hagelslag
- \* klein blik erwten
- \* rijst
- \* knakworstje (in schijfjes)
- \* appelpartjes
- \* blikje spa (allemaal een vingerhoedje of medicijnbekertje)

#### zo vouw je een servet tot een pauw



#### "inspring" toneelstukje

Er wordt een verhaal voorgelezen waarin van alles gebeurt. Je kunt een bestaand verhaal nemen en dit herschrijven, zodat je een spel krijgt met een aantal gelijkwaardige rollen. Deze rollen deel je op kaartjes uit aan de kabouters. Zodra in het voorgelezen verhaal de naam voorkomt die een kind op haar kaartje heeft staan, staat ze op en speelt na wat er verteld wordt.

## **Poppenkastpoppen**

Er zijn verschillende manieren om poppen voor poppenkasten te maken. Zorg altijd voor een voorbeeld dat je de kinderen kunt laten zien.

### **1. sokpoppen**

Een oude sok is met enige aanpassing een prima pop. Je trekt de sok over je hand aan. Duim in de hak, vingers in de tenen. In de holte van de duim een rode lap als tong. Waar je knokkels zitten, maak je een paar ogen. Een cape om je pols.

Van een groene sok kun je een kikker maken door halve ping-pongballetjes als ogen te gebruiken.

### **2. lepelpoppen**

De bolle kant van een houten pollepel wordt het gezicht, plak er ogen, een neus en een mond op. Haren van touw of wol. Kleed de steel aan met een ruim vallende lap stof. Zet met een paar steken even af waar je je vingers in moet stoppen om armen te laten bewegen. Je bespeelt de pop met twee handen, een aan de steel en een onder de jas of jurk van de pop.

### **3. vingerpoppen**

Met de vingers van je hand kun je wel 5 poppen tegelijk maken. Teken op het bovenste kootje een gezicht. Verberg de rest van je vinger(s) onder een jas of jurk van stof. Om de aankleding compleet te maken vouw je van een stuk papier een hoedje dat je op het topje van je vinger zet.

## **kinderen die niet durven...**

Het kan voorkomen dat kinderen -nog- niet durven meedoen aan een optreden. Toch kunnen ze best meedoen in het geheel van een optreden. Er zijn altijd wel karweitjes "achter de coulissen" die net zo belangrijk zijn als het werk van de acteurs. Ze kunnen bijvoorbeeld de toneelstukjes aankondigen of misschien willen ze wel in de pauze rondgaan met snoep en limonade zoals in een echt theater gebeurt.

## 6S.4. Speltips week 4: TERPO.

*De kabouters ontwaken nogmaals in het grote hemelbed van Hilde Rozemarijn. Ze bedenken allerlei plannen om het paleis te ontvluchten.*

### **INLEIDING: Aankleden in het donker**

*Het was een hele toer voordat iedereen haar kleren had gevonden in het donker en was aangekleed.*

Alle schoenen van de kabouters liggen op een hoop. Eén voor één zoeken de kabouters eerst hun linker- en dan hun rechterschoen uit de grote stapel schoenen. Welk volkje is het eerst klaar om te vertrekken?

### **AKTIESPEL: Het vlot**

*Barbara kijkt op haar horloge. "Het is nog geen zes uur." fluistert ze. "Zo vroeg vertrekt er vast nog geen trein." Deng staat even stil om diep na te denken. "Ik weet wat. Laten we over de rivier naar Terpo gaan. Daar is ook een station. Laten we spullen verzamelen en een vlot bouwen.*

Met materiaal dat voor handen is in het groepshuis kan door de kabouters een soort van vlot worden gemaakt waarmee in een fantasiespel de rivier wordt afgevaren.

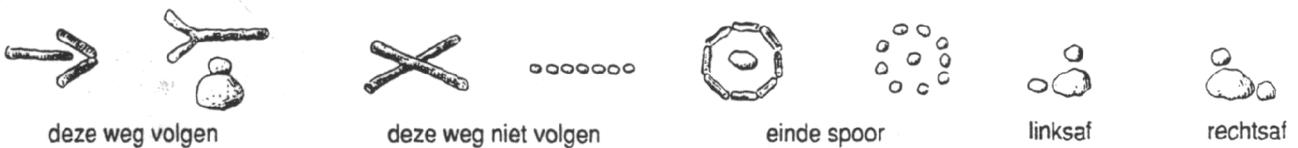
### **PROGRAMMA: Terpo**

*In Terpo is het nog rustig. De winkeliers halen de luiken van de ramen en stallen hun waren uit.....*

#### **suggestie 1: speurtocht met opdrachten**

De gevolgde route kan worden opgetekend met behulp van:

**Speurtekens:** klassiek zijn de draadjes wol. Er zijn echter veel leukere manieren. Bijvoorbeeld: geschilderde stenen uitzetten op de route. Plaats de teken altijd aan de rechterzijde van de weg.



**Kruispuntentocht:** ieder kruispunt wordt genummerd. In de tekening van het kruispunt staat duidelijk aangegeven waar je vandaan komt en waar je naar toe moet.

**Routebeschrijving:** je beschrijft wat er op de route te zien is, waar de kabouters op moeten letten en natuurlijk wat ze bij een kruispunt moeten doen. Geef ook tussendoor enige houvast. Bijvoorbeeld: na 100 passen staat een paddestoel (ANWB).

**Kralentouwjes:** een touwtje met kralen kan ook aangeven welke kant je uit moet. Rood is de beginkraal. Groen staat voor links, blauw voor rechts en bruin voor rechtdoor.

#### **suggestie 2: het florijnenspel**

Je hebt nodig: een bord van ± 1 meter doorsnede. Het bord wordt verdeeld in vijf gelijke vakken die allemaal een eigen kleur hebben. In ieder vak staat een plek in Terpo beschreven die de kabouters kunnen bezoeken. Bijvoorbeeld: de Gouden Aal, het griezelmuseum, de bakker, etc. Verder is in het midden een wijzer bevestigd. Bij iedere kleur van het bord hoort een stapel opdrachtenkaartjes in dezelfde kleur. Door de wijzer te draaien kiest een volkje een vak uit. Ze nemen de bovenste kaart van het bijbehorende stapeltje opdrachten en voeren deze uit. Zorg voor afwisselende opdrachten, actieve en meer passieve activiteiten houden de spanning er in. De florijnen die de kabouters van de koning hebben gekregen zijn het startkapitaal. Een opdracht kan florijnen opleveren of er moeten florijnen worden betaald.

### **mogelijke opdrachten:**

- Liedje (leren) zingen in de Gouden Aal. Daarna met de pet rondgaan en florijsen verdienen. Zorg dat je de melodie en de tekst zo goed kent dat je geen spiekbriefje meer nodig hebt. Dan kun je iedereen aankijken zodat alle kabouters zich betrokken voelen. Zing het eerste couplet en refrein helemaal. Aan de manier waarop de kabouters zingen kun je horen of ze het lied beheersen. Naarmate ze de tekst beter kennen gaan ze ook harder zingen. Leer de volgende coupletten pas aan als de melodie probleemloos wordt gezongen.
- Reclame maken voor een bepaald product van een winkelier of marktkoopman en hiermee florijsen verdienen.
- Standwerken, producten bij een kraampje te verkopen met de nodige show en praat
- Kisten sjouwen voor een schip in de haven en hiermee florijsen verdienen
- Souvenirs knutselen en hiervoor florijsen betalen.
- Voelkim met voeldozen in het griezelmuseum en hiervoor florijsen betalen.
- Voeldozen kun je maken door aan de zijkant een rond gat te maken waarin je van plastic een soort slurf maakt. De kinderen steken hun hand in de slurf zodat ze niets kunnen zien van het voorwerp in de doos.
- In het griezelmuseum bewegen op (enge) muziek. Stilstaan als de muziek stopt en florijsen betalen.
- Iets eten bij de bakker of iets drinken in de herberg kan ook een opdracht zijn. Uiteraard moet hiervoor worden betaald.

### **AFSLUITING: Terug naar Bambilië**

*Terwijl de trein langzaam het station uit rijdt, zwaaien Deng en Hilde Rozemarijn de kabouters na. Door alle vermoedenissen vallen de kabouters één voor één in slaap. Totdat Anke opschrikt wanneer de trein uit de tunnel rijdt. Aangekomen in Filidam staat er een hele menigte op de kabouters te wachten. Een verslaggever van de Bambiliaanse Courant dringt naar voren.*

Vergeet niet met de trein weer door de tunnel te rijden. Het is voldoende wanneer je de kabouters onder een rij tafels laat kruipen als overgang naar Bambilië. Een verslag van de reis kan in het logboek geschreven worden of worden gepubliceerd in het groepsblad.

**Tip:** De leiding kan uiteindelijk alle stukjes bundelen die de kabouters hebben geschreven over hun belevenis in het Land van Esta. Samen met alle tekeningen en eventuele foto's die er zijn gemaakt kunnen ze in een "echte" krant worden afgedrukt. De krant kan bijvoorbeeld door een koerier bij de kinderen worden thuisbezorgd.



## 7V. AVONTUUR VOOR ESTA'S

### 7V.1. Eerste week: DE ZEEDUIVELS

Aan de rand van Terpo, een plaatsje in het Land van Esta, staat een vervallen gebouwtje op een pleintje in de Havenbuurt. Vroeger was het een pakhuis, maar nu staat het al jaren leeg. Tenminste, dat denken de mensen in Terpo. Iedere woensdagmiddag komen de 'zeeduivels' hier bij elkaar. Een geheime club van enkele esta's uit de Havenbuurt.

Het is woensdagmiddag en de leden van de zeeduivels zijn in het geheim bijeengekomen. Marja, de voorzitter van de zeeduivels, wil net de vergadering openen als plotseling de deur wijd open zwaait. Een vreemd uitgedoste man stormt hijgend en puffend naar binnen. Hij heeft vieze, oude kleren aan en zijn gezicht zit helemaal vol schrammen.

"Zijt gij het geheime genootschap der zeeduivels?", piept de man. De esta's schrikken. Hoe kent hij hun geheime naam? "Mijn naam is Grodo, om u te dienen. Aangesteld als rentmeester van de edele Melchior, graaf van het mooie stadje Questerterp". En hij buigt.

"Wat praat die man raar", vindt Jasper, "wat wil hij nu eigenlijk?"

"Stil toch, laat die man toch uitpraten", klinkt het van alle kanten.

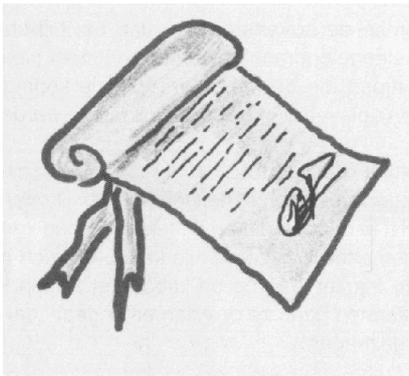
"Graaf Melchior heeft mij tot u gezonden om uwen hulp te vragen". Grodo rommelt wat in zijn zakken en haalt er dan voorzichtig een opgerolde brief uit met een rood lint er aan. Hij schraapt zijn keel en leest heel gewichtig voor:



"Geachte esta's van de zeeduivel-club. Wij Melchior, graaf van Questerterp, vragen uwen hulp. Onze mooie dochter Gwendoline is ontvoerd door de gemene draak Brutax. Hij heeft ook al ons geld gestolen en nu weten we ons geen raad meer. Sta ons bij in onze nood".

De esta's zijn hier even stil van. Bestaan draken dan toch echt? "Nu weet ge waarom ik u lieden zo naarstig heb gezocht. Ge moet komen helpen! Arme Gwendoline, wat zal ze bibberen ende beven".

"We willen best helpen hoor", troost Marja, "maar Questerterp is hier hartstikke ver vandaan".



Grodo kijkt haar droevig aan. "Weet ge, normaal gesproken zou de limousine mij naar u hebben gevoerd. Maar ja, de Florijnen zijn alle

medegenomen door de laaghartige Brutax. De graaf kon de benzine niet meer bekostigen. Ik ben geheel te voet gekomen. Mijn reis nam wel twee weken in beslag en Florijnen voor de herberg bezat ik niet. Ik legde mijn hoofd ten ruste onder de bomen. Zie hier mijn verfromfraaid uiterlijk".

Jasper rommelt in een kast en haalt de kaart van het Land van Esta tevoorschijn. Alle zeeduivels en ook Grodo buigen zich over de kaart. Grodo wijst een stadje aan, een heel eind van Terpo vandaan. "Ziet, hier ligt Questerterp. Precies daarachter ligt het landgoed van Graaf Melchior". Zijn vinger gaat verder over de kaart en houdt stil op een plek waar bergen getekend zijn. "Hier ziet ge de Brute Bergen. Daar houdt de veile Brutax zich schuil. En ook daar bevindt zich de lieflijke Gwendoline".

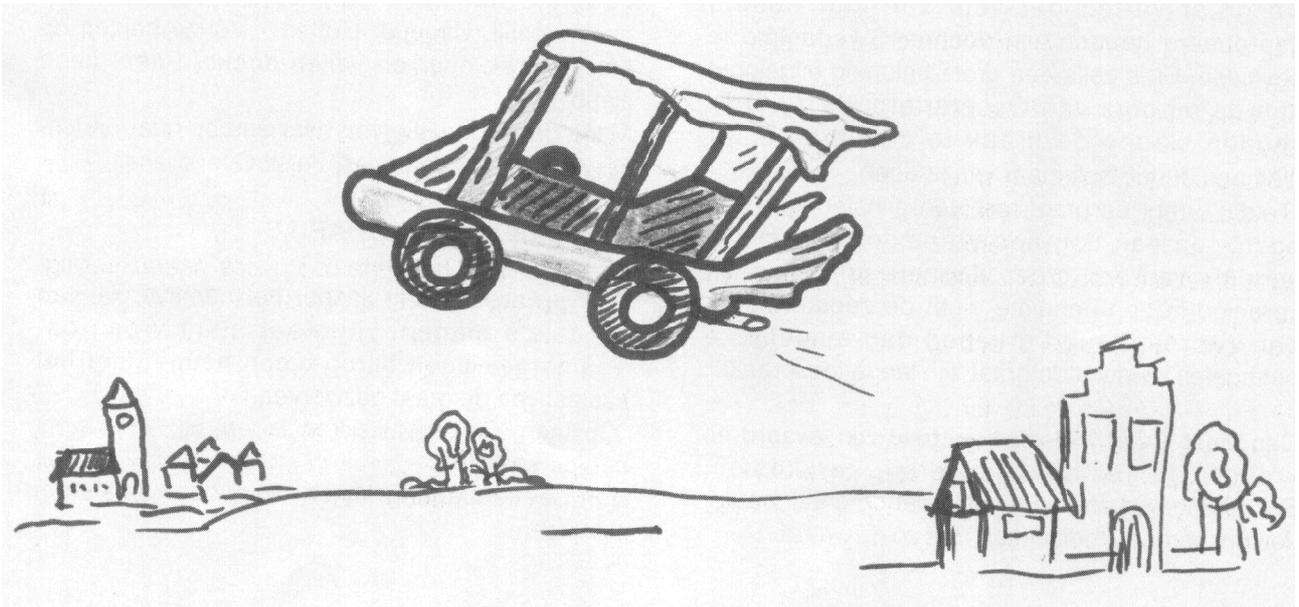
"Nou", mengt Lies zich nu ook in het gesprek, "als we gaan lopen duurt het een eeuwigheid voor we er zijn".

"Maar we hebben niet genoeg geld voor de trein", zegt Marja met een zuinig gezicht.

"We moeten iets bedenken om sneller in Questerterp te komen", peinst Jan. Hij is de uitvinder van de zeeduivels. Hij vindt de gekste dingen uit: een volautomatische propjes-schieter en een apparaat waarmee je wel zes strafregels tegelijk kunt schrijven. Zijn uitvindingen zijn het geheime wapen van de zeeduivels.

Jan zet met een potlood een paar strepen op een stuk papier. Hij zet er nog een paar vierkantjes bij en een krulletje en dan schrijft hij er allerlei getallen bij. Hij merkt niet eens dat hij er zachtjes bij zit te mompelen: "en dan hier een bougie die doorverbonden wordt met een accu. En dan... drie maal zeven is 21, ja, dat moet lukken". De andere esta's hebben er geen flauw idee van waar hij het over heeft. "Nou", zucht Jan uiteindelijk, "ik heb een paar planken nodig en een heleboel spijkers. Ook een stuk touw, een fietspomp en die oude accu die hier ergens moet liggen". De zeeduivels gaan aan het werk.

Onder leiding van Jan zagen, spijkeren, en tekenen ze dat het een lieve lust is. Terwijl de tijd verstrijkt bouwen ze een prachtige estamobiel.  
En Grodo? Die ligt in een hoekje van het clubhuis te slapen. Hoor je hem snurken?



## 7V.2. Tweede week: GRAAF MELCHIOR

De estamobiel staat te glimmen bij het oude pakhuis. Grodo wordt wakker en rekt zich gapend uit. Dan ziet hij de estamobiel. "Bij Melchior!", roept hij vol verbazing, "wat een prachtig mobiel. Gij zijt een nijvere club harde werkers voorwaar". Dan stapt hij samen met alle zeeduivels in de estamobiel.

Voorzichtig rijdt Jan naar buiten. Eerst rijden ze nog met een rustig vaartje, maar zodra ze Terpo uit zijn geeft Jan flink gas. Steeds sneller en sneller rijdt de estamobiel. De bomen flitsen voorbij, het lijkt wel alsof ze zweven. "We vliegen, we vliegen", gilt Marja.

"Natuurlijk vliegen we", zegt Jan, "dat moet de estamobiel toch ook kunnen?" Ondertussen tuurt Grodo naar beneden. Dan wijst hij naar een brede rivier.

"Geen probleem", roept Jan en stuurt zijn voertuig het water in. De zeeduivels houden hun adem in, maar de estamobiel blijft drijven. En zo varen de esta's door een brede vaart Questerterp binnen.

Questerterp is een prachtig stadje, maar al snel zien de esta's wat er mis is. Overal zien ze sporen van de draak. Huizen zijn vernield en bomen staan er dood en afgebrand bij. In de verte zien de esta's het grote kasteel van Graaf Melchior al liggen, op de top van een heuvel. Jan parkeert de estamobiel er keurig voor. Grodo springt uit de estamobiel en rent op een holletje weg en roept zenuwachtig: "Kom, mijn vrienden, mijn heer wacht met smart". De zeeduivels rennen achter Grodo aan. Ze lopen door een geweldig grote poort die uitkomt in een lange tunnel. "Wat is het hier donker ..onker ...onker", griezelt Lies, terwijl de echo haar stem weerkaatst. De schaduwen van de esta's kruipen mee op de wanden en hun voetstappen donderen door de tunnel. Aan het einde van de tunnel komen ze bij een lange smalle brug over een diep en donker ravijn. Aan de andere kant zien ze twee reusachtige deuren: de toegang tot het kasteel.

"We moeten alleen de brug nog over", moedigt Grodo de esta's aan. "Maar voorzichtig hoor, de brug is smal en wiebelig". De esta's klauteren over de brug. De leuning houden ze allemaal stevig vast. Aan de andere kant gekomen lopen de esta's naar de grote deuren die als vanzelf lijken open te gaan. Ze zien een enorme grote zaal met helemaal achterin, verborgen in het duister, een grote stoel. Dan valt een zonnestraal door een groot raam de zaal binnen en schijnt precies op de stoel. Tot hun verbazing zien de esta's een heel klein mannetje in een veel te wijde mantel met een soort van scepter in zijn hand.

"Welkom, welkom", klinkt het piepstemmetje van de graaf. Hij staat op en houdt een lange toespraak. Natuurlijk praat de graaf net zo vreemd als Grodo doet. De graaf vertelt dat vele van zijn ridders geprobeerd hebben zijn dochter Gwendoline te bevrijden. Er is zelfs een grote beloning uitgelooft aan de burgers van Questerterp als zij er in zouden slagen de draak te verslaan. Maar niemand durfde ook maar iets te doen. "Totdat", zegt de graaf met een glinstering in zijn ogen, "op een dag een vreemde reiziger mij vertelde van een groep dappere, jonge esta's, verenigd in een geheime club: de zeeduivels. Ik ben zeer verheugd u lieden dan eindelijk te ontmoeten", eindigt de graaf zijn lange toespraak.

Dan staat Graaf Melchior op, trekt zijn zwaard en vraagt de esta's dichterbij te komen. Schoorvoetend doen de esta's wat de graaf vraagt. Je kunt immers nooit weten met zo'n zwaard.



Ze moeten in een lange rij gaan staan en de graaf nazeggen: "Wij esta's, moedig als we zijn, beloven Graaf Melchior van Questerterp, te helpen de draak te verslaan. We doen ons best om goede ridders te zijn. U kunt op ons rekenen". Dan slaat de graaf alle esta's voorzichtig op de schouder met zijn zwaard. De zeeduivels zijn tot ridder geslagen! Lies is helemaal opgewonden. Ze wil het liefst meteen achter de draak aan, maar Grodo maakt duidelijk dat dat niet verstandig is. "Om te beginnen zult ge zich een familiewapen moeten kiezen, daarna wordt ge door onze wapenmeester geoefend in de krijgskunst". En hij heeft gelijk, een draak versla je niet zomaar.

De nieuwbakken ridders werken zich in het zweet, ze leren vechten met zwaard en knots, klimmen tegen kasteelmuren op en rennen om het hardst. Ook krijgen ze les in drakenkunde. Dan, als de avond valt na een dag hard werken, neemt Grodo de estaridders mee naar hun nachtverblijf. Uitgeput ploffen onze helden op een strozak neer en vallen direct in een diepe slaap. Marja draait onrustig van haar ene op haar andere zij. Ze droomt. Waarover? Juist! Over draken!

### 7V.3. Derde week: ZACHARIAS

Fris gewassen komt Jasper het nachtverblijf van de esta's binnen. Hij staat altijd vroeg op. Vanmorgen heeft hij op eigen houtje door het kasteel van de graaf gezworven. "Opstaan, stelletje lulakken", roept hij, "er is werk aan de winkel!" Een beetje slaperig kijken de andere esta's om zich heen. "Hoe kan het nu al ochtend zijn?", vraagt Marja verbaasd, "het is nog helemaal donker!" "Jullie raden nooit wie ik heb ontmoet", zegt Jasper. "Er woont een soort tovenaars in de kelders van het kasteel. Hij vertelde me dan het nooit meer licht wordt in de stad als Brutax de draak niet wordt aangepakt. De rook uit zijn bek zorgt voor die zwarte mist. De tovenaars zegt dat hij dat allemaal kan zien in zijn glazen bol".

Alle estaridders roepen opgewonden door elkaar. Behalve Jan, die denkt na. "Misschien kunnen we zijn hulp goed gebruiken", peinst hij. "Als hij ons kan vertellen waar we Brutax kunnen vinden of hoe we Gwendoline kunnen bevrijden, scheelt ons dat een boel werk".

En zo klimmen alle zeeduivels na het ontbijt de lange trappen af naar de kelders van het kasteel. Aangevoerd door ridder Jasper zwerven ze door een doolhof van gangen, totdat ze aan het einde van een lange gang een kaars zien flakkeren. Aan een tafel, gebogen over zijn glazen bol, zit een oude man met een lange, witte baard. "Kom nader kleine lieden", klinkt zijn zware stem als Jasper om een hoekje gluurt. "Ik had u reeds verwacht. Ik ben Zacharias Bleekerszoon, de ziener van de graaf".

Zacharias wrijft over zijn bol en mompelt op zangerige toon een paar onverstaanbare woorden. Plotseling is er beweging in de glazen bol en zien de kinderen daar een bekend pleintje. Het is het pleintje aan de havenbuurt van Terpo en kijk, daar staat het clubhuis van de zeeduivels. "Dat is ons clubhuis!", gilt Lies, "ongelofelijk, hoe doet hij dat?"

Zacharias kijkt naar haar op en glimlacht. "Ik ken de reden waarom ge hier zijt gekomen. Zet u toch neder en kijk met me mee in mijn magische bol naar het heden, het verleden en de toekomst". Alle esta's gaan zitten rond de tafel en kijken sprakeloos naar de bol in het midden.

Er verschijnen nu ook andere beelden. Eerst zien ze een vrolijke graaf Melchior op een feest in het kasteel. Dan wordt het plotseling mistig in de glazen bol en een ander beeld verschijnt. Een blond meisje huppelt vrolijk door een straatje. "Dat is vast Gwendoline", fluistert Jasper.

"Dat is juist, jongeheer", klinkt de basstem van Zacherias. "Hier is ze met haar vriendinnetjes op weg naar school in Questerterp". Weer komt de mist in de glazen bol en weer verschijnt er een ander beeld. De esta's zien hetzelfde blonde meisje, maar nu lacht ze niet. Dikke tranen rollen over haar wangen. Ze heeft een doekje in haar hand. Steeds pakt ze een gouden Florijn van een grote stapel en poetst deze dan blinkend schoon.

Weer even mist in de bol en dan zien de esta's tot hun grote schrik een eng, geschubt monster. Brutax! Het lijkt of hij ligt te slapen. Zijn ogen zijn dicht. Uit zijn neusgaten komt steeds een dikke walm zwarte rook als hij uitademt. "Jakkas wat een engerd", griezelt Jan.



In de glazen bol verschijnt dan een enorme berg. Helemaal bovenaan de berg komen wolkjes zwarte rook uit een grot. "Nou, dat wordt niet makkelijk", zegt Marja met een benauwd gezicht.

"Dat was het beste vrienden", zegt Zacherias. "De toekomst van Questerterp en Gwendoline ligt nu in uw handen".

De esta's bedanken de tovenaars voor zijn hulp en rennen de trappen op naar de grote zaal van het kasteel. Daar vinden ze Graaf Melchior en Grodo. De graaf ziet er wat bleekjes uit. "Vrienden", spreekt de graaf dan, "wij voelen ons niet goed vandaag. Wij

missen Gwendoline zo erbarmelijk dat wij er ziek van worden". De esta's vertellen de graaf in geuren en kleuren wat ze in de glazen bol van Zacherias hebben gezien. "We weten nu ongeveer waar we Brutax kunnen vinden", eindigen de esta's hun verhaal, "en we weten ook hoe hij er uit ziet. We zullen hem wel krijgen!", klinkt dapper uit hun monden. Graaf Melchior knapt een stuk op van deze woorden, Hij kan zelfs weer een beetje glimlachen, zou het dan toch nog goed komen?

## 7V.4. Vierde week: DE DRAAK

Gewapend met een kaart en het kompas van Jasper, staat een opgewonden groep aan de voet van de Brute Bergen. Ridder "Jan de onoverwinnelijke" bekijkt de kaart. Er staan allerlei rare tekeningen op. Een steil pad lijkt de goede kant op te gaan. In ganzenpas beklimmen de esta's het pad.

De zon klimt hoger en hoger terwijl de esta's tegen de Brute Bergen op klimmen. Hun weg leidt over brede kloven en smalle richels. Als ze even tegen een rots geleund staan uit te blazen, kijkt Jasper naar beneden. Diep beneden hem ligt een piepklein stadje. Zijn knieën doen ineens heel raar. Dan verstijven alle esta's plotseling allemaal van schrik. De grote hoogte en de bibberende knieën zijn vergeten. Een geweldig gebrul weergalmt door de bergen. De draak! Het lijkt van dichtbij te komen. Marja schuift voorzichtig verder en gluurt om het hoekje. "Hij is het, ik geloof dat hij slaapt" fluistert ze. Voor de zekerheid gooit Jasper nog een steen in de richting van de draak, en nog een. Ze komen niet ver van zijn kop op de grond terecht. Brutax beweegt niet. Voetje voor voetje schuifelen de dappere zeeduivels dan in de richting van de grot. Marja knijpt haar neus stevig dicht, want de draak stinkt enorm! Bij de ingang aangekomen zien ze een inmiddels bekend tafereel: Gwendoline zit bij een grote stapel florijnen en poetst ze blinkend schoon. De tranen biggelen over haar wangen.



"PSST" probeert Jan haar aandacht te trekken. Gwendoline hoort hem niet. "PSSSSSST", doet Jan dan een beetje harder. Weer niks. "HEEE", roept dan Jasper die er genoeg van heeft. Gwendoline schrikt op, evenals de andere esta's. "Zeg sufkop, moet Brutax soms wakker worden?", gromt Marja. Oeps, dat was Jasper even vergeten. Schichtig kijkt hij richting draak. Gelukkig beweegt hij niet. Ook Gwendoline blijft zitten waar ze zit. Een dik touw houdt haar gevangen aan de muur. Jasper probeert met zijn zakmes het touw door te snijden.



Intussen houdt de rest angstig de draak in de gaten. "Hij krimpt als hij nat wordt." piept Gwendoline dan, "Daarom kwam hij nooit in de grot. Hij is bang voor tranen." Dan weten de moedige ridders ineens hoe ze het grote monster kunnen verslaan. Snel plukken ze wat halmen gras tussen de rotsspleten vandaan en sluipen op Brutax af. Allemaal tegelijk beginnen ze Brutax onder zijn grote groene en bepaald niet fris ruikende voeten te kietelen.

De draak schrikt wakker en begint te grinniken. Langzamerhand zwelt zijn gelach aan: "HAHAHA!! HIHIHI!! HOHOHO!!", buldert de draak. "Ophouden, ophouden!!" Hij ligt nu te schuddebuiken van het lachen. Al gauw biggelen de tranen langs zijn grote bek en kijk eens... het werkt! De draak begint zienderogen te krimpen. De esta's gaan onverbiddelijk door met kietelen totdat Brutax zo klein is als een vlieg. Snel pakt Marja een glazen pot en stopt Brutax er in, waar hij nijdig begint te zoemen. Het deksel wordt stevig op de pot gedraaid.

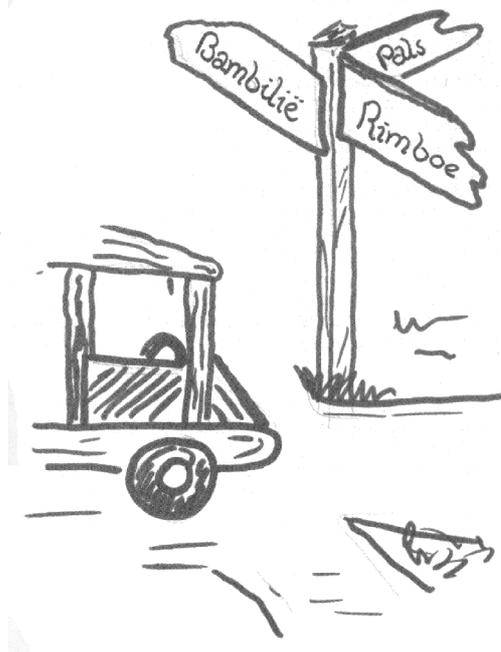


Intussen is Jasper stiekum naar Gwendoline toegeslopen. Hij snijdt snel het touw door waarmee Gwendoline vastgebonden is. Gwendoline is nu vrij!

In de late avondzon rijdt een estamobiel met een kalm gangetje richting Terpo. De zeeduivels zijn op weg naar huis. Samen halen ze herinneringen op aan de warme ontvangst bij hun terugkomst uit de Brute bergen. De hele stad was uitgelopen en graaf Melchior had hen vorstelijk beloond voor hun heldenmoed. "Jammer dat we nu alleen nog maar ere-ridders zijn" zucht Jasper. "Ik was er net aan gewend om ridder te zijn. Ach, ik wil ook nog wel eens zeerover worden. Wie weet, want wat je draagt ....".

Dan staat de estamobiel stil. "Ik begrijp niks van deze wegwijzer" klaagt Jan. "Linksaf wijst het naar Bambilië en rechtaf gaan we richting Rimboe?"

Marja kijkt op de kaart. "We moeten gewoon rechtdoor hoor. Het is nog maar 10 kilometer naar Terpo". Jan zet de estamobiel weer in de beweging. En terwijl Jasper en Lies achterin zitten op te scheppen over hun heldendaden denkt Jan: "Rimboe, Bambilië? Nog nooit van gehoord."



# 7S. SPELTIPS VOOR ESTA'S

## 7S.1. Speltips week 1: DE ZEEDUIVELS

### OPENING

*Aan de rand van Terpo staat een vervallen gebouwtje op een pleintje in de Havenbuurt. Vroeger was het een pakhuis maar nu staat het al jaren leeg. Iedere woensdagmiddag komen de "zeeduivels" er in het geheim bij elkaar.*

De esta's openen op de gebruikelijke manier. De leiding speelt het begin van de vergadering van de geheime club. Zo worden de esta's bekend gemaakt met het nieuwe thema. Nadat de vergadering is geopend, is achter het gordijn van het toneel een zacht geschuifel te horen. Wat zit daar?

De esta's kijken voorzichtig achter het gordijn en daar staat een vreemd uitgedoste man. Hij strompelt het lokaal binnen en kan er nog net een paar rare kreten uitgooien. "Help...de graaf...Gwendoline...!"

### INLEIDING: Littekens schminken

*De vreemd uitgedoste man heeft vieze, oude kleren aan en zijn gezicht zit helemaal onder de littekens en schrammen.*

Terwijl de man zit bij te komen hebben de esta's de tijd hem eens goed te bekijken. Vooral de littekens en schrammen vallen op, die zien er zó stoer uit. Dat willen de esta's ook wel. Ze schminken op elkaars gezicht littekens en schrammen. Door het hele lokaal staan spiegels en liggen er spullen om elkaar te schminken.

### AKTIESPEL: De ontvoering

*"Mijn naam is Grodo, om u te dienen. Aangesteld als rentmeester van de edele graaf Melchior." Grodo rommelt wat in zijn zakken en haalt er dan voorzichtig een opgerolde brief uit met een rood lint er aan.*

*"Geachte esta's van de zeeduivel-club. Wij Melchior, graaf van Questerterp, vragen uwen hulp. Onze mooie dochter Gwendoline is ontvoerd door de gemene draak Brutax."*

Nadat Grodo wat is bijgekomen vertelt hij zijn verhaal. Natuurlijk willen de zeeduivels precies weten hoe de ontvoering in z'n werk is gegaan. Grodo laat het hen zien.

### suggestie

Esta's in groepjes van drie in een kring. Twee houden de handen op elkaars schouders en vormen een huis in Questerterp. De derde is een kind dat zich in het huis verstopt voor Brutax. Twee esta's lopen elkaar achterna buiten de kring. Eén is Brutax, de ander is Gwendoline. Wanneer zij bijna gepakt is, duikt ze in één van de huizen. Nu is er geen plaats meer voor het kind dat al in het huis verstopt zat. Deze neemt de rol van Gwendoline over en moet nu voor Brutax wegluchten.

### PROGRAMMA: De estamobiel

*"Nou", mengt Lies zich in het gesprek, "Als we gaan lopen duurt het een eeuwigheid voor we er zijn". Jan zet met een potlood een paar strepen op een stuk papier. Hij zet er nog een paar vierkantjes bij en een krulletje en dan schrijft hij er allerlei getallen bij.*

De esta's bedenken in stellen een voertuig dat kan varen, vliegen en rijden. Ieder stel maakt eerst een tekening van hun voertuig. Dit kan op een groot stuk papier zodat elke esta mee kan tekenen. Daarna kunnen de esta's de voertuigen van kosteloos materiaal maken. Aan het eind laten ze aan elkaar hun zelf bedachte voertuig zien en vertellen erbij hoe het werkt.

### AKTIESPEL: Grodo, pak me dan!

*En Grodo? Die ligt in een hoekje van het clubhuis te slapen.*

Grodo ligt te slapen in een hoek. De esta's bewegen zich, vanuit een lijn, in de richting van Grodo. Ze roepen "Grodo wordt wakker!". Op een moment wordt deze ook wakker en komt in actie. De esta's lopen dan zo snel mogelijk terug achter de lijn. Hoeveel esta's krijgt Grodo te pakken?

## **AFSLUITING: ssssssssst**

*Hoor je Grodo snurken?*

Terwijl Grodo zo ligt te snurken moeten de zeeduivels naar huis. Dit moet dan wel heel stil gebeuren om Grodo niet wakker te maken. Op hun tenen ruimen ze de boel op en parkeren de estamobielen op een veilige plaats. Zachtjes sluipen ze het clublokaal uit.

## **ACHTERGRONDINFORMATIE**

### **De aankleding van het lokaal**

Het verhaal speelt zich af in Terpo, waar de zeeduivels in een pakhuis bij elkaar komen. Bouw het lokaal om tot het clubhuis van de zeeduivels. Enkele eenvoudige attributen zoals een visnet aan het plafond, enkele trofeeën aan de muur en wat bossen touw op de grond kunnen het lokaal in een heel andere sfeer brengen. Ook kan een enkel attribuut op het toneel liggen. Een leid(st)er kan de voorzitter spelen en de esta's in een fantasiespel uitnodigen de vergadering van de club bij te wonen. Zo hoeft niets te worden uitgelegd. Door het spel begrijpen de kinderen vanzelf waar het themaverhaal over gaat en wat hun rol hierin is.

### **Schminken**

Bij het schminken moet er rekening gehouden worden met kinderen die daar niet goed tegen kunnen. Maak dan alleen een kleine schram op de onderarm of de hand. Schminken kan ook met andere producten, zoals ketchup etc. Sommige kinderen vinden het helemaal niet leuk om geschminkt te worden. Ook dan kan een tussenoplossing zijn om een klein beetje te schminken.

Een schram kan heel makkelijk geschminkt worden met rode schmink en een dun penseel. Een litteken maak je met rode en zwarte schmink. Wil je het meer natuurgetrouw doen, dan kun je van wit brood met water en een klein beetje ketchup prachtige bijna-echte wonden maken.

### **Voertuigen bouwen**

Een stel kan gezamenlijk een estamobiel maken. Deze moet dan ruim genoeg zijn om het hele stel een plaatsje te geven.

Een eenpersoons-estamobiel maak je door de bodem van een kartonnen doos te verwijderen. Twee hengsels van touw of band bevestig je aan de bovenkant. De hengsels worden over de schouders gehangen. Zo kan het voertuig worden "aangetrokken".

Wanneer het opslaan van de voertuigen problemen oplevert, kunnen de esta's een estamobiel "op schaal" maken.

## 7S.2. Speltips week 2: GRAAF MELCHIOR

### OPENING

*De Estamobielen staan te glimmen bij het oude pakhuis. Grodo wordt wakker en rekt zich gapend uit.*

De esta's komen op hun tenen het lokaal binnen. Grodo ligt nog te slapen voor het toneel. Achter het gordijn staat (één van) de Estamobielen van de vorige week. Grodo wordt langzaam wakker en weet even niet meer waar hij is.

### INLEIDING: op reis

*"Bij Melchior!" roept Grodo. "Wat een prachtige mobiel. Gij zijt een nijvere club harde werkers voorwaar."*

Alle esta's stappen in hun estamobiel. Natuurlijk is er ook een plaatsje voor Grodo en de leiding. De esta's gaan op reis naar Questerterp. Eerst rijden ze kalm, maar het gaat steeds sneller en sneller. De esta's maken de geluiden en bewegingen die bij een reis horen. Plotseling vliegen ze. Dat is even schrikken. Kijk eens hoe klein alles beneden is?

Ook moet er een stuk gevaren worden. Blijven alle estamobielen drijven? Door een brede vaart komen de esta's bij het kasteel van graaf Melchior.

### AKTIESPEL: De wiebelende brug

*"We moeten alleen de brug nog over", moedigt Grodo de esta's aan. "Maar voorzichtig hoor, de brug is smal en wiebelig."*

Alle stellen zijn in tweeën gesplitst en stellen zich op aan beide uiteinden van een bank. Op een teken zetten de twee eerste esta's een lucifersdoosje (hun bagage) op hun neus en lopen naar de andere kant van de bank. In het midden moeten de esta's elkaar dus passeren. Welk stel komt in z'n geheel aan de overkant van de brug?

Aan de overkant van de brug staat graaf Melchior om de zeeduivels welkom te heten. Hij vraagt de esta's om hulp. Hij wil ze wel tot ridder slaan maar dan moeten ze eerst een opleiding volgen.

### PROGRAMMA: De ridderopleiding

*Lies is helemaal opgewonden. Ze wil het liefst meteen achter de draak aan maar Grodo maakt duidelijk dat dat niet verstandig is. "Om te beginnen zult ge een blazoen moeten kiezen. Daarna wordt ge door onze wapenmeester geoefend in de krijgskunst."*

#### suggestie 1: het blazoen

Elk stel maakt een zelfbedacht kenteken op een schild of vlag. Ook kan een blazoen van lapjes op de rug of borst worden gespeld.

#### suggestie 2: ringsteken

Een kind zit op de rug van een (oudere en grotere) esta en heeft een lange stok in de handen. Hiermee wordt een ring "gestoken" die in een boom of paal hangt. Je kunt ook een bel in de ring hangen. Met de "lans" moet de bel geraakt worden.

#### suggestie 3: zwaardvechten

Van schuimrubber zijn prima zwaarden te maken. Twee esta's zitten op een balk, daaronder liggen kussens of een mat. De esta's proberen elkaar met de - veilige - zwaarden van de balk te stoten.

#### suggestie 4: pijltjes schieten

De esta's schieten papieren pijltjes met een plastic buis. Ze moeten zoveel mogelijk pijltjes in een mand schieten.

#### suggestie 5: ridderdans

Elke groep ridders kent natuurlijk ook een ridderdans op marsmuziek. In de bibliotheek vind je verschillende boeken met voorbeelden van deze dansen.

## **AKTIESPEL: Burchtbal**

*De esta's werken zich in het zweet. Ze leren vechten met zwaard en knots, klimmen tegen kasteelmuren op en rennen om het hardst.*

Als echte ridders moeten de esta's een burcht kunnen verdedigen. Ze staan in een wijde kring om de burcht (een tafeltje of pion) heen. Eén esta verdedigt de burcht. De andere esta's moeten eerst een bal drie keer heen en weer gooien en mogen dan een schot doen naar de burcht. De verdediger probeert dan de bal tegen te houden.

*Variatie:* Nu moeten de esta's niet de burcht raken maar de verdediger. Deze mag zich afweren met de handen. Er mag niet tegen het hoofd gegooid worden. Eerst moet er weer drie keer overgespeeld worden.

## **AFSLUITING: het ridderdiploma**

*Marja draait onrustig van haar ene op haar andere zij. Ze droomt. Waarover? Juist, over draken.*

Uiteraard heeft iedereen voldaan aan de eisen van het ridderexamen. De esta's worden met veel ceremonieel tot ridder geslagen en ontvangen een ridderdiploma. Om alles goed te kunnen onthouden, krijgen iedereen een boekje mee met daarin de belangrijkste ridderkunde die vandaag geleerd is.

## **ACHTERGRONDINFORMATIE**

### **Opening**

Het is niet altijd noodzakelijk om je opkomst te beginnen met het zingen van het openingslied. Een opening heeft vooral de bedoeling de kinderen in een bepaalde sfeer te brengen. Het openingslied symboliseert de overgang van de gewone leefomgeving naar het fantasievolle en avontuurlijke Land van Esta. Door het lokaal meteen om te bouwen in de sfeer van je thema en de kinderen direct te betrekken bij een fantasiespel bereik je hetzelfde effect. Hetzelfde geldt uiteraard voor een afsluiting.

### **Ridderopleiding**

Zet de ridderopleiding op in de vorm van een spelen-circuit. De stellen werken de verschillende spelen van de ridderopleiding één voor één af. Bij elk spel staat een leid(st)er die uitlegt en begeleidt. Een spel kan zo'n tien minuten duren, inclusief wisselen. Eventueel kan er ook een pauze ingelast worden.

Elke esta houdt z'n vorderingen bij op een score-kaart met daarop de verschillende onderdelen van de ridderopleiding. Zo kennen de kinderen ook de volgorde van de spelen. De score-kaart wordt heel persoonlijk wanneer de esta's naast hun naam ook hun blaozen op de kaart tekenen.

### **Het kiezen van het blaozen of wapenschild:**

Vertel eens iets over een blaozen of wapenschild wanneer je dit met de kinderen gaat maken. De heraldiek houdt zich bezig met de wapenschilden of blaozenen van dorpen, steden en families.

Een wapen kun je zien als een visitekaartje, waarin je door afbeeldingen en kleuren de familie of stad kunt herkennen. Oorspronkelijk waren deze wapens kleurig beschilderde wapenschilden die in de middeleeuwen als herkenningsteken op de slagvelden en tijdens de toernooien werden gebruikt. De deelnemers aan een toernooi waren zo goed ingepakt in harnas, maliënkolder en helm, dat ze niet meer te herkennen waren.

Wanneer je er nog meer over wilt lezen, zoek dan naar een boek over Heraldiek en wapenkunde in de bibliotheek. De blaozenen en wapenschilden kunnen ook dienen als aankleding van je opkomstruimte.

### **Ridderdiploma**

Na afloop krijgt elke esta een diploma. Dit kan bestaan uit de score-kaart die al de hele middag gebruikt is. Ook kan er een speciaal diploma gemaakt worden met daarop riddernamen vermeld, die de esta's zelf bedenken zoals "ridder Jan de verschrikkelijke" of "ridder Annelies de ongeduldige".

Het boekje over ridderkunde kan extra worden toegevoegd. Zo heeft ieder kind een blijvende herinnering aan de opleiding tot ridder die ze hebben gevolgd. Ridder worden doe je tenslotte niet iedere dag!

## 7S.3. Speltips week 3: ZACHARIAS

### OPENING

*Fris gewassen komt Jasper het nachtverblijf van de esta's binnen. "Opstaan, stelletje luilakken", roept hij, "er is werk aan de winkel."*

Alle esta's liggen nog te slapen op het landgoed van Graaf Melchior. De haan kraait (achter het gordijn van het toneel), een nieuwe dag begint.

### INLEIDING: In het donker (Belgisch verstoppertje)

*"Hoe kan het nu al ochtend zijn?" vraagt Marja verbaasd. "Het is nog helemaal donker!"*

Het is in Questerterp helemaal donker door de zwarte adem van Brutax. Om het helemaal donker te maken, worden alle esta's geblinddoekt met hun das. De esta's willen graag bij elkaar blijven. Een van de esta's speelt Jasper, die de weg in het kasteel goed kent. Wanneer de esta's kruipend elkaar ontmoeten, vragen ze: ben jij ridder Jasper? Zo niet, vervolgen de esta's al kruipend hun weg. Heeft een esta ridder Jasper gevonden, dan blijven ze bij elkaar. Net zolang totdat alle esta's ridder Jasper hebben gevonden.

### AKTIESPEL: De muizen in de kelder

*En zo klimmen alle zeeduivels na het ontbijt de lange trappen af naar de kelders van het kasteel. Aangevoerd door ridder Jasper zwerven ze door een doolhof van gangen. Plotseling hoort Lies iets in een hoekje van de gang. Het is een rat! Ze wil geen stap verder zetten voor ze zeker weet dat de ratten weg zijn. Gelukkig loopt de kat van de ziener ook in de kelders rond.*

Een esta is de kat. Twee of drie anderen worden aangewezen als rat. De overige esta's worden in gelijke flankrijtjes naast elkaar opgesteld. De spelers geven elkaar een hand en vormen met elkaar doorgangen voor de kat en de ratten. De kat moet de ratten vangen, zij mogen alleen gebruik maken van de doorgangen.

*Variatie:* op een teken verandert de opstelling doordat de esta's in de rijtjes een kwart draai naar rechts maken en zo doorgangen vormen van voor naar achter. Dit draaien gebeurt steeds op een teken van de spelleider.

### PROGRAMMA: De grafelijke schouwburg

*"Ik had u reeds verwacht. Ik ben Zacharias Bleekerszoon, de ziener van de graaf." Zacharias wrijft over zijn bol en mompelt op zangerige toon een paar onverstaanbare woorden. Plotseling is er beweging in de glazen bol.*

De esta's willen de graaf in geuren en kleuren vertellen wat ze in de bol van Zacharias hebben gezien door middel van een aantal toneelstukken. Ze laten iets uit het verleden zien. Bijvoorbeeld hun reis naar Questerterp, een feest in het kasteel of een dagje school met Gwendoline. Ook laten ze een stukje van het heden zien. De ontmoeting met Zacharias, Gwendoline die floriijnen poetst of de slapende draak op zijn berg. Als laatste beelden ze de toekomst uit. De draak die wordt verslagen, of niet?

### AKTIESPEL: De milieuridders

*"Grodo zegt dat het nooit meer licht wordt in de stad als Brutax de draak niet wordt aangepakt. De rook uit zijn bek zorgt voor die zwarte mist."*

Niet alleen in Questerterp ziet de lucht zwart. In onze eigen stad kan dat ook gebeuren als we niet oppassen.

### suggestie 1 (buiten)

Trek met de estaridders ten strijde op het toernooiveld (een veld of park waar enkele stukken papier e.d. verspreid liggen). Verdeel de estaridders in 2 of 3 rijen. De voorste ridders hebben elk een eigen speer (een stok met een scherpe punt). Elke rij heeft een eigen vuilniszak. Na het startsein van Grodo rennen de voorste ridders naar het eerste stukje papier wat ze zien, prikken dit aan hun speer, rennen terug naar hun rij en deponeren het afval in de vuilniszak. De speer wordt aan de volgende ridder gegeven die weer snel op zoek gaat naar het volgende stukje papier, etc. Elke rij loopt een eigen kant op, zodat je elkaar niet in het pad loopt.

## suggestie 2

Maak een spel met de groene tien of de blauwe tien.

### De Groene Tien

1. Beschadig geen bomen en struiken
2. Laat planten en bloemen staan
3. Laat de vogels en andere dieren met rust
4. We zijn erg voorzichtig met vuur in bos, hei en duin
5. Gooi geen afval neer
6. Help mee de rust in de natuur te bellen
7. Zet auto's en fietsen alleen op geschikte plaatsen
8. Houdt rekening met anderen bij het plaatsen van tent of caravan
9. Neem de (plaatselijke) regels en voorschriften in acht
10. Ontzie gemeenschappelijke en andermans eigendommen.

### De Blauwe Tien

11. Houd het water schoon
12. Gooi geen afval weg, maar neem het mee.
13. Spaar oevers en het riet.
14. Laat staan wat groeit en bloeit
15. Laat de vogels met rust.
16. Hinder anderen niet die ook van het water willen genieten.
17. Houd het rustig op het water.
18. Betreed alleen de oevers waar het is toegestaan.
19. Handhaaf de regels en voorschriften (en zeker 'goed zeemanschap').
20. Ontzie gemeenschappelijke en andermans eigendommen.

SCHOON HET LAND EN SCHOON HET WATER  
HOU HET ZO, VOOR NU EN LATER!

### AFSLUITING: de lachende zakdoek

*Graaf Melchior kan zelfs weer een beetje glimlachen, zou het dan toch nog goed komen?*

De zakdoek van graaf Melchior heeft al heel wat meegemaakt. De graaf veegde het zweet van z'n voorhoofd op een warme dag en hij heeft er stilletjes in zitten huilen. Tijdens een verkoudheid heeft de zakdoek het zwaar te verduren gehad, maar ook toen de graaf na een grap heeft zitten bulderen van het lachen. Geef iedere esta een zakdoek en vertel een verhaal over de geschiedenis van de zakdoek. Natuurlijk spelen ze het verhaal met hun eigen zakdoek mee. Vergeet niet zelf ook mee te doen!

### ACHTERGRONDINFORMATIE

#### De bol van Zacharias

Een eenvoudige lampenbol is in feite voldoende. Wil je een wat spannender effect zet dan een kleine zaklantaarn of een waxinelichtje onder de lamp. Zorg voor voldoende zuurstof door de bol met wat houtjes te verhogen. Let er dan wel goed op of de bol niet te heet wordt en barst. De echte doe-het-zelver kan met een batterij en een fietslampje voor een lichtje in de bol zorgen.

Verder kan met wierookstaafjes, geheimzinnige boeken, dierenschedels en dergelijke de werkruimte van Zacharias worden aangekleed.

*In sommige geloven ligt waarzeggerij erg gevoelig, het kan verstandig zijn daar rekening mee te houden bij het houden van je opkomst. Je zou deze scène kunnen vervangen door een geleerde met atlanten en veel boeken.*

### **"Inspring" toneelstukje**

Er wordt een verhaal voorgelezen waarin van alles gebeurt.

Je zult het verhaal dan wat moeten herschrijven, zodat je een spel krijgt met een aantal gelijkwaardige rollen. Deze rollen deel je op kaartjes uit aan de esta's. Zodra in het voorgelezen verhaal de naam voorkomt die een kind op zijn kaartje heeft staan, staat deze op en speelt na wat er verteld wordt.

### **Poppenkast**

Ook de poppenkast kan gebruikt worden als theater. Er zijn verschillende manieren om poppen voor poppenkasten te maken. Zorg altijd voor een voorbeeld dat je de kinderen kunt laten zien.

#### **suggestie 1: sokpoppen**

Een oude sok is met enige aanpassing een prima pop. Je trekt de sok over je hand aan. Duim in de hak, vingers in de tenen. In de holte van de duim een rode lap als tong. Waar je knokkels zitten, maak je een paar ogen. Een cape om je pols. Van een groene sok kun je een kikker maken door halve ping-pongballetjes als ogen te gebruiken.

#### **suggestie 2: lepelpoppen**

De bolle kant van een houten pollepel wordt het gezicht, plak er ogen, een neus en een mond op. Haren van touw of wol. Kleed de steel aan met een ruim vallende lap stof. Zet met een paar steken even af waar je je vingers in moet stoppen om armen te laten bewegen. Je bespeelt de pop met twee handen, een aan de steel en een onder de jas of jurk van de pop.

#### **suggestie 3: vingerpoppen**

Met de vingers van je hand kun je wel 5 poppen tegelijk maken. Teken op het bovenste kootje een gezicht. Verberg de rest van je vinger(s) onder een jas of jurk van stof.

Om de aankleding compleet te maken vouw je van een stuk papier een hoedje dat je op het topje van je vinger zet.

### **Kinderen die niet durven...**

Het kan voorkomen dat kinderen -nog- niet durven meedoen aan een optreden. Ze staan niet graag in het middelpunt van de belangstelling of hebben plankenkoorts.

Toch kunnen ze best meedoen in het geheel van een optreden. Er zijn altijd wel karweitjes "achter de coulissen" die net zo belangrijk zijn als het werk van de acteurs. Ze kunnen bijvoorbeeld de toneelstukjes aankondigen of misschien willen ze wel in de pauze rondgaan met snoep en limonade als een lakei of page in dienst van de graaf.

## 7S.4. Speltips week 4: "DE DRAAK"

### OPENING

*Gewapend met kaart en kompas, staat de opgewonden groep aan de voet van de Brute Bergen.*

De esta's maken zich klaar voor hun zoektocht naar Brutax. In het lokaal zijn allerlei zaken te vinden die handig zijn om mee te nemen op de tocht. Denk aan touw, een kompas, een waterfles, een rugzak. Marja kijkt nog even achter het gordijn van het toneel. Tot haar verbazing ziet ze daar een stoffig en gekreukeld stuk papier. Als ze dit oppakt en alle stof eraf blaast blijkt het een landkaart van de Brute Bergen te zijn.

### INLEIDING: De landkaart

*Ridder "Jan de onoverwinnelijke" bekijkt de kaart. Er staan allerlei rare tekenjes op.*

Op de landkaart staat waarschijnlijk de schuilplaats van de draak. De tekst bestaat uit plaatjes en onleesbare tekst, die niet makkelijk te ontcijferen is. Eerst zal de landkaart ontcijferd moeten worden.

### AKTIESPEL: Questerterp

*Een steil pad lijkt de goede kant op te gaan. In ganzenpas beklimmen de esta's het pad.*

De weg naar de Brute bergen leidt dwars door Questerterp. In de vroege morgen is het stadje nog in diepe rust. De kloeke ridders sluipen van gebouw naar gebouw om niemand wakker te maken.

### Suggestie

Teken met stoepkrijt een plattegrond van Questerterp op de vloer van het lokaal. Maak grote vakken waarin een groot deel van de esta's past. Ieder vak krijgt de naam van een plaats in Questerterp. Bijvoorbeeld de bakker, de brug en het kasteel van de graaf. In het kasteel begint het spel. Alle esta's stellen zich op in dit vak. Vertel dan een verhaal over de sluiptocht door Questerterp. Telkens als er een naam genoemd wordt van één van de vakken rennen de esta's naar dat vak. Je mag niet de laatste zijn!

### PROGRAMMA: De draak

*De zon klimt hoger en hoger terwijl de esta's tegen de Brute Bergen op klimmen. Hun weg leidt over brede kloven en smalle richels.*

### suggestie 1: speurtocht met opdrachten

Toen Brutax deze route nam, zijn er steeds schubben en haren aan bomen en struiken in de omgeving blijven hangen. Door deze te volgen kom je bij de draak. Enkele suggesties voor opdrachten:

**de landkaart:** In de vertaling van de landkaart kunnen aanwijzingen staan voor de route: "Loop ende wandel 13 grote passen en dan komt gij bij eenen mast met wuivende wimpels. Hier moet gij uwen krachten bundelen ende.." (enzovoort).

**vlotvaren:** Er moet een brede rivier overgestoken worden voor de draak bereikt kan worden. Met een rubberboot kan een echte - ondiepe - sloot worden overgestoken, maar je kunt ook prima net doen alsof. Maak dan ook een vlot (na) van hout en touw.

**sluiptocht:** Voor men bij de draak is moeten er nog andere dieren die in de Brute Bergen leven gepasseerd worden. Met beplanting in de buurt is dit een spannend smokkelspel of anders een tikspel.

### suggestie 2: levend ganzenbord

Bij regenachtig weer kun je de tocht naar de draak heel goed spelen als een groot bordspel. Hang de kaartjes met de nummers in volgorde laag aan de muur. Verschillend kleuren geven aan of er opnieuw gegooid moet worden of dat er een opdracht moet worden uitgevoerd. Grote pionnen maak je met behulp van lege melkpakken, gevuld met zand.

Uiteindelijk vinden de esta's de draak en Gwendoline die hen wenkt en waarschuwt zachtjes te doen. Zij legt hen uit hoe de draak te overmeesteren valt. Er volgt een wrede kietelslag en de draak krimpt en wordt in een potje gestopt. De triomftocht naar het landgoed van Graaf Melchior verloopt voorspoedig en in een opperbste stemming komen de ridders met Gwendoline in Questerterp aan.

## **AFSLUITING: Het feest**

*Gwendoline is vrij! De hele stad is uitgelopen en Graaf Melchior heeft hen vorstelijk beloond voor hun heldenmoed.*

Terwijl de zeeduivels op jacht zijn naar de draak hebben de inwoners van Questerterp het landgoed van de graaf versierd. Bij terugkeer naar het groepshuis worden de esta's bedankt door Graaf Melchior en krijgen ze van Gwendoline als dank een hoge onderscheiding.

Er zijn drankjes en lekkere hapjes. Wellicht is er nog even tijd om mee te doen aan een spelletje koekhappen of snoep-zoeken in water. Terwijl het feest nog in volle gang is, rijden de zeeduivels stilletjes weg, terug naar Terpo. Bij aankomst staan alle ouders al te wachten. Eerst kijken ze wat raar op van de verhalen over Brutax en de graaf maar dan roept de vader van Lies ineens uit: "Ik ben zo trots op jullie dat ik meteen de krant bel om te vertellen dat mijn dochter ere-ridder is van Graaf Melchior in Questerterp!"

## **ACHTERGRONDINFORMATIE**

### **De landkaart**

De kaart kan bestaan uit een tekening van de omgeving van het groepshuis, met een aantal bladzijden vol puzzels, raadsels en geheimschriften die moeten worden opgelost alvorens de tocht naar de Brute Bergen kan worden ondernomen. Zorg dat ieder kind, of ieder stel een deel van de geheimen kan ontraadselen. Na afloop worden de oplossingen aan elkaar gepast.

### **De draak**

Er zal een "echte" draak moeten verschijnen. Van een zeepton kan een bijna levensecht masker voor de draak worden gemaakt. De ton wordt de basis voor het masker. Snij vooraf de plaats van de ogen uit.

Daarna wordt een grote bek gemaakt van schuimrubber. Met ijzerdraad wordt de bek bevestigd aan de zeepton. Schubben worden eveneens gemaakt van kleine stukjes schuimrubber. Met ijzergaren naai je ze muurvast op de ton. Het geheel wordt met verf gespoten in een heuse drakenkleur. Scherpe tanden en een tong in de bek maken het masker af. Een broek en jak in een bijpassende kleur en wellicht een geschubde staart van gevulde panty's, en de draak is klaar!

Bedenk echter dat dit masker daarna nog vele malen te gebruiken is in andere programma's. In het Land van Esta stikt het van de draken.

Brutax krimpt tot het formaat van een vlieg. Een kleine draak is prima te maken van brooddeeg of "Krimpie Dinkie". Dit wordt dan een blijvende herinnering aan het avontuur met Brutax.

Denk aan het motto in het Land van Esta: "wat je draagt, dat ben je". De leid(st)er die zich in het Brutax-pak gestoken heeft, hoeft slechts het masker af te zetten om weer zichzelf te worden. Met de kleine Brutax in de hand is de transformatie van grote draak naar miniformaat een feit.

### **Het feest**

Na een uitgebreide tocht is er niet veel tijd meer om te feesten. Je zou kunnen besluiten dit avontuur uitgebreid af te sluiten met een weekend. De uitgehongerde ridders vallen dan eerst aan op een feestmaal, bourgondische stijl. Uiteraard wordt dit banket voorgezeten door de overgelukkige graaf en zijn dochter Gwendoline. Bij het kampvuur hebben de inwoners van Questerterp dan alle tijd om uitdrukking te geven aan hun dankbaarheid.

### **Terug in Terpo**

De ouders van de zeeduivels waren behoorlijk ongerust. Blij en trots op de veilige terugkeer van "hun" ridders besluiten ze de krant te bellen. Zet zelf een krant in elkaar. De esta's vormen de redactie van de krant en schrijven zelf de stukjes over hun avontuur in Questerterp. Een eigen krant of een dikke editie van het groepsblad. Voor ouders is dit een leuke manier om iets te zien van het spel van hun kinderen.

Trouwens, misschien komt er nog eens een moment dat Jan de esta's in zijn estamobiel meeneemt naar de wegwijzer die hij heeft gezien. Wie weet zijn reislustige esta's ook welkom in de Rimboe of Bambilië... .



Scouting Nederland - Larikslaan 5  
3833 AM LEUSDEN - Telefoon (033) 496 09 11  
<http://www.scouting.nl/>

Landelijk Beleidsteam DWEK  
<http://dwek.scouting.nl/>  
[dwek@scouting.nl](mailto:dwek@scouting.nl)